DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

NUMMER 3 • März 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

PC POWER

CD

Exklusiv-Feature

EA taucht ab

Ein U-Boot-Kommandant packt aus

Vollversion

Al Unser,Jr.

präsentiert

AL UNSER,JR. Arcade Racing

3..2..1..GO!

In dies[em] [Au]genblick zählen keine W[orte], keine frommen Wünsc[he] und schon gar keine [Ä]ngstgefühle, sond[ern] nur noch Taten.

Empires Höhenflug: Flying Corps

ALCHEMY PUBLISHING

4 398016 012503 03

Der BM97 hält, was er verspricht.



PC POWER PLATIN AWARD

MULTITRIGGER POWER VOLLTREFFER

AWARD PC Games Disc & Mag







- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI -Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten.

JA

Ich bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. Infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

COUPON

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

Überzeugen Sie sich selbst!

VOM DFB EMPFOHLEN.

REGISTRIERTE ANWENDER BEKOMMEN DAS UPDATE AUF DIE NEUE VERSION KOSTENLOS ZUGESCHICKT.

SOFTWARE 2000 •

NEUE VERSION

Bundesliga manager 97

FUN EDITION

Mit im Spiel:

kicker sportmagazin news

Bundesliga manager 97

VOM DFB EMPFOHLEN.

RTL SPIELEDITION

SOFTWARE 2000

Bundesliga 97

SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000

stfach 110 • 23691 Eutin • Infoline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) • Internet: http://www.software2000.de

In diesem Heft



Ganz unten

Für die einen ist es Schleichfahrt, für die anderen das beste U-Boot der Welt. Doch die Konkurrenz schläft nicht: Mit 688(I) Hunter/Killer will Electronic Arts beweisen, daß man es noch besser kann. Was Sie an Bord des neuen Unterwasser-Fahrzeugs erwartet, verrät unser Exklusivbericht ab

Seite 16

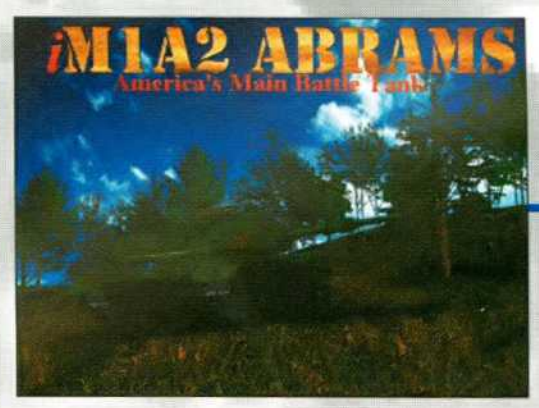


Ganz oben

Dawn Patrol war bereits eine gute Flugsimulation, die im Ersten Weltkrieg spielte. Was Rowan Software aber jetzt mit Flying Corps produziert hat, ist nicht nur gut oder besser, sondern herausragend. So herausragend, daß wir dafür Platin vergeben mußten! Einzelheiten ab

Seite 58









CD-INHALT 7

FEATURE 16

Lautlos, schnell und tödlich 16
Noch mehr Spielspaß via Internet 24
Interview mit einer Engine 32

PREVIEWS 34

Alle Previews und Reviews auf einen Blick/Wertungssystem 34
Blood 36
Wet 38
Mehr Spiele von morgen 40
Typherra 44
Armored Fist 2 46
Extreme Assault 47
Air Warrior/Alexander der Grosse/iM A2 Abrams 48
The Crow 52

REVIEWS 54

Diablo 54
Slamtilt 56
Flying Corps 58
WWF in Your House 62
Project Paradise 64
A-10 Cuba 70
The Neverhood 71
Fantasy Forest 72
Hellbender 74
Goosebumps 76
Stadt der verlorenen Kinder 78
Hyperblade 80
KKND – Krush, Kill'n'Destroy 82
Skat! 84
Professor Teacher's Xworld 86
FX Fighter Turbo 88
Sonic-Collection 92
After Dark-Screensaver 94
Catz – Die Pausen-Katze 97

EDUTAINMENT 98

MULTIMEDIA-CDS 104

ANWENDER 122

RUBRIKEN

Editorial 6
News 10
Power-Shop 39
Poster: Starfleet Academy *66/67*
Psycho-Test: Sind Sie ein guter Verlierer? 68
PC Power-Umfrage '97 *89*
Ausgepowert 93
Vorschau/Impressum 129
Lexikon der Computerfachbegriffe 130

Vollversion auf der CD



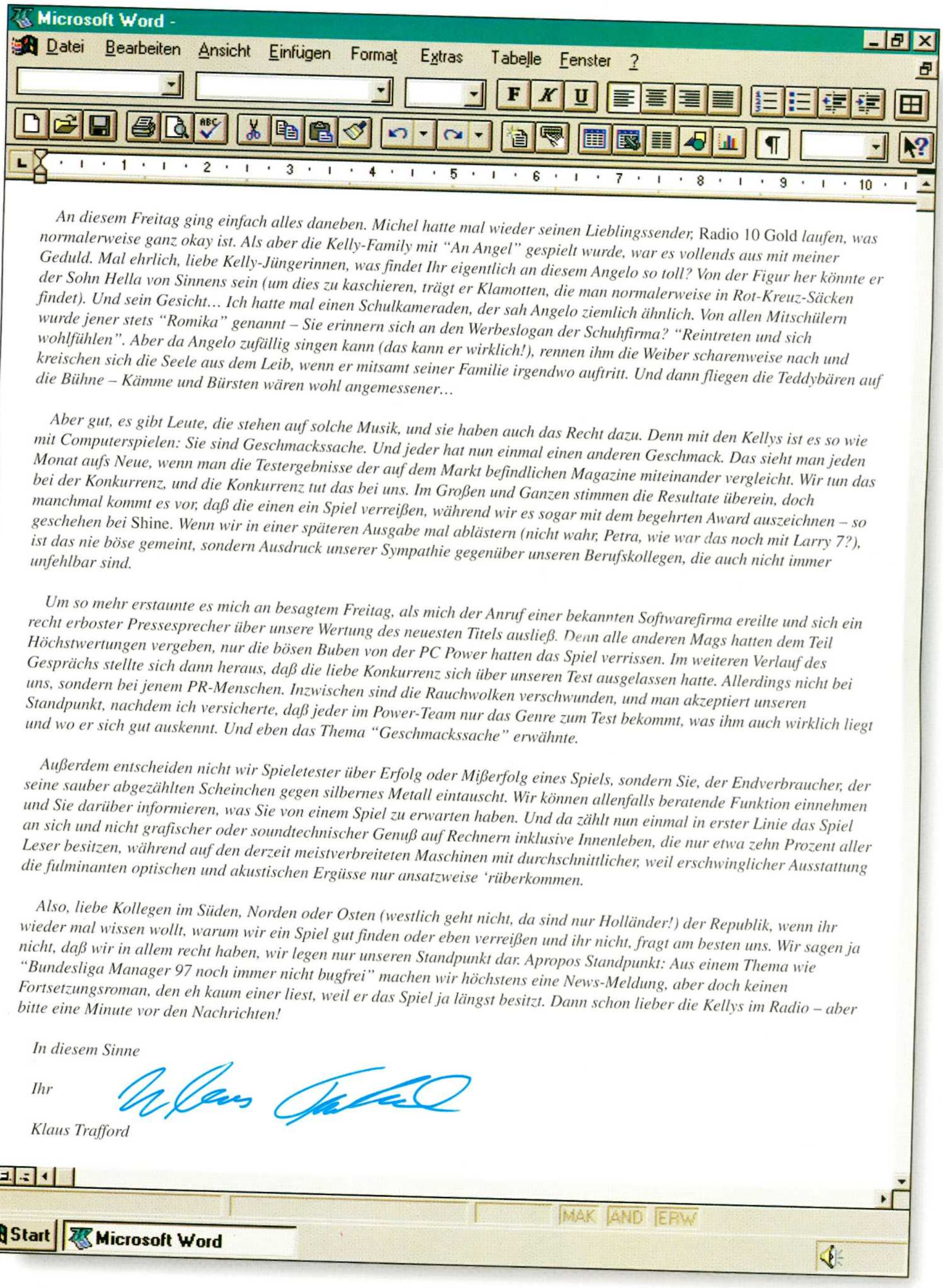
Al Unser, jr. *Arcade Racing*

Demos auf der CD-ROM



Dragon Lore 2
Fantasy Forest
The Last Express
Privateer 2- The Darkening

Schwarzer Freitag



An diesem Freitag ging einfach alles daneben. Michel hatte mal wieder seinen Lieblingssender, Radio 10 Gold *laufen, was normalerweise ganz okay ist. Als aber die Kelly-Family mit "An Angel" gespielt wurde, war es vollends aus mit meiner Geduld. Mal ehrlich, liebe Kelly-Jüngerinnen, was findet Ihr eigentlich an diesem Angelo so toll? Von der Figur her könnte er der Sohn Hella von Sinnens sein (um dies zu kaschieren, trägt er Klamotten, die man normalerweise in Rot-Kreuz-Säcken findet). Und sein Gesicht... Ich hatte mal einen Schulkameraden, der sah Angelo ziemlich ähnlich. Von allen Mitschülern wurde jener stets "Romika" genannt – Sie erinnern sich an den Werbeslogan der Schuhfirma? "Reintreten und sich wohlfühlen". Aber da Angelo zufällig singen kann (das kann er wirklich!), rennen ihm die Weiber scharenweise nach und kreischen sich die Seele aus dem Leib, wenn er mitsamt seiner Familie irgendwo auftritt. Und dann fliegen die Teddybären auf die Bühne – Kämme und Bürsten wären wohl angemessener...*

Aber gut, es gibt Leute, die stehen auf solche Musik, und sie haben auch das Recht dazu. Denn mit den Kellys ist es so wie mit Computerspielen: Sie sind Geschmackssache. Und jeder hat nun einmal einen anderen Geschmack. Das sieht man jeden Monat aufs Neue, wenn man die Testergebnisse der auf dem Markt befindlichen Magazine miteinander vergleicht. Wir tun das bei der Konkurrenz, und die Konkurrenz tut das bei uns. Im Großen und Ganzen stimmen die Resultate überein, doch manchmal kommt es vor, daß die einen ein Spiel verreißen, während wir es sogar mit dem begehrten Award auszeichnen – so geschehen bei Shine. *Wenn wir in einer späteren Ausgabe mal ablästern (nicht wahr, Petra, wie war das noch mit Larry 7?), ist das nie böse gemeint, sondern Ausdruck unserer Sympathie gegenüber unseren Berufskollegen, die auch nicht immer unfehlbar sind.*

Um so mehr erstaunte es mich an besagtem Freitag, als mich der Anruf einer bekannten Softwarefirma ereilte und sich ein recht erboster Pressesprecher über unsere Wertung des neuesten Titels ausließ. Denn alle anderen Mags hatten dem Teil Höchstwertungen vergeben, nur die bösen Buben von der PC Power hatten das Spiel verrissen. Im weiteren Verlauf des Gesprächs stellte sich dann heraus, daß die liebe Konkurrenz sich über unseren Test ausgelassen hatte. Allerdings nicht bei uns, sondern bei jenem PR-Menschen. Inzwischen sind die Rauchwolken verschwunden, und man akzeptiert unseren Standpunkt, nachdem ich versicherte, daß jeder im Power-Team nur das Genre zum Test bekommt, was ihm auch wirklich liegt und wo er sich gut auskennt. Und eben das Thema "Geschmackssache" erwähnte.

Außerdem entscheiden nicht wir Spieletester über Erfolg oder Mißerfolg eines Spiels, sondern Sie, der Endverbraucher, der seine sauber abgezählten Scheinchen gegen silbernes Metall eintauscht. Wir können allenfalls beratende Funktion einnehmen und Sie darüber informieren, was Sie von einem Spiel zu erwarten haben. Und da zählt nun einmal in erster Linie das Spiel an sich und nicht grafischer oder soundtechnischer Genuß auf Rechnern inklusive Innenleben, die nur etwa zehn Prozent aller Leser besitzen, während auf den derzeit meistverbreiteten Maschinen mit durchschnittlicher, weil erschwinglicher Ausstattung die fulminanten optischen und akustischen Ergüsse nur ansatzweise 'rüberkommen.

Also, liebe Kollegen im Süden, Norden oder Osten (westlich geht nicht, da sind nur Holländer!) der Republik, wenn ihr wieder mal wissen wollt, warum wir ein Spiel gut finden oder eben verreißen und ihr nicht, fragt am besten uns. Wir sagen ja nicht, daß wir in allem recht haben, wir legen nur unseren Standpunkt dar. Apropos Standpunkt: Aus einem Thema wie "Bundesliga Manager 97 noch immer nicht bugfrei" machen wir höchstens eine News-Meldung, aber doch keinen Fortsetzungsroman, den eh kaum einer liest, weil er das Spiel ja längst besitzt. Dann schon lieber die Kellys im Radio – aber bitte eine Minute vor den Nachrichten!

In diesem Sinne

Ihr

Klaus Trafford

CoverCD

Uneingeschränkte Vollversion!!!

Vollversion

Al Unser, Jr. Arcade Racing (Windows 3.xx, 95)



Patches

Bundesliga Manager 97 (Version 1.30)

(Diese Patches müssen von Hand in das Verzeichnis auf Ihrer Festplatte kopiert und dort gestartet werden).

Demos

Dragon Lore 2 (DOS)
Fantasy Forest (DOS)
Fallen Haven (W 95)
The Last Express (W 95)
Privateer 2 – The Darkening (DOS)

Helpline

Das Schwarze Auge – Schatten über Riva

Tools

Grafikkarten-Treiber (siehe Kasten auf Seite 9)

Probleme mit der Coverdisk?

Unsere CDs wurden während der Herstellung sorgfältig geprüft und alle Programme auf Viren untersucht. Sollten trotzdem einmal Probleme beim Start eines Demos auftreten, kann dies an falschen, fehlerhaften oder unpassenden Angaben in Ihrer StandarKonfiguration liegen. Bitte lesen Sie in einem solchen Fall die Menü-Beschreibung sorgfältig durch und ändern Sie Ihre Konfigurationsdateien entsprechend.

Wenn auch eine Änderung der config.sys oder der autoexec.bat keine Abhilfe bringt, handelt es sich höchstwahrscheinlich um ein Hardware-Problem. Ursache kann beispielsweise eine seltene Sound- oder Grafikkarte sein, mit der die Demo-Dateien nicht zurechtkommen.

Da es sich bei den Demos um zum Teil sehr frühe Vorabveröffentlichungen handelt, können wir verständlicherweise keine Garantie für eine universelle Kompatibilität geben. Auch für den Fall eventueller Schäden, die durch den Gebrauch der CD entstehen, können wir keine Haftung übernehmen.

Eine Haftung übernehmen wir lediglich für eindeutig fehlerhafte CDs. Sollte dies bei Ihrer Coverdisk der Fall sein, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung. Wir werden natürlich umgehend für Ersatz sorgen.

Schreiben Sie an:

SMP Publishing
Cover CD
Postfach 3161
48581 Gronau

Hallo Power-Team!

An meinem Kiosk gibt es keine PCPOWER

Das müßt Ihr ändern!!!

Ich finde, es sollte die **PCPower** auch bei meinem Zeitschriftenhändler geben:

Name der Verkaufsstelle: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Land: _____

Dabei handelt es sich um eine/n

❑ Kiosk ❑ Kaufhaus/Supermarkt

❑ Tankstelle ❑ Bahnhofs-Buchhandlung

❑ _____ (bitte angeben)

Unter allen Einsendern verlosen wir ein PCPower Jahresabonnement!

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Land: _____

Mein Abonnement soll beginnen ab Ausgabe _____

Bitte diesen Coupon oder eine Postkarte mit den o.a. Angaben einsenden an:

SMP Publishing, POWER-Team • Postfach 3161 • 48581 Gronau

Al Unser, Jr., Arcade Racing

Sind Sie bereit? Haben Sie wirklich den Mut, die aufregendsten Indy Car-Strecken zu testen und gegen die besten Fahrer der Welt anzutreten? Dann sind Sie goldrichtig bei Al Unser, Jr., Arcade Racing, einem der aufregendsten Rennspiele der letzten Zeit. Als reinrassiges Arcade-Spiel befreit Sie dieser Titel von allem erdenklichen Ballast, bestenfalls die Strecke und das Auto müssen Sie auswählen. Ansonsten können Sie sich ganz auf das Wesentliche konzentrieren: fahren, fahren, fahren.

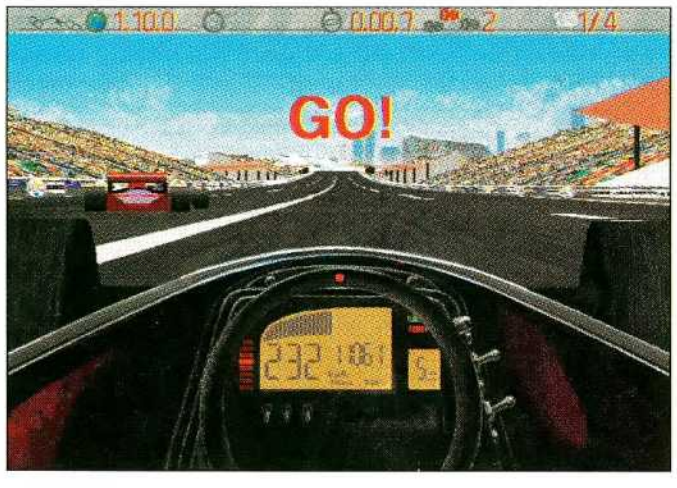
Rund ums Spiel hat Al Unser allerdings einiges zu bieten. Neben Wagentyp und Rennstrecke können Sie unter einer Vielzahl von Einstellungen auswählen. Möchten Sie über Tastatur oder Joystick steuern? Falls Sie sich für die Tastatur entscheiden, welche Tasten möchten Sie benutzen? Wollen Sie das Schalten nicht lieber dem PC überlassen? In welchem Schwierigkeitsgrad und im welchem Modus möchten Sie spielen? Es gibt die Möglichkeit, einen Übungsmodus, ein Zeitrennen oder eine Meisterschaft auf allen Strecken zu absolvieren. Sogar die Abstufung der Grafikdetails und die Art des Soundtracks können Sie nach Ihren Wünschen einstellen.

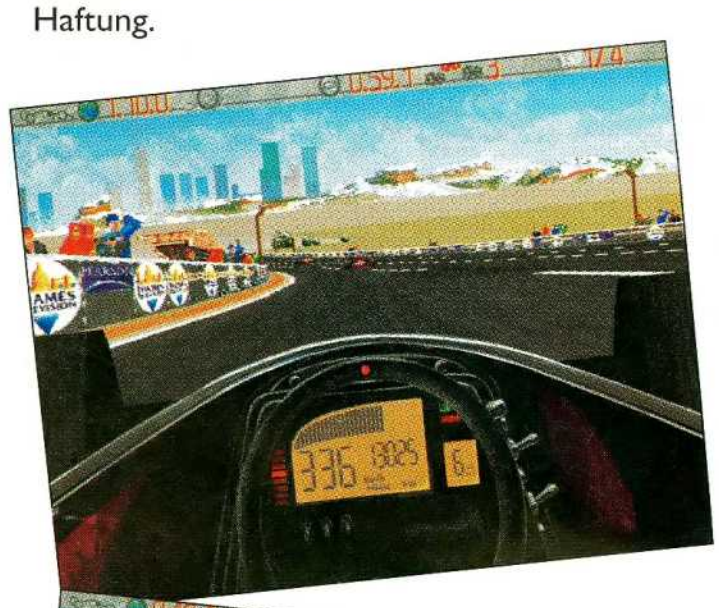
Am wichtigsten aber ist natürlich der Spielspaß: 3..2..1..GO! In diesem Augenblick zählen keine Worte, keine frommen Wünsche und schon gar keine Angstgefühle, sondern nur noch Taten. Jetzt sind Sie auf sich allein gestellt und müssen zeigen, was Sie in jahrelangem Training auf deutschen Autobahnen gelernt haben. Al Unser gehört sicher zu den packendsten, aufregendsten Rennspielen überhaupt, und wir sind stolz, Ihnen dieses Spiel als uneingeschränkte Vollversion präsentieren zu können. Für akute Übermüdungserscheinungen, grassierende Spielsucht oder folgenschwere Unfälle übernehmen wir allerdings keine Haftung.



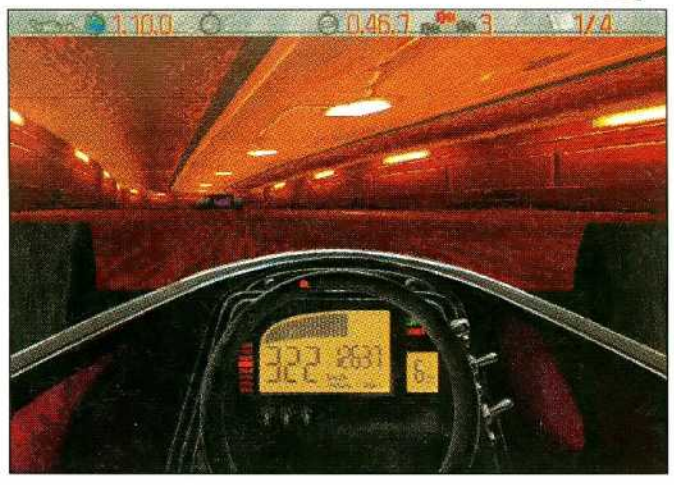
















Einstellungssache!

Die für das Spiel notwendigen Voreinstellungen lassen sich kinderleicht vornehmen. Orientieren Sie sich einfach an diesen Bildern:



Durch Anklicken der hier dargestellten Symbole verändern Sie (im Uhrzeigersinn von oben links) die Lautstärke, die Art der Hintergrundmusik, den Schwierigkeitsgrad und die Option automatisches/manuelles Schalten.

In dieser Box finden Sie die voreingestellte Tastaturbelegung. Nach links lenken Sie also mit dem linken Richtungspfeil, mit der Leertaste geben Sie Gas. Möchten Sie diese Einstellungen ändern, etwa weil Sie Linkshänder sind, klicken Sie einfach auf das Feld mit der Beschreibung der zuständigen Taste (z. B. "links") und tippen Sie dann einfach auf die Taste, mit der Sie statt dessen den Befehl ausführen möchten (z. B. "a"). Schon fertig, in unserem Beispiel steuern Sie das Fahrzeug nun mit der Taste "a" nach links!

Die amerikanische Flagge zeigt an, daß die Texteinblendungen in Englisch erfolgen, mit dem Symbol rechts daneben können Sie bei langsameren Rechnern die Qualität der Grafikauflösung verringern, die Symbole darunter lassen Sie den Joystick als Eingabeinstrument wählen, bzw. zum Hauptmenü zurückkehren, wo Sie nur noch Spielmodus, Wagen und Strecke wählen müssen und anschließend mit einem Klick auf die schwarzweiß karierte Fahne das Rennen starten können. Ab geht's!

Info Al Unser, Jr.

Obwohl hierzulande wenig bekannt, zählt Al Unser in den USA zu den bekanntesten Indy Car-Piloten aller Zeiten. Geboren am 19. April 1962, als Sohn des vierfachen Indianapolis 500 Gewinners Al Unser, Sr. und als Neffe des dreifachen Gewinners Bobby Unser, kennt er den Rennzirkus von der Wiege an. Von Vater und Onkel unterrichtet, wurde er bereits mit 19 Jahren Profi und ist dieser Berufung seitdem treu geblieben. Hier ein kleiner Auszug seiner einzigartigen Erfolge:

1981: Gewinn des SCCA Super-Vee-Titels und Rookie des Jahres.
1982: Gewinn des SCCA Ca-Am-Titels und Debut in der Indy Car Serie.
1983: Gewinn der offenen Meisterschaft von Pike's Peak Hill Climb.
1984: Gewinn des Indy Car-Rennens von Portland.
1985: Zweiter in der CART-Wertung mit nur einem Punkt Rückstand – auf den eigenen Vater!
1986: Jüngster Gewinner der IROC Championships.
1988: Gewinn des zweiten IROC-Titels.
1990: Erster Gesamtsieg in der Indy Car-Saison.
1992: Gewinn der 500 Meilen von Indianapolis.

Installationshinweise

Al Unser, Jr. Arcade Racing benötigt mindestens einen 486 DX 2 mit 8 MB RAM, einer SVGA-Grafikkarte und Windows 95 als Betriebssystem. (Unter Windows 3.xx werden keine Soundtracks abgespielt.)
CD ROM-Laufwerk und Maus verstehen sich von selbst, Windows-kompatible Soundkarten und Joysticks werden voll unterstützt. Zur Installation legen Sie einfach unsere Cover-CD ein und warten, bis das PC Power-Fenster auf Ihrem Bildschirm erscheint. Installieren Sie das Spiel nun aus dem Vollversions-Menü heraus. Sollte das PC Power-Fenster nicht automatisch erscheinen, doppelklicken Sie bitte zunächst auf das Symbol Ihres CD ROM-Laufwerks im Arbeitsplatz-Fenster. Sie können auch auf den Start-Button klicken, dann auf "Ausführen" und anschließend auf die Datei pcpower.exe in Ihrem CD ROM-Laufwerk.

Das Spiel enthält einen auch Uninstaller, mit dem es sich restlos von Ihrer Festplatte entfernen läßt. Um davon Gebrauch zu machen (was Sie aber so schnell sicher nicht tun werden), gehen Sie einfach wie oben beschrieben vor und wählen Sie auf dem ersten Al Unser-Bildschirm die Option "Uninstall". Viel wichtiger sind die verschiedenen Voreinstellungen, die Sie in der Box "Einstellungssache" näher erläutert finden. Während des Rennens können Sie mit "P" eine kleine Pause einlegen, mit "ESC" abbrechen, mit "Q" zur Streckenwahl (bzw. zum Hauptmenü) zurückkehren oder mit "1" zwischen Streckenkarte und Nahbereich-Scanner wechseln. Noch ein kleiner Tip: Behalten Sie stets Ihre Cockpit-Instrumente und die Statusleiste am oberen Bildschirmrand im Auge. Sie werden diese Informationen brauchen. Und jetzt gute Fahrt und viel Spaß mit Al Unser, Jr. Arcade Racing!

Hinweis!!

Wir übernehmen keine Haftung für Systemabstürze oder Ausnahmefehler infolge von Installationsversuchen, die nicht dieser Anleitung entsprechen (z.B. mit Hilfe des Explorers oder durch das direkte Kopieren der Programmdateien auf die Festplatte!).

Weitek 9100 Treiber

Sie wurden unter vielen Markennamen vertrieben, die von DSystems in Berlin produzierten High-End-Grafikkarten mit dem schnellen Weitek 9100-Chipsatz. Was fehlte, war einzig und allein ein vernünftiger Treiber, der sowohl eine komfortable VESA-Unterstützung, als auch eine bessere Performance unter Windows 95 oder in Verbindung mit einem Pentium Pro Prozessor garantieren konnte. Genau so ein Treiber wurde uns jetzt exklusiv von DSystems zur Verfügung gestellt. Er funktioniert bei allen Grafikkarten mit Weitek 9100-Chip, ganz gleich ob die Herstellerbezeichnung nun Miro, Network, DSystems oder wie auch immer lautet. Ein Geschwindigkeitszuwachs zwischen 30 und 100% (!) bei Pentium Pro Prozessoren, ein Wegfallen der TSRs für volle VESA-Kompatibilität unter DOS und viele weitere Verbesserungen sind jetzt für PC Power-Leser erreichbar. Installationshinweise, spezifizierte Leistungsdaten sowie die Rufnummer der DSystems-Hotline für eventuelle Fragen finden Sie in der Datei DSystems.txt, die sich ebenfalls im Verzeichnis "Treiber" auf unserer Cover-CD befindet.

news news news news news news news news news

Klassiker – neu aufgelegt

Frohe Kunde vom Gütersloher Label Ascaron: Ein echter Klassiker aus den 80er Jahren, der vor allem auf dem C64 für Furore gesorgt hat, kommt nun wieder zu seinen Ehren. ***Vermeer - Die Kunst zu erben*** ist teils ein Vertreter der Reihe



Wirtschaftssimulationen, besitzt aber zahlreiche Adventure-Elemente, was den besonderen Reiz des Spiels ausmacht. Neu ist vor allem der Mehrspielermodus im Netzwerk, wobei alle typischen Netzwerkfeatures unterstützt werden (z.B. Nachrichten senden und empfangen, Einstieg in ein laufendes Spiels, problemloser Ausstieg aus einem Spiel). Bei weniger als vier Mitspielern werden die restlichen Spieler vom Computer übernommen. Für jeden Computergegner kann einzeln eine von vier Spielstärken eingestellt werden.

Ein weiterer Klassiker, der allerdings jüngeren Datums ist, heißt Anstoss – wer kennt ihn nicht? Bei Ascaron wird derzeit hart an der Fortsetzung gebastelt, die – wie soll es auch anders sein – als ***Anstoss 2*** in den Handel kommen wird. Wie es zu diesem eigentlich nicht geplanten Nachfolger kam und weitere Infos zu Vermeer, das im März erscheinen soll, lesen Sie in der nächsten PC POWER.





Machen Sie das Rennen!

Bis zur nächsten Formel 1-Saison ist's noch eine Weile hin. Um Ihnen die Wartezeit zu versüßen, verlost Microprose unter allen PC POWER-Lesern zehn Sonderexemplare des Erfolgstitels ***Grand Prix Manager 2***. Darin erhalten Sie nicht nur das herausragende Spiel sondern auch eine 90-minütige VHS-Videokassette mit den heißesten Szenen aus der Formel 1 – von ***Sascha Maasen***, einem der führenden Fahrer des ITC's TV-Cups, ***handsigniert***. Bei diesen handsignierten Produkten handelt es sich um Einzelstücke mit Kultpotential!

Um an einen dieser wertvollen Preise zu gelangen, müssen Sie nichts weiter tun, als folgende Frage zu beantworten:

Wie heißt der Formel 1 Weltmeister 1996?

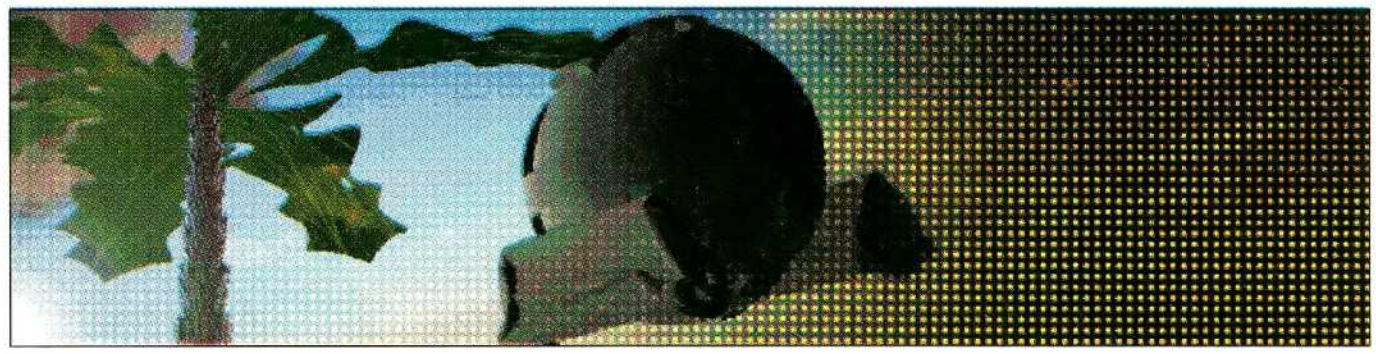
Den Namen schreiben Sie auf eine Postkarte (ganz wichtig: Bitte keine Briefe und nicht in einem Umschlag mit anderen Zuschriften an die Redaktion oder Bestellungen) und schicken sie bis spätestens 10. März 1997 (Poststempel) an folgende Adresse:

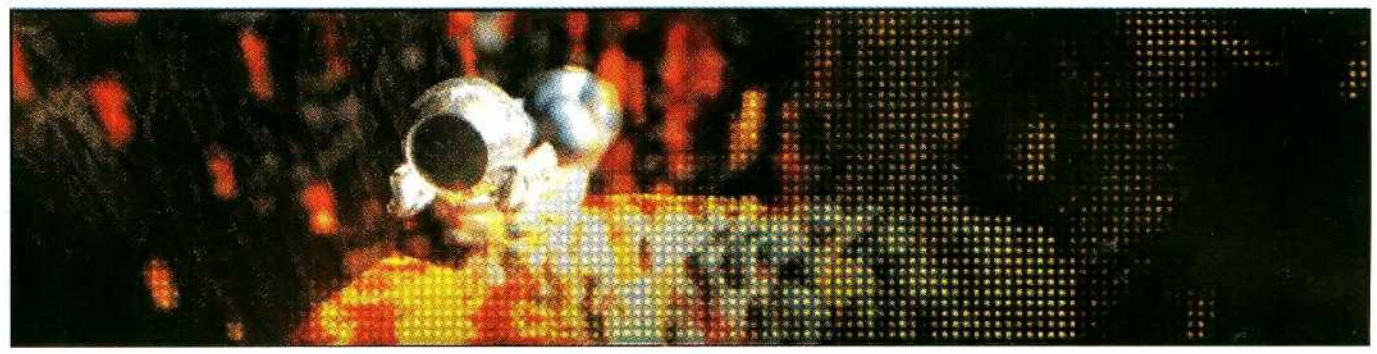
SMP Publishing
Kennwort: Grand Prix
Postfach 3161
48581 Gronau

Gehen mehr als zehn richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner werden in Heft 5/97 bekanntgegeben.

Pro Pinball Timeshock

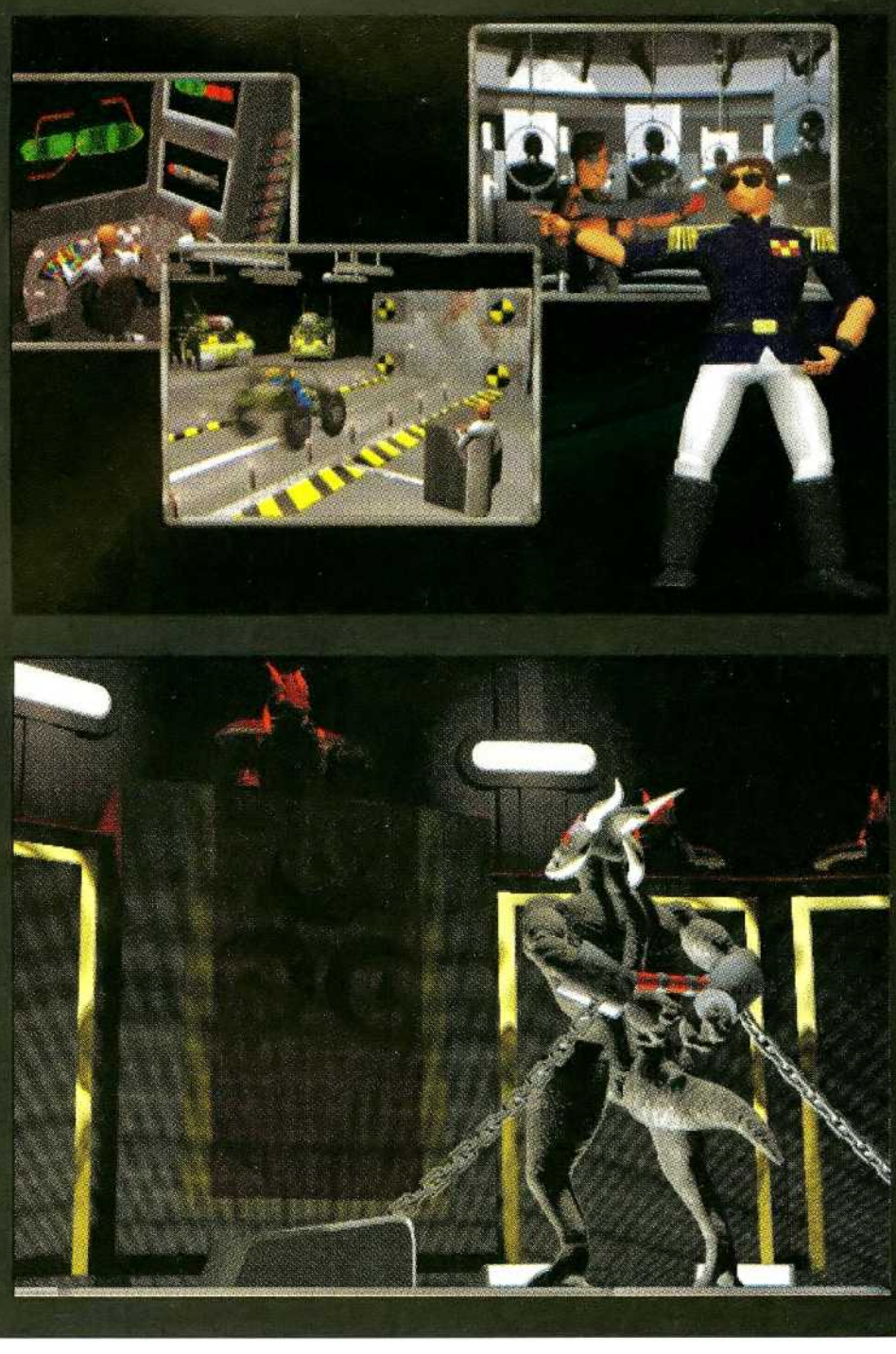
Empire interactive versteht sich bekanntlich nicht nur auf Flugsimulationen und Battleground-Spiele, sondern auch auf Flipper (wir meinen den ohne Sandy und Bud). Nach Pro Pinball: The Web, der eine recht gute Figur machte, werkelt man nunmehr am offiziellen Nachfolger Pro Pinball: Timeshock. Abgesehen von einigen sehr netten Features, die wir aus Platzgründen erst im Preview in der nächsten PC POWER aufzählen werden, soll das Design etwas Besonderes werden. Leider können Sie die Bilder nicht hören, aber anschauen sei Ihnen erlaubt...





Fallen Haven

Strategiespiele kann es einfach nicht genug geben, werden sich viele Software-Hersteller wohl gesagt haben, sonst wäre nicht jener Boom auf das Genre zu verspüren. Die Ergebnisse variieren logischerweise von Produkt zu Produkt, ebenso der Handlungsort. Für Fallen Haven hat sich Interactive Magic daher mal wieder für den unentdeckten Weltraum entschieden. Erste Eindrücke des neuen Titels, über den wir selbstverfreilicht bald näher berichten werden, vermittelt Ihnen das Demo, zu finden auf der Cover-CD.



Have a N.I.C.E. Day

In der letzten Ausgabe testete Marco Gremmel die neue Action-Rennsimulation und entdeckte dabei noch einige Mängel. Aus diesem Grund sah er sich jetzt noch einmal die überarbeitete Version an, wie sie im Handel erhältlich ist.

Alles, was er in der letzten Ausgabe noch bemängelte, wurde in der endgültigen Verkaufsversion noch einmal überarbeitet oder hinzugefügt. Das Optionsmenü läßt jetzt einfache Einstellungen zu, und die Geschwindigkeit des Spielablaufs ist auch etwas schneller geworden. Die Bildschirm-auflösung dürfen Sie jetzt von Anfang an wählen. Trotzdem ist die Steuerung manchmal noch etwas gewöh-nungs-bedürftig. Denken Sie daran: N.I.C.E. ist im Vergleich zu den bekannten Rennsimulationen etwas komplett anderes.



HAVE A N.I.C.E. DAY

Alternativen:
Bleifuß
Virgin ● ca. 79,95 Mark
Destruction Derby 2
Psygnosis ● ca. 90 Mark
Big Red Racing
Domark ● ca. 90 Mark

Hersteller: Magic Bytes
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486 DX2-100, 8 MB RAM, VGA (SVGA ab Pentium-90), Windows 95

Pro
Neue Spielidee
Fetziger Soundtrack

Kontra
Steuerung gewöhnungsbedärftig

Spiel-/Dauerspaß:	**40 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 81

Sierra-Highlights '97

Jede Menge neuer Games kommen auch in diesem Jahr von Sierra. Hier sind die heißen Tips fürs Frühjahr und den Sommer auf einen Blick, in der April-Ausgabe die ausführlichen Previews...

Birthright

Sierras offiziell lizenzierte Version des Advanced Dungeons and Dragons-Spiels der TSR Corporation hält sich an dessen Traditionen, Regeln und Gameplay. In einer kompletten und komplexe 3-D-Arcade-Welt erwartet bis zu 8 Spieler eine Mischung aus traditionellem Rollenspiel und strategischem Kriegsspiel.



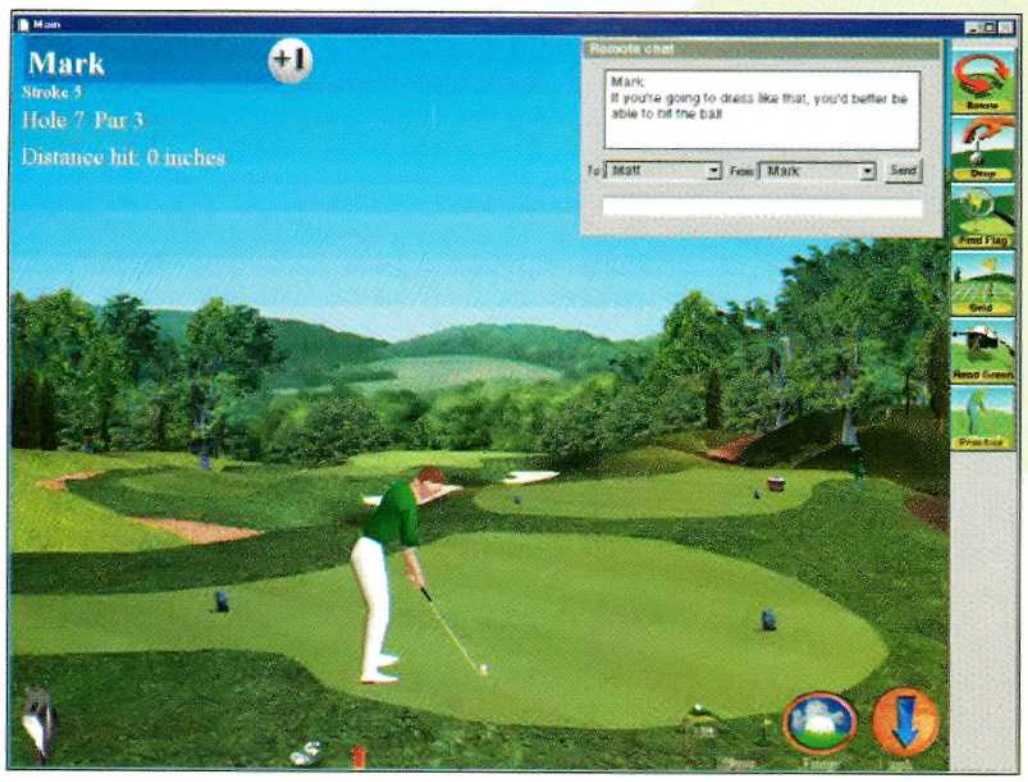
King's Quest VIII:
The Mask of Eternity

Um ein ganzes Jahr hat sich das Release des achten Teils der King's Quest-Reihe verschoben. Statt, wie ursprünglich mal geplant, im Dezember 1996, erscheint Roberta Williams' neuestes Epos erst Ende 1997.



Front Page Sports Golf

Diese Golf-Simulation wurde von Vance Cook entworfen, einem der Köpfe hinter jenem Spiel, mit dem das Golf-Phänomen auf dem PC begann – Links 386. Neben anderen ist vor allem ein Feature etwas ganz Besonderes: Es bietet äußerst umfangreiche Netzwerk-Turnier-Möglichkeiten mit 255 Spielern!



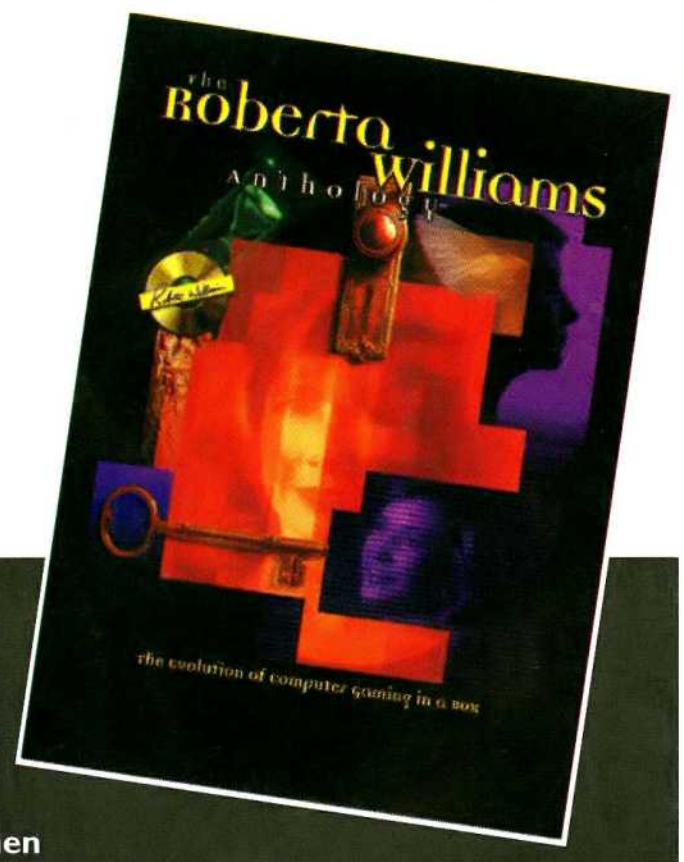
Harvest of Souls
Stadt der verfluchten Seelen

Die Musik ist der Schlüssel in diesem spannenden Adventure. Es bietet eine Panoramaperspektive in 360 Grad, nicht-lineares Spiel mit drei Lösungsmöglichkeiten und natürlich eine packende Geschichte, wobei die Puzzles umgearbeitet, verändert und online mit anderen Spielern benutzt werden können.



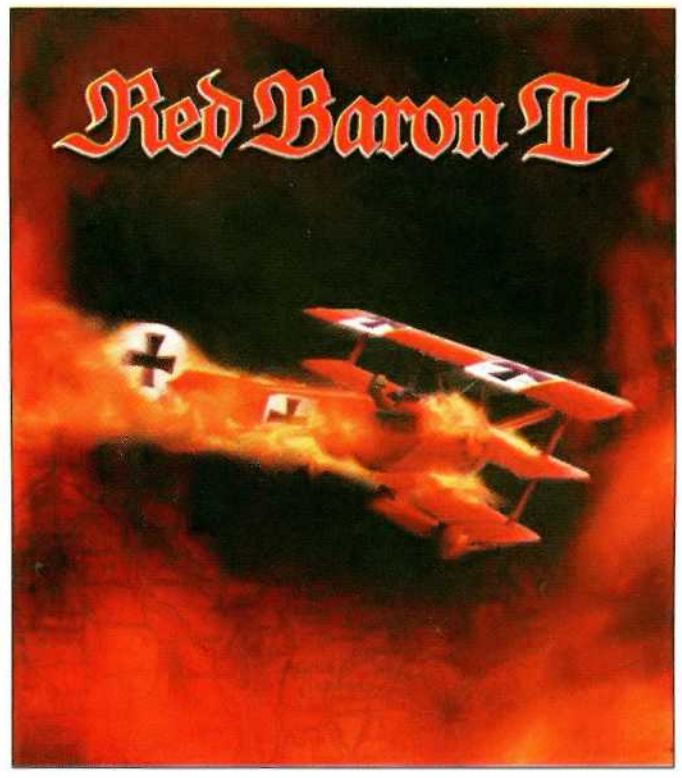
Und außerdem kommen von Sierra...





The Roberta Williams Anthology

Auf dieser jüngst in den USA erschienenen Kompilation finden Sie die größten Erfolge von Roberta Williams, darunter ihr Erstlingswerk *Mystery House* (1980), alle bisherigen *King's Quest*-Titel (1983-1994) mit einem Preview auf KQ VIII und natürlich *Phantasmagoria*. Bei der hier abgebildeten Version handelt es sich um originale US-Ausgabe, in Deutschland müßte sie mittlerweile überall zu haben sein. Das Tollste aber ist der (empfohlene) Preis: 99,95 Mark!!! Wer da nicht zugreift, ist selbst schuld!





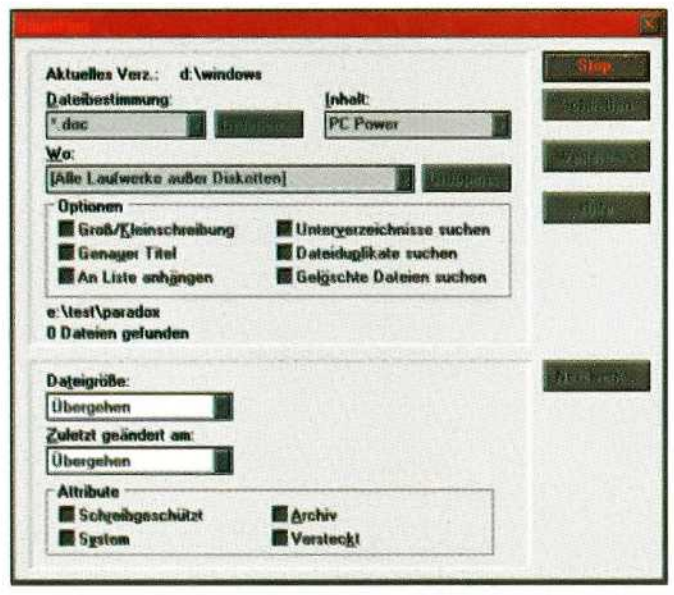


Redaktionsschluß

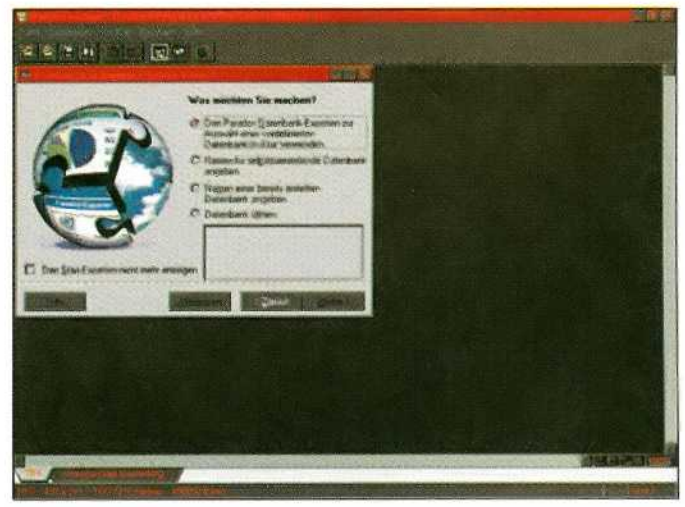
Der Redaktionsschluß haut unserem Team immer wieder Knüppel zwischen die Beine. Die Folge: Bereits geplante Reviews kommen erst eine Ausgabe später ins Heft. So geschehen mit Diablo (Test auf Seite 54), das wir an jenem Dezember-Tag bekamen, da die letzten Seiten via Druckhaus wanderten und wir in unseren verdienten, zweiwöchigen Urlaub. In diesem Monat "traf's" ***Das Gewehr*** von ***Mindscape*** – zum Abdruck der beiden Seiten war keine Zeit mehr, aber hier in den News war noch Platz (dafür flog ein Kommentar unseres Chefreds. raus!), deshalb ein Screenshot und die Wertung des Spiels: ***75 Punkte.*** In der 4/97 erfahren Sie mehr zu diesem Strategie-Spiel.

XTree Gold

Von ***TopWare*** erschien dieser Tage ein Programm der Firma Central Point, dessen Namen man garantiert schon einmal gehört hat: ***Xtree Gold.*** Hierbei handelt es sich um ein Dateiverwaltungs- und Navigationsprogramm, das unter DOS gute Leistungen brachte und nun für Windows-Benutzer in der Version 4.0 herausgebracht wurde. Allerdings werden nur Besitzer von Windows 3.11 das Programm voll nutzen können – lange Dateinamen, wie sie bei Windows 95 möglich sind, akzeptiert XTG nämlich nicht. Ein Teil der Anwendungen funktioniert auf jeden Fall unter Windows 95, der Viewer nämlich. Doch leider funktioniert nicht alles so wunderbar einfach und unkompliziert. Bereits die eigentliche Dateiverwaltung wirft Probleme auf. Die grundlegenden Funktionen wie Verschieben, Kopieren, Umbenennen usw. funktionieren einwandfrei – bis auf eine große Ausnahme: das Löschen. Wenn man nämlich mehrere Dateien



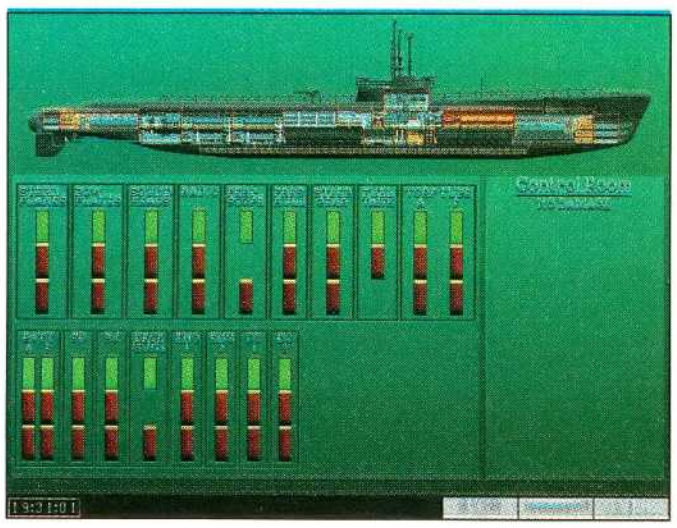
markiert und diese alle löschen will, dann wird immer nur die erste Datei in der Liste gelöscht! Die einzige Erklärung: XTree Gold ist am Ende doch nicht aufwärtskompatibel zu Windows 95 ist. Es wurde für das alte Windows entworfen und getestet, unter Bill Gates' neuestem Werk kommt es dann wohl zu Problemen. Auch das unter Windows 3.1 perfekt funktionierende SmartFind funktioniert hier nicht richtig.

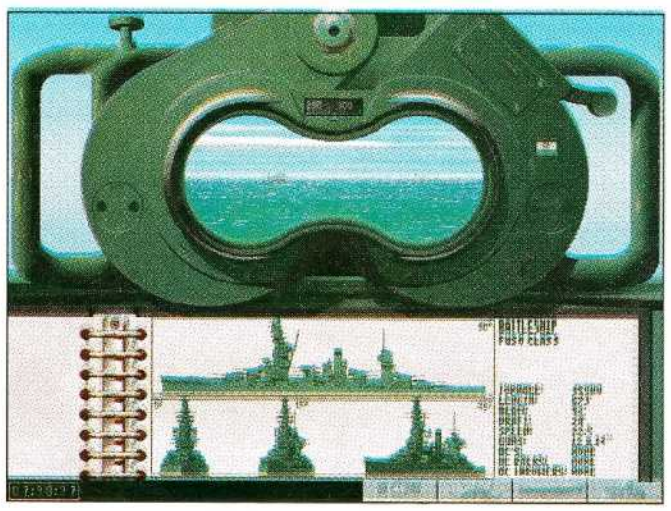


Daher unser Tip: Arbeiten Sie noch unter der Version 3.1X, dann könnten Sie mit dem Gedanken spielen, sich diese Dateiverwaltung zuzulegen. Allerdings erhalten Sie für rund 50 DM ein Programm, das man nur benötigt, wenn man viel mit Dateien zu tun hat, diese hin- und herschiebt und andauernd seine Festplatte aufräumt. Einfachen Aufgaben genügt auf jeden Fall auch der Dateimanager oder der Windows Explorer. Windows 95-Nutzer sollten ganz die Finger davon lassen.

Silent Hunter Patrol Disk

Von Mindscape gibt es jetzt diese Mission-CD für die U-Boot-Sim ***Silent Hunter.*** Enthalten sind darauf 15 historisch sorgfältig recherchierte Szenarien und zwei neue Einsatzgebiete: Malaysia einschließlich Singapur und des südöstlichen Teils der Straße von Malakka sowie die Sulu-See einschließlich Teile der Philippinen und Nordborneos. Verbessert wurden in den neuen Missionen vor allem die Geräuschkulisse (Knacken bei tiefen Tauchgängen) und die KI der Konvois. Neue Features gibt es darüber hinaus ebenso: Gefechte U-Boot gegen U-Boot, Fotoaufklärung, Auswurf von Trümmerteilen zur Täuschung des Gegners und Rettungseinsätze. Natürlich wurde die Steuerung des Spiels entsprechend der neuen Einsätze um die notwendigen Shortcuts erweitert. Vorsicht ist allerdings auf Rechnern mit nur 8 MB Hauptspeicher geboten, in speicherintensiven Spielphasen kommt es häufig zu unerfreulichen Soundverlusten! Alle Fans von Silent Hunter sollten sich die Patrol Disk trotzdem einmal näher ansehen.





Das Beste auf CD?

Mahjongg heißt nicht etwa "Mein Junge" auf holländisch, sondern war ursprünglich mal ein sehr gutes Brettspiel, bevor es von Hobbyprogrammierern vergewaltigt und in diversen Varianten auf den Computermarkt geschmissen wurde. Mit ***Mahjongg und andere Brettspiele*** kamen jüngst elf beliebte und bekannte Titel auf einer CD heraus. Mit "andere" sind beispielsweise Dame, Backgammon und Monopoly gemeint, allesamt Titel, die man schon früher auf diversen Sharewaresamplern bekommen konnte.



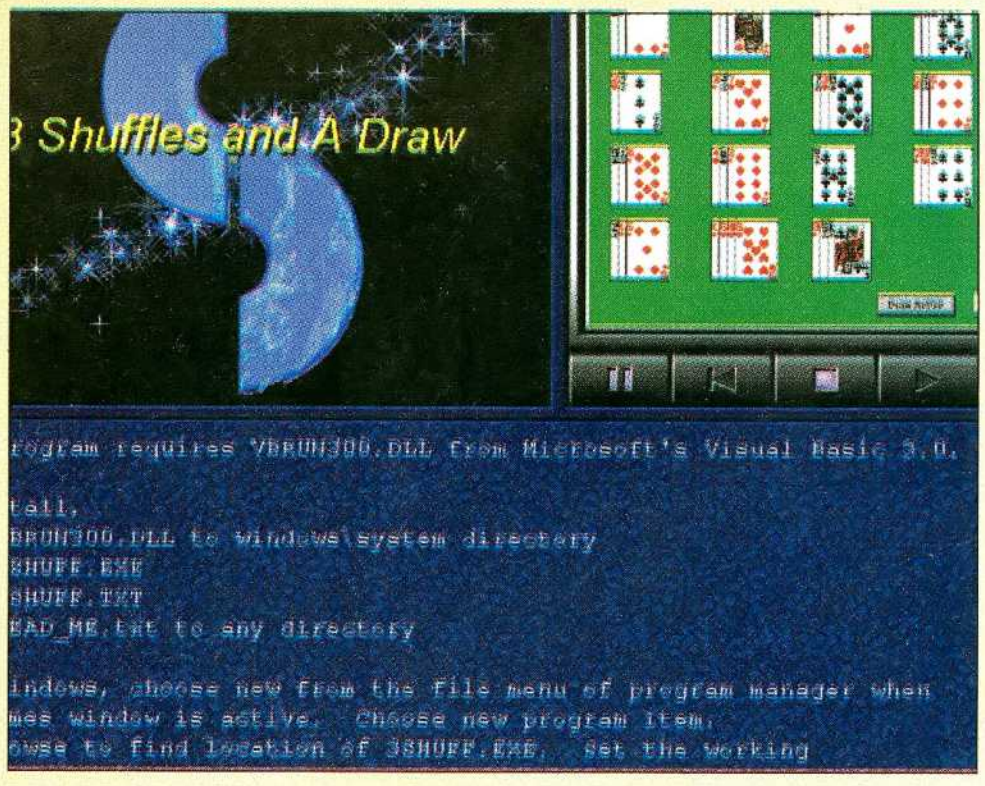
Gleiches gilt für ***Kartenspiele:*** Hier kommen insgesamt zehnmal u.a. Skat, Doppelkopf oder Mau-Mau-Fans auf ihre Kosten, sofern Sie sich die CD kaufen. Erstens handelt es sich um Shareware, die selbst mit 5 statt 15 Mark noch überteuert wäre, denn die Aufmachung der einzelnen Programme – und das gilt für beide CDs – hat eine Spannweite von "ist mir übel" bis "geht gerade noch". Versuchen Sie übrigens nicht, die Kartenspiele-CD einzulegen, während Sie sich im Windows 95-Modus befinden – statt eines Startmenüs könnte sich folgendes vor Ihnen auftun: →



Beide Sammlungen stammen übrigens aus dem gleichen Haus, das auch die "Fanclub"-Reihe verbrochen hat: "Das Beste auf CD". Das Beste auf diesen CDs war die Rückseite, in der ich mich spiegeln und somit den ätzenden Mitesser auf meiner Nase endlich ausdrücken konnte...

Panzer doch mit z!

"Wie kamt Ihr eigentlich dazu, in der 2/97 Pancer Dragoon mit c zu schreiben und noch darauf hinzuweisen, daß dies kein Schreibfehler war"? Eine berechtigte Frage des in leichte Panik geratenen Pressesprechers von *Sega,* schließlich stand das Spiel doch als *Panzer Dragoon* im Laden. Ganz einfach: Wir hatten einen CD-Rohling, Absender Sega in Hamburg, erhalten. Ein Aufkleber in Weiß teilte uns mit, daß es sich hierbei um die Testversion von Panzer Dragoon handelte – Panzer mit c, wohlgemerkt. Genau das hatte der zuständige Kollege fünf Tage nach dem Test anläßlich der Textkorrektur ebenfalls festgestellt und in gutem Glauben daran, daß Software-Firmen am besten wissen, wie ihr Produkt heißt, flugs seinen eigenen Text abgeändert. Sollte uns dies zu denken geben? Ich denke nicht. Guten Abend!



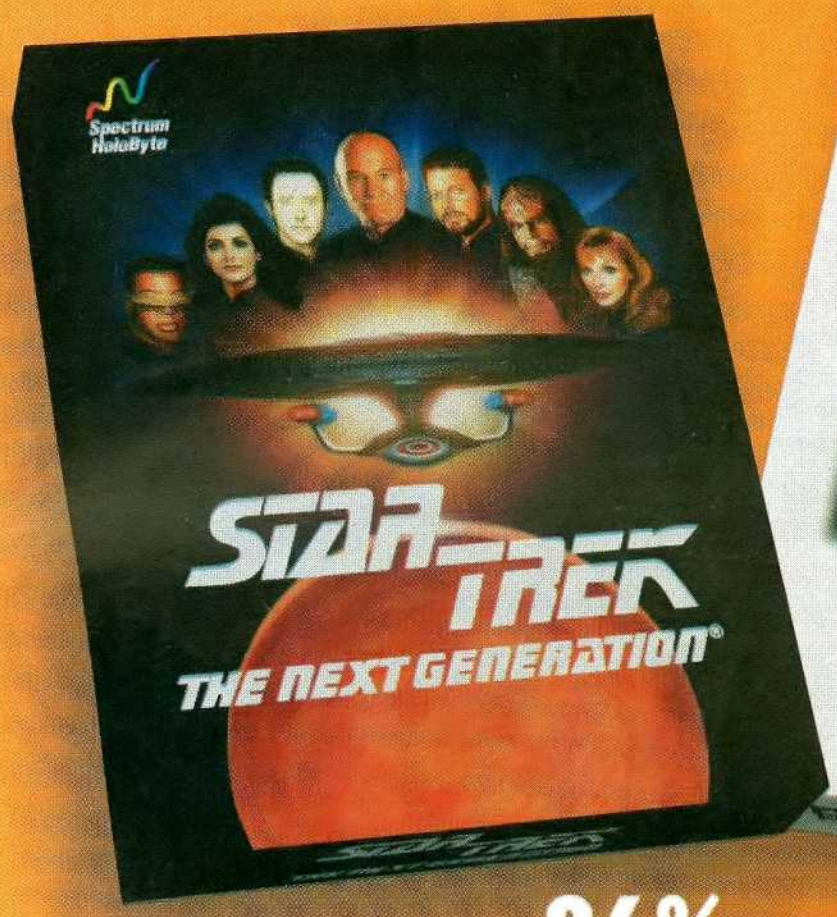
Beachten Sie das Abo-Angebot auf die Seiten 126-127...

FUN Compilation

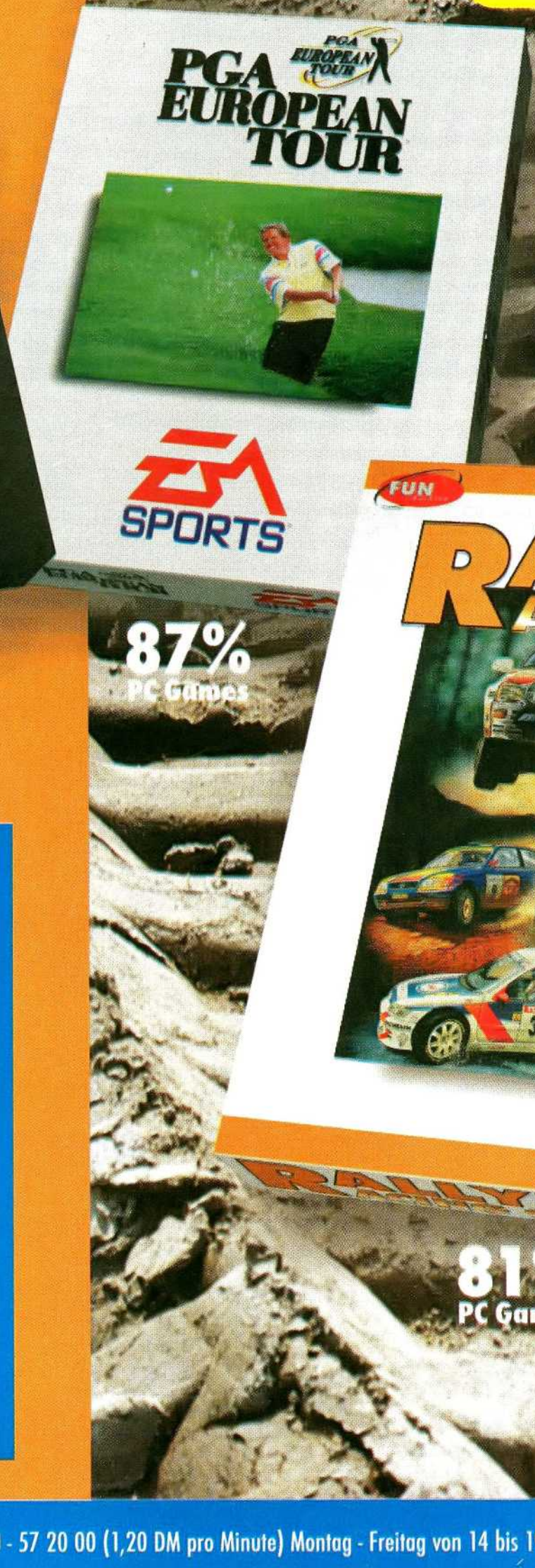
Aller guten Spiele sind 3

3 x SPIELSPASS zum Preis von einem

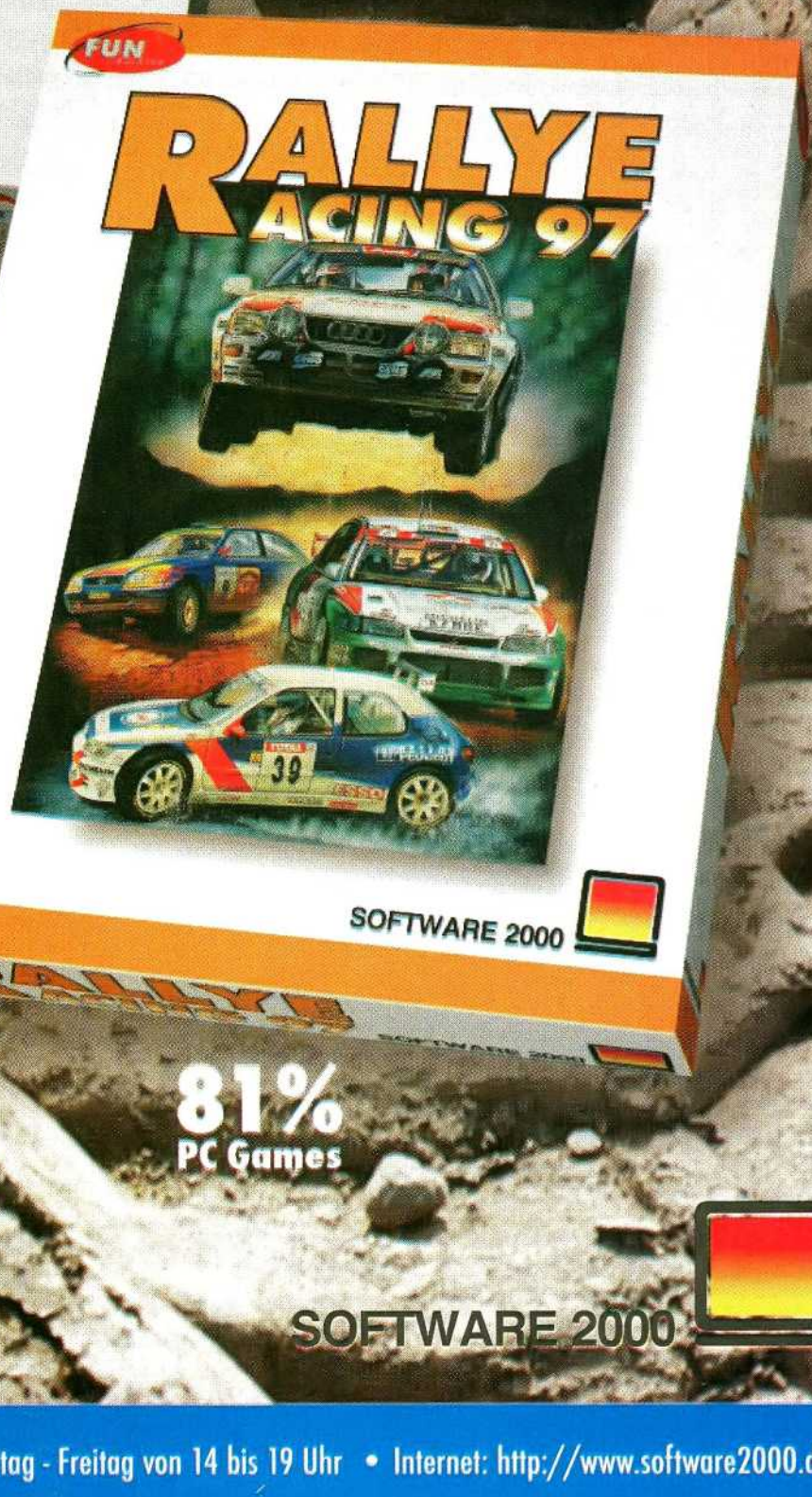
FUN COMPILATION VOL.1



86%
Power Play



87%
PC Games



81%
PC Games

3 TOPSELLER DEUTSCHE VOLLVERSION

Grüner Golfplatz, Faszination Weltraum
und heiße Kisten vereint in der

FUN COMPILATION VOL.1

GOLFEN - auf europäischen Plätzen
gegen Weltklasseprofis!
ENTDECKEN - auf der Enterprise
in unbekannten Galaxien!!
FAHREN - über Stock und Stein:
rasante Rallyes!!!

AB FEBRUAR IM HANDEL

SOFTWARE 2000

© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Dunkelblau und endlos ruhig geht es zu in den Tiefen der Meere. Möchte man jedenfalls meinen. Unser Amerika-Korrespondent Marc Dultz ließ sich bei Electronic Arts davon überzeugen, daß es auch ganz anders kommen kann. Und zwar besonders dann, wenn atomar angetriebene U-Boote der jüngsten Generation im Spiel sind...



Lautlos, schnell und tödlich

Die Geschichte militärischer U-Boote begann vor beinahe 200 Jahren. In ihrem Unabhängigkeitskrieg gegen das britische Empire ließ die amerikanische Kontinentalarmee ein seltsam eiförmiges, auf den wenig angsteinflößenden Namen *Turtle* (deutsch: Schildkröte) getauftes Gefährt vom Stapel, das den Feind das Fürchten lehren sollte. In jenem Sommer 1776 lag die britische Armada vor der Küste von Boston, darunter als Flaggschiff die *HMS Eagle*. Die Aufgabe des einzigen Besatzungsmitglieds der *Turtle* bestand darin, den Rumpf *HMS Eagle* mit einem handbetriebenen Bohrer zu traktieren und eine Art wasserdichte Zeitbombe im Innern des Schiffes zu plazieren. Das gewagte Unternehmen scheiterte kläglich. Und doch sollte die Operation *Turtle* ein neues Kapitel in der Geschichte militärischer Auseinandersetzungen aufschlagen: die Möglichkeit eines Krieges unter Wasser.

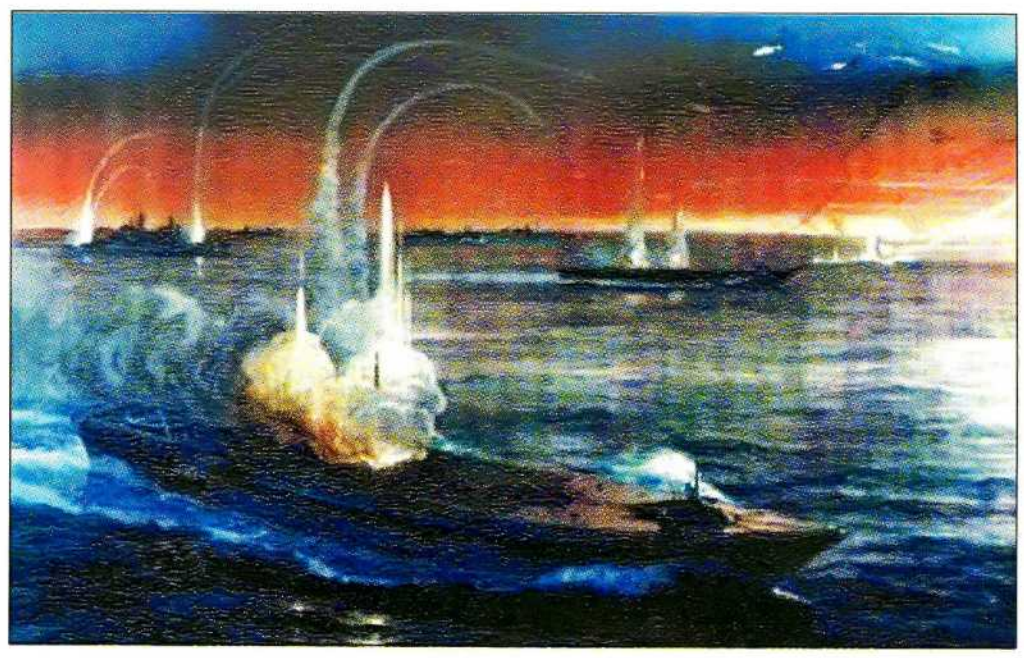
Etwa 150 Jahre lang änderte sich nichts an der Rolle der U-Boote in militärischen Konflikten, immer bestand das primäre Ziel in der Attacke und der Vernichtung feindlicher Schiffe. Besonders die berüchtigte deutsche U-Boot-Flotte der letzten beiden Weltkriege verbreitete Angst und Schrecken unter alliierten Admirälen. Erst in den letzten Jahrzehnten änderten sich das Bild und die Einsatzmöglichkeiten der U-Boote: Atomar angetrieben und mit nuklearbestückten Torpedos ausgestattet, finden sich auf den strategischen U-Booten der U.S. Navy mittlerweile 50% des amerikanischen Atomwaffen-potentials. Längst befindet sich die ärgste Bedrohung für solche Schiffe nicht mehr zu Wasser oder Land, sondern ebenfalls in der stillen Finsternis der Meere. Der Feind des U-Boots ist das U-Boot.



Zu jedem Zeitpunkt im Spiel ist es möglich, sich in Jane's On-Line Encyclopedia über technische Zusammenhänge zu informieren

Stapellauf auf dem PC

Das Potential, das ein Atom-U-Boot und seine komplexen Einsatzmöglichkeiten für eine Simulation auf dem PC bietet, liegt eigentlich auf der Hand. Eben jene Komplexität und die schiere Vielzahl technologisch hochgezüchteter Navigationsgeräte und Ortungsgeräte waren es wohl, die sämtliche Spielehersteller vor eine Umsetzung dieses Themas haben zurückschrecken lassen. Bis jetzt. Denn mit dem im Frühsommer erscheinenden *688(I) Hunter/Killer*, so der Titel der Originalversion, verfrachtet Electronic Arts den Spieler direkt an einen Ort, den er bis dato nur aus Kinofilmen kannte: die Kommandobrücke eines Atom-U-Boots.



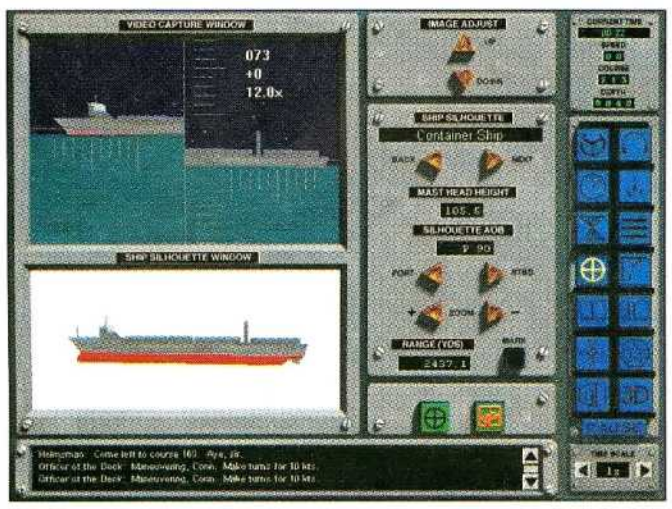
Zu den Waffensystemen an Bord einer 688(I) können sowohl Mk 48 ADCAP Torpedos, als auch Harpoon-Raketen gegen Schiffe oder Tomahawk Cruise-Missiles gehören

Die Äquatortaufe im Genre der U-Boot-Simulation konnte EA bereits mit *688* und *Seawolf* feiern, zwei Titeln, die allerdings von

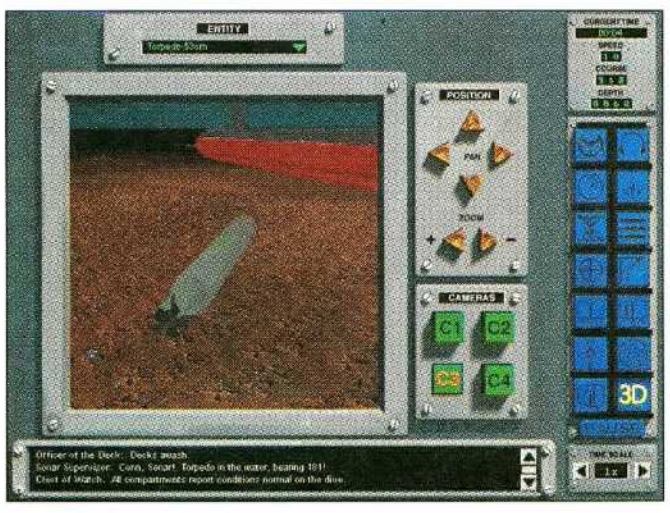


Fachpresse und Spielern nur mit lauwarmer Begeisterung aufgenommen wurden. Dabei lag die eigentliche Crux dieser Spiele im Genre selbst, und zwar in den immer wiederkehrenden Phasen scheinbar endloser Inaktivität: Auf 90 Prozent Langeweile folgten 10 Prozent schierer Terror. Zwischen den Einsätzen war man als Spieler oft gezwungen, bei Nacht aufzutauchen oder tagsüber auf Periskoptiefe aufzutauchen, um den Feind genau beobachten zu können. Die riesigen Dieselbatterien mußten aufgeladen, neue Ziele mühsam geortet werden. Heute ist dies alles anders, was wir vor allem dem technischen Fortschritt der letzten 50 Jahre verdanken.

Es gibt viel zu tun außerhalb der Kampfeinsätze, das Einholen und Verarbeiten wichtiger Daten gehört dabei zu den Hauptaufgaben eines Kommandeurs. Prognosen



Ziel erfassen...



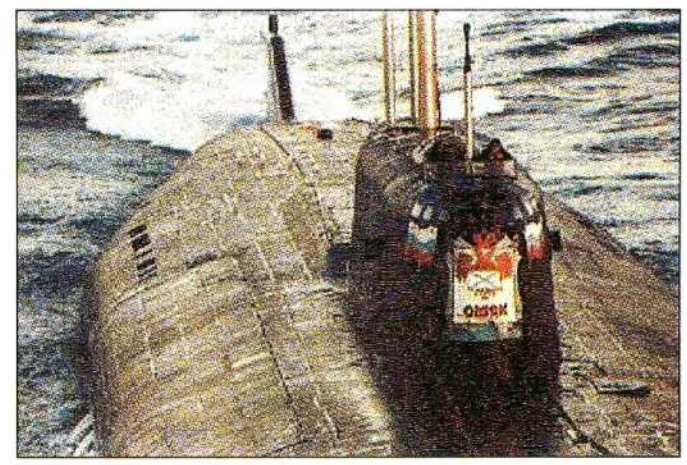
... und Torpedo los!

Der Feind des U-Boots ist das U-Boot.

für Witterung und Seegang wollen ebenso eingeholt werden wie nachrichtendienstliche Erkenntnisse über Feindbewegungen zu Wasser, zu Lande und in der Luft. Der nächste Einsatz will vorbereitet, das nächste Ziel genau studiert werden. Nebenbei ist stets darauf zu achten, daß man nicht vom Feind geortet werden kann. Und wer nicht mit einem Bathythermographen umgehen kann, hat ohnehin ganz schlechte Karten.

Nur die Übung macht den Meister

Damit man lernt, mit dem Wust an Technik kompetent umzugehen, gibt es in *688(I) Hunter/Killer* satte sieben Tutorials in Form ausgiebiger Trainingsmissionen. Jede davon beschäftigt sich mit einem anderen Themenfeld, so daß sich der Spieler nicht nur zum Herrn des eigenen Schiffes entwickeln, sondern auch strategische Einsätze mit Bravour meistern kann. Für die Optik gibt es im Anschluß an jedes Training ein Debriefing mit dem auf Video gebannten Flottenkommandeur, dessen Mimik und Tonfall je nach Abschneiden des Spielers von väterlich lobend bis zur nackten Raserei reicht. Erst nach erfolgreicher Beendigung aller

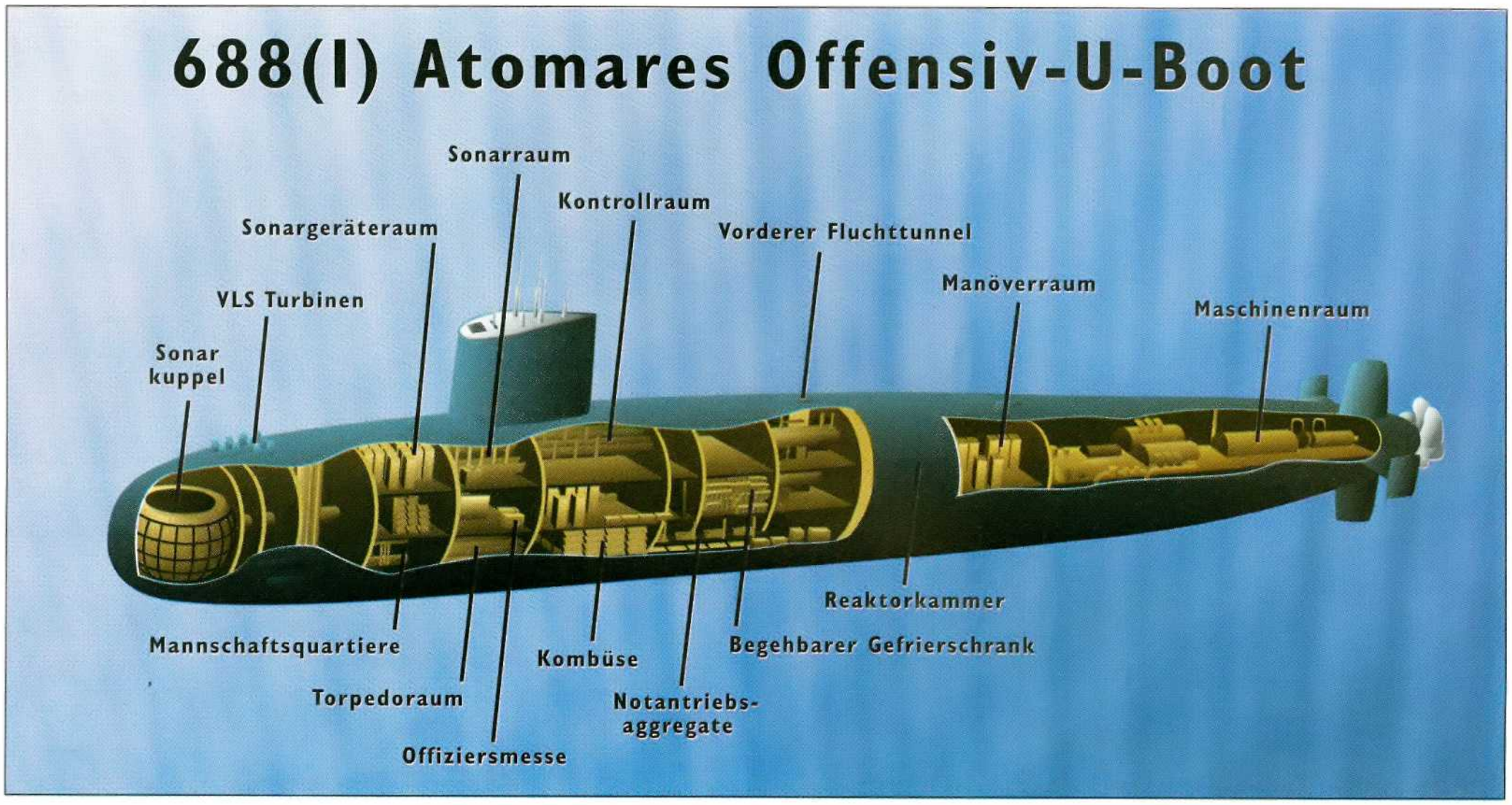


Stürmisch ist's...

Trainingsmissionen sollte man sich an das eigentliche Spiel wagen, denn, wie gesagt, die Fülle der Aufgaben scheint unerschöpflich.

So gibt es zum Beispiel eine ganze Anzahl höchst unterschiedlicher Radarsysteme, mit denen man sich im Ernstfall besser genauestens auskennt. Dazu kommen ein hochempfindliches TMA (Target Motion Analysis), verschiedene Geräte zur Ortung und Dechiffrierung von Geräuschen, realistische Bordwaffensysteme, und, und, und. Es läßt sich schon jetzt mit Sicherheit sagen, daß *688(I) Hunter/Killer* kein Spiel werden wird, das man in wenigen Stunden

Bitte umblättern ☞



beherrschen und in einigen Tagen durchspielen kann. Vielmehr werden letztendlich nur Zähigkeit, Ausdauer und Lernwille den gewünschten Erfolg bescheren. Wer vor so viel Anstrengung zurückschreckt, darf sich allerdings sofort wieder beruhigen. Obwohl die Entwickler empfehlen, sich selbst mit jeder Kleinigkeit an Bord des Schiffes vertraut zu machen, wird es möglich sein, sowohl vor als auch während des Spiels einige Aufgaben und Pflichten an computergesteuerte Assistenten zu delegieren. Allerdings auf Kosten der Effizienz. Denn die fein abgestufte KI dieser Assistenten wächst erst mit der Anzahl erfolgreich abgeschlossener Missionen. Zu Anfang handelt es sich um regelrechte Dumpfbacken, die eingehende Daten ebenso schnell wie leider auch falsch interpretieren.

Damit nicht nur beim U-Boot, sondern auch beim Spiel selbst kein wichtiges Detail vergessen wird, kommt *688(I) Hunter/Killer* von Anfang an mit einem robusten Mission-Editor, mit dem man jede denkbare Konfrontation rund um den Erdball nach Gusto kreieren kann. Es soll eine Modem-/Netzwerkunterstützung geben und einen sehr fein abstufbaren Schwierigkeitsgrad, der dem augenblicklich erreichten Niveau eines jeden Spielers gerecht wird. Sogar eine separat erhältliche Mission-Disk ist bereits in Planung. Bei soviel guten Vorsätzen kann ja eigentlich nicht mehr viel schiefgehen.

Laß' den Fachmann ran

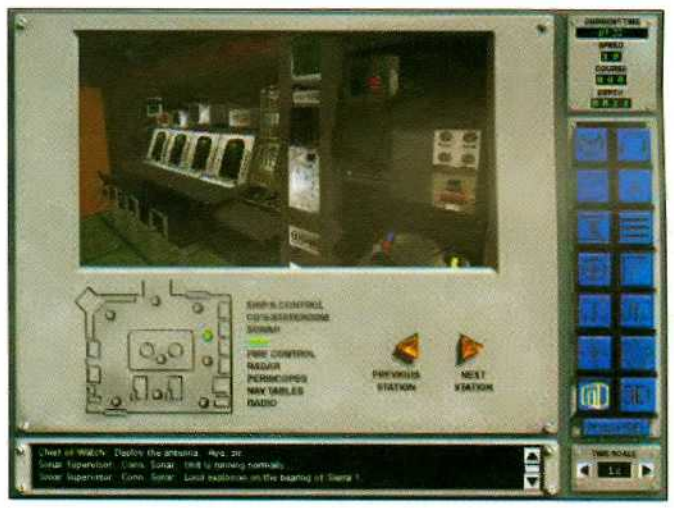
So manche Firma wäre stolz, *688(I) Hunter/Killer* als ihre eigene Entwicklung vorstellen zu können. Leider ist es aber aus wirtschaftlichen und zeitlichen Gründen nahezu unmöglich, sich das nötige Wissen, das man braucht, um die Vorgänge auf einem hochmodernen Atom-U-Boot exakt zu simulieren, nebenbei zu erarbeiten. Wieso konnte also Electronic Arts derart aus dem Vollen schöpfen? Ganz einfach, man hat sich bei der Entwicklung des Spiels nicht einfach auf die eigenen Entwickler verlassen, sondern kompetente Berater

Eine echte Bereicherung für Jane's Combat Series

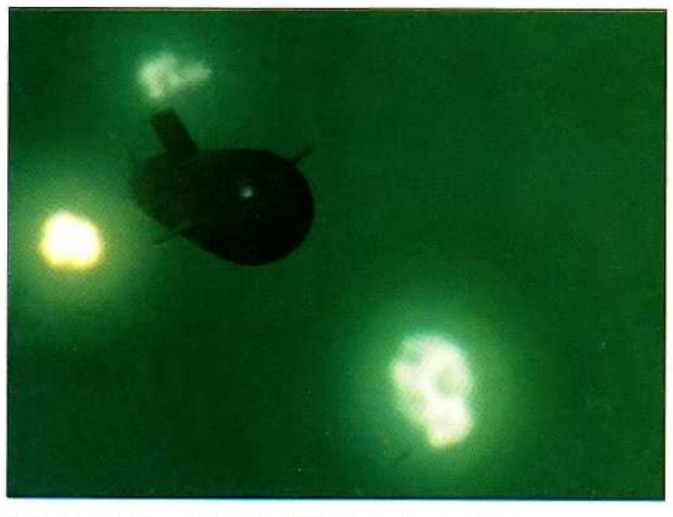
engagiert. Und das gleich in Form einer ganzen Firma, der Sonalysts, Inc.

Der Name Sonalysts setzt sich zusammen aus "Sonar Analysts", womit auch schon der Arbeits- und Forschungsschwerpunkt der Firma im Bereich der U-Boot-Technologie deutlich wird. Seit der Firmengründung vor mehr als 25 Jahren kamen 95% aller Aufträge für Sonalysts entweder von der U.S. Navy oder vom amerikanischen Verteidigungsministerium. Doch nach Beendigung des Kalten Krieges sollten auch für die privaten Rüstungsfirmen in den USA frostige Zeiten anbrechen. Ein immenser Teil des amerikanischen Verteidigungsbudgets wurde eingefroren oder ganz gestrichen. Um die 450 Mitarbeiter starke Belegschaft auch weiterhin in Lohn und Brot halten zu können, waren bei Sonalysts weitreichende Diversifizierungen angesagt.

Was lag also näher, als das in Jahrzehnten erworbene technische Know-how an die Medien weiterzugeben? Zu den neuen Kunden zählten so namhafte Vertreter wie Time Life und ESPN. Die geographische Nähe zu einem



Die Spieler werden lernen müssen, sich mit einem ganzen Areal technischer Instrumente zurechtzufinden.



Und so sieht die 688(I) aus einem der verschiedenen externen Blickwinkel aus



Heimaturlaub

Fortsetzung auf Seite 20 ☞

STAR TREK®
DER ERSTE KONTAKT™

DM 8,80 Sfr 8,80 öS 70

Das offizielle Magazin zum Film



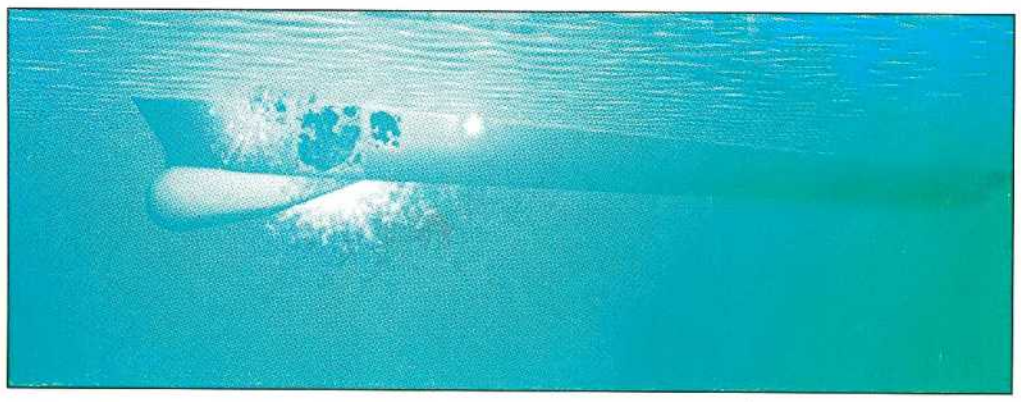
Der Film in Bildern!

Enthüllt: Die neue *U.S.S. Enterprise!*

Die Entwicklung der perfekten Borg!

Jetzt im Handel

Marinestützpunkt, die immer noch hervorragenden Kontakte und die Möglichkeit, schnell ein eigenes, ebenso versiertes wie motiviertes Entwicklerteam zusammenzustellen, machten Sonalysts schließlich auch für Electronic Arts interessant. Die Zusammenarbeit geriet sogar dermaßen fruchtbar, daß sich das Pentagon in die letzte Phase der Spielentwicklung einmischte. Man glaubte einen Interessenkonflikt wegen in der Vergangenheit mit Sonalysts vereinbarten Geheimhaltungspflichten zu erkennen. Denn auch nach dem Ende des Kalten Krieges gibt es militärische Geheimnisse, die Aug' und Ohr der Öffentlichkeit wohl niemals erreichen werden. Trotzdem, oder gerade deshalb, kann man davon ausgehen, daß es eine so akkurate und realistische U-Boot-Simulation wie *688(I) Hunter/Killer* bisher noch nicht gegeben hat.



Alles klar zum Auftauchen! Obwohl eine 688(I) eigentlich zwei Periskope besitzt, wurden im Spiel alle möglichen Perspektiven in einem Sichtgerät zusammengefaßt



Auf dieser Karte sehen Sie Ihre Fahrtroute quer durch den Indischen Ozean



Ihr Flottenkommandeur wartet nach jeder Mission auf Sie. Seine Reaktion hängt unmittelbar von Ihrem Erfolg ab

Macht das auch Spaß?

Erstaunlicherweise ist es zum Teil gerade die große Realitätsnähe, die wesentlich zum Unterhaltungswert des Spiels beiträgt. Da sind zum Beispiel die Reaktionen der Crew. Nehmen wir einmal an, Sie haben auf ein paar Trainings verzichtet und statt dessen auf Ihrer ersten Feindfahrt viele Assistenten eingeschaltet. Nun werden Sie von einem feindlichen U-Boot mit Torpedos attackiert, und Ihre Assistenten scheinen mit der Lage überfordert. Dann wird die Stimmung innerhalb der Mannschaft schnell umschlagen: von leichter Nervosität über ausharrende Angespanntheit bis zur blanken Panik. Man wird Sie anbrüllen und von Ihnen Auskunft darüber verlangen, was Sie gegen die Torpedos zu tun gedenken. Schließlich sind Sie immer noch der Kapitän, und damit für das Schiff und die Mannschaft verantwortlich.

Im Spiel selbst kann man zwischen dem Absolvieren von mehr als zehn einzelnen Missionen und einer umfassenden Kampagne wählen. Dabei sind auch die Missionsziele durchaus realistisch gewählt. Und in der Kampagne wird es Sie zunächst nach Kuba verschlagen, wo sie es mit paramilitärischen Nationalisten zu tun bekommen, und anschließend wartet ein Einsatz gegen das Drogenkartell in den Gewässern vor der kolumbianischen Küste. Weiter geht's in den Mittelmeerraum, schließlich sind Libyen und der Balkan noch immer potentielle Krisenherde. Anschließend warten der obligatorische Persische Golf und ein Geheimauftrag im Nordpazifik auf Sie und Ihr Schiff. Unter anderem werden Sie ein SEAL-Team absetzen und unterstützen, abgestürzte Piloten vor den Haien retten und feindliche U-Boote zur Strecke bringen müssen. Bestimmt kein Unternehmen für Leute mit flatterhaftem Nervenkostüm.

Gerade im optischen Bereich des Spiels wurde dagegen auf zu große Realitätsnähe verzichtet. So ist es etwa möglich, einmal abgeschossene Torpedos oder Raketen aus den verschiedensten Kameraperspektiven zu verfolgen, darunter eine Panorama-Ansicht aus Geschoßperspektive. Ebenso kann man das eigene U-Boot aus der Vogelperspektive betrachten, sogar während man es steuert. Natürlich entspricht ein solcher Blickwinkel in keiner Weise der Realität, aber spätestens wenn Sie zum ersten Mal durch ein Minenfeld manövrieren müssen, werden Sie die Vorzüge dieser Option zu schätzen wissen.

Was werden wir also erwarten können, wenn Electronic Arts *688(I) Hunter/Killer* im Frühsommer erstmalig auftauchen und seinen Bug der Öffentlichkeit präsentieren wird? Nun, viele Spieler, besonders Genre-Neueinsteiger, werden sich von Anfang an über den riesigen Spielumfang, die Masse der zu erlernenden Aufgaben und die große Komplexität beschweren. Unterm Strich wird das Spiel jedoch eine echte Bereicherung für *Jane's Combat Series* darstellen. Wahrscheinlich wird EA die U-Boot-Simulationen mit diesem Titel ähnlich beeinflussen, wie es zuvor schon Flug- und Hubschraubersimulationen beeinflussen konnte. Eine echte Bereicherung für das immer trister werdende Feld historischer U-Boot-Sims können wir auf jeden Fall erwarten. Und wir werden Ihnen noch ausführlich darüber berichten.

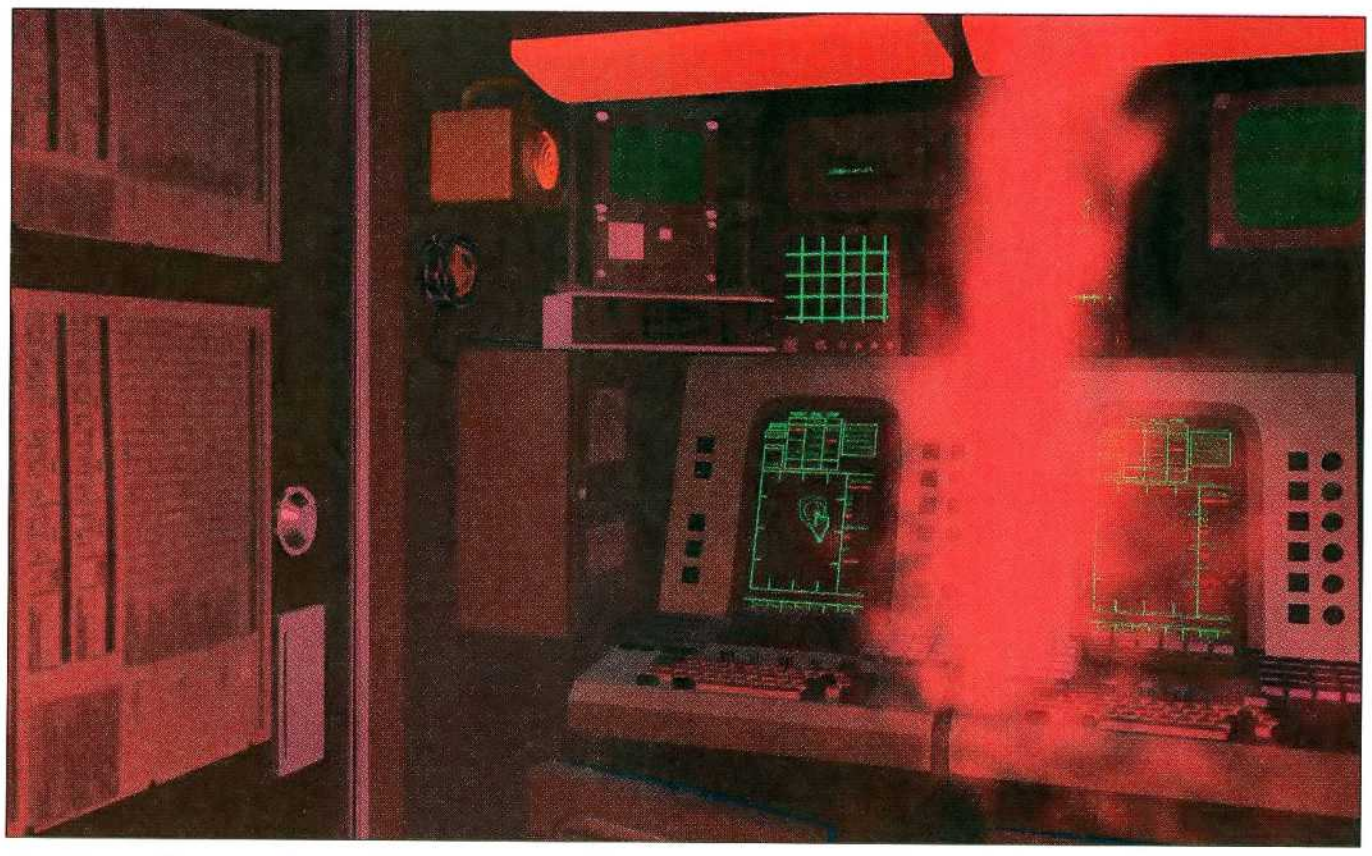
Literaturtips!

Wenn Sie sich auf unterhaltsame Weise über Atom-U-Boote und deren Technikgeschichte informieren möchten, empfehlen wir Ihnen die folgenden Titel. Der Einstieg in 688(I) Hunter/Killer wird Ihnen nach der Lektüre bestimmt etwas leichter fallen.

Tom Clancy, Jagd auf Roter Oktober,
(Goldmann, DM 14,80), ISBN 3442091225

Tom Clancy, Atom-U-Boot,
(Heyne, DM 48,-), ISBN 3453090934

Tom Clancy, SSN. A strategy guide to submarine warfare,
(Berkeley Pub. Group, ca. 25 Dollar), ISBN 0425159116 (Erschienen im Dezember 1996, eine deutsche Übersetzung liegt noch nicht vor.)



Der Kontrollraum einer 688(I). Das rote Licht bereitet die Crew auf ein plötzliches Auftauchen in der Nacht vor

Fortsetzung auf Seite 22 ☞

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 1 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

Unverbindliche Preisempfehlung

nur 14,80 mark

KOMPLETT DEUTSCH

Vollversion

HAMMER OF THE GODS™

DOS Version

Auf den Spuren der Wikinger



Plündern, rauben, brandschatzen: Hammer of the Gods hält, was andere Spiele nur versprechen

- Über 25 verschiedene Kampfeinheiten
- 1 bis 4 Spieler via Netzwerk, Modem oder E-Mail
- Über 2500 Einzelbilder Rotokop-Animation



Genre: Strategie

NEW WORLD COMPUTING®

© New World Computing. Lizenziert von Softgold Computerspiele GmbH. zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins

Jetzt im Handel

Jedem seine Koje

Marc Dultz im Gespräch mit Terry Jones, Captain im Ruhestand, U.S. Navy

Seit vor mehr als 200 Jahren das erste U-Boot vom Stapel lief und in die endlosen Tiefen des Ozeans eintauchte, hat sich die Kunst der Kriegsführung unter Wasser ebenso grundlegend wie rapide verändert. Mit der Kampferfahrung wuchs auch die Menge an verwertbaren Daten, aus den ersten submarinen Gefechten wurde ein hochtechnisiertes, mitunter kriegsentscheidendes und immer auch für die Medien interessantes Katz-und-Maus-Spiel. Auf den U-Booten der neuesten Generation finden sich nicht nur die jüngsten Früchte der Hi-Tech-Industrie, sondern vor allem eine exzellent ausgebildete und extrem motivierte Mannschaft.

Über beinahe drei Jahrzehnte war auch Captain Terry Jones Teil einer solchen Mannschaft. Während seiner Dienstzeit im sprichwörtlichen "Silent Service" lernte er das gesamte Spektrum amerikanischer U-Boote aus erster Hand kennen. Seit ein paar Jahren befindet sich Captain Jones nun bereits im Ruhestand, ohne sich dabei wirklich ausruhen zu können. Denn obwohl er seine Offiziersuniform gegen Zivilbekleidung eingetauscht hat, steht er indirekt noch immer in Diensten der U.S. Navy und des amerikanischen Verteidigungsministeriums – er berät die Firma Sonalysts bei der Entwicklung eines neuartigen Waffensystems. Beraten durfte er auch Electronic Arts, als es darum ging, mit 688(I) Hunter/Killer eine U-Boot-Simulation der besonderen Art zu erschaffen.

PC Power: Captain Jones, bitte verraten Sie unseren Lesern etwas über Ihren persönlichen Hintergrund.

Captain Jones: Bevor ich vor ein paar Jahren bei Sonalysts anheuerte, diente ich 26½ Jahre in der Navy und zwar während meiner gesamten Dienstzeit auf U-Booten. Ich war auf fünf verschiedenen Schiffen stationiert, kommandierte ein Boot der Sturgeon Class Attack (SSN) und eins der Trident-Klasse (SSBN). Auf einem U-Boot der Los Angeles-Klasse diente ich als Erster Offizier.

PC Power: Waren Sie auch auf einer 688(I) stationiert, um die es im Spiel geht?

C.J.: Nein, bei mir war es die USS Groton, eins der ersten Schiffe der 688er Flotte. Durch meine Arbeit bei Sonalysts stehe ich allerdings in engem Kontakt mit der Navy und bin mit den Modernisierungen und Modifikationen im Waffensystem bestens vertraut.

PC Power: Auch modernste U-Boote wirken auf die meisten von uns sehr beengend. Wie würden Sie das Leben an Bord eines typischen U-Boots der Kriegsmarine beschreiben?

C.J.: In der Regel ist man als Teil der Besatzung viel zu beschäftigt, um sich darüber Gedanken zu machen. Viele Leute, die ein U-Boot besichtigen, finden vor allem die Quartiere viel zu eng. Das ist wohl auch ein Grund, warum die Mannschaft eines U-Boots immer nur aus Freiwilligen besteht. Wer auch nur im geringsten klaustrophobisch veranlagt ist, wird sich kaum auf einer SSN verpflichten. Außerdem lebt man in einem 18-Stunden-Rhythmus, der keine Langeweile aufkommen läßt. Das liegt daran, daß man nach einer sechsstündigen Wach- oder Arbeitsschicht zwölf Stunden frei bekommt. Und selbst in dieser Freizeit gibt es keine Probleme. Auf einem U-Boot dienen schließlich die besten Leute der Navy. Man ist ständig von sehr disziplinierten, charakterfesten Kameraden umgeben, mit denen es wirklich so gut wie niemals Ärger gibt. Am schönsten ist jedoch die Zeit während eines aktiven Einsatzes auf See, wenn man das Gefühl hat, ein Ziel zu haben und etwas erreichen zu können.

PC Power: Können Sie kurz einen typischen Tagesablauf an Bord darstellen?

C.J.: Ein typischer Tag auf See gliedert sich in sechsstündige Einheiten, die jeweils von einer Mahlzeit unterbrochen werden: Frühstück, Mittagessen, Abendbrot und ein Mitternachtsmahl, das wir "mid-rats" nennen. Also ganz gleich, wann man zur Wache geht oder von einer Wache kommt, es ist immer für etwas zu essen gesorgt. Zwischen den Mahlzeiten gibt es noch ein zweistündiges Training, entweder in der Gruppe oder im ganzen Zug. Außerdem finden regelmäßig Übungen statt, bei denen Notfälle simuliert werden. Feuer an Bord, plötzlicher Druckabfall, Wassereinbruch, Probleme mit der Stromversorgung – eben alles, was die gesamte Crew veranlassen könnte, gemeinsam einen weiteren Schaden abzuwenden. Während solcher Übungen soll sich die Crew bis auf wenige Ausnahmen genauso verhalten wie im Ernstfall. Natürlich werden wir kein Wasser auf elektrische Anlagen spritzen oder die mit CO2 betriebene Löschanlage tatsächlich aktivieren, aber ansonsten soll alles so laufen wie im Ernstfall, mit der gleiche Ausrüstung und den gleichen Abläufen. In einer Abschlußbesprechung bekommt die Crew mögliche Verhaltenskritik als Feedback für zukünftige Einsätze direkt mitgeteilt.



PC Power: Wie lange bleibt ein U-Boot normalerweise auf See?

C.J.: Das hängt sehr von der Klasse des U-Boots ab. Auf einem U-Boot der SSBN-Klasse dauert der Zyklus etwa drei Monate, davon zwei auf See und ein Monat Generalüberholung im Dock. Anschließend beginnt der Zyklus wieder von vorn. Diese U-Boote werden mit zwei Mannschaften betrieben, die während der einmonatigen Überholungsphase Hand in Hand arbeiten. Dann läuft das Schiff mit der einen Crew aus, während die zweite ein paar Wochen in den Urlaub geht und danach zum Training antritt. Bei den offensiven U-Booten der SSN-Klasse ist die Dauer des Einsatzes viel weniger vorhersehbar und kann irgendwo zwischen einer Woche und sechs Monaten liegen. Aber auch während eines sechsmonatigen Einsatzes befindet man sich nicht die ganze Zeit auf Tauchstation, sondern hat zwischendurch vielleicht einen Wartungszyklus von vier Wochen und einen Reparaturzyklus von zwei Wochen. Auch ein paar Tage Landgang in verschiedenen Hafenstädten gehören dazu. Eine kontinuierliche Tauchphase von zwei Monaten und länger, bei denen man das Tageslicht nur beim gelegentlichen Auftauchen auf Periskoptiefe sehen kann, sind allerdings keine Seltenheit.

PC Power: In seinem Roman SSN beschreibt Tom Clancy, wie ein 688er U-Boot regelmäßig von einem Versorgungs-U-Boot besucht werden muß, um die Vorräte wieder aufzufüllen, sogar im Kampfeinsatz. Würden Sie sagen, daß solche Versorgungsphasen zu den gefährlichsten Aufgaben während eines Einsatzes gehören?

C.J.: Von seinem Auslaufen aus dem Hafen bis zu seiner Rückkehr ist ein U-Boot nur auf sich selbst gestellt. Es gibt keinen logistischen Pferdeschwanz, der ja ein völlig unabhängiges Arbeiten ohnehin nur erschweren würde. Natürlich besteht in der Menge der maximal an Bord befindlichen Nahrung ein limitierender Faktor, aber solche Versorgungsphasen, von denen Sie sprechen, gibt es schlicht und einfach nicht.

PC Power: Könnten Sie das etwas näher erläutern?

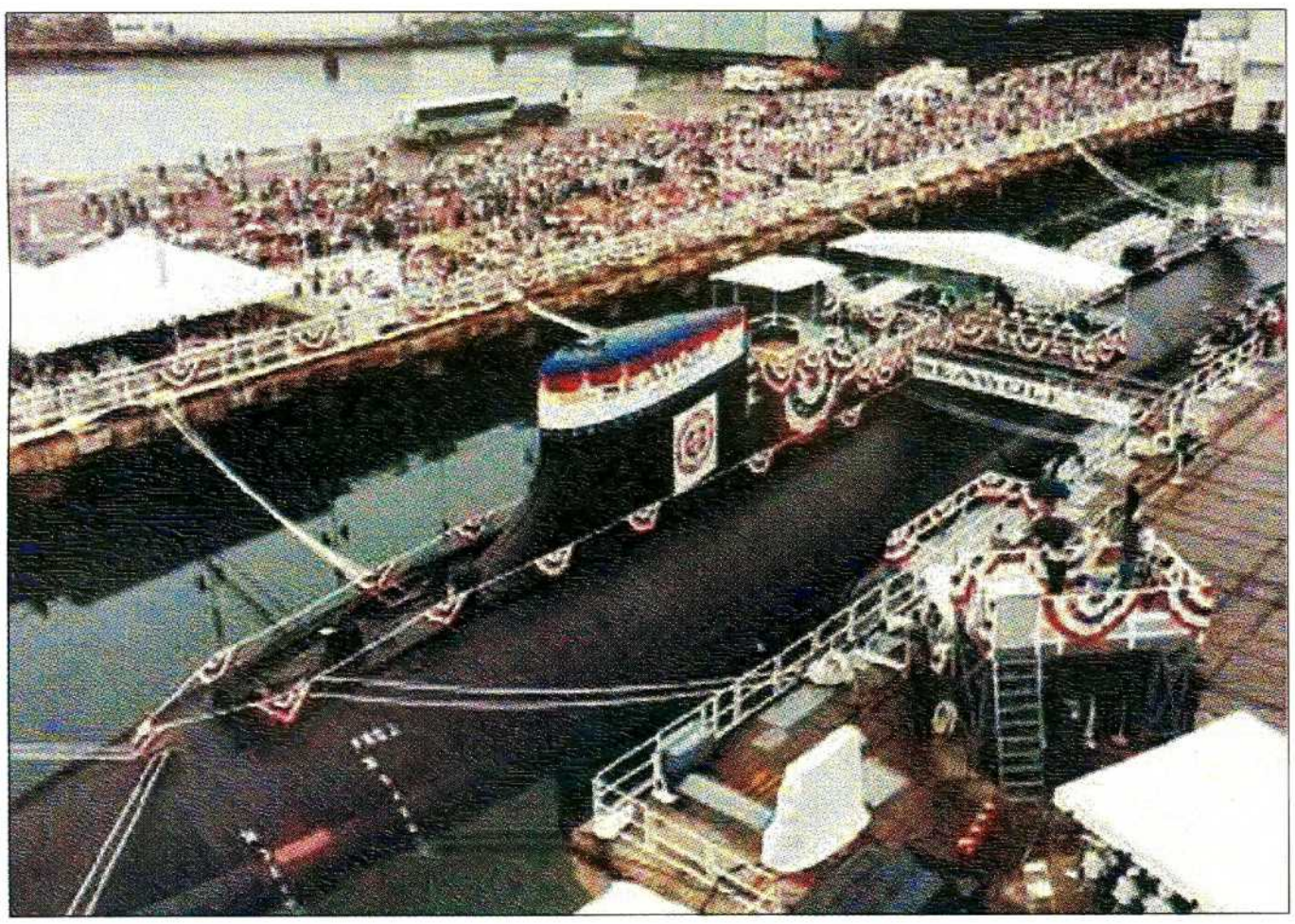
C.J.: Wenn man Proviant an Bord bringt, gibt es dafür einen großen, begehbaren Gefrierschrank und einen ebenso großen Kühlschrank. Die werden so weit wie nur möglich gefüllt, da frische Lebensmittel sowieso als erste knapp werden. Ein Großteil der Nahrung kommt natürlich getrocknet oder in Dosen, und benötigt daher keine Kühlung. Man kann vielleicht eine Wochenration Frischmilch einlagern, aber danach gibt's nur noch Milchpulver. Salat welkt eher, muß daher schneller gegessen werden. Andere Lebensmittel wie Äpfel oder Apfelsinen halten sich dagegen wesentlich länger. Ein U-Boot kann Proviant für maximal 90 Tage in speziellen Vorratsräumen einlagern. Wenn man sich für einen längeren Zeitraum versorgen muß, kann es sein, daß überall in den Gängen Pakete mit Dosennahrung herumstehen. Auf solch sehr langen Einsätzen macht sich die Crew immer zuerst über diese Dosen her, einfach um sie aus dem Weg zu bekommen.

PC Power: Wie groß ist denn die Besatzung eines U-Boots?

C.J.: Ein Offensiv-U-Boot hat eine vollständige Besatzung von 135 Mann, die aber nicht immer vollzählig an Bord sind. Es gibt Spielraum, Teile der Besatzung zum Training oder zur Weiterbildung zurückzulassen. Größere U-Boote haben inklusive der Offiziere eine Besatzung von bis zu 160 Mann.

PC Power: Da der Raum in einem U-Boot sehr begrenzt ist und man außerdem möglichst unbemerkt bleiben will, gibt es bestimmt sehr wenig Möglichkeiten zur Freizeitgestaltung. Welche Arten der Unterhaltung gibt es an Bord?

C.J.: Traditionell waren es Filme. Allerdings sind die alten 16mm-Filme, die wir früher noch hatten, mittlerweile durch Videos ersetzt worden. Man braucht einfach weniger Lagerraum für Videokassetten und kann gleichzeitig mehr Rekorder aufstellen. Videos, Gesellschaftsspiele und Bücher sind heute die typischen Freizeitaktivitäten an Bord eines U-Boots.



PC Power: In seinem nicht-fiktionalen Buch* Atom-U-Boot *beschreibt Tom Clancy das Leben an Bord eines modernen Schiffs der SSN-Klasse und geht dabei besonders auf das sogenannte "hot-bunking" ein. Da wegen der beengten Verhältnisse nicht jeder Matrose ein eigenes Bett haben kann, müssen die Schlafstätten per Rotation gewechselt werden. So kommt es regelmäßig vor, daß man sich zum Schlafen in das noch warme Bett eines Kameraden legen muß, daher auch der Begriff "hot-bunking". Ist diese Situation für die Besatzung nicht besonders hart?

C.J: Die Kommandanten versuchen natürlich, eine solche Situation zu verhindern. Es gibt sogar eine Anweisung, daß die Mannschaft auf längeren Einsätzen keinem "hot-bunking" ausgesetzt ist, sondern jeder seine eigene Koje bekommt. Hin und wieder, besonders auf sehr kurzen Einsätzen von nur einigen Tagen, bei denen man vielleicht zusätzliche Besatzungsmitglieder zu Trainingszwecken an Bord nimmt, kommt es natürlich zu Engpässen. Dann kann es sein, daß einige Angehörige der unteren Dienstränge mit dem "hot-bunking" leben müssen. Man würde einen solchen Zustand jedoch niemals über einen längeren Zeitraum aufrecht erhalten, er ist für die Mannschaft schwer zu ertragen und damit schlecht für die Moral.

PC Power: Wie würden Sie das Leben an Bord einer SSN mit dem auf einer SSBN vergleichen?

C.J.: Ohne Zweifel bietet ein Schiff der Trident-Klasse (SSBN) mehr Platz für die Mannschaft. Die Größe des Rumpfes wurde aus der Anzahl und den Maßen der Torpedoschächte, der gewünschten Schwimmfähigkeit und ähnlichen Faktoren bestimmt. Heraus kam ein geräumiges Schiff mit verhältnismäßig viel Platz für die Mannschaft. Die Lebensqualität ist hier wahrscheinlich höher. Trotzdem würden viele Seemänner ihren Platz auf einer SSN niemals hergeben, weil sich deren Einsätze von denen der SSBN sehr unterscheiden. Sie empfinden das Leben an Bord einer SSN als aufregender und abwechslungsreicher und sind deswegen bereit, auf etwas Platz und Bequemlichkeit zu verzichten.

PC Power: Captain Jones, wie würden Sie Ihre Karriere im "Silent Service" rückblickend bewerten?

C.J.: Auch wenn ich zu Beginn meiner Laufbahn als Kommandeur einen genauen Plan mit allem, was ich erreichen wollte, angefertigt hätte, wäre kaum etwas noch Besseres daraus geworden. Ich war im Mittelmeerraum, im Nordatlantik; ich kommandierte das Mutterschiff einer DSRV (Deep-Submergence Rescue Vehicle) und habe an SEAL-Operationen teilgenommen. Am Nordpol blieb ich mit meinem Schiff voll 77 Tage unterm Packeis und brach damit einen Rekord. Ebenfalls am Nordpol habe ich an einem Rendezvous mit drei Schiffen, einer weiteren SSN der U.S. Navy und einer SSN der britischen Streitkräfte, teilgenommen. Es war eine verdammt aufregende Zeit, und ich könnte mir keine bessere vorstellen.

PC Power: Vielen Dank, Captain Jones, und alles Gute für Ihre Zukunft als Zivilist!

Noch mehr Spielspaß via Internet



Diesen Monat fanden in der Redaktion die internen Wettkämpfe um den Pokal des Weltmeisters im (Internet)Surfen statt. Markus Brodrick präsentiert Ihnen als glücklicher Gewinner die besten Spiele-Sites.

Das Internet ist für den begeisterten Zocker ein kleines Wunderding. Weltweite Netzwerkverbindung zum Ortstarif, das war genau das, was wir uns wünschten. Obwohl das WWW durch Millionen von unnützen Grafik- und Soundseiten immer langsamer wird und sich langsam, aber sicher zur Daten-Stau-Autobahn entwickelt, bietet es noch immer die ultimative Möglichkeit, mit weit entfernten Partnern Netzwerkgames zu spielen. Durch schlaue Datenübertragungsmechanismen sind die Hardwareanforderungen der Games gar nicht so hoch. Sie brauchen weder ISDN noch sonst irgendwelche Wundermittel. Auf der Anwenderseite reicht ein PC, der das Spiel flott ablaufen läßt, ausgerüstet mit einem normalen High-Speed-Modem. Vorausgesetzt, Ihr Internet-Provider bietet Ihnen eine einigermaßen flotte Anbindung an das WWW, werden Sie mit Internet-Games eine Menge Spaß haben.

Spaß ohne Ende

Vorweg gesagt, fast alle richtig guten Action-Spiele, die auch im Internet eine gute Figur machen, finden Sie in einer anderen Zeitschrift. Diese wird von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften herausgegeben. Wir werden an dieser Stelle (leider) nicht näher auf diese Titel eingehen, da wir keine Lust haben, unser tolles Mag in irgendwelchen schrägen Läden hinter Vorhängen anzubieten. Außerdem gibt es noch unseren Netzwerkspiele-Freak Marco Gremmel, der Ihnen die neuesten Hits für LAN und WAN vorstellt.

Deshalb nutzen wir den Platz auf diesen Seiten, um Ihnen die besten "bleifreien" Spiele-Sites im Internet vorzustellen. Wer Zeit und Lust hat, sich im WWW umzusehen, wird auf eine Menge guter Spiele stoßen, mit denen sich ein verregneter Nachmittag oder die Mittagspause im Büro versüßen lassen. Falls Sie das Glück haben, einen Arbeitsplatzrechner mit direktem Zugang zum Internet zu benutzen, steht Ihnen kein Hindernis mehr im Weg. Sie werden auf Ihren Streifzügen durch das weltumspannende Netzwerk mit Sicherheit auf andere User treffen, die genausoviel Spaß an einer kleinen Spielrunde haben wie Sie. Ob Web-Tetris auf einem Server in Japan, eine schnelle Runde durch die unendlichen Weiten des Alls oder ein Adventure, bei dem Sie die Höhlen des Neandertals erforschen, Sie werden Spiele für jeden Geschmack finden.

Sie haben heute Zeit, die Telefonleitung ist frei und der Boß ist nicht in Sicht? Dann sollten Sie sich das eine oder andere Stündchen für eines der Supergames im Netz reservieren. Wir stellen Ihnen in dieser Ausgabe verschiedene Titel vor. Von heißen Raumschlachten mit bis zu 80 Konkurrenten bis zu spannenden Adventures sind alle Möglichkeiten offen.



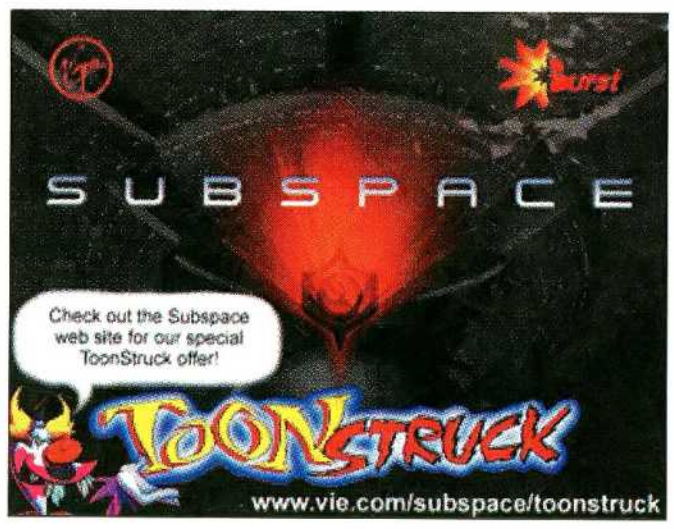
Ab geht die Post! Die Raumschlacht mit mehreren Mitspielern – all over the World – ist bunt, schnell und macht einfach ganz viel Spaß

Subspace

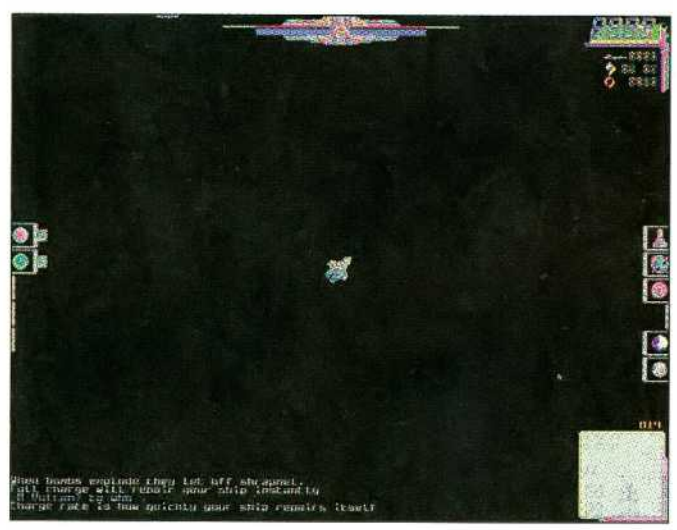
www.vie.com/subspace/

Subspace ist der richtige Titel für alle Zocker, die die alten Outer-Space-Games gut finden. Im Gegensatz zu den Space-Invaders-Spielen von gestern geht es jedoch nicht darum, die Erde vor angreifenden Eindringlingen zu schützen. Sie befinden sich mit bis zu 80 weiteren Spielern in einem gigantischen Level. Von künstlichen Hindernissen wie Wänden, Mauern, Minen und Hochspannungsbarrieren abgesehen, tobt hier eine gigantische Jeder-gegen-Jeden-Schlacht.

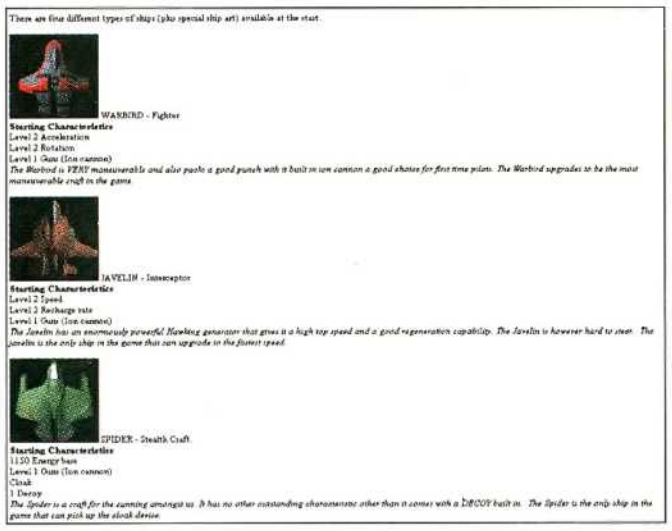
Subspace hat kein eigentliches Ziel. Es geht vorrangig darum, sich so gut wie möglich vor Angreifern zu verteidigen und so viele



Aaaachtung, in fünf Sekunden startet die heißeste Raumschlacht seit der Erfindung des Internets!



Alone in the Dark. Nehmen Sie sich in acht! Schon hinter der nächsten Ecke könnte jemand lauern, und wer will denn schon ionisiert werden?



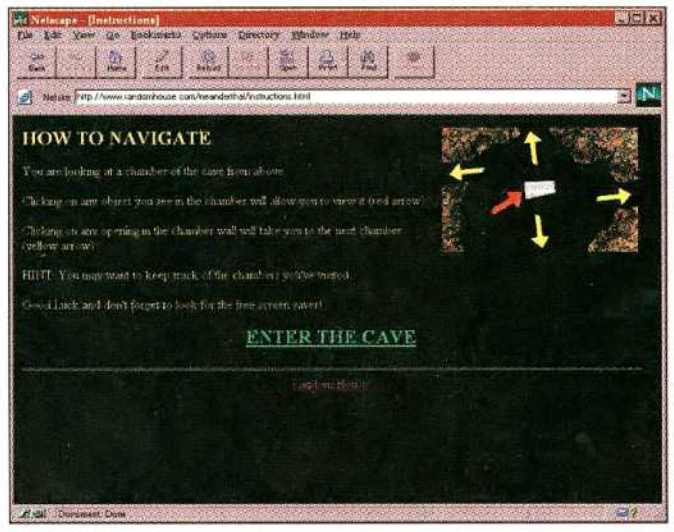
An Schiffen und Bewaffnung soll es nicht mangeln. Suchen Sie sich einen flotten Kahn aus und gönnen Sie dem Gegner keine Atempause!

feindliche Schiffe wie möglich abzuschießen. Sie treten Ihren Weg in die dunklen Weiten des Alls mit einem von mehreren zur Auswahl sehenden Schiffstypen an. Die Raumer unterscheiden sich in Manövrierbarkeit und Bewaffnung. Sie werden ein Weilchen brauchen, bis Sie herausgefunden haben, mit welchem Schiff Sie am besten zurechtkommen. Auf Ihrem Weg durch die Levels finden Sie diverse Goodies. Power-Ups für Bewaffnung, Antrieb und Schild machen Sie zu einem ernstzunehmenden Gegner im Getümmel. Damit Sie nicht informationslos in der Gegend umherirren, haben Sie den Computer und eine umfassende Hilfefunktion als Backseater.

Anm. des Chefhelfers: Haben wir wieder mal ein nettes Wörtchen gefunden?

Sie erfahren ständig Wissenswertes über die gegnerischen Schiffe, ihre Position und sogar über die momentane Schlagkraft der angreifenden Armada. Damit auch die heißeste Schlacht nicht zu schnell langweilig wird, können mehrere Spieler ein Team bilden, um sich schnell und effektiv eine gute Position im Spiel verschaffen zu können. Subspace wird als Freeware im Internet vertrieben. Trotzdem bietet es alle Features guter kommerzieller Spiele. Die freundlichen Programmierer dachten sogar an einen Chat-Mode, um die Verständigung zwischen Spielern eines Teams zu ermöglichen.

Falls Sie nach unserem Bericht über dieses lohnenswerte Spiel unbändige Lust verspüren, diesen Titel selbst zu testen, sollten Sie sich so schnell wie möglich in das Internet einloggen. Verbinden Sie sich mit www.vie.com und laden Subspace herunter. Falls Sie hier dank Stau im Netz nicht schnell genug zur Sache kommen, benutzen Sie eine Search-Engine Ihrer Wahl unter den Stichwörtern "Subspace" "space119.zip" und "Internet-Games". Nach dem Entpacken des Zips und der raschen Installation auf der Festplatte rufen Sie das Spiel auf. Das Game loggt sich automatisch auf einem Subspace Server ein, lädt das aktuelle Level herunter und startet. Jetzt steht der heißen Schlacht im Nirwana des Internet nichts mehr im Wege. Viel Spaß, und hüten Sie sich vor Profis!

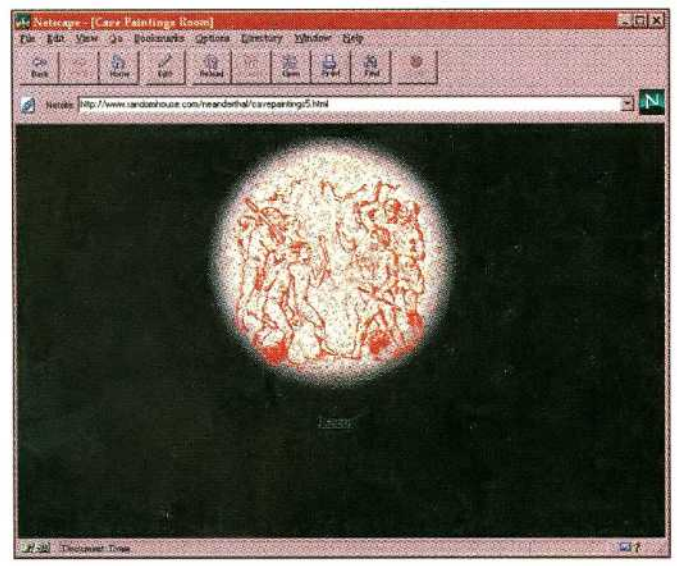


Halten Sie Papier und Bleistift bereit. Sie möchten sich doch nicht auf Nimmerwiedersehen in den weitläufigen Gängen verirren, oder? *(P.S.: Klaus, ich habe gesehen, daß Schwiegermama Dich begleitete!)*

Neanderthal

www.randomhouse.com/neanderthal/

Sie sind von der Entdeckerlust gepackt worden? Kein Problem. Neanderthal ist ein Online-Adventure nach dem gleichnamigen Roman von John Darnton. Sie verfolgen die Spuren zweier Wissenschaftler, die es sich zum Ziel gesetzt haben, die Höhlen des Neandertals nach bisher unentdeckt gebliebenen Artefakten zu durchforschen. Damit Sie richtig Lust auf dieses Spiel bekommen, sollten Sie sich im Vorfeld die Stunden der Muße gönnen und dieses Buch lesen. Gute Buchhandlungen führen auch Taschenbücher in englischer Sprache – so kommen Sie in den vollen Genuß der Wortschöpfungen des Autors.



Wir freuen uns, Ihnen an dieser Stelle das originale Titelblatt von Heft 1 der PC Power präsentieren zu dürfen.



Ist es Licht am Ende des Tunnels, oder haben Sie nur wieder vergessen, den Gashahn abzudrehen und trotzdem die Guten-Morgen-Zigarette angezündet?

Doch zurück zum Spiel. Der Handlungsrahmen verzichtet weder auf Spannung noch auf Gefühle. Sie können live vor Ort miterleben, wie Susan Arnot und Matt Mattison (Ist dieser Name nicht fast so extraordinär wie Klaus Trafford? Der Red..) auf die Suche nach den aufsehenerregendsten Spuren gehen, die seit Anbeginn der Forschung um die Geschichte der Menschheit je entdeckt wurden.

Anm. des Chefmenschen: Der pure Neid. Trafford ist vor allem in England sehr bekannt und wird auch genauso ausgesprochen wie dort, wohingegen Brodrick sich liest wie der falsch geschriebene Name eines US-Schauspielers. Ach übrigens, ich beglückwünsche Dich zur Deiner "Anmerkungen"-Lösung – in Klammern und mit Zusatz "Der Red.." (mit zwei Punkten!) lasse ich mir das gefallen.

Susan und Matt, die einst eine Liebesbeziehung verband, haben sich getrennt. Während ihres Kampfes um akademische Würden verbindet sie nur noch eines: Ihr Doktorvater machte dereinst eine sensationelle Entdeckung. Während eines Forschungsganges entdeckte er den Schädel eines Neandertalers, der zweifellos erst 25 Jahre alt ist.

Während Ihrer eigenen aufregenden Reise zu den Geheimnissen der unterirdischen Welt können auch Sie ihren Teil dazu beitragen, die neuentdeckten, noch unbekannten Wurzeln der Menschheit zu erforschen. Trotzdem es mir sehr schwer fällt und ich mit Sicherheit Millionen unserer dankbaren Leser die Überraschung, den Tag und womöglich das ganze Leben versaue: Sie brauchen gar nicht lange zu suchen. Alle direkten Nachfahren der Neandertaler, ob jünger oder älter als 25 Jahre, arbeiten täglich in der Redaktion der PC Power. Die Adresse entnehmen Sie bitte freundlichst dem Impressum.

Anm. des Chefimpressarios: Ach, daher auch der Name Kieselstein… jetzt wird mir manches klar!

(Anm. des Layouters: Ich bin wohl der einzige hier mit einem originellen Namen: Huizinga klingt wenigstens nach was.)

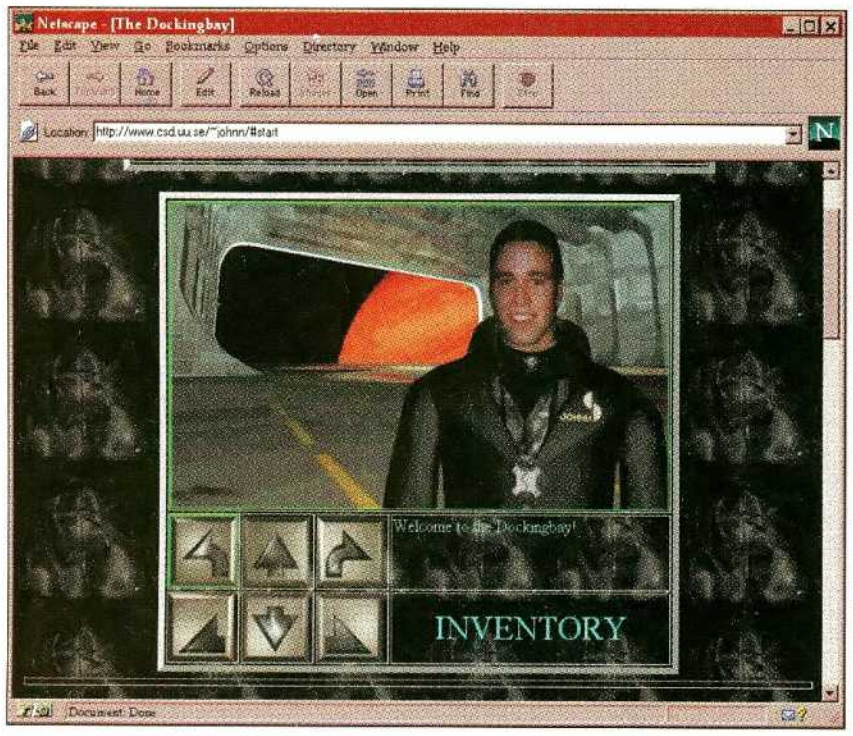
Anm. des Chefredners: Um den richtig auszusprechen, muß man erst mal die Zunge verdrehen…

Dockingbay

www.csd.uu.se/johnn/#start

Okay, ich sehe es ein. Sie hatten Mutter Erde sowieso satt, und Höhlen waren noch nie so recht ihre Sache. Ihre wahren Talente werden erst im Weltall richtig zur Geltung kommen. Also machen wir einen Ausflug zur Dockingbay. Die Dockingbay ist als Raumstation im geostationären Orbit ein einsamer, aber nicht verlassener Außenposten der Menschheit. Die

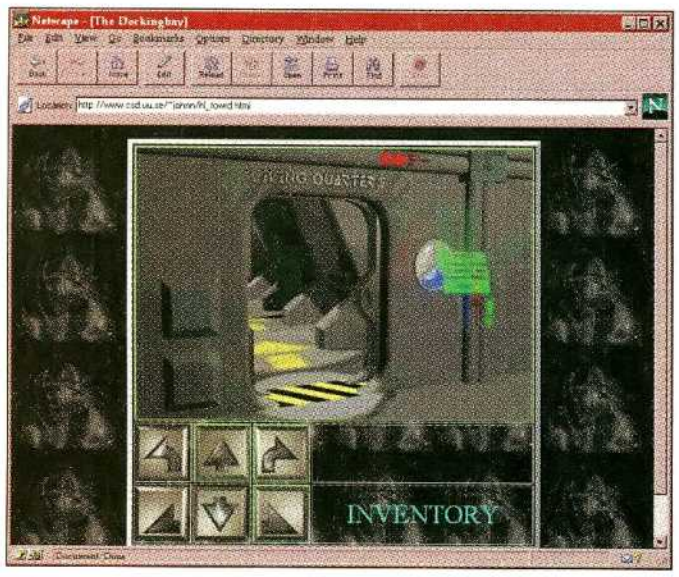
Bitte umblättern ☞



Willkommen an Bord! Dieser freundliche Herr in der Mode von morgen ist für den Zustand der gesamten Anlage verantwortlich und wird Ihnen gerne die Unterkünfte zeigen

letzte Schlacht hat im Jahr 2265 stattgefunden, seitdem konnte diese Station schon fast 200000 landenden Schiffen einen sicheren Hafen bieten.

Dieser Titel ist ein klassisches Push-Button-Adventure. Sie manövrieren sich mit der Hilfe eines Kontrollfeldes und Richtungspfeilen durch die unbekannten Räume der Weltraumstation. Jeder Raum hat, wie es sich für ein richtiges Adventure gehört, seine eigene Funktion und Besonderheiten. Sehen Sie sich hier nur gut um, denn nur Local-



Oh ja, das habe ich mir gedacht. Sie denken nur noch an ein Bett und langhaarige Schönheiten. Nur über die Reihenfolge bin ich mir nicht im Klaren

Know-how wird Sie an Ihr Ziel bringen und Sie vor Überraschungsangriffen Ihrer Feinde schützen (Ganz im Gegensatz zu K.T., der in Sachen Raumstation nur über Lokal-Know-how verfügt.). Außerdem, wer vor Ihnen hatte schon jemals die Möglichkeit, eine Raumstation zu besichtigen, und das auch noch zum Ortstarif?

Dockingbay ist ein Adventure, daß sich zur Zeit noch unter Konstruktion befindet. Weite Gebiete der Raumstation sind schon fertiggestellt, aber einige Räume dürfen noch nicht betreten werden. Es besteht die Gefahr von Dekompressionen, Sie wissen schon. Es lohnt sich, diese Site ab und an zu besuchen. Jedesmal aufs Neue können weitere Bereiche der Raumstation fertiggestellt worden sein.

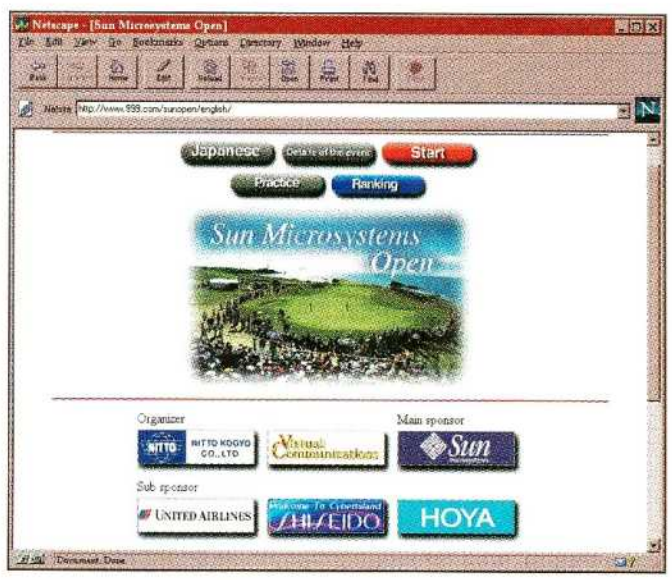
Anm. des Chefkonstrukteurs: Stimmt es eigentlich, daß auf Deiner Homepage unmittelbar neben Deinem Bild der Zusatz "under construction" steht? Wenn ja, dann nimm ihn weg – da ist nicht mehr viel zu retten…

Dieses Game hat nur einen Nachteil. Aufgrund *(Gnaaaaaampfff! Der Chefred.!)* des hohen Standards der verwendeten Grafiken kann die Übertragung der Bilder unter schlechten Leitungsbedingungen ein Weilchen dauern. Trotzdem bin ich mir sicher, daß Sie an diesem Ort eine interessante Zeit verbringen werden. Ein richtiger Weltraum-Enthusiast hat sich noch nie von einem etwas schleppenden Seitenaufbau ärgern lassen.

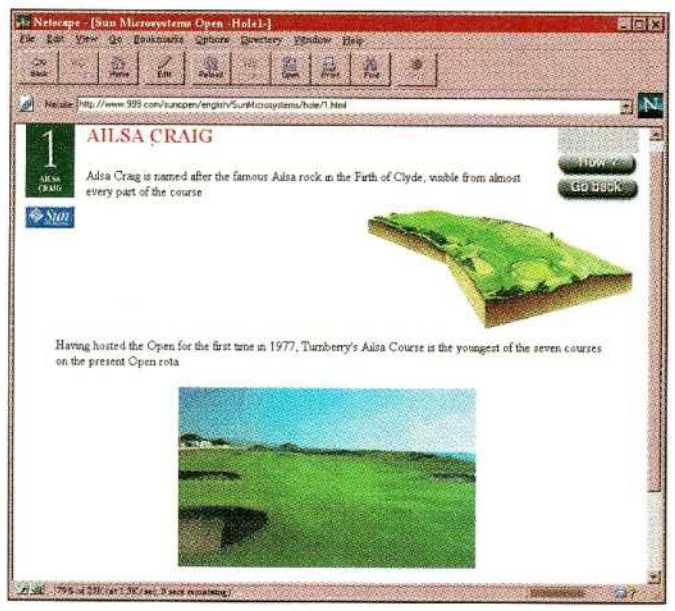
Golf-Sun Microsystems Open

www.999.com/sunopen/

Nach all der Anstrengung tut uns sicher eine kleine Entspannung auf einem gepflegten 18-Löcher-Platz gut. Lassen Sie es sich gut gehen, genießen Sie die Vorzüge dieses hervorragend gepflegten Platzes und lassen Sie die



Wir begrüßen Sie bei den Sun-Open-Golf-Games. Diese Site ist genau der richtige Ort für alle, die es zumindest am Bildschirm Bernhard Langer gleichtun wollen



Ihr Hauptbildschirm. Hier gewinnen Sie einen guten Überblick über den Platz und können sich die Umgebung von oben besehen

wohltuende Wirkung dieses aristokratischen Sportes ganz auf sich wirken.

Kennen Sie Java? Nein, ich meine nicht diese idyllische Insel auf der anderen, sonnigen Seite unserer Welt. Ich meine diese schlaue Programmiersprache, von Sun Microsystems entwickelt und im Internet verbreitet. Immer, wenn sich auf den HTML-Seiten, die Sie mit Ihrem Browser betrachten, etwas bewegt, ist Java dafür zuständig.

Anm. des Chefbrausers: Ja, so was ähnliches hat mir Deine Lebensgefährtin neulich auch über Dich erzählt, aber das Zeug hieß irgendwie anders. Irgendein Insekt aus irgendeinem Land…

Sun, die Erfinder dieses Systems präsentieren mit dieser hervorragend gemachten Golf-Site ihr gesamtes Können. Falls Sie eine eindrucksvolle Präsentation dessen, was im Internet möglich ist, erleben wollen, sollten Sie sich diese WWW-Seiten nicht entgehen lassen. Kaum haben Sie sich mit 999.com verbunden und ein Spiel gewählt, tut sich etwas auf Ihrem Bildschirm. Statt eines Browser-Fensters haben Sie jetzt deren drei. In einem großen Bildschirm überblicken Sie einen dreidimensionalen Ausschnitt des Golfplatzes sowie eine Nahansicht Ihrer Lokation. Die beiden weiteren, kleineren Fenster dienen der Kontrolle Ihrer Schläge und zeigen ein zweidimensionales Bild Ihres momentanen Standortes.

Die Programmierer von Sun haben ganze Arbeit geleistet. Dieses Golfspiel wird Ihnen einen Vorgeschmack auf die Leistungsfähigkeit der Internet-Programme von morgen geben. Dieses Game läuft selbst mit einer lahmen Netzanbindung fast so flüssig, als wäre es auf Ihrem Rechner installiert. Auch ein aktuelles Sport-Game bräuchte sich mit diesen Kontrollmöglichkeiten und der durchaus sehenswürdigen Genauigkeit nicht zu verstecken. Sollten Ihre Spielabsichten also eher friedlich sein, können wir Ihnen diese Seite nur wärmstens empfehlen.

The Enemy Within

www.pathfinder.com/@@fGTP@AQAMWI3yY@G/twep/games/enemy_within/

Bitte lassen Sie sich von dieser monströsen URL keine Furcht einflößen. Hinter dieser langen, komplizierten Adresse verbirgt sich der Zugang zu einem wirklich interessanten Spiel. The Enemy Within ist die Beta-Version eines Adventures von Warner. Frei zugänglich im Internet, können Sie hier ein Computerspiel testen und ansehen, das erst in einiger Zeit auf dem Markt zu sehen sein wird. Auch diese Handlung findet ihren Ursprung in einem Buch.

In dem Spiel spiegelt sich eine der Urängste der Weltmacht Amerika wieder. Militärisch nahezu unantastbar, präsentiert sich die Große Nation dem Angriff durch Terroristen nahezu ungeschützt. Nun ist es passiert. Eindringlinge

Fortsetzung auf Seite 28 ☞

Z DV 59.-

HIND EV 49.-

FIRE FIGHT DA 49.-

THRUSTMASTER FORMULA T2

Mach Dir den Schumi mit LENKRAD UND PEDALEN **209.-**

Formula 1 GP2 EV
The Need For Speed SE DV

Gib Gummi: Rennpaket für nur **129.-**

FIFA Soccer 97 DV
NHL Hockey 97 DV

Bewegung ist gesund: Bandscheibenpaket für lächerliche **129.-**

Z DV
Command & Conquer II* DV

Hirnschmalzanreger: Strategiepaket für nur **139.-**

AFTERLIFE	DA	75.-
AH 64 D LONGBOW	DV	75.-
AKTE PANDORA	DV	75.-
ALIEN TRILOGY	DV	69.-
ATF	DV	69.-
AZRAEL'S TEAR	DV	59.-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69.-
BLEIFUSS 2	DV	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97	DV	69.-
CIVILIZATION 2	DV	75.-
CIVILIZATION 2 SZENARIO CD	DV	39.-
COMMAND & CONQUER 2	DV	85.-
COMMAND & CONQUER 2	EV	79.-
CREATURES	DV	65.-
CRUSADER NO REGRET	DV	59.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL	EV	69.-
DAGGERFALL	DV	79.-
DAYTONA USA	DA	69.-
DEADLOCK	DV	79.-
DER PLANER 2	DV	69.-
DESTRUCTION DERBY 2	DV	75.-
DIABLO	DV	79.-
DIE FUGGER 2	DV	75.-
DIE HARD TRILOGY	DV	75.-
DIE SIEDLER 2	DV	65.-
DIE SIEDLER 2 MISSION CD	DV	29.-
DOMINION*	DV	75.-
DOWN IN THE DUMPS	DV	75.-
DSA 3 - SCHATTEN ÜBER RIVA	DV	39.-
DUNGEON KEEPER*	DV	69.-
FABLE	EV	69.-
FIFA SOCCER 97	DV	69.-
FLOTTENMANÖVER	DV	79.-
FORMULA 1 GP 2	EV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	79.-
GRAND PRIX MANAGER 2	DV	79.-
HAVE A NICE DAY	DV	65.-
HEXAGON KARTELL*	DV	75.-
HOLIDAY ISLAND*	DV	69.-
HUGO 4	DV	55.-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	EV	79.-
KKND	DV	69.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
LEISURE SUIT LARRY 7	DV	79.-
LIGHTHOUSE	DV	69.-
MASTER OF ORION 2	EV	69.-
MAX	DV	75.-
MDK	DV	85.-
MECHWARRIOR II MERCENARIES	DV	79.-
MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
NASCAR RACING 2	DA	79.-
NBA LIVE 97	DV	79.-
NHL HOCKEY 97	DV	69.-
PRIVATEER 2 THE DARKENING	DV	79.-
RALLEY RACING 97	DV	69.-
REALMS OF THE HAUNTING*	DA	79.-
RISIKO	DV	79.-
ROAD RASH	DV	59.-
SCHLEICHFAHRT	DV	69.-
SEGA RALLY	DA	75.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SYNDICATE WARS	DV	69.-
THE NEED FOR SPEED SE	EV	69.-
THE NEVERHOOD	DA	79.-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79.-
TIME COMMANDO	DV	69.-
TOMB RAIDER	DV	69.-
TOONSTRUCK	DA	69.-
TUNNEL B1	DV	79.-
WARCRAFT II EXCLUSIVE ED.	DV	79.-
WARWIND	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

DV: Deutsche Version. EV: Englische Version. DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

0180 5 130 530

BORIS GAMES is a Trademark of MEDIA PUBLISHING

Mit * gekennzeichnete Spiele waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

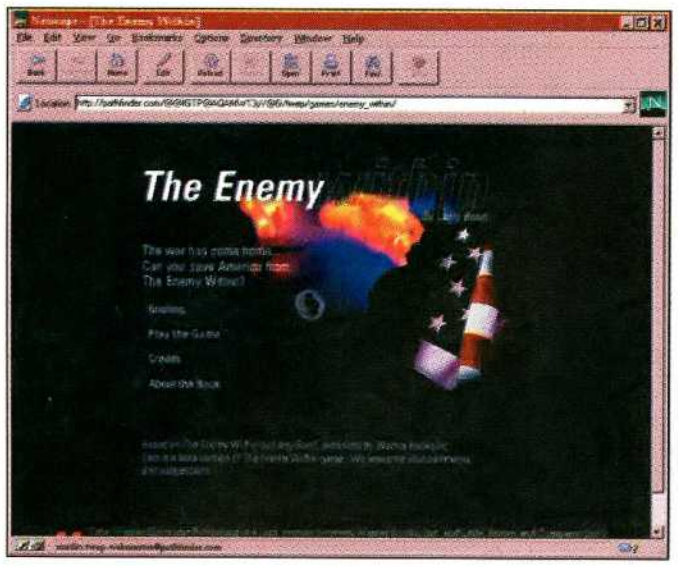
Irrtum vorbehalten.

★★★

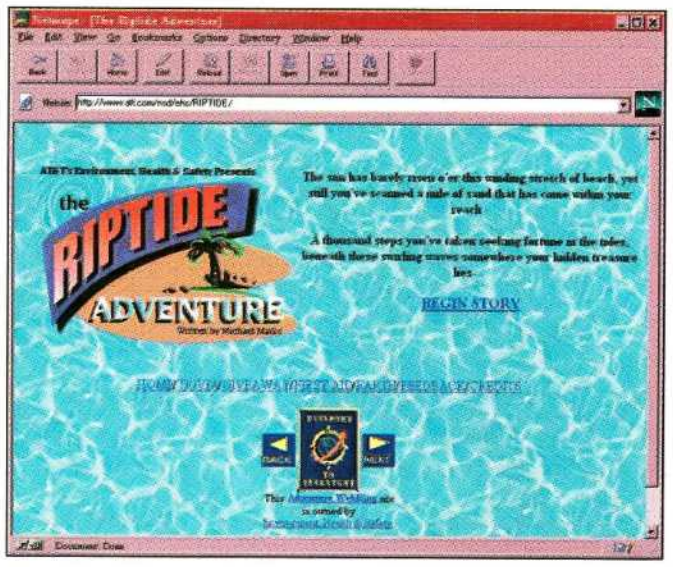
Versand und Verpackung je Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog anfordern!

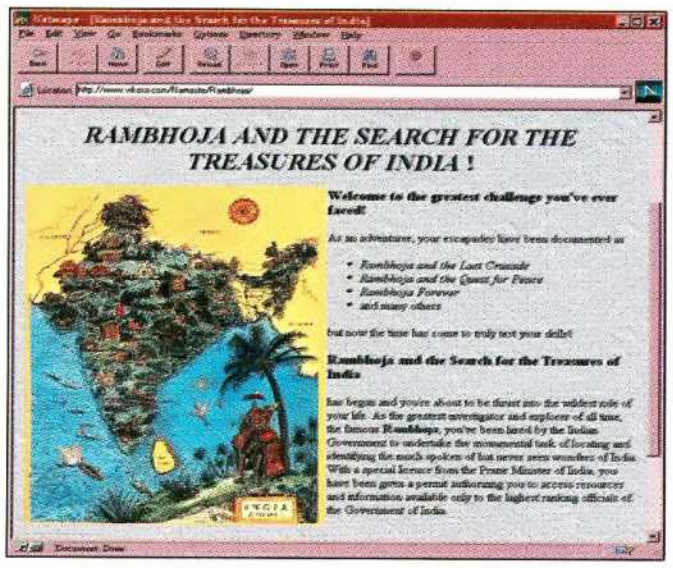
BORIS GAMES



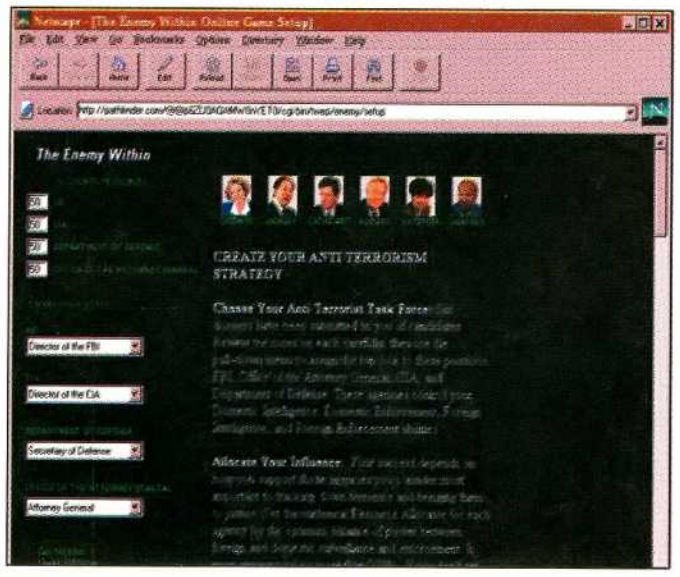
Start frei zu einem Streifzug durch ein noch nicht für den Markt freigegebenes, brandneues Spiel!



Riptide – eine der großen Überraschungen Ihres Lebens als Schatzsucher liegt vor Ihnen.



Angekommen! Von hier aus beginnen Sie mit der Suche nach den verlorenen, unvergessenen Schätzen Indiens



Wählen Sie die Leute Ihres Stabes gut aus. Schließlich könnte es möglich sein, daß Sie und Ihre Mitarbeiter über Wohl und Weh der Nation entscheiden

einer fremden Nation haben begonnen, ihr mörderisches Werk auszuüben. Sie sind eine der Schlüsselfiguren im Kampf gegen die Bedrohung aus der Unterwelt. Sie und der von Ihnen gewählte Stab sind die letzte verläßliche Stütze der Sicherheit der Gesellschaft. Schon aus diesem Grunde sollten Sie ihr Bestes tun, um weiteres Unheil zu vermeiden.

The Enemy Within ist nicht nur ein interessantes Spiel im weltweiten Netzwerk. Sie haben damit eine jener seltenen Gelegenheiten, ein Game zu testen, daß vor Ihnen noch nicht allzu viele Leute gesehen haben. Eine weitere Besonderheit ist, daß Warner im Vorspann zu diesem Spiel um Verbesserungsvorschläge bittet. Sollten viele Besucher von dieser Möglichkeit Gebrauch machen und Ansätze zu einer sinnvollen Verbesserung des Spiels liefern, könnte es tatsächlich passieren, daß das Endprodukt so gestaltet wird, wie es sich die Mehrheit der potentiellen Käufer wünscht. Wir meinen, Sie sollten sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Viel Glück, und passen Sie auf Ihren Rücken auf!

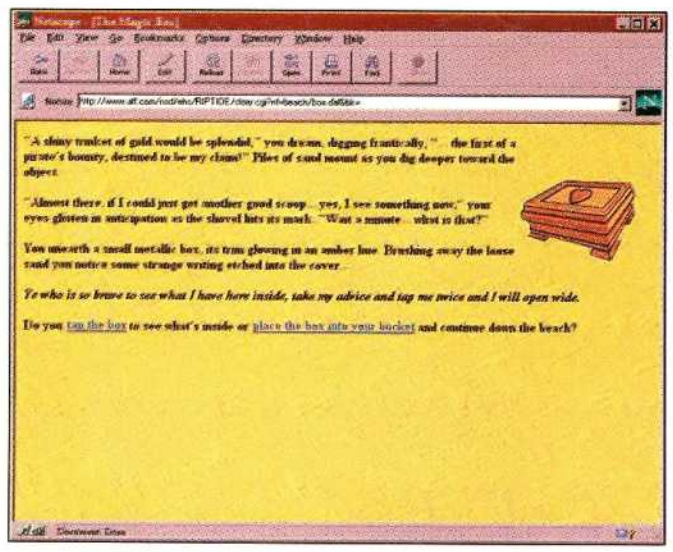
Riptide

www.att.com/nsd/ehs/RIPTIDE/

Die Adventure-Fans unter unseren Lesern kommen heute wirklich gut weg. In den schier unendlichen Weiten des WWW verstecken sich zahlreiche grafisch und inhaltlich toll gemachte Games für den Hobby-Abenteurer.

Falls auch Sie schon immer eine heimliche Neigung zur Schatzsuche hatten, werden Sie mit Riptide auf Ihre Kosten kommen.

Nehmen Sie rasch die Maus zur Hand, wagen den Sprung in das Netz und klicken sich durch bis zu den geheimnisvollen Stränden der Schatzinsel. Heute ist Ihr großer Tag. Nach vier Jahren der unermüdlichen, aber erfolglosen Suche finden Sie einen Gegenstand, der Ihren bislang nicht weiter aufregenden Schatzsucher-Alltag gründlich durcheinanderbringen wird. Sie sollten auf Ihre innere Stimme hören. Wenn Sie diese Chance verpassen, werden Sie bestimmt auf alle Ewigkeit dazu verdammt sein, mit Ihrem Rechner langweilige Kalkulationen zu überprüfen. Also, nichts wie los und hinein in die spannende Geschichte!



Entscheidungen, die die Welt veränderten. Öffne ich die Schatulle oder nicht?

Rambhoja and the Search for the Treasures of India

www.vikora.com/Namaste/Rambhoja/

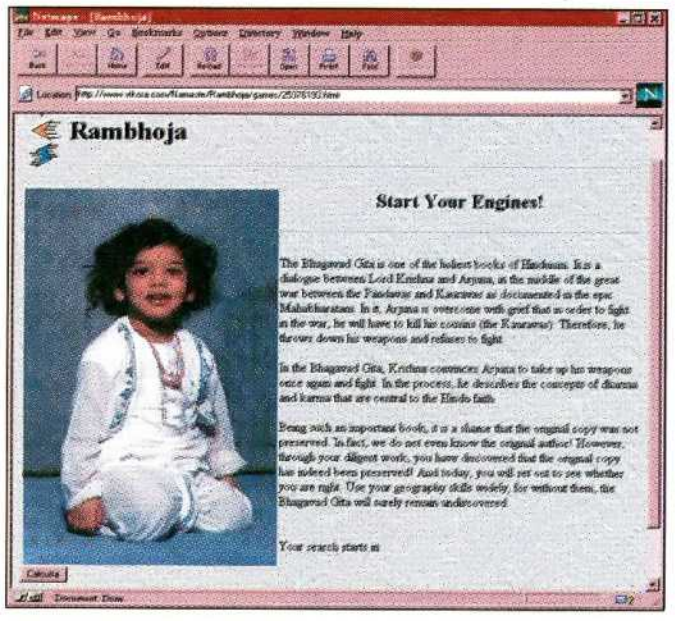
Christoph Kolumbus verfehlte diesen Erdteil um ein paar Meter. Mowgli schleicht sich von dort aus in Kinderherzen und Shir Khan um denselben. Die Rede ist natürlich von Indien. Ein traumhaftes Land mit jahrtausendealter Kultur, endlosem Dschungel und Schätzen, die schon lange verloren, aber nicht vergessen sind. Mit anderen Worten – das richtige Betätigungsfeld für Indiana Jones und alle, die es ihm gleich tun wollen. Rambhoja ist ein Online-Adventure mit anspruchsvollen Grafiken. Wenn Sie heute noch ein wenig Zeit haben, besuchen Sie einfach diese Web-Site, sammeln die wichtigsten Informationen und beginnen mit der Suche nach Gold und Ruhm.



Sie schlüpfen in die Persönlichkeit Rambhodjas, des größten Entdeckers und Erforschers, der je seinen Fuß auf Indiens Erde setzte. Mit einer Ausnahmegenehmigung direkt vom Schreibtisch des indischen Premierministers beginnen Sie mit der Suche nach dem Glück. Die obersten Stellen des Landes sind an Ihrem Erfolg interessiert. Ihnen stehen Informationen zur Verfügung, die außer Ihnen nur für wenige, hochrangige Persönlichkeiten zugänglich gemacht worden sind.



Auf Ihrer Suche nach den verborgenen Schätzen Indiens werden Sie verschiedene Personen kennenlernen. Doch Vorsicht, nicht jedermann ist Ihnen wohlgesonnen und an einem erfolgreichen Gelingen Ihres Unternehmens interessiert.



Wenn Sie wirklich daran interessiert sind, an Ihr Ziel zu gelangen, werden Sie sich mit der Geschichte Indiens und seiner Kultur vertraut machen müssen

Rambhoja ist mit Sicherheit ein interessantes Adventure. Leider ist der Weg zum Hostrechner oft sehr langsam. Sollten Sie jedoch eine gute Leitung erwischt haben, werden Sie hier Spannung und Kurzweil finden. Viel Spaß!

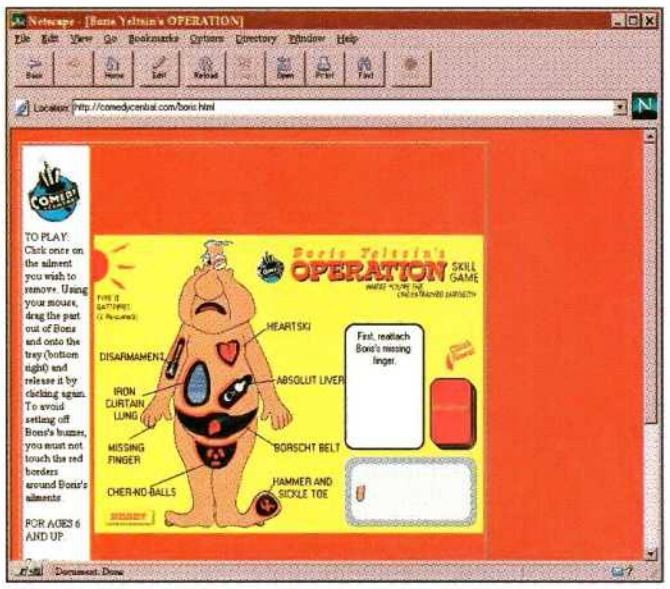
Kleine Snacks

Bis hierher haben wir Ihnen eine Menge guter Spiele vorgestellt. Aber was tun, wenn die Zeit zu knapp ist oder der Boß jede Minute zur Tür hereinstürzen kann? Keine Sorge. Im World Wide Web finden sich noch jede Menge kurzer, aber nicht weniger interessanter oder lustiger Spiele. Viele Firmen präsentieren ihre Produkte im WWW mit der Hilfe eines kleinen Spiels oder bieten auf ihrem hauseigenen Server den Zugang zu abgespeckten, im WWW lauffähig gemachten Versionen des Originals. Einige davon gefielen uns so gut, daß wir sie Ihnen noch in dieser Ausgabe vorstellen möchten. Auch wenn der Sinn und Zweck mancher dieser Titel letztendlich der Werbung dient, dem Spaßfaktor tut die Reklame keinen Abbruch.

Boris Jeltzin's Operation

www.comedycentral.com/boris.html

Schadenfreude ist die einzig wahre Freude? Ihre Lieblingsbeschäftigung ist der Sarkasmus? Na, dann ab an den OP-Tisch. Sie sind der Glückliche, der alle erforderlichen Eingriffe an Herrn Jeltzins Körper durchführen darf. Aber bitte lassen Sie Vorsicht walten, junger Mann, oder wollen Sie die Welt in einen neuen Krieg führen?

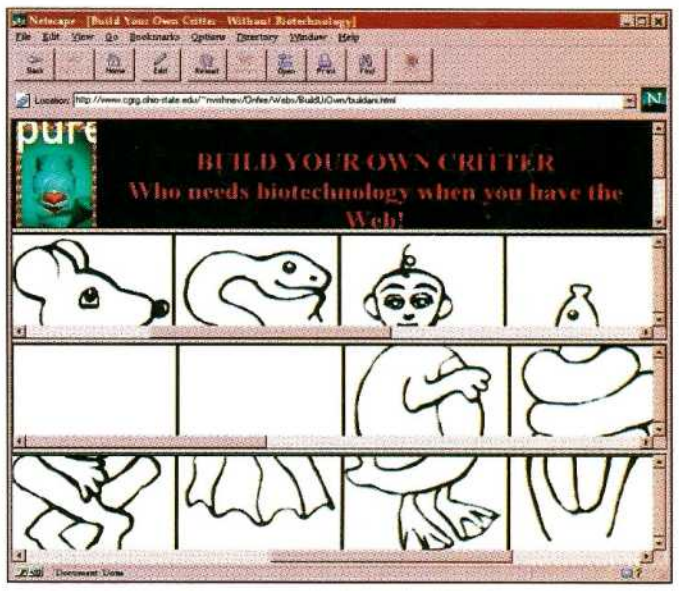


Unter diesen Umständen können wir ihnen nur ein ruhiges Händchen wünschen!

Build your own critter!

www.cgrg.ohio-state.edu/nvishnev/Onfire/Webs/BuildUrOwn/buildani.html

Wissen Sie, was ein Critter ist? Hierzulande heißen Vertreter dieser Gattung meist Mausefantodil oder Schlavogesel. Ja, genau, diese Viecher, die vorne irgendwie ganz anders sind als hinten (Ja, ja, alle Viecher sind vorne anders als hinten, aber Sie wissen schon, was ich meine!). Wir wünschen Ihnen und Ihren Kindern viel Spaß mit den Neuschöpfungen.



Na prima! Einfacher kann man keine Schönheitsoperation haben

Faces v2.0

www.corynet.com/faces/

Falls Sie schon immer Lust hatten, Claudia Schiffer und Fernandel ein gemeinsames Gesicht zu verpassen, sind Sie hier an der richtigen Adresse. Wenn der Haß auf die lieben Mitmenschen erst einmal groß genug ist, können Sie hier prominenten Persönlichkeiten die Miene verziehen. Gerüchten zufolge werden hier die Prototypen für Talk-Show-Moderatoren angefertigt.

Bitte umblättern ☞

SV 850 SL
Das Subwoofer-System, 2-Wege System / 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Balance- und Klangregler, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, eingebautes Netzteil, Abm: 275x290x85 mm
unverb. Preisempfehlung **99,95 DM**

SV 800 SL
Das Einsteiger-Modell, integrierter Verstärker, 40 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, eingebautes Netzteil, Verbindungskabel
Abm: 95x125x180 mm
unverb. Preisempfehlung **49,95 DM**

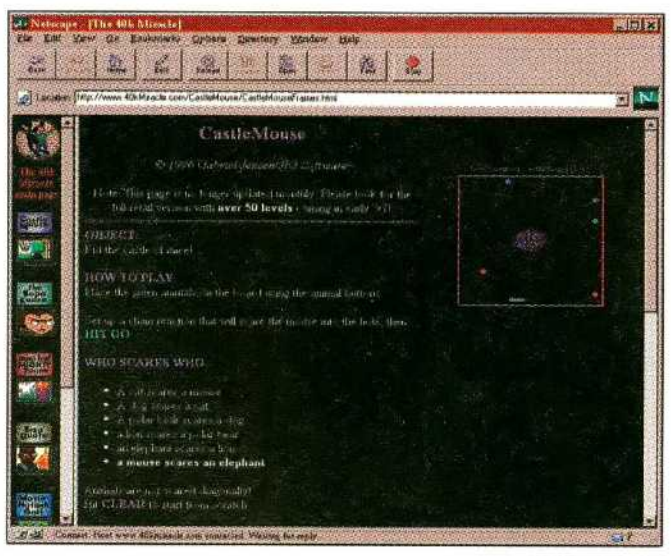
SV 810 SL
Der Lautsprecher mit Profiqualität, integrierter Verstärker, 70 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, eingebautes Netzteil
Abm: 100x130x200 mm
unverb. Preisempfehlung **59,95 DM**

SV 820 SL
Der Soundmaster, integrierter Verstärker, 2-Wege System / 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil
Abm: 120 x 155 x 220 mm
unverb. Preisempfehlung **89,95 DM**

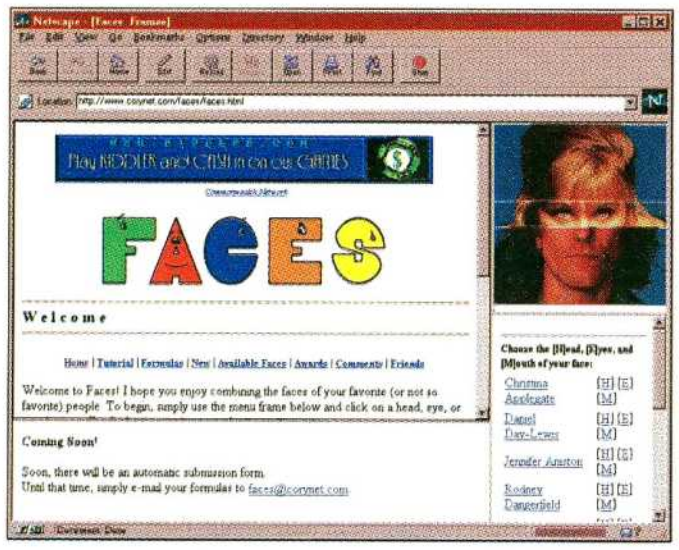
Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel



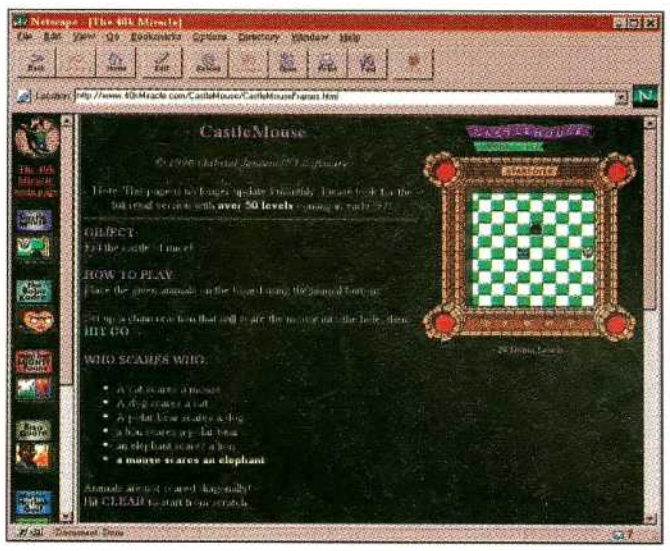
Hier beginnt der Spaß. Sie erkundigen sich kurz was zu tun ist, und los geht's



Tennis mit fünf Bällen – mal sehen, wie lange das gut geht!



Willkommen bei unseren heutigen Schönheitswettbewerb für Chefredakteure!

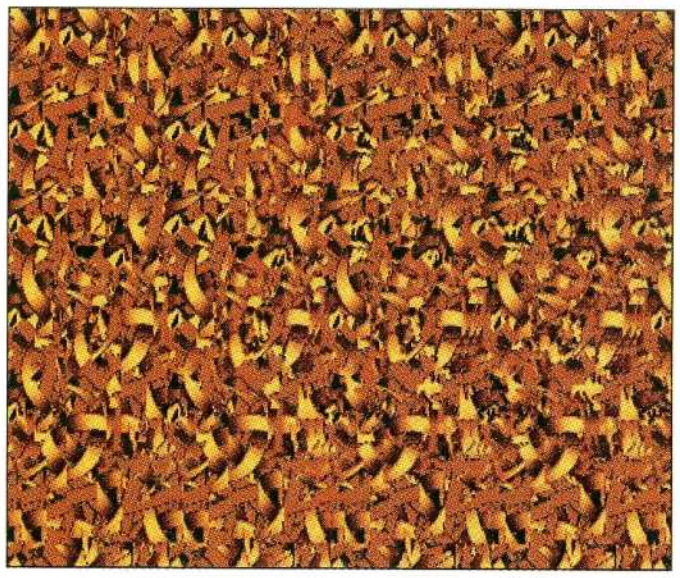


Sie haben die Qual der Wahl – Castle Mouse mit 20 Demo-Levels wird Sie eine ganze Weile beschäftigen

3D riDDle – Home Page

cvs.anu.edu.au/andy/rid/riddle.htm

Auch Sie starrten stundenlang in Bücher mit merkwürdigen Grafiken und hofften, dreidimensionale Gebilde zu erkennen? Diesen Spaß können Sie auch online haben! Rufen Sie uns gar nicht erst an, wenn Ihnen nach endlosen Sitzungen vor dem Monitor schlecht geworden ist. Erstens sind sowieso alle Leitungen besetzt, weil wir im Net nach Magic-Eye-Bildern suchen, zweitens ist der Herr von der Beschwerdestelle auch ganz grün im Gesicht.

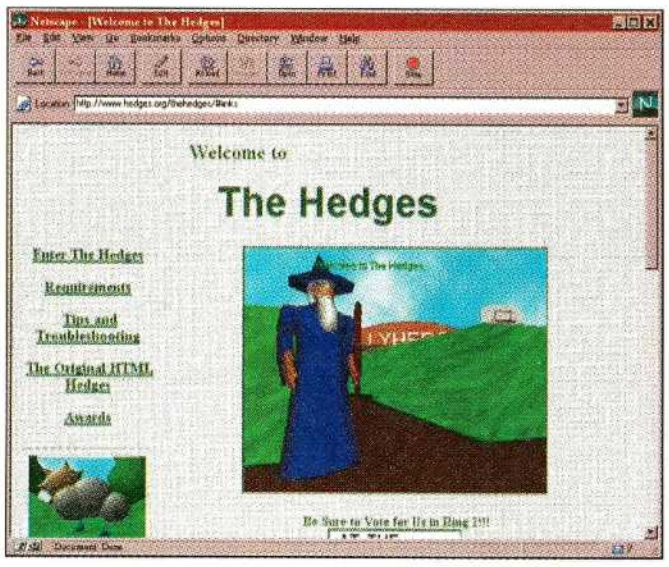


Willkommen auf der Homepage der 3-D-Fetischisten. Übrigens, mit etwas Zeit und Geduld funktioniert dieser Spaß auch mit der obigen Abbildung!

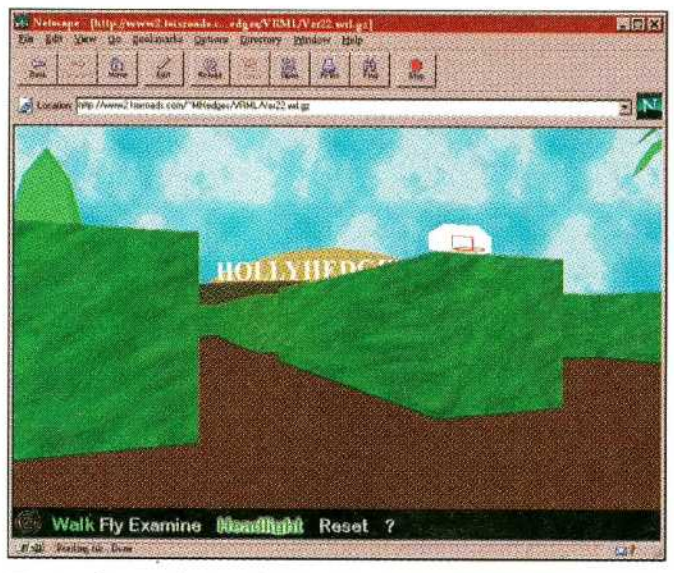
The 40k-Miracle

www.40kMiracle.com

Nein, die absoluten Mini-Spiele mit geringstem Ressourcen-Bedarf sind nicht ausgestorben. Sie machen noch genauso viel Spaß wie früher und sind jetzt sogar online zu haben. Wählen Sie ein nettes Game und vergnügen sich damit, bis der Boß dem Spaß ein jähes Ende setzt!



Auf in das Vergnügen! Solange der Boß nicht hinsieht und Sie ein wichtiges Gesicht machen, werden Sie viel Spaß haben!



Trotz der aufwendigen Grafiken läuft dieses Spiel – eine schnelle Leitung vorausgesetzt – recht flüssig

The Hedges

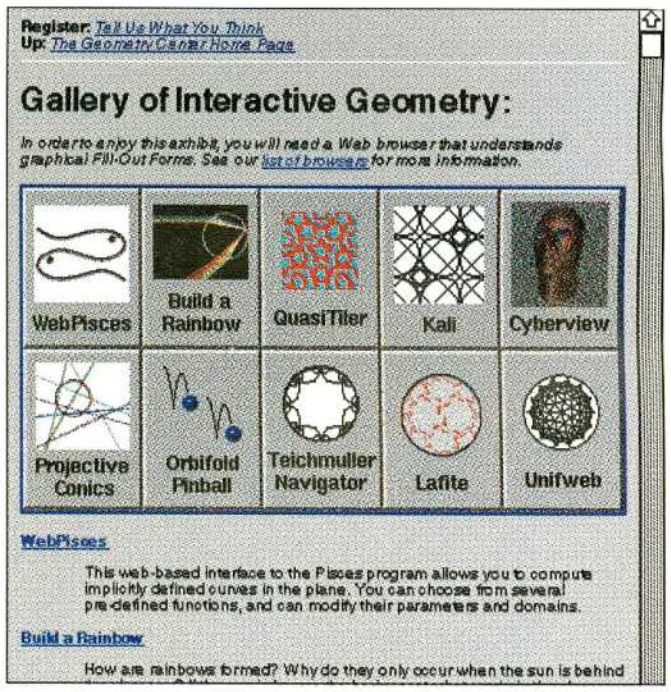
www.hedges.org

Hinter dieser Adresse verbirgt sich ein Online-Irrgarten. Auf Ihrem Weg durch die verwundenen Gänge begegnen Sie immer wieder Objekten, deren Anwahl Sie zu einer bestimmten Seite im Internet bringt. Wenn Ihre Büropausen schon immer zu langweilig waren, werden Sie hier Entspannung und Spaß finden.

A gallery of interactive On-Line Geometry

www.geom.umn.edu/apps/

Aus Spaß wird Ernst, und nun ist der Kleine schon drei Jahre alt. Unter dieser Adresse finden Sie ausnahmsweise kein Spiel, sondern die grafisch hochinteressante Darstellung und Lösung von Problemen aus Geometrie, Physik und Grafikdarstellung. Nach der Anwahl eines Menüpunkts können Sie bei den Probegrafiken diverse Parameter verändern und online die Auswirkungen auf das Ergebnis beobachten. Geben Sie sich einen Ruck und besuchen diese Site. Es macht nicht nur Spaß, sondern ist auch noch auf leicht verständliche Art lehrreich (Dieser Tip stammt von Professor Assembler (hust, röchel).)



Hier sind Sie ganz genau richtig, wenn Sie schon immer wissen wollten, wie ein Regenbogen funktioniert

Anm. des Chefhusters:
Der Gag mit Ernst ist aber genauso alt wie folgende Frage eines Pfarrers bei der Taufe: "Wollen Sie Ihr Kind wirklich Clair nennen, Frau Grube?

In der nächsten Ausgabe werden wir uns mit weiteren Internet-Angeboten beschäftigen und insbesondere einen Blick auf jene Browser werfen,die Ihnen das Surfen erst ermöglichen, Außerdem erfahren Sie, was es mit sogenannten Chats auf sich hat. Die hierfür notwendige Software liefern wir Ihnen per Cover-CD gleich mit. Bis dahin wünsche ich Ihnen angenehmes Surfen.

FEDERATION CON V

9. - 11. Mai 1997 / Maritim Hotel Bonn
Das Ereignis in Deutschland!!

Erlebt ein unvergeßliches Wochenende mit den Stars aus STAR TREK und BABYLON 5, Videos, Animationen, Autogrammstunden, Händler, Aktionsstände, Verlosung, Kunstausstellung, Space Disco u.v.a.m.

DIE STARS!!!

Ethan Philipps
(Neelix)
Roxann Biggs-Dawson
(B´Elanna Torres)
Mira Furlan
(Delenn)
Michael Dorn
(Worf)
Nana Visitor
(Kira)

Fordert schnell unser kostenloses Infopaket an, bestehend aus FEDERATION CON 5 Info, Shopkatalog, STCE Clubinfo:

STCE
Postfach 22 01 11
86181 Augsburg
TEL: 0821/219 1936
FAX: 0821/219 1937



Interview mit einer Engine

Redakteure haben es nicht immer leicht. Für sein Interview mit einer Grafik-Engine mußte sich unser Mitarbeiter sogar eintüten lassen. Und wollte hinterher auf keinen Fall namentlich genannt werden...

Ein eiskalter Wintermorgen. Über den Feldern entlang der einsamen Landstraße wabert dichter Nebel. Ein junger Mann steht zitternd am Straßenrand und blickt versonnen in die Ferne. Da stoppt eine amerikanische Limousine neben ihm. Zwei Gorillas in viel zu engen Anzügen steigen aus, stülpen dem Überwältigten einen Sack über den Köpfe und werfen ihn auf den Rücksitz ihres Wagens. Reifenquietschen, Motorgeheul. Mit Vollgas verläßt die Limousine den Tatort.

Eine spektakuläre Entführung? Der Beginn eines Fernsehkrimis? Nein, nur der Anfang einer fast normalen Dienstreise eines fast normalen PC POWER-Redakteurs. Begonnen hatte alles damit, daß wir bei der Software-Firma Interactive Magic um ein Interview mit der neuesten Grafik-Engine gebeten hatte. Dieses kleine Programm mit dem spektakulären Namen Demon™-I (es gilt in Fachkreisen als Geheimtip in Sachen Flugsimulator-Grafik) hatte uns neugierig gemacht.

Doch weil diese Software noch so furchtbar geheim ist, wiegelte Pressemann Hans-Peter von Interactive Magic erst einmal ab: "Völlig unmöglich. Das Ding ist *Top Secret*. Das kriegt ihr nicht zu sehen." Erst nach Einsatz unserer gesamten Überredungskunst und circa 15 gemeinsamen Online-Stunden *Harpoon Classic '97* lenkte Hans-Peter schließlich ein: "Also gut. Seid morgen vor Sonnenaufgang an der alten Landstraße. Aber kommt allein – und versucht keine dummen Tricks."

Und so ging es nunmehr in schneller Fahrt zu einem geheimen Treffpunkt, einer einsamen Blockhütte irgendwo in den riesigen Wäldern von Gütersloh, wo Interactive Magic ihren Firmensitz hat. Hier erfuhr unser Kollege dann endlich mehr zu dem Geheimprojekt... und zwar von ihm selbst!

PC POWER: Würden Sie unseren Lesern kurz erklären, was die Aufgabe einer Grafik-Engine ist?

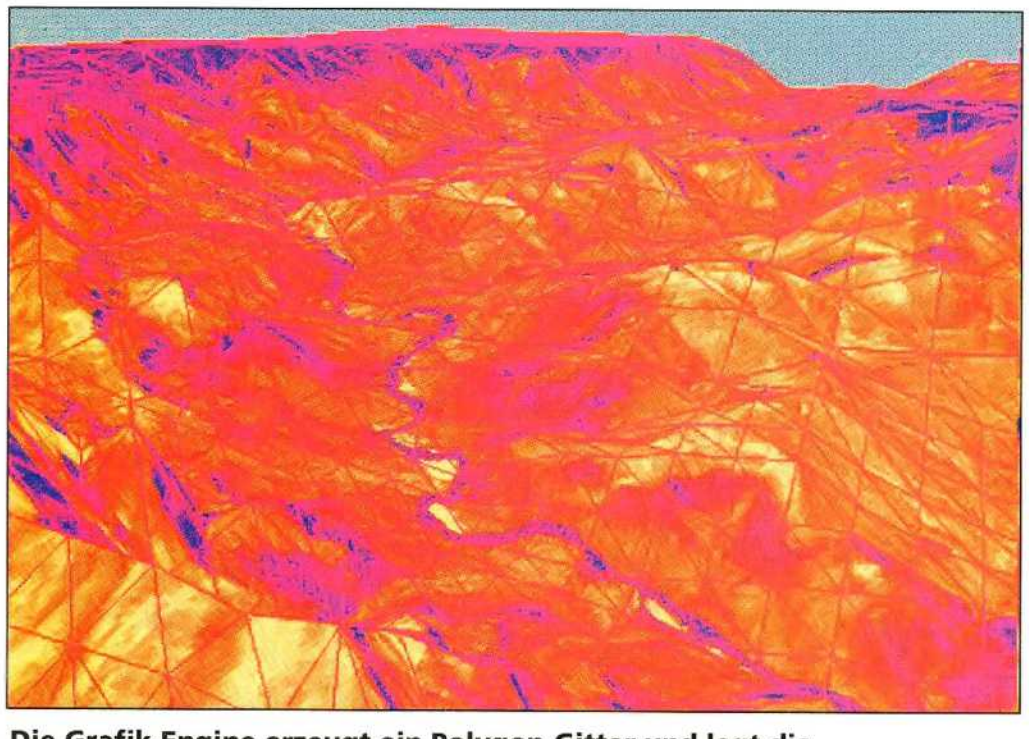
DEMON: Ohne unbescheiden wirken zu wollen: Ich bin sozusagen das Herzstück eines jeden guten Action-Spiels. Bei Flug-Simulationen beispielsweise, meinem Lieblings-Genre, berechne ich die Bilddaten aus der Sicht des Piloten und leite sie an die Grafikkarte weiter.

PC POWER: Dafür, daß Sie das Herzstück eines Spiels sein wollen, sehen Sie aber reichlich mickrig aus. Sie erinnern mich doch sehr an einen Bekannten, dessen Foto regelmäßig im Editorial unserer Zeitschrift abgedruckt wird.



Im Tiefflug tauchen plötzlich Bergreliefs und Täler vor dem Flugzeug auf

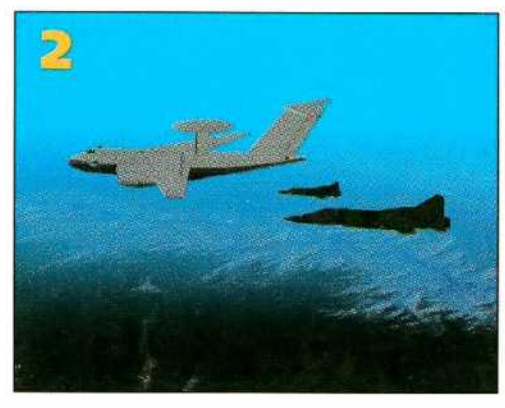
DEMON (etwas beleidigt): Zugegeben, verglichen mit einem fetten Brocken wie dem Betriebssystem Windows 95 mit seinen über 100 MB wirke ich mit gerade einmal einigen Tausend Zeilen Programmcode recht schlank. Meine vier Programmierer haben sich auf die beiden Computersprachen C und Assembler beschränkt, als sie mich erschufen. Diese Sprachen verbrauchen wenig Speicher und sind außerdem sehr schnell.



Die Grafik-Engine erzeugt ein Polygon-Gitter und legt die Satellitenaufnahmen darüber



1. Den Horizont läßt die Engine in künstlichem Dunst verschwinden



2. Die Grafik-Engine kann mit den unterschiedlichsten Fahr- und Flugzeugen kombiniert werden.



3. Für iF22 ASF wurden beispielsweise Landschaften aus Bosnien und Norditalien aufgenommen

PC POWER: Schnell zu sein, das behaupten andere Programme ebenfalls von sich. Aber können Sie auch etwas, was sonst keine Grafik-Engine schafft?

DEMON: Nun, das eigentlich Neue an mir ist wohl die Landschaftsdarstellung. Ich habe anhand von Satellitenfotos rund 250.000 Quadratmeilen der Erdoberfläche auswendig gelernt, einschließlich der zugehörigen Höhendaten. Wenn Sie nun mit einem Flugsimulator durch eine meiner Landschaften fliegen, beispielsweise Bosnien oder den Grand Canyon, dann sehen Sie nicht nur die Berge, Flüsse und Wälder. Sie können auch durch Täler oder über Bergkuppen fliegen. Die meisten anderen Grafik-Engines bieten entweder die korrekten Texturen auf topfebenen Flächen oder aber das richtige Relief ohne die zugehörigen Texturen.



Besonders aus großer Höhe sehen die Satellitenaufnahmen realistisch aus



Flüsse, Täler und Städte sind aus dieser Höhe gerade noch zu erkennen

PC POWER: Würden Sie unseren Lesern erklären, wie das technisch abläuft?

DEMON: Also: Zuerst erzeuge ich aus den Höhendaten in meinem Speicher ein Drahtgittermodell der Landschaft. Dieses Modell besteht aus hunderten von Vielecken, sogenannten Polygonen. Daher wird dieses Grafik auch als Polygon-Darstellung bezeichnet. Anschließend lege ich die digitalisierten Satellitenfotos auf das Gitterbild. So entsteht ein räumlicher Eindruck der Landschaft.

PC POWER: Aber das muß doch enorm viel Rechenzeit kosten! Mit welchen PCs arbeiten Sie denn?

DEMON: Nun, in meinem Arbeitsvertrag steht, daß ich mich nicht langsamen 486ern abgeben muß. Mit 486 DX 2/66-Prozessoren kooperiere ich zwar, aber nur unter Protest. Wenn Sie richtig Spaß mit mir haben wollen, dann leisten Sie sich gefälligst einen Pentium-100 oder etwas schnelleres.

PC POWER: Bescheidenheit ist ja nicht gerade Ihre Stärke. Welche Regionen der Erdoberfläche haben Sie bisher auswendig gelernt?

DEMON: In Kuwait und dem Irak kenne ich mich ganz gut aus. Außerdem habe ich Norditalien, Bosnien und die Adria bereist. Meine dritte Dienstreise führte mich in die Ukraine. Und kürzlich war ich noch im Südwesten der USA, um im Grand Canyon eine kleine Demo aufzunehmen. Ein traumhaftes Urlaubsziel übrigens, das sich so ein unterbezahlter Redakteur wie Sie bestimmt niemals leisten kann.

PC POWER: Ab wann können sich unsere Leser selbst ein Bild von Ihnen machen?

DEMON: Meinen ersten Einsatz habe ich in dem Flugsimulator iF-22 ASF, der voraussichtlich im April '97 erscheinen soll. Danach werde ich mit allen weiteren Simulationen zusammenarbeiten, die Interactive Magic ab diesem Zeitpunkt herausbringt. Dann soll es auch möglich sein, beispielsweise einen Panzersimulator, der auf *Demon* basiert, mit der iF-22 ASF zu vernetzen und die Spieler gegeneinander kämpfen zu lassen.

PC POWER: Noch eine letzte Frage: Wer hat Ihnen diesen beknackten Namen verpaßt?

DEMON: Mein Chef-Programmierer Doug Kubel hat ihn erfunden. *Demon* bedeutet eigentlich Digital Elevation Model, zu deutsch: Digitales Höhen-Modell. Gegenfrage: Wer hat Ihrer Zeitschrift diesen beknackten Titel gegeben?

PC POWER: Ich danke Ihnen für das Gespräch.



Der Blick aus dem Heckfenster zeigt das adriatische Bergpanorama



Nur geübte Piloten können diese Täler im Tiefflug durchqueren

Power-Gameplay

Previews

Air Warrior/Alexander der Grosse/iM A2 Abrams	Seite 48
Armored Fist 2	46
Blood	36
The Crow	52
Extreme Assault	47
Mehr Spiele von morgen	40
Wet	38
Typherra	44

Reviews

Action

Fantasy Forest	72
FX Fighter Turbo	88
Hellbender	74
Hyperblade	80
Project Paradise	64
Sonic-Collection	92
WWF in Your House	62

Adventure

Die Stadt der verlorenen Kinder	78
Goosebumps	76
The Neverhood	71

Denk- und Knobelspiel

Professor Teacher's Xworld	86

Flipper-Simulation

Slamtilt	56

Flug-Simulation

A-10 Cuba	70
Flying Corps	58

Karten-Simulation

Skat!	84

Rollenspiel

Diablo	54

Strategie

KKND – Krush, Kill'n'Destroy	82

Wertungssystem

Die Spiele, die wir in der PC POWER vorstellen, werden von uns auf alle wichtigen Aspekte hin überprüft, aus denen sich später die Wertung ergibt.

Bei unserem Punkt-Wertungssystem werden alle wesentlichen Spielanteile addiert, so daß sich die Gesamtwertung, also der eigentliche SPIELWERT, ergibt. Dieser liegt bei maximal 100 Punkten, die sich wie folgt verteilen:

Grafik: 20 Punkte

Hier bewerten wir nicht nur die optische Schönheit stehender Bilder, sondern auch Animationen, ruckelfreies Scrolling und FX. Eine schlechte Grafikwertung kann sich auch negativ auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Sound: 20 Punkte

Zum Sound gehört eine angenehme Musikuntermalung, eine (falls vorhanden) klare Sprachausgabe und die Kompatibilität mit den gängigsten Soundkarten. Mieser Sound oder kaum verständliche Worte können sich auch negativ auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Handhabung: 10 Punkte

Hierzu zählen vor allem die Installation, das Handbuch, Speichermöglichkeiten und Hardware-Voraussetzungen. Ein Programm, das z.B. laut Verpackung Windows 95-tauglich ist und dann doch nicht läuft, wird hier entsprechend abgewertet. Auch mangelhafte Maus-, Joystick- oder Tastatursteuerung werden bei der Handhabung berücksichtigt; sofern dies spielentscheidend ist, wird es sich auch auf den Spiel-/Dauerspaß auswirken.

Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

Das wichtigste Argument für den Spielekauf: Wie gefällt uns das Spiel? Ist es in einer Stunde durchgezockt oder hat man wochenlang etwas davon? Stimmt das Preis-/Leistungsverhältnis oder versucht hier jemand, mit einem müden Game schnell noch einen Hunderter zu verdienen? Erfüllt es die Erwartungen, die man an das jeweilige Genre setzt? Bringt es Neues oder handelt es sich um ein Konzept, das schon mehrfach umgesetzt worden ist? All diese und noch mehr Aspekte werden bei Spiel-/Dauerspaß berücksichtigt werden. In der Spielebesprechung erfahren Sie jeweils die Einzelheiten.

Aus der Gesamtwertung können Sie entnehmen, ob sich der Kauf eines Spiels lohnt oder nicht. Was aber selbstverständlich nur unsere Meinung ist, die Kaufentscheidung fällen Sie ganz allein.



Der PLATIN-AWARD ist eine besondere Auszeichnung, die wir dann vergeben, wenn uns ein Spiel ganz besonders gut gefallen hat. Außerdem wollen wir mit diesem Prädikat die Leistung des Herstellers würdigen. Spiele mit dem Platin-Award müssen nicht zwangsläufig über 90 Punkte in der Wertung erhalten.

☎ 0831/57 51 57
(Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h)
Telefax 0831 / 57 51 555
Compuserve 100106,3111
T-Online/Btx: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

„Titel" des Monats Februar:

Alfa Twin Box 29,95

PC Player: Hardware des Jahres 1996

im Bundle mit Dread Joypad 54,95 P

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2*	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Return to Krondor*	64,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.1.97 - * = *noch nicht verfügbar am 13.1.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95
3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika*	24,95
Amored Fist	29,95
Apache Longbow light	19,95
B 17	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Batman Forever	24,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bitmap Brothers Compilaton	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Cyberia	24,95
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer & Extra Data	19,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Destruction Derby	24,95
Discworld	24,95
Dogz - der Pausenhund	24,95
Dune 2	29,95
Dungeon Master 2	24,95
Earthsiege 1	19,95
Ecco the Dolphin	29,95
Eishockey Manager	19,95
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	29,95
FX Fighter	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Grand Prix Manager	24,95 N
Hand of Fate	29,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Indiana Jones 4	29,95
Jagged Alliance dt.	29,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Leisure Suit Larry 6	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	19,95
Magic Carpet 2	19,95 N
Maniac Mansion 2	29,95
Micro Machines 2	24,95
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	24,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
NHL 96 Classics	29,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95 N
Outpost 1.5	19,95
PGA Tour Classic	9,95 N
Pirates e.	22,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron e.	22,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	12,95
Silent Service 2	19,95
Sim Ant*	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth*	19,95
Sim Farm*	19,95
Sim Life Classics	29,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	9,95 P
Space Quest 1	22,95
Space Quest 4	19,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Commander	29,95
Super Space Invaders	19,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
The Quest*	19,95
Theme Park	29,95
Tilt	19,95
Top Gun	19,95
Tornado	19,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 1+2 Underworld	19,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Tennis	14,95
Vollgas	29,95
Warcraft	24,95
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95 N
Wizardry 7	17,95
Wolf	14,95
Woodruff	19,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95 N
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
3 Skulls of the Toltecs	69,95
9 - The last Resort	69,95
Abuse	59,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
AH 64 Longbow Gold*	69,95 N
AH 64 Data	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2	79,95
Alien Triology	64,95
A.N.G.S.T.	39,95 N
Angel Devoid*	59,95
Anvil of Dawn	67,95
Armored Fist 2*	79,95
Assassin 2015	74,95
ATF Gold*	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atripolis 2097*	69,95
Bad Mojo	44,95 P
Baku Baku	49,95
Baldies*	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	59,95
Battle Isle 3	64,95
Bedlam	74,95
Betrayal in Antara*	79,95
Birthright*	79,95
Bleifuss 2	49,95
Boong	44,95
Bubble Bobble	59,95
Bug	52,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2	49,95
Capitalism	69,95
Catz	24,95
Chessmaster 5000 Win95	69,45
Chewy	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Cluedo	74,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA*	79,95 N
Command & Conquer 2	79,95
C & C 2 Data*	29,95 N
Command Aces of t.Deep	74,95
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest of t. New World	79,95
Creatures	64,95
Crow: City of Angles*	79,95
Crusader 2: No regret	64,95
Cyber Gladiators	69,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Darklight Conflict*	69,95
Das Amt	39,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	74,95 P
Daytona USA	74,95
Deadline	34,95
Deadlock	74,95
Deadly Skies*	74,95
Death Gate	69,95
Death Rallye	49,95
Deathdrome*	49,95
Demonworld*	84,95
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	24,95
Der Produzent	69,95
Descent 2	69,95
Destiny	69,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die Hard Triology*	69,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Siedler	29,95

Preisaktion!

Bleifuss 2	49,95
Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Panzer Dragoon	64,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95

Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Dig It!*	34,95 N
Discworld 2	74,95
Down in the Dumps	69,95
Dragon Lore 2	64,95
Dragonheart*	64,95
Dschungelbuch 3,5	44,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earthsiege 2	79,95
Earthworm Jim 2+1	64,95
Earthworm Jim Win95	62,95
Ecstatica 2	69,95 N
Elisabeth 1	64,95
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95
F 1 Manager 96	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	79,95 N
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Tubo*	64,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Cheats	27,95
Gene Machine	69,95
Gene Wars	74,95
Golden Gate Killer	69,95

Geheimtip des Monats:

G-Nome 69,95

Eine Spezialistenteam und 20 Kampfkolosse stehen Ihnen zur Verfügung um 20 Missionen zu lösen.
Bis zu 8 Spieler sind im Netz möglich.
G-NOME ist ein Action-Game, daß vom Spieler eine Kombination aus hoher, situationsabhängiger Aufmerksamkeit, taktischem Geschick und zielorientiertem Handeln verlangt.
Unsere Meinung:
Es nimmt eine Sonderstellung in diesem Genre ein, weil sich momentan kein vergleichbarer Titel auf dem Markt befindet.

Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardwar*	29,95
Hattrick Wins*	64,95
Have a N.I.C.E. Day	54,95 N
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes o Might&Magic	49,95
Hexagon Kartell	64,95
Hexen	49,95
Hexen Mission Disk	29,95
Holiday Island	69,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Hunter hunted	79,95
Hyperblade	79,95
I have no mouth but I must*	69,95
Imperium Galactica*	69,95 P
Interstate '76*	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jetfighter 3	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
Kingdom of Magic	69,95
Klik & Play	39,95
Krazy Ivan Win95	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Leisure Suit Larry 7	69,95 P
Lighthouse	79,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Realm 2	69,95 P
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
MAG	69,95
Magic the Gathering*	79,95
Marble Drop*	54,95 N
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 + Data	49,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mega Race 2	54,95
Mefal Lords*	77,95
Mission Force Cyberstorm	69,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks Madness	69,95
Monty Python's Ritter d. Kok. bat 3 Win 95*	64,95 69,95 N
Moto X	69,95
Mummy	79,95
Myst dt.	64,95
NBA Hangtime*	69,95 N
Nascar Racing 2	74,95
NBA Jam Extreme*	72,95
NBA Live 97	69,95
Need for Speed Spec. Ed.	74,95
Nemesis*	69,95
Net Zone*	59,95
Nihilist	54,95 P
Normality	74,95
NFL Quaterback 97	64,95
NHL Hockey 97	69,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Obelix Win95*	44,95 N
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	49,95
Olympic Soccer	64,95
Orionburger	62,95
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragoon	64,95 P
Panzer General 2	39,95

Perfect Weapon*	59,95 N
Petko*	64,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2	69,95 P
Pinball 97*	52,95
Pinball 95 Trybid*	39,95 N
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.
Pirates! Gold	34,95
Pocahontas	79,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Play Hockey*	59,95
Privat Eye*	64,95 N
Privateer 2: The Darkening	79,95
Privateer 2 Special (+Priv 1)	94,95 N
Project Paradise*	64,95
Puppen, Perlen & Pistolen	69,95
Putty Squad*	69,95
QAD*	64,95 N
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	74,95
RAN Compilation	39,95
Raven Project*	57,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting	74,95
Rebel Assault 1 + The Dig e.	49,95 N
Rebel Assault 1+2 e.	49,95 N
Reloaded*	54,95 N
Rendezvous im Weltraum	79,95
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Riot*	59,95 N
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	39,95 P
Risiko Win95	69,95 N
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95 N
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Sand Worriors	69,95
Santa Fe Mysteries	64,95
Schleichfahrt	69,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Sentiene*	69,95 N
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	79,95
Sim Copter	69,95
Sim Park	69,95 P
Sim Tunes*	54,95 N
Sim Weihnachtspaket	64,95
Simon 1+2 Special	49,95
Sonic	49,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Trader Win95*	59,95
SPQR*	64,95
Star Control 3	79,95
Star Gate	44,95
Star General Win95	64,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
S.T.O.R.M.	64,95
Steel Panthers 2*	64,95 N
SU 27	49,95 P
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Syndicate Wars	69,95
Synergist*	69,95
Terminator Sky Net	39,95 P
Terror Trax*	34,95
Terra Nova	69,95
TPX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
The Muppets inside	64,95
Tie Fighter SVGA	69,95
Timelapse	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	54,95 N
The Fallen*	64,95 N
The Mutation of J.B.	39,95 N
The Simpsons*	59,95
Theme Hospital*	54,95 N
Think-X	37,95
Time Commando	69,95
Time Gate Win95	64,95 N
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Control	42,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	64,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95
Tunnel B1	79,95
Twisted Metal Win95*	59,95
Ultimat Mix*	64,95
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	59,95
Warcraft 2	69,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Williams Arcade Greatest*	49,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95 P
Wizardry Gold*	69,95
Worms incl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem.	29,95
WWF in your House	64,95
X-Car	69,95 N
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	a.A.
Z	64,95
Z Director's Cut	19,95
Z + Z Director's Cut Bundle	69,95 N
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

Ein Office Paket muß 500 DM kosten?

SoftMaker Home Office 9,95

= Logo Maker, 500 Cliparts, 200 Fotos, 300 Schriften und ...

TextMaker Home Textverarbeitung	DataMaker Home Datenbank	PlanMaker Home Tabellenkalkulation
Dokumentvorlagen, Einbindung von Grafik, OLE 2.0, Rechtschreibprüfung	dBase kompatible Datenbank mit max. 200 Sätzen, Berichtseditor, etc.	84 Rechenfunktionen, benannte Bereiche, Zielwertsuche, 16 Diagrammtypen, etc.

Star Trek

Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	69,95
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

PGA Tour 486 Classic	29,95
Links LS	84,95
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Devil's Island	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Pelican Hill*	49,95
Platz Pinehurst 2*	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95 P
Flugsimulator 5.1 dt	79,95 P
FS FX upgrade	79,95
FS Designer Win*	69,95
FS Flight Adventures 1	59,95
FS Flight Shop	79,95
Final Approach	39,95
Moving Map 2.0	69,95
Navigator 6.0	44,95
Rescue Air 911	69,95
Schiratti Commander	59,95
Scenery & Object Design.	79,95
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge. Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49,95
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Deutschland TOP 1-7 je	44,95
Multimedia München 2	49,95
Kanarische Inseln	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

ACES Collector's Edit. *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers*	79,95
Essential Selection Flight *1942 Pac. Air War, Fleet Def., Wings of Glory*	29,95 N
Essential Selection Bussiness *Transport Tycoon, Theme Park*	29,95 N
funsoft Strategie Edition *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*	49,95
funsoft Simulations Edition *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*	49,95
Game Box 50 Spiele *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	39,95
Gigapack *CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattricki, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America*	79,95
Gold Games - 15 CDs *40 Spiele, Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*	39,95
Lucas Arts Air Combat *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	39,95
Megapack 6 *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*	79,95
Westwood Compilat. *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69,95

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	74,95
Z+Director's Cut	79,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	54,95

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten *Entdecke das Land der Pharaonen*	64,95
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs *u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*	39,95
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit *Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen*	79,95
Lexikon des intern. Films *Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*	119,95
Ultra Pack 2 *Chronik d. 20 Jh., Autoatlas, D. Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*	79,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB EDO	44,95
16 MB EDO	109,95
32 MB EDO	224,95

günstige Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks

Notebook Joystick Karte *PCMCIA II Karte für 2 Joysticks*	149,95
Alfa Dread Joypad	29,95
Alfa Twin Box	29,95
CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals+Nascar Rac. light.	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95 P
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95 P
Blackhawk	49,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	149,95
Grip 2er Pack	49,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	69,95
Sidewinder Pro	84,95
Sidewinder Pro+Fury	109,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149,95 P
TM Formula T2 Lenkrad	219,95

Soundkarten

Gravis Ultrasound ACE	169,95
Gravis Ultrasound P&P	229,95
SB 16 VE IDE Plug&	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6



Blood

Nomen est omen: Bei 3D Realms' neuestem Ballerspiel deutet sich bereits im Titel an, was den Spieler erwartet. Klaus Trafford schaute sich die blutigen Einzelheiten schon einmal aus der Nähe an.



Sogar die Umgebung explodiert...



... aber in erster Linie sollten Sie Gegner treffen

Ein altes ostfriesisches Sprichwort hat sich wieder einmal bewahrheitet: "Wat dem een sin Uul, is dem annern sin Nachtigall." Übersetzt heißt dies soviel wie "Was dem einen sein Leid, ist dem anderen seine Freud'". Während in Deutschland dreidimensionale Ballerspiele gerne von besorgten Jugendschützern an den Pranger gestellt und indiziert werden, erfreut man sich in unseren Nachbarländern (ja, sogar in Österreich!) und vor allem in England ohne größere Einschränkungen an expliziten Darstellungen körperlicher Gewalt. Ob derartige Games nun Sinn machen oder nicht und ob sie in der Lage sind, die bundesrepublikanische Jugend zu desorientieren, sei einmal dahingestellt. Fakt ist, daß die Verkaufszahlen enorm sind, vor allem dann, wenn Firmen wie 3D Realms ihre Finger haben. Und genau dies ist beim neuesten Vertreter der Reihe "Wie lange bleibt es uns erhalten?", Blood, einmal mehr der Fall.

Reise ins Ungewisse

Monolith Productions & Q Studios zeichnen für die Produktion verantwortlich, die sich streng an klassische Vorbilder wie *Duum* hält. So müssen Sie auch diesmal, je nach Spielstand und gefundenen Goodies, mehr oder weniger schwer bewaffnet durch dunkle Räume schleichen und Unmengen an Gegnern vernichten. Damit Sie merken, daß die liebenswerten Zombies, Ratten, Höllenhunde, Spinnen und viele andere Tierchen auch wirklich ableben, sehen Sie im wahrsten Sinne des Wortes "rot".

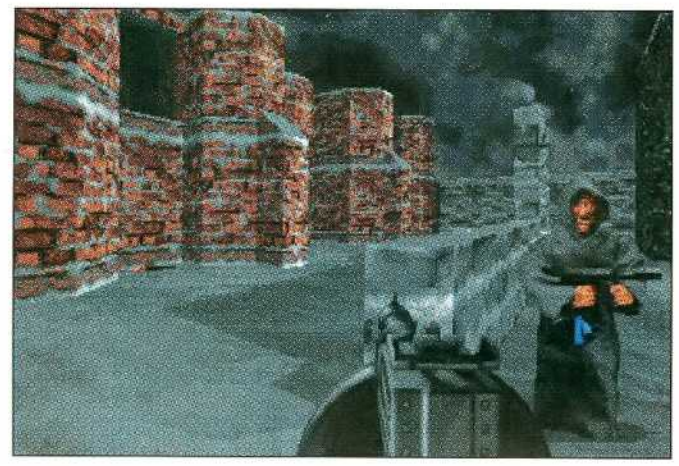
An sich also nichts Besonderes, wenn nicht 3D Realms damit werben würde, daß der Spieler diesmal in Gegenden vorstößt, wo noch niemand vorher war, was sich wieder einmal in grafischen Details ausdrücken wird. So wurde versucht, den einzelnen Locations viel Realitätsnähe (haha) zu geben, es wird Räume geben, die sich oberhalb anderer Räume befinden, und sogar vor echten Brücken macht man diesmal keinen Halt. Alle Gegenstände und Charaktere werfen ihren eigenen Schatten, der bei jeder Bewegung in Echtzeit berechnet werden wird.

Besonderes Feature: Das Programm wird mit einem *Build Editor* versehen sein, mit dem Sie eigene Levels designen können, und zwar wahlweise zwei- oder dreidimensional. Der 3-D-Mode erlaubt Ihnen darüber hinaus, sich direkt anzuschauen, was Sie in Echtzeit kreiert haben.

Mörderische Freunde

Vielleicht werden Sie sich inzwischen gefragt haben, was an dem Ganzen denn eigentlich so schlimm sein soll? Mal abgesehen von der Tatsache, daß die meisten derartigen Spiele in Deutschland auf dem Index stehen, hat man bislang eine durchaus geteilte Meinung zum Thema Gewalt besessen. Nun, in Falle von *Blood* besteht kein Zweifel daran, daß man den Titel sehr wörtlich nimmt. Es gibt neben dem Single-Player-Mode nämlich auch das nach Angaben der Hersteller "witzigste Kopf-an-Kopf-Spiel". Dann nämlich haben Sie die Möglichkeit, Ihren Freunden mit Feuerzeug und Benzin etwas einzuheizen oder ihnen spaßeshalber eine Heugabel in den Bauch zu rammen. Und das via Nullmodem oder mit bis zu acht Teilnehmern auch im Netzwerk und sogar im Internet. Wer weniger feindlich gesinnt ist, kann sich aber auch einen "Blutsbruder" wählen und mit diesem dann gemeinsam antreten.

Ich gebe zu, daß ich trotz gewisser Vorbehalte sehr gespannt auf *Blood* bin. Aber nicht, weil ich unbedingt sehen muß, wie ein paar rote Sprites aus aufgeplatzen Körpern spritzen, sondern weil es bei derartigen Spielen auf Action und schnelle Reaktion ankommt. Einen Erscheinungstermin für Deutschland gibt es noch nicht, in England soll's spätestens im März herauskommen. Rechnen Sie also mit einem baldigen Review...



Freund oder Feind?



Na, ob die kleine Wumme wohl ausreicht?



Nehmen wir doch lieber ein großes Geschütz...



... oder 'ne kleine Handgranate









NEU Auf Video VHS NEU
Kostüm-Katalog (20,– Schutzgebühr)

GALACTIX

- Kreditkarten-Service!
- Auslandsbestellungen!
- Händleranfragen willkommen!

Hotline 02 51 - 544 74 · Hotfax 02 51 - 544 85

Tibuspiatz 5 · 48143 Münster · Täglich 11.00 bis 18.30 (bis 20.00 Uhr nach Vereinb.) + Samstag bis 16.00 Uhr

Laden und Versand! Größter Anbieter für SF/Film Modellbau und Kostüme!

NEUer Katalog 97 (in kürze)
NEU Aktuelle Drehbücher! Z.B. Alien 4!

Nur schriftlich anfordern, gegen 3 DM in Briefmarken!
Keine Katalogbestellung per Fax!

Abb. mit ● Symbol sind Bausätze!
Inh.: C. Korkhoff

Power ON



SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM*
Klang in Vollendung, 3-Wege System mit zwei Subwoofern, 240 Watt PMPO, Bass- & Höhenregler, Balanceregler, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer-buchse, Mikrofonbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 249,–**

SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE*
Musik nicht nur hören, sondern erleben, integrierter Verstärker, 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte, Bass- & Höhenregler, Kopfhörerbuchse
unverb. Preisempfehlung **DM 149,–**

SV 741 AEROSPACE DELTA*
Der Star unter den kleinen Boxen, 50 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass Boost System, Betriebs-kontrollanzeige, Verbindungs-kabel, Batteriefach
unverb. Preisempfehlung **DM 49,95**

SV 732 AEROSPACE EXTREME*
Top-Qualität im neuen Gewand, integrierter Verstärker,100 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- & Höhenunterstützung, Kopfhörer-buchse
unverb. Preisempfehlung **DM 79,95**

SV 734 AEROSPACE SURROUND*
Der Klang, der Ihre Ohren verzaubert, integrierter Verstärker, 120 Watt PMPO, Laut-stärkeregler, Bass- & Höhenunterstützung, Surround-Effekt,abnehmbare Front. unverb. Preisempfehlung **DM 99,95**

* inkl. Spezial-Netzteil

Jöllenbeck

GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

WET
The Sexy Empire

CDV holt Klaus Trafford mit einem verlockenden Angebot ins Rotlicht-Milieu. Die Hosen behält er aber trotzdem an...

Wir waren im Fußballstadion, sind auf Eisenbahnen gefahren, haben uns an den Flughäfen der Welt ruiniert und auch schon die Meere erobert. Selbst das All wurde vom Nachwuchs-Manager nicht verschont, und wer es geschichtsträchtig mochte, der konnte sich vor kurzem sogar im alten Rom sein Kleingeld verdienen. Eine Wirtschafts-Simulation zu einem Thema zu finden, das noch nicht versoftet wurde, ist also gar nicht so leicht. CDV hat das Unmögliche möglich gemacht und tatsächlich etwas entdeckt, das bisher von den eifrigen Phantasien irgendwelcher Softwareschreiber verschont geblieben ist: Das älteste Gewerbe der Welt.

Im März wird nämlich die "erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten", Wet – The Sexy Empire erscheinen. Passend zum schlüpfrigen Thema übernehmen Sie das Management eines Bordells und müssen versuchen, Ihre Kundschaft durch geeignete Maßnahmen anzuziehen, damit sie sich kurz darauf in Ihrem Etablissement wieder ausziehen.

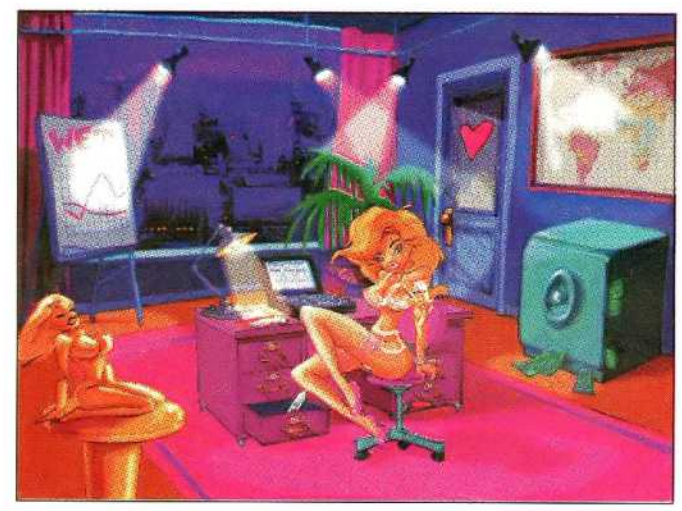
Harmlos, aber sexy

Der Handlungsablauf ist gespickt mit erotischen Animationen und Zeichnungen von Carsten Wieland von der Programmiertruppe NewGeneration, die schon so bekannte Games wie *Chewy – Escape from F5* und *Clif Danger* abgeliefert hat. Eigens für Wet wurde das Spiele-Label "Interactive Strip" ins Leben gerufen.



Punkt, Punkt, Komma und vor allem Strich

Zu Ihren Aufgaben gehören unter anderem der Einkauf und die Produktion von erotischen Filmen. Ganz ernstzunehmen ist dies alles freilich nicht, und wer schon immer die Witzseiten der Zeitschrift *Neue Revue* gelesen hat, wird hier einige interessante Parallelen entdecken (ich geb's ja zu, im Wartezimmer meines Hausarztes schau ich mir diese Seiten auch mal an...), insbesondere was die Mimik der Charaktere angeht. Ähnlich "harmlos" sind auch die (Dar-)Stellungen – sie rangieren von harmlos bis frivol, laufen aber nie Gefahr, ins Pornographische abzudriften. Allerdings scheint Wet alles in allem doch etwas "schärfer" als Larry Laffer zu werden. Genaueres werde ich Ihnen in der nächsten Ausgabe sagen können. Eine selbstablaufende Demo von Wet – The Sexy Empire finden Sie im Internet unter ***http://www.cdv.de.*** Bis zum Release genehmige ich mir eine Portion Puffmais, gefolgt von einer Ladung Pommes Frittes de Bordell (Kartoffelpuffer)...

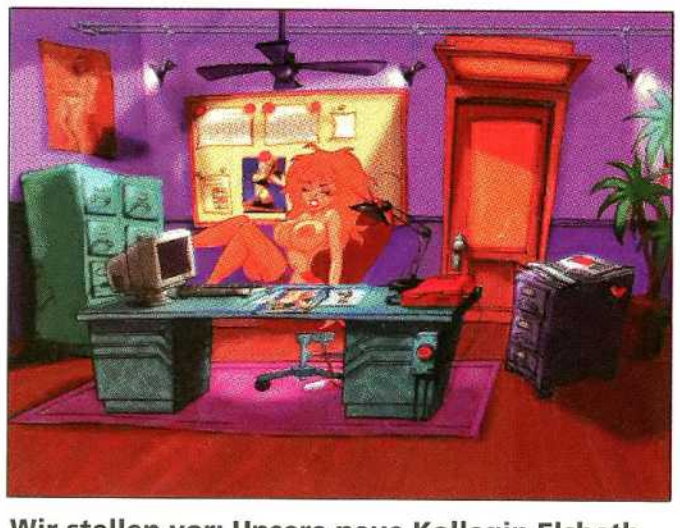


In jeder Hinsicht interessante Kurven

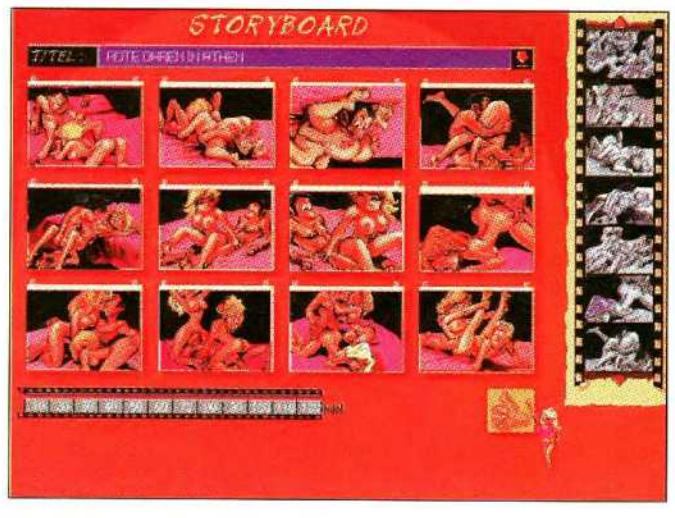


Na, gefällt Ihnen mein Bär?

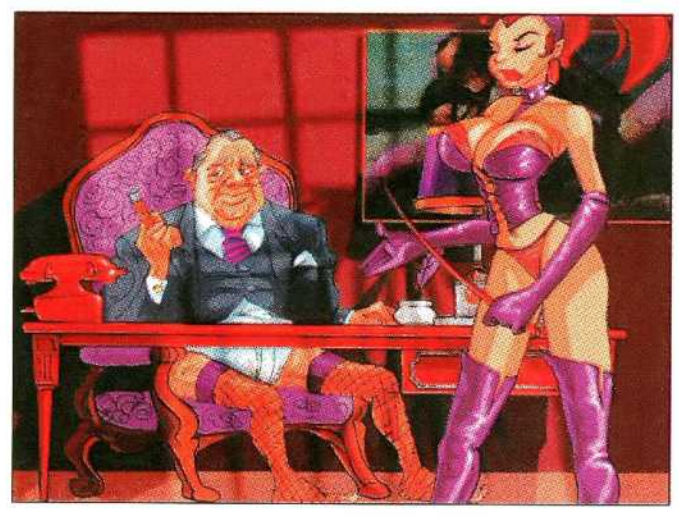
Mit der amerikanischen Firma PixelPainters unterschrieb CDV jüngst einen Vertrag über ein Action-Strategie-Game, das die US-Firma für CDV programmieren wird. Der Gesamt-Etat für diese Entwicklung beträgt 1 Million DM. Der Titel des Spiels wird in Kürze bekanntgegeben.



Wir stellen vor: Unsere neue Kollegin Elsbeth Hupferl



Und da meckern manche Leute, wenn sie ein Haar in der Suppe finden...



Dieser Herr war bis vor kurzem noch Nachrichtensprecher im Fernsehen...

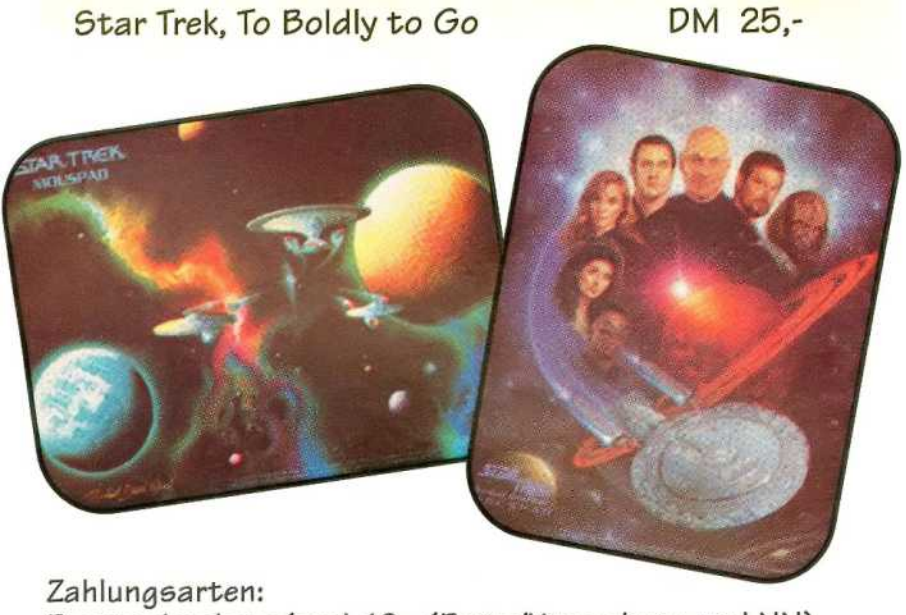
Power SHOP

Budget-Software

Pacific Air War	DM 30,-
Civilization	DM 30,-
F15 Strike Eagle 3	DM 30,-
Grand Prix	DM 30,-
Pirates Gold	DM 30,-
Railroad Tycoon	DM 30,-
Teamchef	DM 30,-
Top Gun	DM 30,-
Track Attack	DM 30,-
Transport Tycoon	DM 30,-

Star Trek-Mausmatten

Star Trek, Second Star Right	DM 30,-
Star Trek, USS Enterprise 1701	DM 25,-
Star Trek, Next Generation Crew	DM 25,-
Star Trek, Wounded Enterprise	DM 25,-
Star Trek, Departure Vulcan	DM 25,-
Star Trek, Trouble with Tri	DM 25,-
Star Trek, Alter Ego	DM 25,-
Star Trek, TNG Movie	DM 25,-
Star Trek, To Boldly to Go	DM 25,-



Zahlungsarten:
Postnachnahme (zzgl. 10,- (Porto/Verpackung und NN)
Vorkasse (zzgl. DM 8,- Porto/Verpackung) per Euroscheck/bar oder Überweisung auf Konto 138520502 bei Volksbank Gronau, BLZ 40164024

Lieferung ins Ausland nur per Euroscheck, bar oder Postbaranweisung (zzgl. DM 25,- Porto/Versand). Angebot nur solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen sind vorbehalten. Bitte benutzen Sie den Bestellschein. Unzureichend frankierte Briefe/Postkarten nehmen wir nicht an.



SV 232



SV 725

Lautsprecher

Alle Lautsprecher werden inkl. Netzteil geliefert.

SV 725 Aerospace Beta Stereo-System, 240 Watt	DM 350,-
SV 733 Aerospace Extreme Deluxe, 180 Watt + Surround	DM 200,-
SV 732 Aerospace Extreme, 100 Watt	DM 100,-
SV 740 Aerospace Alpha, 40 Watt	DM 40,-
TechnoPlus Powersound 3, 30 Watt	DM 40,-
TechnoPlus Powersound 4, 40 Watt	DM 60,-
TechnoPlus Powersound 5, 60 Watt	DM 75,-
Yamaha YST M5, 15 Watt	DM 130,-
Yamaha YST M15, 25 Watt	DM 140,-
Yamaha YST M20 DSP, 25 Watt + Surround	DM 165,-
Yamaha YST MSW10, Subwoofer, 25 Watt	DM 210,-

Soundkarten

Assmann 16Bit Plug& Play Soundkarte	DM 100,-
Ensoniq Soundscape, Wavetable	DM 300,-
Ensoniq Soundscape Elite, Wavetable	DM 450,-
Ensoniq Soundscape Daughter Board, Erweiterungskarte	DM 100,-

Joysticks

InterAct, SV 235 3D Program Pad - Joypad	DM 70,-
InterAct, SV 234 PC Powerpad Pro - Joypad	DM 50,-
InterAct, SV 232 PC Propad 6 - Joypad	DM 50,-
InterAct, SV 230 PC Propad - Joypad	DM 20,-
InterAct, SV 205 PC Optix - Joystick	DM 80,-
InterAct, SV 241 PC Flight Force Pro - Joystick	DM 70,-
InterAct, SV 215 PC Flight Pro - Joystick	DM 20,-

Diverses

Yamaha CBX-K1 Midi-Keyboard, 37-Tasten	DM 290,-
E-Tech E 28.8 MX 8, externes Modem 28K8	DM 250,-

Absender:
Nachname:
Strasse:
PLZ:
Ort:
Tel.:

Hiermit bestelle ich:

Stück: Artikel: Preis:

+ Porto:
Gesamtbetrag:

Bestellschein

Zahlungsweise (bitte ankreuzen):
❑ Scheck/Bargeld liegt bei (Versandkosten DM 8,-)
❑ Nachnahme (Versandkosten DM 10,-)
❑ Ich habe den Betrag am ..... auf Ihr Konto überwiesen (Versandkosten: DM 8.-)

Datum Unterschrift

Bitte senden an:
SMP Publishing
Power-Shop
Postfach 3127
48581 Gronau

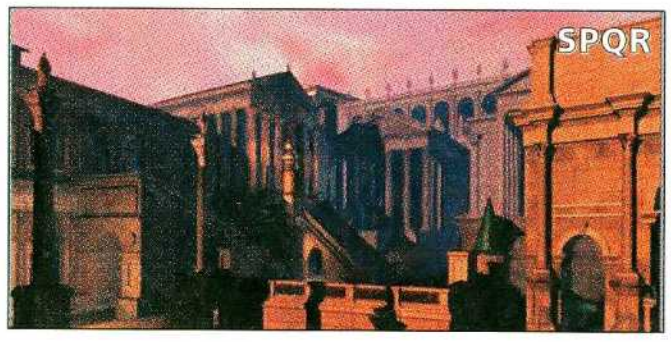
Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen oder gutzuschreiben. Ein Umtausch ist nur bei originalverpackten Waren möglich. Defekte CDs können nur umgetauscht werden, eine Rückgabe zwecks Gutschrift ist hier nicht möglich.

Mehr Games von morgen

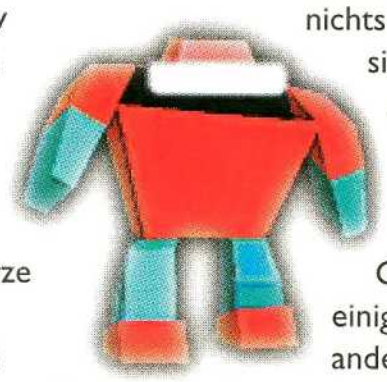
In der letzten Ausgabe hat der Platz nicht ganz ausgereicht, deshalb stellt Martin Mirbach diesmal weitere Games vor, die in diesem Jahr auf den Markt kommen sollen.

GT Interactive





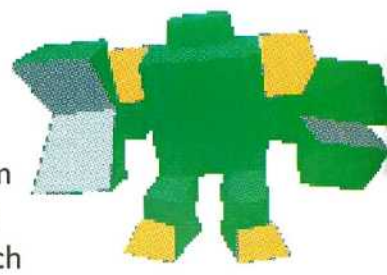
In ferner Zukunft spielt der Actiontitel ***Scorcher.*** Die Welt hat das postnukleare Trauma bereits hinter sich, die überlebenden Menschen leben in Clan-ähnlichen Sippen zusammen. Im New Yorker Untergrund unterziehen sich ganze Clans einem chirurgischen Ritual, bei dem sie in Maschinen umgewandelt werden. Wer wird in der Lage sein, diese perfekten Kampfmaschinen zu stoppen? In Kürze können Sie's ja mal versuchen.



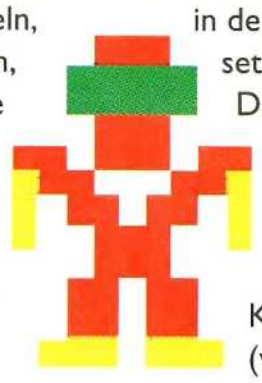
Mit ***ZPC*** bringt GT Interactive ein postmodernes Action-Adventure unter die Leute, an dem namhafte, aus den einschlägigen Medien bekannte, Szene-Künstler mitgearbeitet haben. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Messias der Zukunft, der allerdings nichts über seine Berufung weiß. Um sich selbst zu finden und seine Anhänger hinter sich zu scharen, muß er jedoch die bösen Mächte und vor allem deren mysteriösen Anführer besiegen. Gespielt wird in 25 3-D Leveln, einige davon riesige Stadtstaaten, andere unterirdische Labyrinthe oder weitläufige Terrains. Das intensive Gameplay soll durch surrealistische Grafiken und einen pulsierenden Soundtrack weiter verstärkt werden. Wir warten's ab.







Ein Adventure aus dem alten Rom steht uns mit ***SPQR*** ins Haus. Eigentlich seltsam, daß dieser Hintergrund bisher höchstens für Simulationen herhalten mußte, wo's doch gerade hier so richtig zur Sache ging. Kriege, Gladiatorenkämpfe, Intrigen und Mord gehörten ebenso zum abwechslungsreichen Alltag der Römer wie Wein, Weib und Gesang. In SPQR erwarten Sie ein Mord, drei Hauptverdächtige und eine Vielzahl möglicher Spielausgänge. Und zwischendurch gibt's so manche harte Nuß zu knacken.



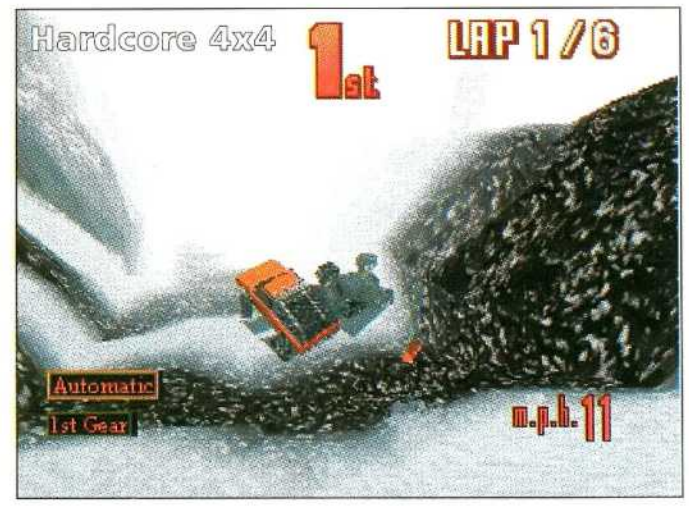
15 Jahre ist es her, daß Robotron 2084 als Arcade-Game die Spielhallen und Kinofoyers bevölkerte. Schnell avancierte das Spiel zu einem echten Hit und steht sogar noch heute in der ein oder anderen Spielstube. Jetzt setzt GT Interactive dem Spiel ein Denkmal und bringt mit ***Robotron X*** eine Neuauflage des Klassikers für Pentium und Windows 95 in die Läden. Ein genetischer Fehler verleiht dem Spieler übernatürliche Kräfte und macht es ihm somit (vielleicht) möglich, die Menschheit zu retten. Dazu muß er sich allerdings auf 200 Levels in 360 Grad-Action mit neuen 3-D Gegnern und ungewöhnlichen Waffengattungen herumschlagen.

Gremlin

Auf dem Planeten Titan, bei dem es sich im Grunde um nichts anderes handelt, als um eine einzige große Einöde, spielt die Flugsimulation ***Hardwar.*** Um dieser Einöde zu entkommen, muß der Spieler sein Fluggefährt so weit hochrüsten, daß ihm eine Flucht technisch überhaupt möglich ist. In der geschickten Annahme der Aufträge liegt der strategische Aspekt des Spiels, bei dem wirklich alles eine Frage des Preises ist – auch Ihr eigenes Leben. Sie sollten Ihre Freunde also mit Bedacht und Sorgfalt auswählen. Das Spiel soll in Echtzeit ablaufen, korrekt zwischen Tag und Nacht wechseln und dem Spieler ein absolutes Maß an Entscheidungsfreiheit







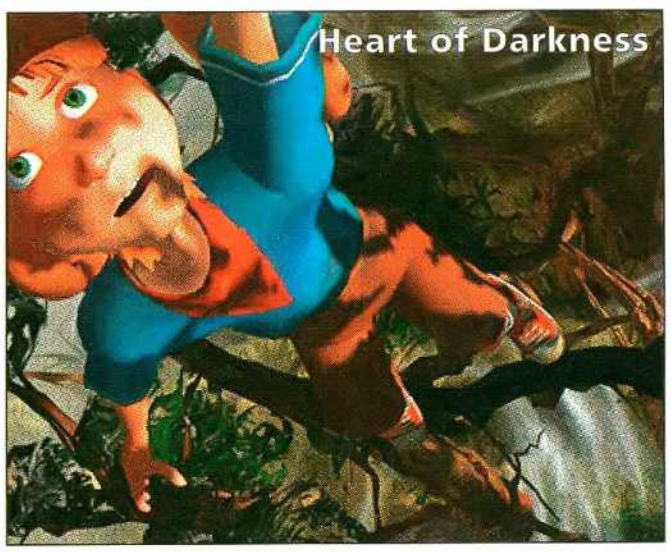
innerhalb der Handlung bieten.

Und noch 'ne Fortsetzung. Nur unter großen Mühen und partiellem Gehirnverlust konnte seinerzeit der F.U.D, der Held aus Loader, dem sicheren Tod entrinnen. Jetzt erlebt er in einer verwirrenden Story eine Art Wiedergeburt im Körper des Künstlers Manuel. Der Titel des Shoot'em-Ups lautet sinnigerweise ***Reloaded,*** und es richtet sich ausdrücklich an den eingeschworenen Multiplayer. Wir werden allerdings am Ball bleiben und Ihnen zu gegebener Zeit verraten, ob es sich lohnt auch ganz allein den Finger am Abzug zu krümmen.

Ebenfalls von Gremlin kommt das (angeblich absolut jugendfreie) Rennspiel ***Hardcore 4x4.*** Ganz in 3-D bekommt es der Spieler hierbei nicht nur mit sechs ernstzunehmenden Konkurrenten zu tun, sondern hat auch sechs Strecken zu bewältigen, die alles andere als einfach ausschauen. Das mag vor allem daran liegen, daß auf eine reguläre Streckenführung verzichtet wurde und man auch die Abkürzung quer durch den Feldweg oder das Kiesbett nehmen kann. Wie gut, daß alle Boliden im Spiel über Allradantrieb verfügen und der Spieler einige Steuerfunktionen an eine "Semi-Automatik" delegieren kann. Was immer das auch sein mag...

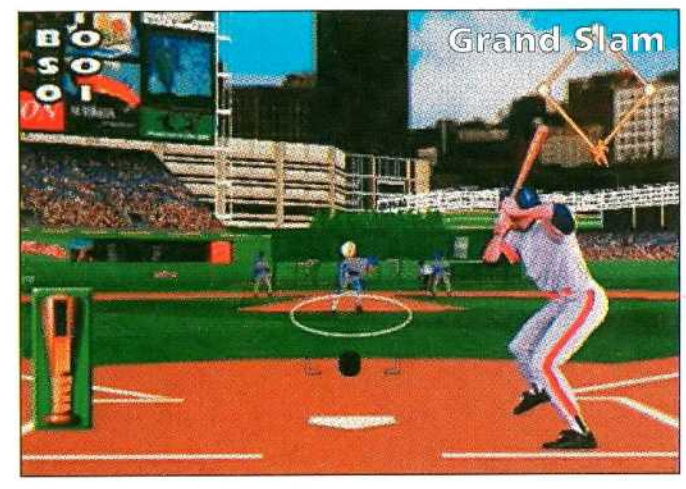


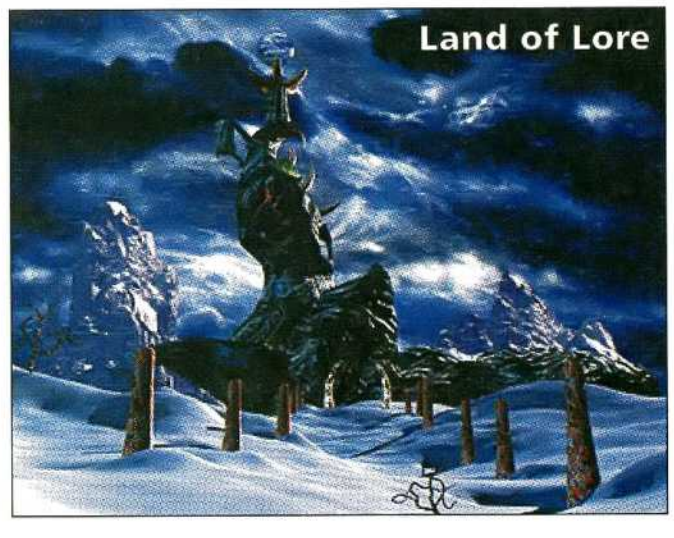
Virgin

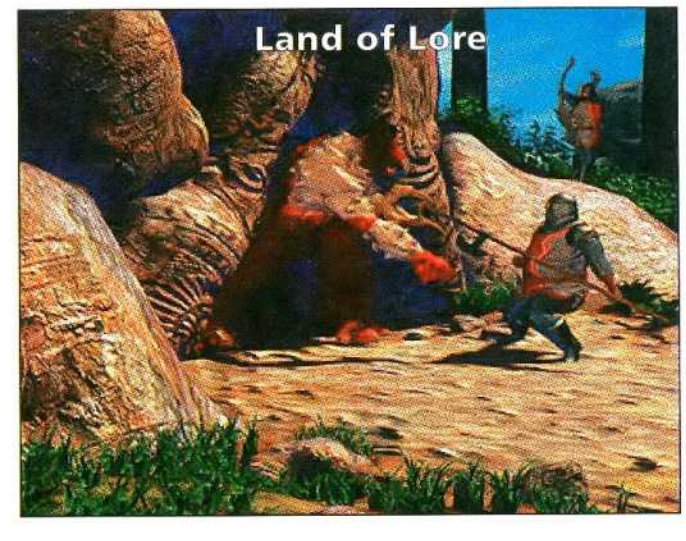


Für 1997 hat natürlich auch Virgin einiges in petto. Aus der Rubrik "Verschoben-ohne-Ende" erreichte uns die frohe Kunde, daß ***Heart of Darkness*** nun doch endlich als PC-Version erscheinen soll. Allerdings haben wir diese Ankündigung schon des öfteren gehört und warten daher erst einmal vorsichtig ab. Wenn es schließlich doch so weit sein sollte, dürfen Sie als Spieler die Rolle des heranwachsenden Andy übernehmen und sich in einem spannenden Action-Adventure Ihren schlimmsten Alpträumen stellen. In sieben Welten reisen Sie durch finsteren, lösen verzwickte Puzzles und rennen, klettern und schießen in einem Arcade-Action-Part um Ihr Leben. Der orchestrale Soundtrack des Spiels stammt übrigens von Bruce Broughton, der fürs Kino unter anderem "Das Wunder der 34sten Straße" vertont hat.

Ebenfalls erneut verschoben wurde ***Land of Lore: Guardians of Destiny,*** das eigentlich schon im letzten Jahr erscheinen sollte. Als Luther, dem leiblichen Sohn der Anführerin der dunklen Mächte, begeben Sie sich darin auf die Suche nach einer uralten Magie, die Sie von Ihrem vorbestimmten Schicksal erlösen kann. Das Rollenspiel wird in einer mittelalterlichen 3-D-Umgebung stattfinden und soll dem Spieler den Aufbau lebensechter Beziehungen zu anderen Charakteren ermöglichen. Auch die KI der Monster wurde ordentlich aufgepeppt und soll in der Lage sein, neue Standards zu setzen. Bald wissen wir (und Sie) mehr.

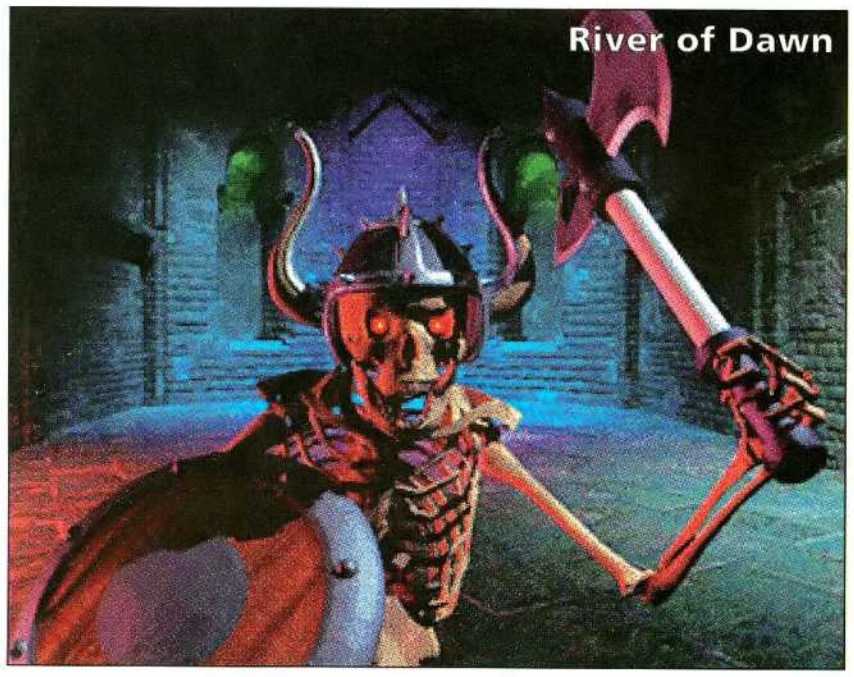






So richtig populär ist Baseball hierzulande eigentlich noch nicht, trotzdem gibt es auch bei uns schon einige gute Baseball-Simulationen zu kaufen. Selbstverständlich nur in der nicht lokalisierten, amerikanischen Version, aber wen stört das schon? Wer sich mit den Baseball-Regeln auskennt, wird auch hinreichend Englisch verstehen. Dieser Grundsatz wird wohl auch für ***Grand Slam*** gelten, das neue Welten im Bereich der Baseball-Sims erschließen soll. Jeder der 800 Spieler verfügt über eine individuelle KI, die sich an minuziös ausgewerteten Statistiken orientiert. Gleiches gilt auch für

Bitte umblättern ☞



die Mannschaftsabstimmung und die bevorzugte Spielweise der einzelnen Teams. Eigens kreierte Pitching-Meter und Batting-Meter sollen es dem Spieler erlauben, Geschwindigkeit, Zielpunkt, usw. exakt vorherzubestimmen. Damit das Ganze auch ein Fest für müde Äuglein wird, wurden die 28 originalgetreu nachempfundenen Stadien 3-D gerendert und es gibt (für Leute mit schneller Grafikkkarte) die von der Konsole bekannten "Moving Cameras".

Wiederum in mittelalterlichen Welten spielt ein Grafik-Adventure mit Rollenspielelementen, das unter dem Titel ***Rivers of Dawn*** erscheinen wird. Als Spieler müssen Sie versuchen, mysteriöse Kristalle mit magischen Kräften zu finden, die allein in der Lage sind Ihr Königreich zu retten. Dabei bekommen Sie es natürlich immer wieder mit den Kräften des Chaos zu tun, und zwar in Form von Plünderern, gekidnappten Wissenschaftlern, betrügerischen Händlern und sonstigen Unsymps der Woche. Schöne 3-D-Grafiken und ein paar der zahlreichen Videos durften wir bereits bestaunen, auf den Rest müssen wir, genau wie Sie, noch ein kleines Weilchen warten.

In regelmäßigen Abständen bescheren uns die Hersteller immer aufs Neue eine Glücksspiel-Simulation. Virgin hat sich diesmal richtig Mühe gegeben und für ***Golden Nugget*** das gleichnamige Casino aus Las Vegas *en detail* nachempfunden. Bei 14 verschiedenen Spielen können Sie Ihr Glück versuchen, darunter Blackjack, Poker, Craps, Keno, Roulette und die berühmten einarmigen Banditen. Ausführliche Tutorials bringen den Anfängern Regeln und Kniffe bei, stimmungsvolle Videos sollen für die richtige Atmosphäre sorgen.

Alle *Bombmaster*-Fans werden von dem Actionspiel ***Grid Runner*** begeistert sein, bei







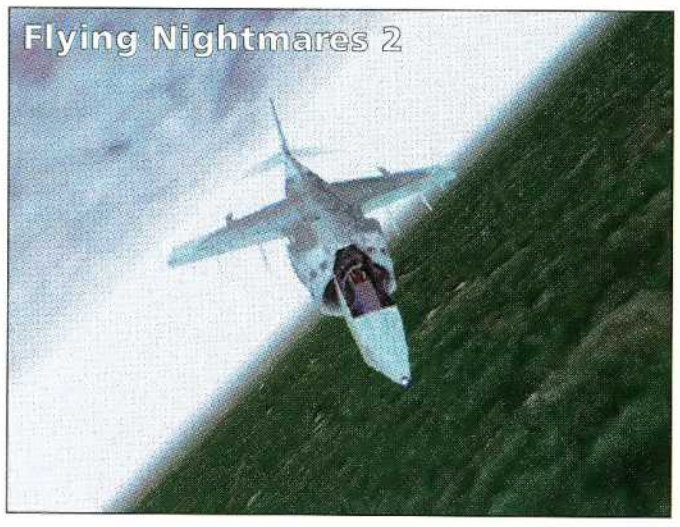
dem der Spieler in 28 Missionen jeweils eine Flagge erobern und in die eigene Basis zurücktransportieren muß. Unterwegs gilt es nicht nur, sich mit 15 hartnäckigen Gegnern herumzuschlagen und immer wieder eingestreute Rätsel zu knacken. Auch magische Sprüche lassen sich einsammeln und geschickt benutzen, unter anderem zum Teleportieren. Ebenso wird es für zwei Spieler die Möglichkeit geben, direkt gegeneinander anzutreten. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Eidos

Mit ***Flying Nightmares 2*** bringt Eidos eine Flugsimulation auf den Markt, die sich ausdrücklich an den engagierten Multiplayer richtet. Bis zu 16 Spieler werden in der Luft gegeneinander antreten können, sogar Mac- und PC-Besitzer werden ihre Maschinen zusammenstöpseln können. Die Aufträge sollen sehr unterschiedlich ausfallen, unter anderem werden Sie dabei sein können, wie das US Marine Corps in Havanna einmarschiert. Das Spiel wird bereits die neuen Pentium-Chips mit MMX-Erweiterung unterstützen, und wer die schnellen 3-D-Grafiken in Hi-Colour ungetrübt erleben will, sollte in der Tat über einen schnellen Rechner verfügen.

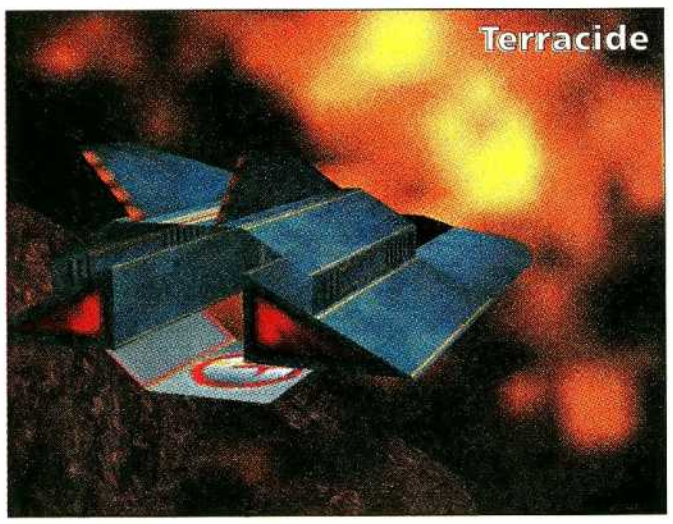
Auf der gleichen Hi-Colour-Engine basiert ***Confirmed Kill,*** ebenfalls eine Flugsimulation mit Betonung auf der Multiplayer-Option. Neben Duellen, Tournaments und Szenario-on-demand wird sogar eine Voice-transmission-Funktion im Spiel enthalten sein. Alle Hobbyflieger sollten sich also Frühjahr und Sommer als Erscheinungstermine für zwei vielversprechende Simulationen vormerken. Über Details werden wir Sie rechtzeitig und ausführlich unterrichten.

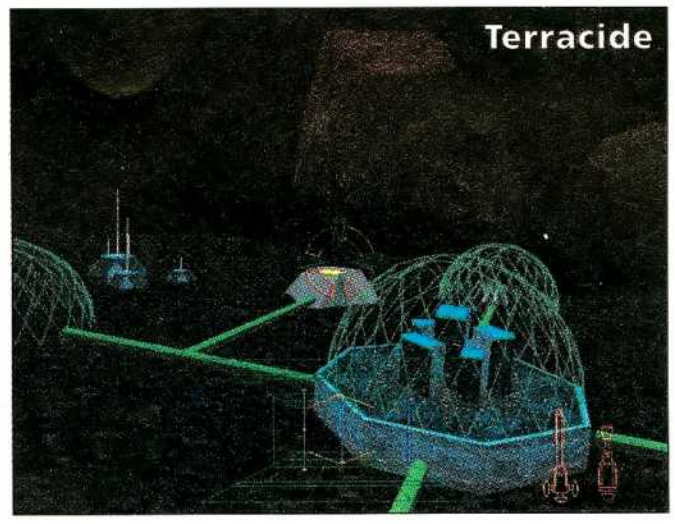
Direkt auf dem berühmten Comic-Book von Marvel basiert das Actionspektakel ***The Incredible Hulk,*** das als reinrassige 32-bit-Programmierung entwickelt wird. 14 non-











lineare Missionen sind zu bewältigen, der Spieler wird dabei fast beliebig zwischen den einzelnen, aus dem Comic bekannten Locations, hin- und herspringen. Seine Gegner darf man auch mit Kopfstößen, Bodyslams und Flying Kicks traktieren, was allein schon eine gewisse Abwechslung garantiert. Wir werden uns jedenfalls weder von massiven Betonwänden noch von meterdicken Stahltüren aufhalten lassen, und so schnell wie möglich einen intensiven Test durchführen.

In dem Action Shoot'em-Up ***Terracide*** wenden sich Roboter, die eigentlich für die Kriegführung entwickelt wurden, wieder einmal gegen ihre Schöpfer, die Menschen. Dabei sollen sie sogar über eine außergewöhnlich hohe KI verfügen. Gut nur, daß Sie als Spieler ohne Umwege zum Commander der Earth Defence Force befördert werden, und den Kerlen mal ordentlich auf die Finger klopfen dürfen. Das Shoot'em-Up selbst verfügt über interessante Lichteffekte in Grafiken und ein komplettes Solarsystem in 3-D. Na, schau'n 'mer mal!

Und was kommt sonst?

Zur Osterzeit erwarten wir die vielversprechende 3-D-Helikopter-Sim von Blue Byte, für die sich (außer dem Arbeitstitel ***Level X*** und einigen ähnlich klingenden Vorschlägen) bisher noch kein passender Name hat finden lassen. Der bisherige Stand der Entwicklung läßt jedoch Großes erwarten, was zählt da schon ein Name? Wesentlich früher und aus dem Hause Mindscape wird ***Steel Panthers II: Modern Battles*** erscheinen, das an zeitgenössischen Kriegsschauplätzen seit 1950 spielt (Korea, Europa, Mittlerer Osten) und dem Spiel neben einem Zug, oder wahlweise einem ganzen Bataillon, auch Jets, Helikopter und Raketenbasen zur Verfügung stellt. Außerdem kommt von Mindscape das 3-D Adventure ***Dark Earth,*** eine Umsetzung der Marvel-Comics Hulk und Spiderman, sowie für den Nachwuchs ***Virtual Lego.***



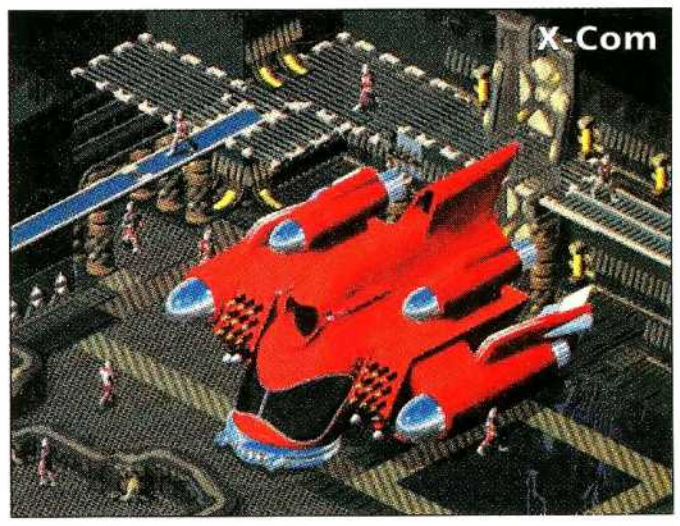
Und aus dem Hause Sega erwarten uns wieder einige Titel, die der ein oder andere bereits von der Saturn her kennt, zum Beispiel ***Three Dirty Dwarfes.*** In diesem Adventure darf der Spieler nicht nur drei Zwergen helfen, die durch einen fiesen Zeitsprung direkt in die Bronx katapultiert wurden (und auch noch von einer ganzen Horde wilder Orcs verfolgt werden), sondern er muß auch noch ein paar Kinder aus einem militärischen Geheimkomplex befreien. Ebenfalls von der Saturn stammt das Adventure ***The Sacred Pools,*** in dem es nicht nur scharfe Bräute, sondern auch fiese Weltraumpiraten zu bestaunen gibt.

Von Microprose kommt mit ***X-Com: Apocalypse*** der dritte Teil der beliebten X-Com-Reihe. Im Gegensatz zu den Vorgängern wird es Gefechte diesmal auch in Echtzeit geben und der Spieler wird mehr Zeit auf Nachforschungen verwenden müssen. Für das richtige Feeling sorgen ein neu berechnetes Schwerkraftmodell und die Grafiken des SF-Künstlers Tim White. Alle Trekkies werden sich über ***Star Trek: Generations*** freuen, das unter anderem eigens für das Spiel produzierte Filmszenen enthält. Auch die Originalstimmen der Hauptdarsteller sind in der Originalversion vertreten. Der Spieler wird zwischen 15 Darstellern auswählen und das Spiel aus der Perspektive seiner Wunschfigur durchlaufen können. 3-D-Gefechte mit der Enterprise werden ebenfalls möglich sein.

Ich weiß, was Sie jetzt denken, und sie haben recht. Natürlich ist diese Preview-Summary alles andere als vollständig. Aber das war von Anfang an nicht anders geplant. Natürlich gibt es noch viele andere Hersteller, Distributoren und Titel, die Sie in dieser Übersicht vergeblich suchen. Ebenso kann es passieren, daß Sie den ein oder anderen Titel bereits kaufen können, wenn Sie diese Summary lesen.

Anm. des Chefkäufers: An dieser Stelle die nochmalige Frage unseres Lesers Jens, warum es keine blauen Gummibärchen gibt.

So ist das eben in einem so schnellebigen Geschäft wie dem unseren. Außerdem könnte man mühelos ein ganzes Heft mit einer Jahresvorschau füllen. Eigentlich spricht also alles gegen einen Artikel wie diesen. Nehmen Sie ihn also einfach als Appetithäppchen, aber halten Sie auch weiterhin die Augen offen. Wir werden Sie selbstverständlich auch in Zukunft mit der gleichen Sorgfalt und Aktualität über Neuigkeiten informieren, die Sie schon jetzt von uns gewohnt sind.

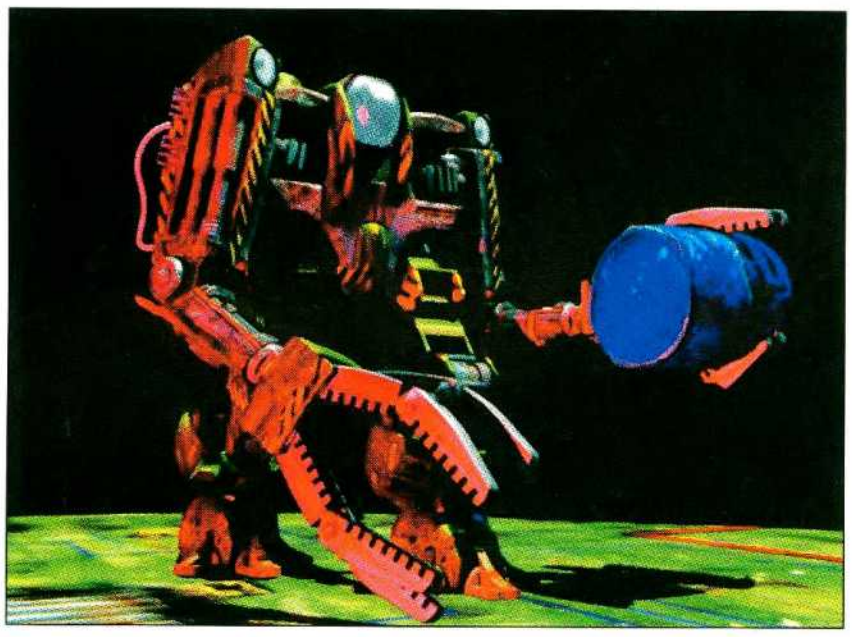






Typherra
The Stratos Encounter

Martin Mirbach blickt mal wieder in die Zukunft



Und dieser Klotzkopf wirft mit riesigen Pepsi-Dosen

Manchmal geschehen seltsame Dinge. Und damit meine ich nicht alles, was Klaus sagt, tut oder denkt. Daran haben wir uns in der Redaktion seit über einem Jahr gewöhnen dürfen. Viel interessanter sind Spiele, die sich als etwas anderes entpuppen, als sie zu sein scheinen. Genau so ein Fall ist Typherra. Von BMG als Weltraum-Action-Adventure angekündigt, erinnert der ganze Handlungsrahmen tatsächlich eher an ein Strategiespiel. Oder was würden Sie bei folgender Begegnung der dritten Art vermuten?

Der Aufschwung kommt

Wir schreiben das 28. Jahrhundert. Die Ära Kohl ist längst zu Ende, dafür hat die Kolonisierung des Weltraums längst begonnen. Mächtige Unternehmen teilen diesen Kuchen unter sich auf. Als nächstes soll das weit entfernte Stratos-System von der General Mining Company erschlossen werden, hunderte von Siedlern befinden sich bereits auf ihrem Weg in die neue Welt. Bewacht wird das gewaltige Unternehmen von der Colonial Patrol, der Sie als Spieler in der Rolle des Commander Bruce Ryder angehören. Sie befinden sich also an Bord Ihres Schiffes, der Typherra, und begleiten den Konvoi. Da geschieht etwas Unfaßbares.

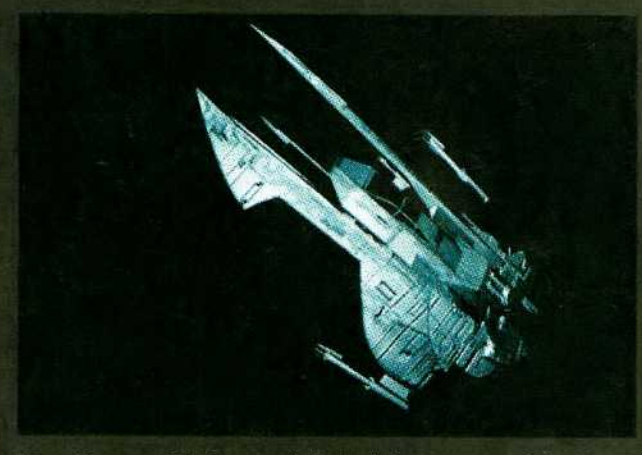
Kurz vor Beginn der zweiten Kolonialisierungsphase kommt es zu einem Störfall an hochspezialisierten Geräten, die eine erd-ähnliche Atmosphäre erzeugen sollen, Terraformern genannt. Während des Störfalls können Sie auf Ihrem Radarschirm für den Bruchteil einer Sekunde skorpionartige Raumschiffe innerhalb der Reichweite Ihrer Sensoren ausmachen. Doch der Spuk endet, bevor er überhaupt richtig begonnen hat – was sich allerdings als die sprichwörtliche Ruhe vor dem Sturm herausstellt. In der Folgezeit kommt es immer wieder zu Überfällen fremder Raumschiffe, die dabei Ihre haushoch überlegene Technik ausspielen. Ihre Aufgabe ist es, die Siedler zu beschützen und den Konflikt zu beenden.

High Noon in High-End

Um bei Typherra erfolgreich zu sein, sind ein scharfes Auge und ein flinker Zeigefinger nicht genug. Vielmehr werden Sie sich auch mit der Technologie der Aliens anfreunden und diese für sich nutzbar machen. Was auf zwei Arten geschehen kann. Erstens ist es möglich, die eigenen Entwicklungen mit Hilfe des neu erworbenen Wissens voranzutreiben. Zweitens können Sie den Aliens die Waffen auch einfach stehlen. Und damit die 22 Level des Spiels nicht nur das Gemüt, sondern auch das Auge erfreuen hat man sich bei BMG etwas ganz Besonderes ausgedacht. Erstmals werden zwei High-End 3-D-Engines miteinander kombiniert, von denen die eine für den Außenbereich, die zweite für alle Innenräume zuständig ist. So erhofft man sich, dem Spieler eine größtmögliche Bewegungsfreiheit in stets beeindruckender SVGA-Umgebung zu sichern. Ob in den endlosen Weiten des Universums und auf den riesigen Oberflächen verschiedener Planeten oder in Hangars, Weltraumstationen und Kraftwerke – es wird stets die Engine aktiviert, die bestmögliche Resultate verspricht. Satte 45 Minuten Animationssequenzen runden das Spektakel ab. Als voraussichtlicher Veröffentlichungstermin wird der April dieses Jahres genannt, wir hoffen daher auf ein ausführliches Review schon in unserer nächsten Ausgabe.

Flugalarm!

In Typherra erwarten Sie neben dem Schiff, das dem Spiel seinen Namen gab, noch eine Reihe weiterer Errungenschaften der Raumfahrt. Hier eine kleine Auswahl:



Der Recon Fighter sieht nicht nur gefährlich aus, er besticht zudem durch seine Wendigkeit



Riesengroß, schwerfällig, aber mit einschlagender Wirkung: der Phobos Bomber



Schneller und somit schwerer zu erledigen sind Shuttles der Cycrow-Klasse



Ein leichtes Opfer ist dieses langsame und recht hilflose A-Shuttle

Die Geschichte der legendären Band aus Liverpool

THE BEATLES FOREVER

Sammlerausgabe

DM 7.80 Sfr 7.80 ÖS 60

Dutzende seltener Fotos

Komplette Discographien von:









Die Pilzköpfe sind zurück

Was kam nach der Tragödie?

Neue Songs

Neue CDs

Jetzt im Handel

Armored Fist 2

Marc Dultz genießt eine Spazierfahrt in NovaLogics neuem Panzer.

Der M1A2 Abrams gehört mit Sicherheit zu den modernsten Errungenschaften amerikanischer Militärtechnologie. Und zu den tödlichsten. Fragen Sie doch mal die irakischen Soldaten, die während des Golfkriegs persönliche Bekanntschaft mit dem Boliden aus Computertechnik und Stahlpanzerung machen durften. Bei dieser Popularität ist es auch kein Wunder, daß mehr als nur ein Hersteller den Panzer zum Mittelpunkt seines Spiels machen will. NovaLogic hat die Tarnung gelüftet und präsentiert den M1A2 als Herzstück von ***Armored Fist 2.***

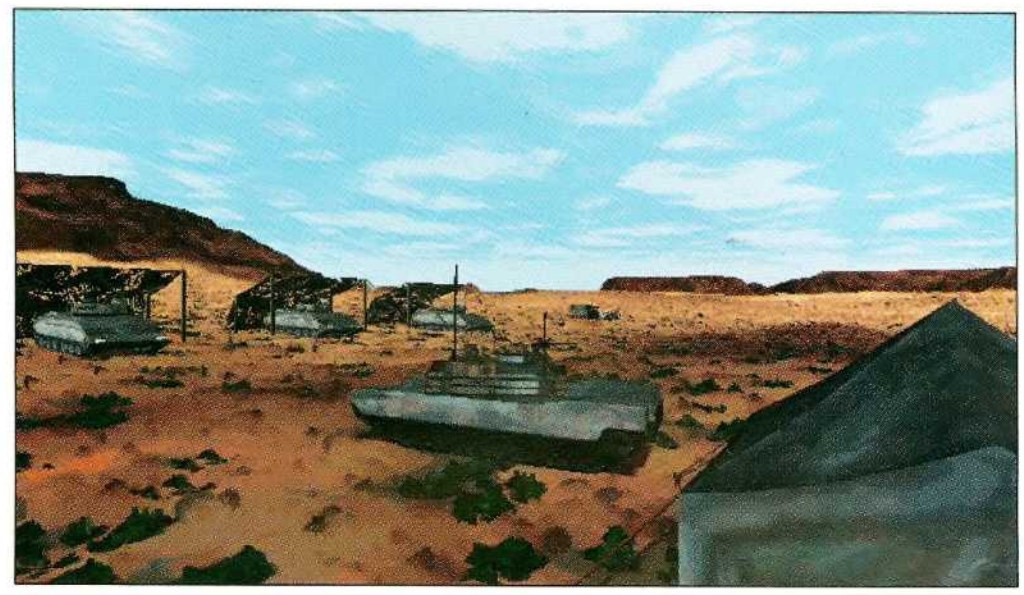
Hauptsache, es macht Spaß

Schon in der Preview-Version des Spiels ist deutlich zu erkennen, daß NovaLogic zugunsten der Spielbarkeit auf eine möglichst akkurate Simulation technischer Zusammenhänge verzichtet hat. Gibt es etwa in einem echten Panzer dieser Art vier Gefechtsstationen (zwei Schützen, von denen einer nachlädt, Fahrer und Kommandeur), so wurden diese Stationen in Armored Fist 2 zu einer einzigen zusammengefaßt. So wurden gleich mehrere Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Weder muß der Spieler seine Aufmerksamkeit darauf verschwenden, von einer Station zur nächsten zu hetzen, noch ist es nötig, vor Spielbeginn ein 100seitiges Handbuch auswendig zu lernen, was bei vielen anderen Simulationen der Fall ist. Der dritte, für den Hersteller wahrscheinlich entscheidende Vorteil, liegt in der Tatsache, daß "simple" Simulationen einen weitaus größeren Kundenkreis ansprechen. In erster Linie will man sein Spiel ja verkaufen.

Im Vergleich zum Vorgänger präsentiert sich auch die Grafik in einem weitaus prächtigeren Gewand, das von NovaLogic *Voxel Space 2* genannt wird. Entwickelt für und erstmals vorgestellt in *Comanche: Maximum Overkill,* beschreibt diese 3-D-Bildbearbeitungs-technologie durch ihre Treue zum grafischen Detail einen echten Schritt nach vorn. Auch basieren sämtliche Fahrzeuge in AF 2 nicht mehr auf Sprites, sondern auf mit schönen Texturen überzogenen, gerenderten Polygonen. Auch aus der Entfernung lassen sich die typischen Merkmale der verschiedenen Fahrzeuge noch sehr gut erkennen. Optisch ebenso ansprechend ist die Gestaltung der natürlichen Umgebung, einschließlich unterschiedlicher Witterungsbedingungen wie Wolken, Nebel und Schnee, ausgefallen.



Die Landschaften in NovaLogics jüngster Spielegeneration wurden durchweg mit Voxel Space 2 erschaffen



Der Spieler kann seine Fahrzeuge durch und über ein ganzes Arsenal verschiedener Geländeformen manövrieren

Was aber wären all diese Verschönerungen ohne eine spielerische Herausforderung? Laut NovaLogic soll es sich bei der verbesserten KI sowohl im Einzel- als auch im Multiplayer-Modus um einen ernstzu-nehmenden Gegner handeln. Getarnte Stellungen des Spielers sollen sogar aufgrund topographischer Gegebenheiten angenommen, und bei einer Bestätigung von der schwächsten Flanke her angegriffen werden. Vorbei die Zeit, als die Truppen des Gegners noch blindlings geradeaus marschierten. Vor allem aber sollen durch die neue Engine wesentlich größere Karten möglich sein, auf denen der Spieler sein strategisches Können endlich in ganzem Umfang aufblitzen lassen kann.



Um die Spielbarkeit zu erhöhen, wurden die vier Gefechtsstationen eines M1A2 zu einer einzigen zusammengefaßt

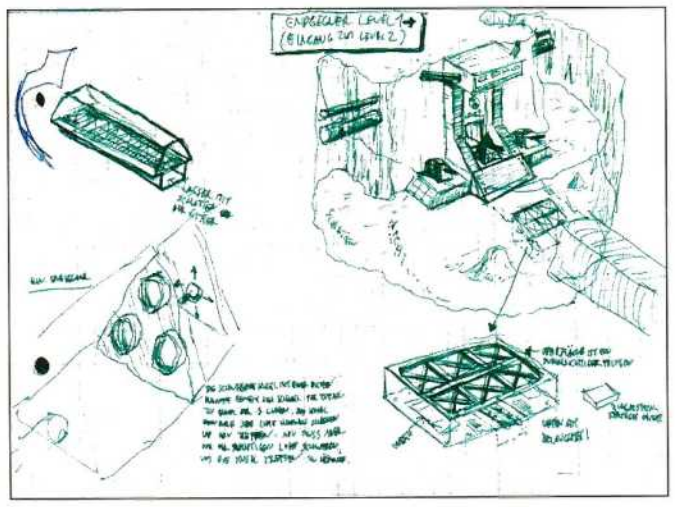
Schon jetzt komplett

Alles in allem macht AF 2 schon jetzt einen sehr kompletten Eindruck. Verschiedene Trainingsmissionen erlauben es dem Spieler, sich schnell mit der Handhabung des M1A2 vertraut zu machen. Wer anschließend keine Lust auf eine groß angelegte Kampagne gegen den Computer hat, kann sich über Nullmodem mit einem weiteren Spieler oder im Netz mit bis zu acht Spielern herumschlagen. AF 2 versucht erst gar nicht, sich als die akkurateste Panzersimulation zu verkaufen die es jemals gab. Hier geht Action über Korrektheit und Spielbarkeit über Detailtreue. Wer sich daran stört, liegt mit diesem Spiel garantiert falsch, auf alle anderen wartet eine sehr aufregende Zeit auf dem Schlachtfeld.

Extreme Assault

Martin Mirbach bleibt im Luftkampf unbesiegt. Hoffentlich klappt's auch im Panzer...

Es hat lange gedauert, bis man bei Blue Byte den passenden Namen für das jüngste Kind gefunden hatte. Bisher stets unter dem Arbeitstitel "Level-X" besprochen (und in meiner Übersicht der Spiele von morgen auch noch so genannt), heißt der 3-D-Helikopter nun *Extreme Assault*. Schon auf der CeBIT HOME im Sommer '96, wo die ersten Bilder des Spiels ruckelfrei über verschiedene Monitore liefen, waren die Zuschauer begeistert. Und in der Zwischenzeit hat man sich in Mülheim nicht ausgeruht, sondern weiter Hand angelegt und weitere Verbesserungen eingebaut. Nach all dem Aufwand zu urteilen, den Blue Byte in diesen Titel investiert, könnte nach *Die Siedler II* und *Schleichfahrt* ein weiteres *Highlight* aus dem Ruhrgebiet die Spielewelt erobern.



Einige Skizzen zum Leveldesign inklusive Endgegner



Nebelverhangene Täler sehen in diesem Spiel nur auf den ersten Blick idyllisch aus

Der Finger am Abzug

Inhaltlich müssen wieder einmal die obligatorischen Aliens als Schurken herhalten. Diesmal haben sie die Erde besetzt und wollen unsere schöne Atmosphäre für ihre Zwecke umwandeln. Führende Wissenschaftler aller Nationen haben sie dazu bereits in ihre Gewalt gebracht. Als Spieler müssen Sie daher versuchen, Level für Level die entführten Wissenschaftler wieder zu befreien, unterwegs sind Geheimnisse zu lösen und scheinbar ausweglose Situationen zu meistern. Denn zu Lande und in der Luft werden Sie permanent von Dutzenden außerirdischen Einheiten unter Beschuß genommen.

Realistische Landschaften, versunkene Höhlenwelten, unterirdische Industrieanlagen, eisige Canyons – für Abwechslung in den einzelnen Missions ist bereits jetzt ausreichend gesorgt. Als neues Hauptfeature wurde neben dem Helikopter auch noch ein Panzer in das Spiel integriert. Sie haben richtig gelesen! Je nach Level müssen Sie aus dem Helikopter aus- und in den gepanzerten Boliden einsteigen. Damit Sie sich bei all der Hektik stets auf das Wesentliche konzentrieren können, wurde die Steuerung beider Fahrzeuge extrem vereinfacht. Einsteigen und loslegen lautet die Devise, auch ohne eingehendes Studium eines 200 Seiten starken Handbuchs werden Sie in der Lage sein, die Vehikel zu manövrieren. Nur den Feuerknopf Ihres Joysticks sollten Sie nicht aus den Augen verlieren...

Wir sind gespannt

Eine wirklich spielbare Version von Extreme Assault lag uns für diesen Bericht noch nicht vor. Es war uns lediglich vergönnt, in zwei Missions durch die Gegend zu fahren (oder zu fliegen) und ein erstes Gefühl für die Engine, die Fahrzeuge, die Grafik und das Handling zu bekommen – ballern exklusive. Und der erste Eindruck war immerhin so gut, daß wir ihn unseren Lesern nicht vorenthalten wollten. Wer keine möglichst akkurate Simulation, sondern ein rasantes Actionspiel mit reichlich Abwechslung und einer leistungsfähigen Engine erwartet, sollte unbedingt die weitere Entwicklung des Produkts im Auge behalten. Genau das werden auch wir tun und Sie regelmäßig davon unterrichten. Ist doch klar, oder?



Einem Panzerfahrzeug, das sogar schon zum Teil coloriert wurde

Entstehungsgeschichte

Den Werdegang der wirklich schönen Grafiken in Extreme Assault:



Vom Gerippe zum Modell und schließlich in eine Umgebung voller Action eingebettet: Auch ein Helikopter muß erwachsen werden

Krieg und Frieden

Während Frank Fischer in aller Besinnlichkeit und Ruhe während des Weihnachtsfestes auf der faulen Haut gelegen hat, scheint man bei Interactiv Magic kräftig Überstunden angehäuft zu haben. Wie sonst ist es zu erklären, daß bei den Jungs aus Gütersloh jetzt plötzlich ganze vier Titel kurz vor der Vollendung stehen?

iM1A2 Abrams

Niemand weiß genau, wann der erste Mensch in der Vorzeit auf die glorreiche Idee gekommen ist, einen Stein vom Boden aufzuheben und ihn gewinnbringend als Waffe gegen einen Widersacher einzusetzen. Klar ist nur, daß Mensch und Waffe scheinbar irgendwie zusammengehören. Mit den Veränderungen, die die Menschheit durchlebt hat, haben sich auch die Waffen verändert. Aus dem Stein wurde ein Keil und mit der Gewinnung von Metallen später sogar das



Das Warenhaus muß weichen

erste Messer. Mittlerweile sind mehrere Millionen Jahre vergangen und auf Waffen möchte auch der Durchschnittsmensch von heute nicht mehr verzichten.

Im Gegenteil – im Laufe der Jahre hat das Waffenarsenal eine Art Evolution durchlebt. Nur die stärksten und besten Waffen wurden weiterentwickelt und optimiert. Mittlerweile verfügt fast jeder kleinere Staat über irgendein einzigartiges Juwel, das an Kampfkraft seinesgleichen sucht. Deutschland bekommt den Eurofighter 2000, die Russen haben ihre U-Boote und die USA sind besonders stolz auf ihren neuen Panzer – den M1A2 Abrams. Entwickelt wurde dieser Hühne aus Altmetall



Dieser Gegner war einmal



Die obligatorische Bibliothek

vor allem, um dem sowjetischen T-72-Panzer Paroli bieten zu können.

Der Wüstenstürmer

Bei seinem ersten richtigen Einsatz anno 1991 konnte der Stahlkoloß im irakischen Wüstensand erstmals seine Wirksamkeit in der Praxis demonstrieren und sich damit selbst auf den Spitzenplatz des Einkaufszettels finanzkräftiger Emirate katapultieren – einen Rolls Royce hat schließlich jeder.

Der gute Ruf, sofern man bei einem Kriegswerkzeug überhaupt davon sprechen kann, ist irgendwann sogar bis in die Chefetagen der Softwarehäuser Interactive Magic und Charybdis gedrungen. Dort kam der neue Panzer gerade recht, da man sich Gedanken über die Verwendung eines neuentwickelten 3-D-Systems machte. Kurzerhand wurde Arnold Hendrick, der sich schon als Designer von M1 Tank Platoon einen Namen gemacht hatte, mit der Federführung des neuen Produktes betraut. Wer sich bisher fragte, wo all die ehemaligen Mitarbeiter der Firma Microprose gelandet sind, wird bei Interactive Magic fündig. Vor allem "Wild" Bill Stealey, Simulationsveteran und Microprose-Mitgründer, gehört seit jeher zu den Profis im Simulationsgeschäft. Er überwachte unter anderem die Qualität der werdenden Simulation.

Spaß oder Realismus

Ein Grund für die Wahl des M1A2 war vor allem die weiterhin bestehende politische Unsicherheit am Persischen Golf. Das Problem jeder Kriegssimulation, ein sinnvolles Szenario zu finden, war somit schon von vornherein geklärt. Natürlich wurden aus Gründen der Abwechslung noch weitere Szenarien, wie z.B. die Ukraine und, aus (leider) aktuellem Anlaß, Bosnien bedacht. Diese Länder eignen sich vor allem, was das Gelände anbelangt für den Einsatz von Panzern.

Besonders die Frage nach der Ausstattung des M1A2 im Spiel wurde laut Entwicklerteam heiß diskutiert. Man fragte sich dort, ob man



Gut gerendert ist halb gewonnen

möglichst jeden Knopf, jede Anzeige originalgetreu übernehmen sollte. Das hätte jedoch dazu geführt, daß man den Panzer erst nach einem langen "Studium" der Funktionen und Eigenschaften hätte steuern können. Ein solches Produkt wäre dann aber eher für das Verteidigungsministerium interessant geworden als für den durchschnittlichen Simulationsliebhaber, und so entschied man sich letzten Endes dann doch für die Spielbarkeit.

Was ist neu?

Der wichtigste Teil jeder Simulation ist sicher

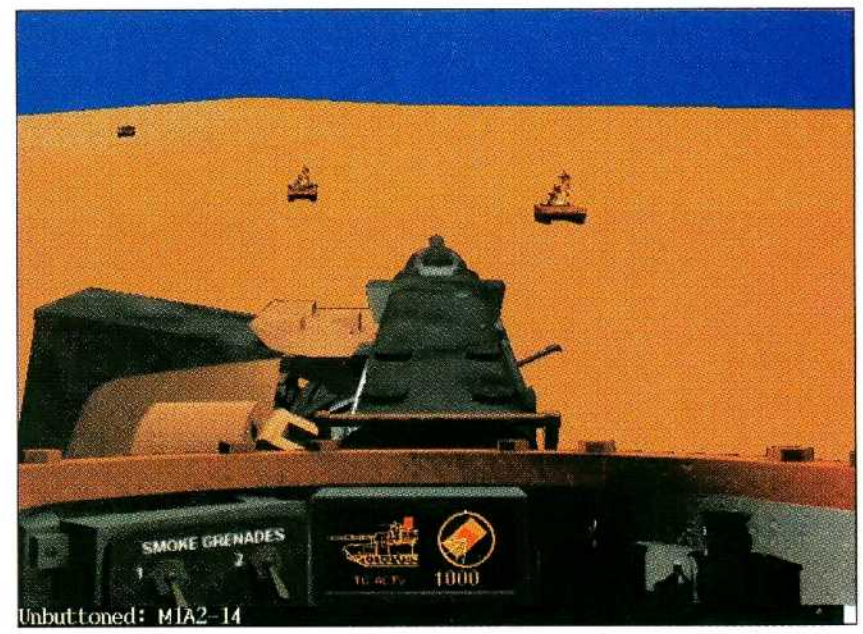


Wir nehmen einen Gegner ins Visier



Ob diese Kühe gefährlich sind?

die 3-D-Engine. Bei Flugsimulationen hat man den Vorteil, daß man den Boden meist nur aus großer Entfernung zu sehen bekommt und man mit Hilfe grafischer Tricks eine relativ realistische Bodenoberfläche zaubern kann. Bei einer Fahrt mit dem Panzer sieht das jedoch ganz anders aus. Man befindet sich direkt am Boden, die Objekte dürfen keine reine Textur mehr sein. Bei der Entwicklung der Simulation hat sich gezeigt, daß es unmöglich ist, jeden Strauch, jeden Gartenzaun als 3-D-Objekt in die Landschaft zu setzen. Nicht nur aus Speichergründen, sondern vor allem wegen der Übersichtlichkeit hat man beim neuen Werk weitgehend auf solche Details verzichtet. Nicht verzichtet wurde hingegen auf den technischen Beistand und die Beratung des Militärs. Drei Ausbilder und "Panzerspezialisten" standen den Entwicklern mit Rat und Tat zur Seite, um grobe Fehler zu vermeiden. Auch bei den Videos und beim Sound konnte man zum Teil auf militärisches Archivmaterial zurückgreifen. Für zusätzliche Abwechslung soll der Mehrspielermodus sorgen, der es einem ermöglicht, in Begleitung anderer in die Schlacht zu rollen. Wie man es seinerzeit von Microprose gewöhnt war, legt man auch hier großen Wert auf ein ausführliches und informatives Handbuch.



Operation Wüstensturm in vollem Gange

Mit M1A2 Abrams startet Interactive Magic eine neue Reihe von Simulationen, die allesamt im 20. Jahrhundert angesiedelt sein sollen. Besonders angesichts der vergleichsweise wenigen Produkte, die Anhänger von Panzerschlachten auf dem Markt vorfinden, darf man durchaus auf das Endprodukt gespannt sein.

Alexander der Große

Historiker tun sich oft ein wenig schwer, wenn es darum geht, eine Person aus der Geschichte mit dem Titel "Der Große" zu würdigen. Ob Karl, Katharina, Friedrich oder eben Alexander – sie alle haben sich vor allem durch ihr Wirken im militärischen Bereich hervorgehoben. Was ist aber mit all jenen, die in anderen, vielleicht menschenfreundlichen Bereichen Größe bewiesen haben? Gandhi wäre zum Beispiel ein idealer Kandidat.

Wie auch immer – aberkennen wollen wir Alexander seine Leistungen und Taten nicht, und der Einfluß, den er auf die Weltgeschichte hatte, ist kaum in Worte zu fassen. Oft fragt man sich jedoch, ob es nicht eher dem Zufall zu verdanken ist, daß Alexander derartigen Erfolg auf seinen Feldzügen hatte. War er vielleicht einfach nur zur richtigen Zeit am richtigen Ort? Hätten die Mazedonier nicht vielleicht auch ohne ihn grandiose militärische Erfolge verbuchen können?

Vor allem aber kommt mir sehr oft die Frage in den Sinn, ob auch ich an seiner Stelle die gleiche Leistung hätte erbringen können. Wäre ich, ebenso wie er, im Jahre 323 v. Chr. mit diesem, in meinen Augen größten aller denkbaren Titel im Malariafieber dahingeschieden? Oder hätte mich gar schon zu Anfang meiner Karriere, als sich die griechische Armee zur alles entscheidenden Schlacht sammelte, der feindlichen Übermacht zum Opfer gefallen?

Groß oder nicht groß...

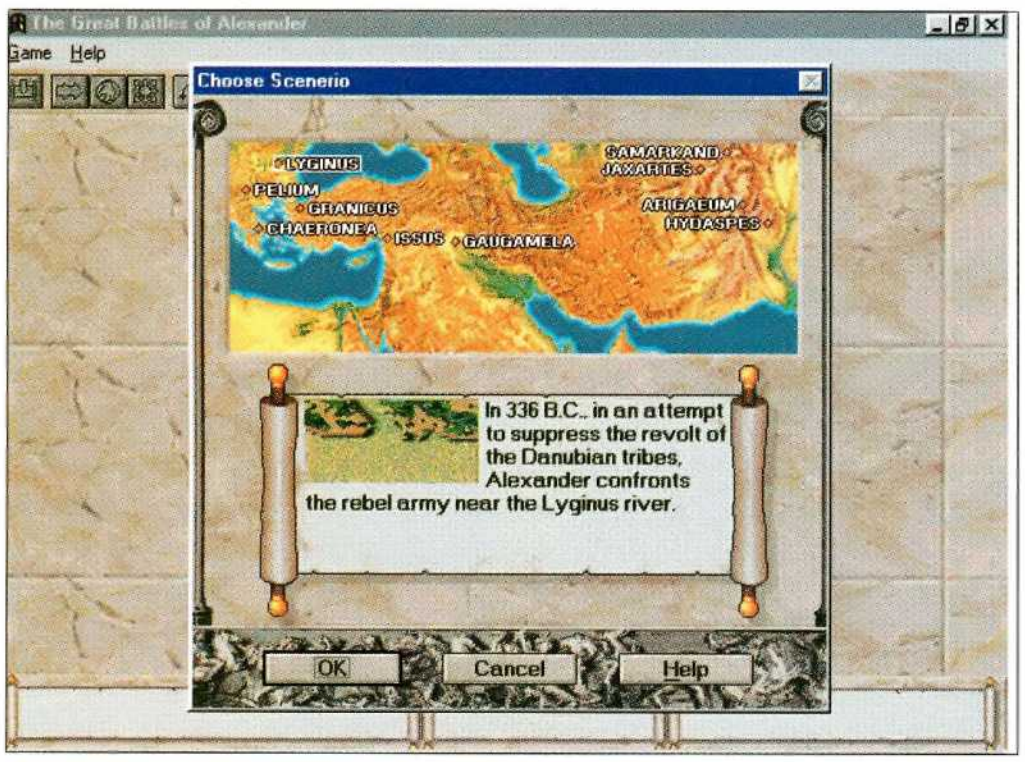
Allen, die sich ebenfalls mit dieser Frage belasten, kann künftig geholfen werden. Bei Interactive Magic hat man sich nicht nur der modernen Kriegsführung verschrieben, sondern arbeitet auch fleißig an einem Gegenstück aus der Antike. Als Alexander der Große haben sie die einmalige Chance, sich als Feldherr zu beweisen. Man hat das Kommando über die waffenstarrenden Heere der



Alea iacta est!



Ob diese Tarnung etwas nützt?



Die Mauern sind gefallen, jetzt geht es ans Eingemachte

Mazedonier. Dabei sind nicht nur die Griechen als Gegner mit von der Partie. Auch Perser und Ägypter wollen Reich und Krone nicht einfach so hergeben und blasen zum Kampf gegen Sie. Schnell wird man zugeben müssen, daß es Alexander gar nicht so leicht hatte, wie man anfangs noch dachte, und schnell ist eine Schlacht und damit die Aussicht auf den großen Titel verloren.

Wen es jedoch schon immer gestört hat, daß ausgerechnet dieser seltsame Jungspund namens Alexander solche Erfolge verbuchen konnte, darf wahlweise auch in den Lederharnisch von Darius, Memnon, Clitus oder anderen Größen aus dem jeweiligen Kommandostab schlüpfen. Dort kann man dann in aller Ruhe damit beginnen, den Mazedoniern das Fürchten zu lehren und somit die Geschichtsbücher umzuschreiben. Insgesamt müssen zehn Schlachten geschlagen werden, bis man den zähen Burschen endlich aus der Weltgeschichte gefegt hat.

Wie zu alten Zeiten

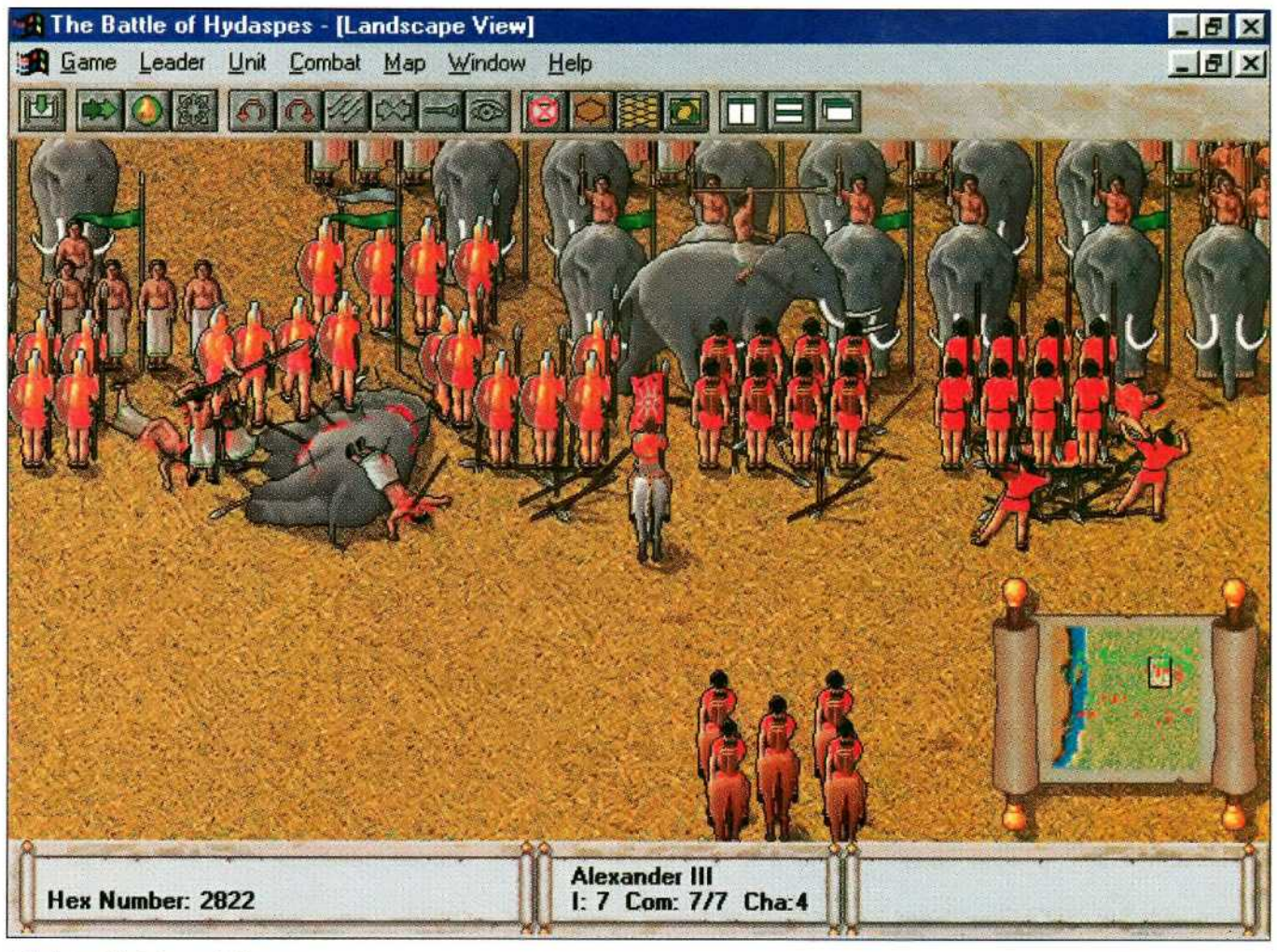
Das Spiel umfaßt insgesamt also die gesamte Karriere des kleinen, großen Mannes von seinem Wirken als Prinz von Mazedonien bis zum Alleinherrscher über das größte Reich der damaligen, westlichen Welt. Insgesamt stehen im Spiel zehn höchst unterschiedliche Schlachten sowie ein kompletter Feldzug zur Auswahl. Bei den Schlachten soll laut Interactive Magic besonders auf eine authentische Nachbildung der Originalschauplätze geachtet worden sein. Auch die Einheiten werden detailgenau dargestellt. Die Mazedonische Phalanx, die jeder Civilization-Spieler kennen sollte, findet man ebenso wie schwere Katapulte oder indische Kampfelefanten.

Natürlich fehlt auch bei Alexander die Mehrspieler-Funktion nicht. Ob man nun per Modem oder LAN gegen eine Freund antritt oder sich via Internet mit einem unbekannten Strategen mißt – möglich ist alles. Gerade bei Strategiespielen kommt oft mehr Freude auf, wenn man nicht ständig gegen den Computer antreten muß, sondern sich auch einmal mit seinem Freundeskreis messen darf. Vielversprechend klingt vor allem die versprochene Editorfunktion. Wer der historischen Schlachten überdrüssig geworden ist, hat damit die Möglichkeit, eigene Schlachten zu konzipieren.

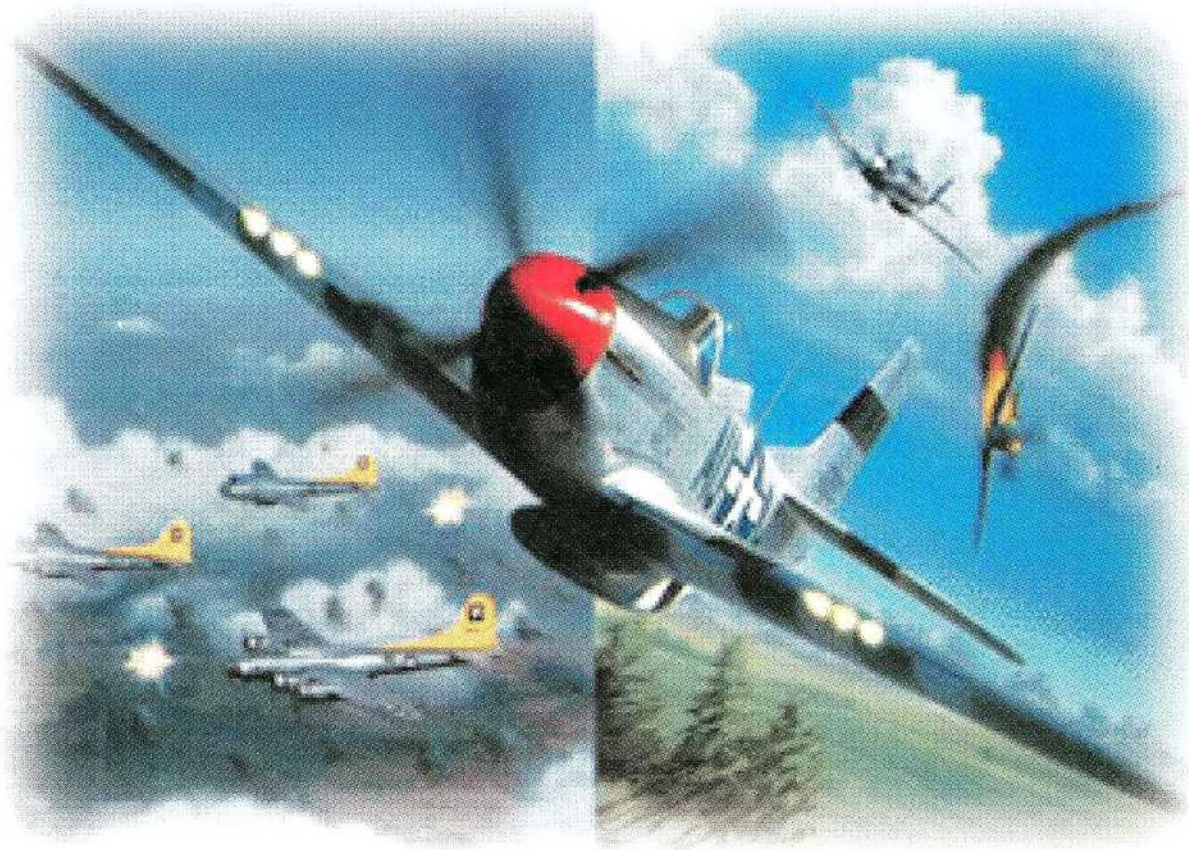
Wie M1A2 Abrams, so ist auch Alexander der Große das erste Produkt einer geplanten Serie. Unter dem Titel "Schlachten der Antike" sind weitere Fortsetzungen geplant, in denen man sich z.B. in der Rolle eines Julius Caesar beweisen kann, als Attila die Welt durchpflügen oder sich als Hannibal auf einem Elefanten halten muß. Doch so schnell schießen die Preußen bekanntlich nicht, denn auch Alexander wird kaum vor April 97 in den Regalen stehen.

Air Warrior II

Ach wie schön war doch die Fliegerei, als das Cockpit noch offen war und man mit einem dicken Schal um den Hals in den kalten Regionen über den Wolken seine Runden drehte. Wer schon einmal in einem Doppeldecker gesessen hat, weiß, was ich meine. Doch anders, als in einem deutschen Lied gesungen wird, war die Freiheit dort oben nicht immer ganz grenzenlos. Besonders zu Beginn des 20. Jahrhunderts gab es in Kriegszeiten zum Teil mehr Flugzeuge als Vögel am Himmel zu beobachten. Man begann damit, von "Luftraum" zu sprechen, den es zu verteidigen gilt, und so mancher Pionier der Lüfte versuchte, mit Hilfe eines mitgebrachten Schießeisens den Drängler zur Landung zu bewegen. Da es sich als ausgesprochen schwer herausstellte, während des Fliegens auch noch mit einer Pistole zu zielen, montierte man kurzerhand ein Maschinengewehr in Griffweite des Piloten. Nach einigen Problemen mit zerschossenen



Nichts für Tierschützer

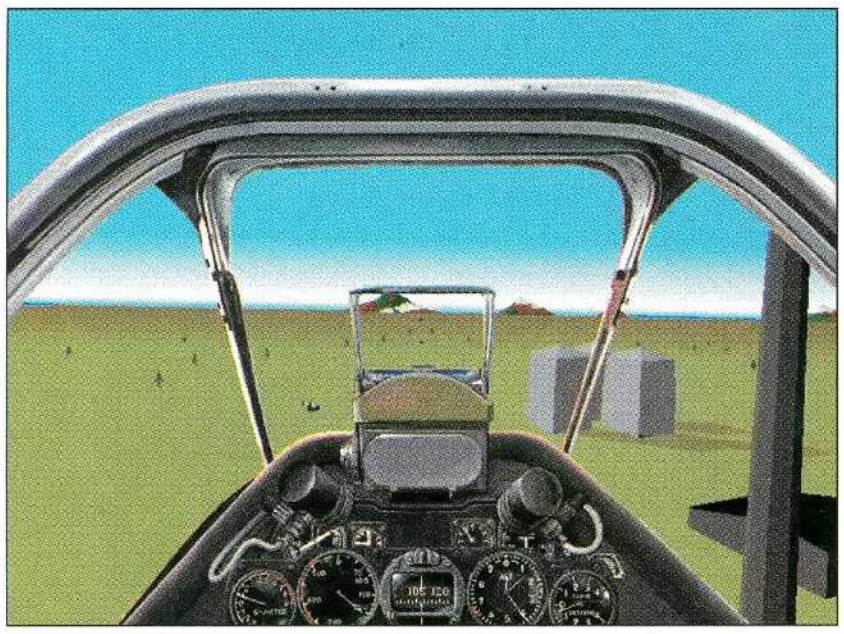


Die gute alte Zeit

Propellern, optimierte man dieses System schließlich so, daß ehemals nur zur Aufklärung eingesetzte Flieger dazu übergehen mußten, sich gegenseitig in schwindelerregender Höhe zu duellieren.

Adel verpflichtet

Während so mancher Flugwillige schon während seines ersten Trainingsfluges unsanft wieder auf den Boden zurückkehren mußte, machten andere Piloten durch ihre unglaublich hohen Abschußraten von sich reden. Manfred von Richthofen, auch der Rote Baron genannt, war wohl der bekannteste Pilot, den die Welt je gesehen hat. Für ihn war der Luftkampf kein direkter und grausamer Krieg, sondern hatte eine Art Duellcharakter. Nicht umsonst widersetzte er sich dem Befehl, seine Staffel zu tarnen. Für ihn war es unritterlich, sich zu verstecken, und so strich er sein Flugzeug mit einem grellen Rot und machte um so mehr von sich reden.



Im Landeanflug

Ebenso, wie es Richthofen ergangen ist, geht es auch so manchem Anhänger von Flugsimulationen. Düsenjäger sind zwar recht schnell, unsichtbar und sicherlich auch effektiv, aber man wird als Pilot das Gefühl nicht los, daß man eigentlich relativ überflüssig ist. Sieht man einen Gegner, wird ihm lediglich eine Langstreckenrakete entgegen gejagt und der Feind ist Geschichte – wirklich nicht sehr ritterlich.

Krieger der Lüfte

Bei Interactive Magic scheint man genau dieses Problem erkannt zu haben. Dort werkelt man nämlich gerade am zweiten Teil des beliebten Online-Spiels Air Warrior. Wahlweise kann man dort im Cockpit einer netten, langsamen Propellermaschine im Ersten oder Zweiten Weltkrieg ins Geschehen eingreifen. Nur mit dem erwähnten Maschinengewehr bewaffnet, begibt man sich auf die Jagd nach Wettstreitern. Nun mag sich der eine oder andere mit Recht denken, daß das ja nichts besonders Neues ist. Doch ein Schmankerl hält das Spiel bereit, das es zu einem ganz besonderen Kleinod werden läßt: die Mehrspieler-Option. Neben den zur Auswahl stehenden Solo-Spieler-Missions kann man sein Glück als Ritter der Lüfte auch im allseits beliebten Internet über den Anbieter America Online versuchen. Dort findet man stets jede Menge Spieler, die zwar meistens gerade mitten in wichtigen Duellen stecken, aber durchaus auch hin und wieder bereit sind, es mit einem neuen Spieler aufzunehmen.

Doch Vorsicht! Manche der Netzpiloten sind nicht nur Hobbyflieger, sondern gut geschulte Piloten der jeweiligen Nationen. Dennoch geht es dort auf jeden Fall ritterlich zu, denn da es sich bei den Flugzeugen nur um die in den beiden Weltkriegen eingesetzten Maschinen handelt, steht Dogfight-Action pur auf dem Programm.

Das Auge spielt mit

Hatte der erste Teil des Luftkampfspektakels noch einige grafische Mängel, so möchte man bei Interactive Magic den zweiten Teil genau auf diesem Sektor entsprechend ausbauen. Die Flugzeuge wurden originalgetreu übernommen und detailgenau in das Programm eingebunden. Lediglich bei der Bodensicht haben die Programmierer Abstriche gemacht; bewußt jedoch, denn bei einer Dogfight-Simulation widmet man seine ganze Aufmerksamkeit den fliegenden Nachbarn und hat überhaupt keine Zeit, nach Kühen und Wachholderbeersträuchern zu sehen.

Das Multiplayer-Spielprinzip, mit dem Air Warrior arbeitet, ist in meinen Augen eines der besten und spannendsten Systeme, die man überhaupt finden kann. Ich für meinen Teil habe schon einmal Joystick und Modem geölt und erwarte mit großer Spannung die fertige Version des Spieles.



Was kann der nur wollen?



Am Boden ist nicht allzuviel los

The Crow

Frank Fischer wollte nicht glauben, daß es einen Ort gibt, wo die ruhelosen Seelen wandern, beladen mit der Last ihrer eigenen Traurigkeit und auf eine Gelegenheit wartend, Unrecht in Recht zu verkehren...

Es ist sicherlich kein Vergnügen, einfach so, standesrechtlich von ein paar Straßentypen mit Sonnenbrille und coolen Sprüchen dahingemeuchelt zu werden. Sicherlich ist das aber noch kein Grund für einen Aufenthalt in einer Art Zwischenablage vor dem Himmelstor. Stellen Sie sich doch einmal vor, sie wachen eines Tages auf und stellen erstaunt fest, daß Sie tot sind. Würden Sie in diese korrupte, unwirtliche Welt zurückkehren, oder nicht viel lieber von den verlockenden Früchten im immerwährenden Garten Eden naschen? Auch der zu Tode gebrachte Mechaniker Ashe wäre wohl lieber im Jenseits geblieben, wenn die Unholde nicht auch seinen Sohn Danny auf dem Gewissen hätten. Das kann Ashe nun wirklich nicht auf sich sitzen lassen, und so kehrt er zurück, um unter denen zu wüten, die das Leid über ihn und seinen Sproß gebracht haben.

Die Kraft der Krähe

Nur die mysteriöse Krähe hält den Ruhelosen zwischen Diesseits und Jenseits fest und verleiht ihm eine unglaubliche Widerstandskraft. Und da Sterben für ihn als Toten ohnehin nicht mehr möglich ist, stehen ihm alle Tore zur Rache offen. Das Spiel basiert auf dem, bereits angelaufenen zweiten Teil des bekannten, gleichnamigen Kinoerfolges "The Crow", bei dessen Dreharbeiten Hauptdarsteller Brandon Lee auf mysteriöse Weise ums Leben kam. Rechtzeitig zum Kinostart des Gothik-Thrillers kündigt sich nun auch die gleichnamige Computerumsetzung aus dem Hause Acclaim an. Als Spieler haben Sie die Aufgabe, Ashe auf seinem Amoklauf durch die düstere Welt zu führen.

Umgesetzt wurde dies als Action-Game in isometrischer Perspektive. Schwerpunkt ist dabei eindeutig der Kampf. So stellen sich einem finstere Gestalten, zum Teil in großer Überzahl, entgegen. Anfangs muß man sich dieser Damen und Herren mit Faustschlägen und Tritten erwehren, später findet man auch das eine oder andere Objekt, das sich gewinnbringend als Waffe einsetzen läßt. Wie in der Filmvorlage verfügt auch der digitale Rächer aus dem Jenseits über eine entsprechende Widerstandsfähigkeit gegen all die Gefahren der Welt. Verschiedene Räumlichkeiten und Szenarios sorgen für Abwechslung auf der düsteren Reise.

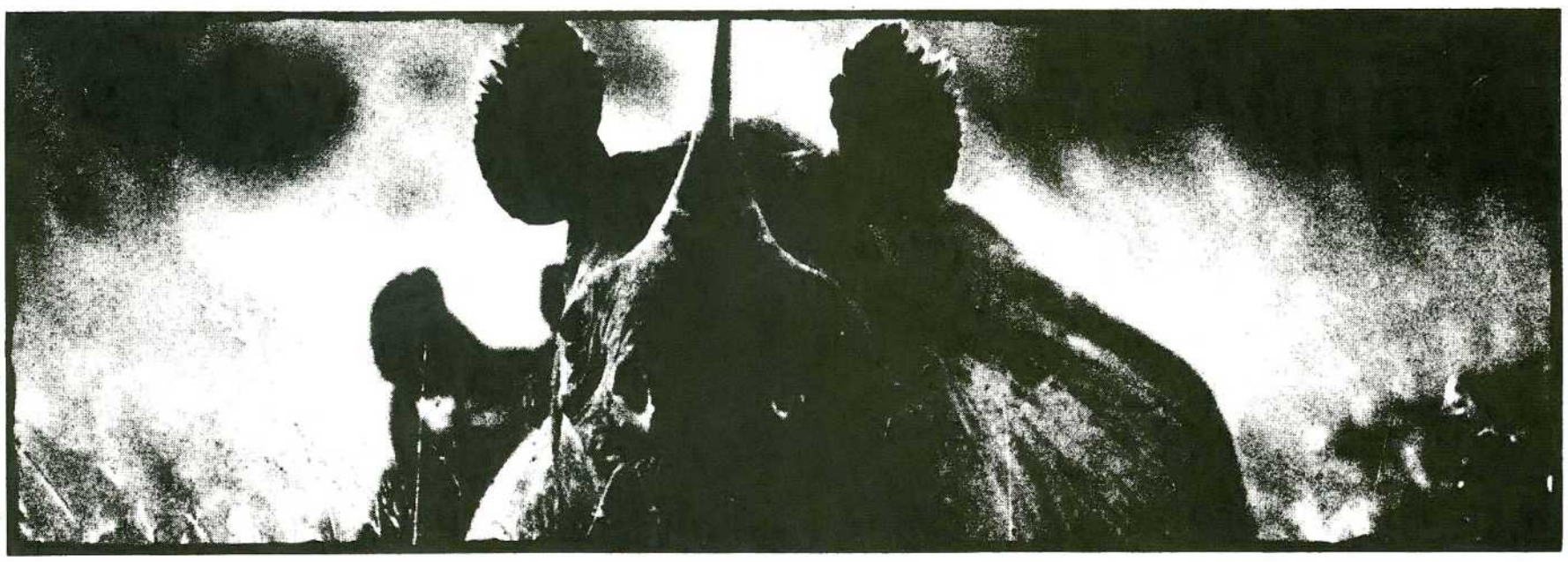
Batmans kleiner Bruder

Sowohl der Film als auch das Actionspiel (nicht zu verwechseln mit einem gleichnamigen Multimedia-Titel) basieren ursprünglich auf der Crow-Saga, einer erfolgreichen Comicreihe von James O´Barr. Ob es Acclaim gelingt, mit seinem digitalen Ableger an den Erfolg dieser Serie anzuknüpfen, bleibt abzuwarten. Fans düsterer Gothik-Thriller sollten "The Crow" keinesfalls aus den Augen lassen.

Zwei Tage nach Redaktionsschluß erhielten wir die Nachricht, daß die uns vorliegende, als Preview gekennzeichnete Version, testfähig sei. Leider zu spät, um es noch in dieser Ausgabe unterzubringen. Daher finden Sie das Review in der April-Nummer der PC Power.

O&M WWF 5/91

SPÜREN SIE EINE EROTISIERENDE WIRKUNG?

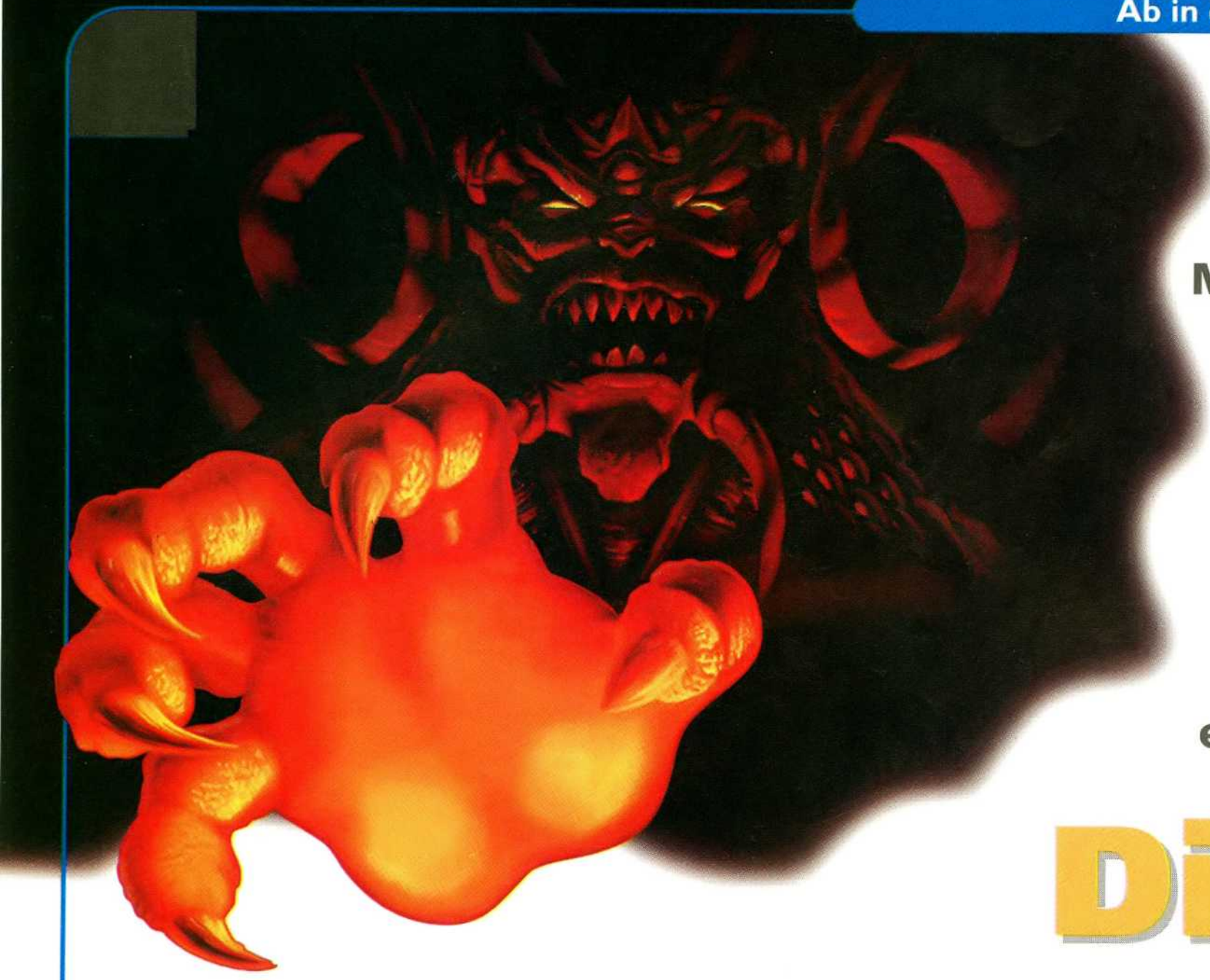


Bildagentur Focus Fotograf William Campbell

Nein? Dann geht es Ihnen anders als vielen Ostasiaten. Sie sprechen dem pulverisierten Horn des Rhinozeros wundersame Heilkräfte zu, in manchen Gebieten sogar potenzsteigernde Wirkung. Medizinisch absurd, könnte man doch genausogut an den Fingernägeln kauen. Trotzdem wurden in nur 15 Jahren 80% aller Spitzmaulnashörner Afrikas umgebracht, in Kenia brauchen Nashörner sogar Leibwächter. Doch es gibt wieder Hoffnung. Die jahrelange internationale „Nashorn-Diplomatie" des WWF zeigt Wirkung: Wilderei und Handel lassen nach. Die letzten Populationen haben aber nur eine Chance, wenn wir ihnen weiter helfen. Ihre Spende könnte jetzt also in umgekehrter Weise als Aphrodisiakum wirken: damit die Nashörner sich wieder vermehren. Wenn Sie mehr Informationen über unsere Arbeit haben wollen, schreiben Sie dem WWF, Postfach 701 127, W-6000 Frankfurt/Main 70.

WWF ©

Mensch, die Zeit drängt.



"Blut, Blut, ich will frisches Blut!" Mit diesen Worten verabschiedete sich Thomas Richter nach dem Test von Diablo von der Außenwelt und landete geradewegs in einer Irrenanstalt.

Diablo

Nur selten werden die hungrigen Mäuler von Rollenspielern auch wirklich restlos gestopft. Und wenn sich doch ein Softwarehaus dazu erbarmt, ein RPG (Role-Playing-Game) für unseren Freund PC zu backen, bleiben viele dieser zubereiteten Speisen gleich im Halse des Spielers stecken. Blizzard Entertainment setzt mit Diablo auf gute alte Hausmannskost, liefert aber kein gefundenes Fressen für Vegetarier.

Lebendig begraben

Unter Omas Radieschenbeet ist der Teufel los, und das im wahrsten Sinne des Wortes. In grauer Vorzeit verdammte der Dorfälteste von Tristram den Lord des Schreckens (Diablo) auf ewige Gefangenschaft in einem Seelenstein. Die Bewohner Tristrams versteckten den Stein unterhalb eines Klosters in einem tiefen unterirdischem Gangsystem, auf daß Diablo keinen weiteren Unsinn mehr machen solle. Sondermüllbeseitigung par excellence also. Doch das Glück bleibt den Einwohnern nicht lange hold. In letzter Zeit häufen sich die Meldungen über kleine Kreaturen, die angeblich aus dem Inneren des Klosters kommen. Bevor das Böse mal wieder die Oberhand gewinnt, muß ein Held her, der nach dem Rechten schaut.

Anm. des Chefhelden: Solange Du das auf Computerspiele beschränkst, kann das ja keine schlimmen Folgen haben…



Manchmal ist Feuer die einzige effektive Waffe gegen die Untoten

Die Qual der Wahl

Drei unterschiedliche Charakterklassen stehen Ihnen in Diablo zur Wahl. Jede einzelne hat natürlich ihre eigenen Vor- und Nachteile. Ein Krieger ist ein professioneller Nahkämpfer und bei der Reparatur von Waffen und Rüstungen nicht auf den Dorfschmied angewiesen. Die Jägerin ist zwar schlechter im Nahkampf, weiß aber dafür mit Pfeil und Bogen umzugehen und Fallen zu entschärfen. Für magische Angelegenheiten steht ein Zauberer zur Verfügung, dem aber Kämpfe mit Schild und Schwert wenig zusagen.

Kaum wurde der Kandidat für die blutige Gameshow unter der Leitung von Diablo gewählt, finden Sie sich in Tristram wieder. Zwecks Informationsaustausch lassen sich die wenigen Bürger des Dorfes ansprechen. Meistens erinnern diese Gespräche aber eher an überflüssiges Altersheim-Geschwätz, denn knackige Aufgaben (sogenannte Quests) werden leider nur selten vergeben. Ansonsten kann sich der Abenteurer beim Dorfschmied Waffen und Kleidung zulegen. Magische Tränke und Schriftrollen sind gegen Bares beim Heiler oder der Hexe Adria erhältlich. Der erste Trip in das labyrinthartig



Hier geht's mitten rein ins Kampfgetümmel



Vielleicht ist an den Gerüchten etwas dran, daß diese Katakomben direkt in die Hölle führen

angelegte Gangsystem ist einer der schaurigen Art. Von allen Seiten stürmen widerliche kleine Dämonen auf den Helden zu. Meistens hilft der gezielte Einsatz von Waffen oder Magie, sinkt die Lebensanzeige hingegen wie so oft Richtung Null, ist Flucht der einzige Ausweg.

Das Zerhacken der ekeligen Dämonen ist aber der reinste Höllenspaß. Alle Kreaturen sind herrlich animiert und geben nach dem Tötungsakt feinste Tomatensauce ab. Mama Miracoli hätte ihre reine Freude. Hier und da rollen auch schon mal Köpfe. Wie sich die ansonsten so strenge USK mit der Altersfreigabe von 16 anfreunden konnte, ist mir schleierhaft. Merkwürdigerweise bieten aber gerade solche Metzel-Spiele grandiosen Spielspaß, man denke da an einige bekannte (indizierte) 3-D-Games. Musik und Soundeffekte haben ebenfalls ihren ganz besonderen Reiz, auch wenn das Würgen der "Acid Beasts" lediglich zum Entleeren des eigenen Mageninhaltes auf den Schreibtisch anregt. (Hey, Chefschreiber: Darf ich das Wort "kotzen" verwenden?)

Anm. des Chefkotzers: Nein, solche Worte gebrauchen wir nicht. Übrigens hatte das, was neulich aus den Boxen Deines Auto-CD-Spielers klang, bei mir den gleichen Effekt…

Grafik vom Feinsten

Als wirklich gelungen kann man die Grafik bezeichnen. Feinste SVGA-Grafik scrollt in 8 Richtungen, wobei sich in Anbetracht der hohen Auflösung und hervorragenden Animationen ein leichtes Ruckeln auch auf Rechnern der Pentium-Klasse verzeihen läßt. Gerade in tiefer gelegenen Stockwerken kommt die zur dichten Atmosphäre beitragende Farbwahl gut zur Geltung. Fließende Lava fehlt auf dem Weg zur Hölle natürlich nicht. Zwecks guter Übersichtlichkeit werden innerhalb der zahlreichen Labyrinth-Etagen einige Mauern leicht transparent dargestellt. So kann man auch dem letzten versteckten Dämon einen Tritt in den Allerwertesten verpassen und die kleinste verborgene Schatztruhe ihres Inhaltes beraubt werden. Eine durchsichtige aber relativ simple Automap, die während des Spielgeschehens auf die Umgebungsgrafik projiziert wird, rundet den Komfort ab.

Großen Wert haben die Hersteller auf die Multi-Player-Options gelegt. Mit bis zu vier Spielern kann man sich ins Getümmel stürzen, wahlweise per Nullmodemkabel oder über eine IPX-Netzwerkverbindung. Über Modem sind maximal zwei Spieler möglich. Speziell für Internet-Surfer hat Blizzard Entertainment das Battle.Net eingerichtet. Hier treffen sich Spieler aus aller Welt, um den bösen Mächten mit vereinten Kräften das Handwerk zu legen. Zu beachten ist aber, daß ausschließlich reine Multiplayer-Charaktere zugelassen sind, denn die werden von den Solo-Abenteurern strikt getrennt.

Rollenspiel oder nicht?

Über die von einem RPG zu erwartende Komplexität läßt sich streiten. Zwar lassen sich individuell die Attribute des Charakters nach einem Level-Aufstieg einstellen, dennoch bleiben die ansonsten so zahlreichen Mini-Quests eher aus. Diablo wäre als reines Action-Adventure einzustufen, wenn es nicht die eben erwähnte Persönlichkeitsentfaltung gäbe. Im Vergleich mit artverwandten Games, wie beispielsweise späte Ultima-Teile, zieht



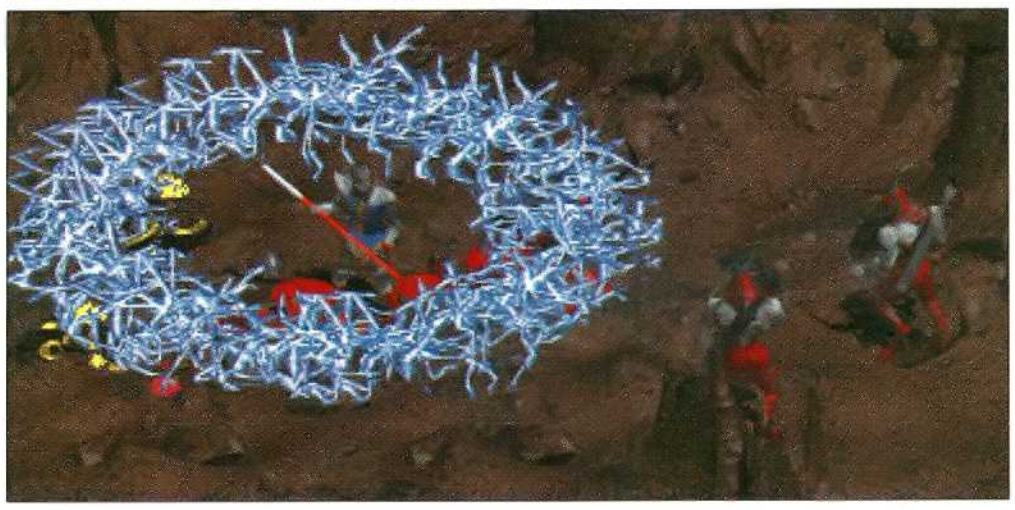
Mit dem Schwert allein können Sie nichts ausrichten, es gehört auch sehr viel Taktik dazu

Diablo als Rollenspiel deutlich den Kürzeren.

Wie dem auch sei, Diablo wird Sie auf ganz eigene Art und Weise in seinen Bann ziehen. Trotz der dominierenden Hack&Slay-Elemente wird Diablo mit Sicherheit Action-Fetischisten und Rollenspieler gleichermaßen überzeugen. Eine anspruchsvolle Grafik, knackige Sounds und die höllische Atmosphäre lassen erloschenen Spielspaß wieder aufflammen. Go and get it!



Nicht mehr lange, dann entfacht der Kampf



Ein einzelner Krieger fordert zwei Flesh-Clan-Mitglieder auf, näherzutreten.



Es zahlt sich aus, vorsichtig zu sein, wenn man den Thron des Skelett-Königs erobern will

Alternativen:
Ultima 7/8
Origin ● ca. 90 Mark
Stonekeep
Interplay ● ca. 90 Mark
DSA 3: Schatten über Riva
attic/TopWare ● 49,95 Mark

DIABLO

Hersteller: Blizzard Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM (16 MB im Multiplayer-Modus), SVGA, Win95 oder NT 4.0

Pro
Flüssige Animationen
Zufallsgenerator sorgt für neuen Dungeonaufbau bei jedem Spielstart

Kontra
Dürftige Gestaltung der Mini-Quests

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 89

Slamtilt

Auf diese Flipper-Sim-Umsetzung hat Klaus Trafford fast ein Jahr warten müssen. Seine Hoffnungen wurden jedoch nur zum Teil erfüllt.

London, im Frühjahr 1996. Während der ECTS wird mir am Stand von 21st Century der erste von vier Tischen des neuen Flippers vorgeführt. Bislang hatte es geheißen, daß ***Slamtilt*** nur für den Amiga erscheinen würde, doch seit wenigen Stunden waren die Verträge unterschrieben, daß es auch auf dem PC erscheinen würde.

Im Herbst durften wir dann erstmals den Titel der Pinball-Simulation nennen, und es hieß, er würde etwa Weihnachten auf den Markt kommen. Außerdem erhielten wir sehr vielversprechende Screenshots. Und wenn es, davon ging ich aus, eine 1:1-Umsetzung der Amiga-Version werden würde, könnte es sich sogar um den besten Flipper handeln, den 21st je gemacht hat.

Vor kurzem wurde die Amiga-Version preisgekrönt – sie hat alle Erwartungen voll erfüllt. Tolle Effekte, geiler Sound, Multiball und jede Menge Bonusse – halt das, was man bei einem Flipper erwarten darf. Und nun landete die PC-Umsetzung auf meinem Tisch, und zwar jene, die bei Erscheinen dieses Heftes im Handel sein wird. Zu meinem ganz persönlichen Bedauern, denn Slamtilt hätte ohne weiteres eine hohe Wertung verdient gehabt, wenn... ja, wenn die folgenden Kleinigkeiten mit etwas mehr Sorgfalt behandelt worden wären...



Lange Anlaufzeit

Zunächst einmal wird mit Slamtilt Direct X auf Ihre Festplatte installiert, es sei denn, Sie verzichten gänzlich auf das Spiel. Bekanntlich hat dieses Programm seine Macken, eine Version neigte sogar dazu, einige Windows-Treiber zu zerstören. Davon blieb ich diesmal verschont, jedoch sollte man nach der Installation von Direct X Windows 95 neu starten. 21st Centurys Programm verfügt weder über ein entsprechendes Icon noch befindet sich im Handbuch ein Hinweis darauf. Wenn Sie nunmehr versuchen sollten, Slamtilt zu starten, kann (muß aber nicht) es passieren, daß Ihnen der Rechner abkackt. Wohl dem, der sich etwas auskennt, und ein tröstendes Schulter-klopfen jenen, die noch nicht so viel Ahnung haben...

Es kommt aber noch besser: Sage und schreibe 38 Sekunden lang bleibt der Bildschirm nach Mausklick auf das Menü-Icon schwarz, bevor Slamtilt startet. Die Lampe am CD-ROM-Laufwerk bleibt während dieser Zeit aus. Auch ich stellte mir beim ersten Start die Frage, ob unter Umständen die CD kaputt sei. Ich schaute ins Hand-buch – Fehlanzeige. Und plötzlich war mein Rechner aus dem Schlaf erwacht, und ich konnte mit dem Spiel beginnen.



Einmal Zoom, bitte

Das Options-Menü war natürlich meine erste Anlaufstelle, denn ich wollte von Anfang an eine bestimmte Anzahl von

Slamtilt hätte ohne weiteres eine hohe Wertung verdient.

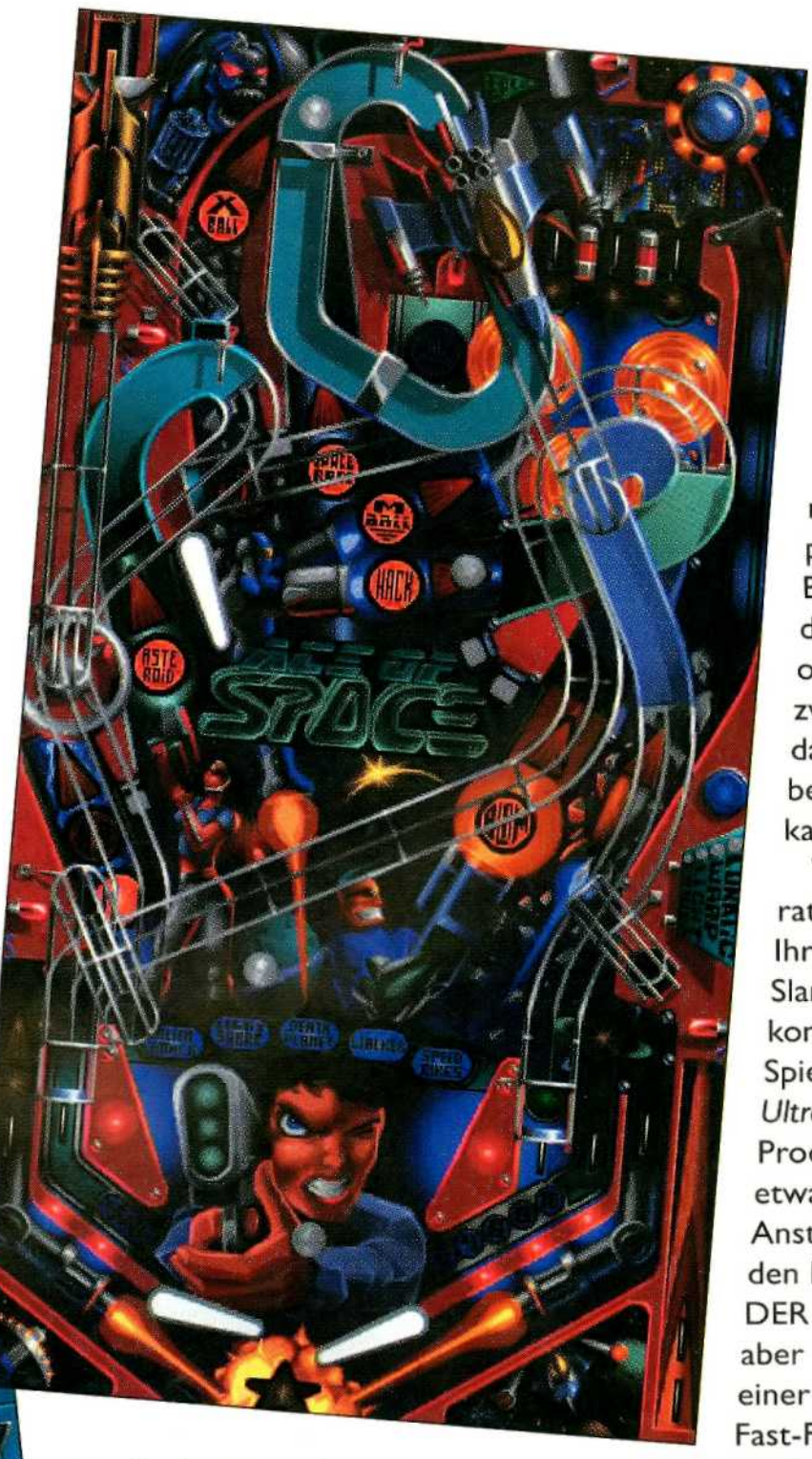
Kugeln auswählen. Brauchte ich aber gar nicht zu tun, denn diesen Punkt hat man bei Slamtilt völlig außer acht gelassen. Auch eine andere Neigung des Tisches oder

alternative Stärke der Kugel – inzwischen Standard bei Flipper-Sims – hat 21st Century noch nicht integriert. Dafür stieß ich aber auf zwei andere Punkte, die mich sehr interessierten: Wahlweise kann man mit einer Auflösung von 640x480 oder 800x600 Pixeln spielen. In beiden Fällen wirken alle vier Tische vergleichsweise klein, aber immerhin läuft Slamtilt auch auf einem P-90 einwandfrei und ohne Ruckeln.

Der zweite Punkt ist die Möglichkeit, das Spielfeld heranzuzoomen, und zwar auf eine

Spaß macht Slamtilt auf jeden Fall

Größe, die man von den Vorgänger-Flippern dieser Firma kennt. Man sieht also nur einen Teilbereich des Tisches, und zwar jenen, in dem sich gerade die Kugel aufhält. Bis auf wenige Ausnahmen, und dann auch nur auf 486ern, gab es bei den frühen Vorgängern kein Ruckel-Scrolling. Nur zeichnete hierfür auch eine andere Programmiercrew verantwortlich als bei Slamtilt. Vielleicht hätte 21st besser daran getan, wieder Spidersoft zu verpflichten, denn irgendwie scheint die neue Crew die Meinung zu vertreten, daß der





Durchschnittsspieler zu Hause wenigstens einen 133er Pentium stehen hat. Auf einem P-90 mit 16 MB RAM und 2 MB SVGA-Karte jedenfalls ruckelt sich Slamtilt einen ab. Und das kann ja wohl nicht im Sinne des Erfinders sein. Außerdem sind alle vier Tische im Zoom-Modus ausnahmslos für meinen Geschmack zu pixelig. Zielgenaues Plazieren der Kugel ist auf diese Weise ebenfalls nicht möglich, in der "Normal"-Version wiederum ist der Hintergrund bei zwei Tischen einfach zu dunkel, um alle Einzelheiten zu erkennen. Auf dem Amiga mag das ja gut aussehen, auf dem PC allerdings ging's voll in die Hose.

Reiz des Neuen?

Slamtilt hat trotz dieser wertungsentscheidenden Mankos auch seine guten Seiten. An erster Stelle wäre der Soundtrack zu erwähnen, der passend zum jeweiligen Tisch Balsam für meine Ohren ist. Je nach Belieben können Sie Musik und/oder Geräusche in der Lautstärke verändern und so Ihrem persönlichen Geschmack anpassen. Die Kollisionsabfrage ist ziemlich genau, allerdings sollte man beim ersten Tisch möglichst nicht zu stark nach rechts oben zielen, denn die Kugel rast des öfteren bei ihrer Rückkehr ins linke Aus. Zum Glück ist die Tilt-Taste (Space) nicht allzu empfindlich, und so sollten Sie getrost auch mal diese "unerlaubte" Hilfe benutzen.

Über die Score-Anzeige kann man geteilter Meinung sein. Mir persönlich hat sie am unteren Bildrand (bei den Vorgängern war dies so) besser gefallen als am oberen. Immerhin läßt sie sich in zwei verschiedenen Größen darstellen. Spielt aber keine besondere Rolle, denn viel erkennen kann man ohnehin nicht...

Was also soll man dem Flipper-Fan raten? Ganz einfach: Bilden Sie sich Ihre eigene Meinung! Spaß macht Slamtilt auf jeden Fall, und darauf kommt es letztendlich an. Von Edel-Spielen wie *Epic Pinball* oder gar *3D Ultra Pinball 2: Creep Night* ist dieses Produkt indes meilenweit entfernt. Mit etwas mehr Sorgfalt und weniger Anstrengung, es möglichst schnell auf den Markt zu bringen, hätte aus Slamtilt DER Flipper 1997 werden können. So aber ist es nur ein weiteres Game in einer schier unerschöpflichen Reihe von Fast-Food-Pinballs – das, was man serviert bekommt, sieht in der Werbung viel, viel besser aus...

SLAMTILT

Alternativen:
D Ultra Pinball 2: Creep Night
Sierra ● ca. 70 Mark
Pinball Dreams 2
21st Century ● kostenlos auf der PC Power-CD 4/96
Ein richtiger Flipper-Tisch in der Spielhalle

Hersteller: 21st Century Entertainment
Preis: 69,95 Mark

Minimum:
P-75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Es gibt eine hervorragende Amiga-Version

Kontra
Unangemessen hohe Rechneranforderungen
Lange Wartezeit beim Spielstart

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 70

REVIEW

Flying Co



Jonathan Eves genießt ein großes Malzbier, setzt sich auf seine Hundehütte und macht dem Roten Baron die Hölle heiß. Zum Helden muß man eben geboren sein...

Lassen Sie mich eines von Anfang an klarstellen: Flying Corps ist keine Flugsimulation wie jede andere. Natürlich ist es eine Simulation, aber eben eine, wie Sie sie bisher noch nicht gesehen haben. Zeitlich im ersten Weltkrieg spielend bekommen Sie die Gelegenheit, eine Reihe klassischer Flugzeuge dieser Epoche zu fliegen, darunter die Sopwith Camel und die Fokker DR 1.

Damals gab es noch nicht die verwirrende Anzahl unterschiedlicher Kontrollinstrumente, wie wir Sie aus Flugis kennen, die auf heutigen Super-Jets basieren. Es gab kein Radar, keinen Funk und schon gar kein digitales Zielerfassungssystem. Bei Flying Corps gibt es nur Sie, zusammen mit ein paar Bomben und einem Maschinengewehr, und das in einer fliegenden Kiste aus Holz und Drähten, mit einem großen Propeller vorne dran.

So schön ist Frankreich

Dementsprechend leicht ist es allerdings, mit den Maschinen dieser Zeit zurechtzukommen. Zu Fliegen ist kein Problem, in einem umfangreichen Trainingsprogramm werden Sie zudem auf Ihre ersten Begegnungen mit gegnerischen Flieger-Assen vorbereitet. Hier geht es in erster Linie um sicheres Abheben und Landen, ein paar Schleifen über dem Flugfeld dürfen Sie natürlich auch ziehen. Genießen Sie die entspannte Atmosphäre Ihrer ersten Flugstunden, um sich an der detailreichen Landschaft unter Ihnen zu erfreuen. Was Sie dort sehen, steht nicht nur für die im Spiel verwendeten Karten, es ist das Nordfrankreich der Jahre 1917-1918. Sie sehen tatsächlich jedes Feld und jeden Hügel, und in der Landschaft verstreut eine Handvoll Häuser und Luftwaffenbasen.

Um diesen enormen Grad an Detailtreue erreichen zu können, hat man sich bei Rowan Software sämtliche Karten und Fotografien dieser Zeit besorgt, derer man habhaft werden konnte, und so akkurat wie möglich für das Spiel verwendet. So kommt es, daß alles was Sie im Spiel sehen, ziemlich genau dem entspricht, was auch ein tatsächlicher Pilot des ersten Weltkriegs in







diesem Kriegsgebiet vor die Augen bekam. Die Entwickler von Rowan sind sogar mehrfach nach Frankreich gefahren und haben unzählige Fotoserien geschossen, um festzuhalten, wie sich das Farbspiel der Landschaft mit der Jahreszeit verändert. Das Resultat ist eine absolut überwältigende 3-D-Landschaft in Flying Corps.

Mit der gleichen Begeisterung ist man an die Modellierung der Flugzeuge herangegangen. Bei jedem Flieger handelt es sich um eine exakte Replica der tatsächlichen Maschine, basierend sowohl auf dem äußeren Erscheinungsbild, als auch auf den technischen Spezifikationen. Was Sie also im Spiel mit Ihrer Maschine anstellen können, entspricht dem, was auch ein echter Pilot mit einer echten Maschine hätte tun können. Einzige Ausnahme: Sie können die Blackout-Option ausstellen. Denn manche Manöver mit rasanten Sturzflügen und einem entsprechenden Blutstau im Gehirn hätten den Piloten ohnmächtig werden lassen, oder ihn sogar getötet. Außerdem gibt es die Möglichkeit, die Lackierung seines Flugzeugs selbst zu gestalten, und wenn man den Blick nach unten senkt, sieht man die eigene Hand am Höhenruder. Um die Illusion perfekt zu machen, wurden sogar die Motorengeräusche der echten Maschinen gesampelt und für das Spiel verwendet.

Zurück zum Spiel

Okay, wir haben also eine phantastische 3-D-Landschaft und exakte Nachbildungen der historischen Flugzeuge. Aber wie sieht es mit dem Spiel selbst aus? Zunächst einmal macht Sie der Trainingsmodus vom blutigen Anfänger zum eiskalten Vollprofi. Einige dieser Missionen sind alles andere als leicht, besonders wenn es darum geht, seinem Fluglehrer zu folgen. Dranzubleiben verlangt Konzentration und Können; anfangs können Sie schon froh sein, wenn sich der Abstand zu Ihrem Ausbilder auf nicht mehr als 500 Meter vergrößert. Das verständliche Handbuch beinhaltet nicht nur alle Informationen, die man braucht, um die Flugzeuge zu beherrschen, sondern noch eine ganze Menge mehr. Wie gesagt, das Fliegen an sich ist relativ leicht. Sie können sich aber auch einen Berg Theorie anlesen, und später zum Beispiel ausprobieren, wie die Maschinen unter den ungünstigsten Schwerkraftbedingungen reagieren.

Sobald Sie mit Ihrem Flieger zurechtkommen, wird es Zeit für den Luftkampf. Anfangs schießen Sie lediglich auf Übungsgegner, die strikt geradeaus fliegen. Und dennoch: Gerade während dieser Trainingsphase erwerben Sie die wichtigen Grundtechniken, die Sie in späteren "heißen Phasen" des Spiels unbedingt brauchen werden. Dazu gehört etwa die Angewohnheit, sich ständig umzusehen und die Fertigkeit, feindliche Flugzeuge von den eigenen unterscheiden zu können. Außerdem ist es jetzt an der Zeit, sich mit einigen flugtaktischen Kunststücken vertraut zu machen, die Sie übrigens alle im Handbuch erklärt finden. Natürlich müssen Sie keine davon später anwenden, wenn Sie nicht wollen. Sie können auch einfach den Himmel nach Gegnern absuchen, ohne zu wissen, wie man eine Immelmann-Drehung ausführt. Schaden kann dieses Wissen aber ganz bestimmt nicht.

Dieses Spiel macht Konkurrenzprodukte praktisch überflüssig

Einen Gegner im Visier zu erfassen und das eigene Flugzeug auf Kurs zu halten während man schießt, entpuppt sich zu Anfang als recht

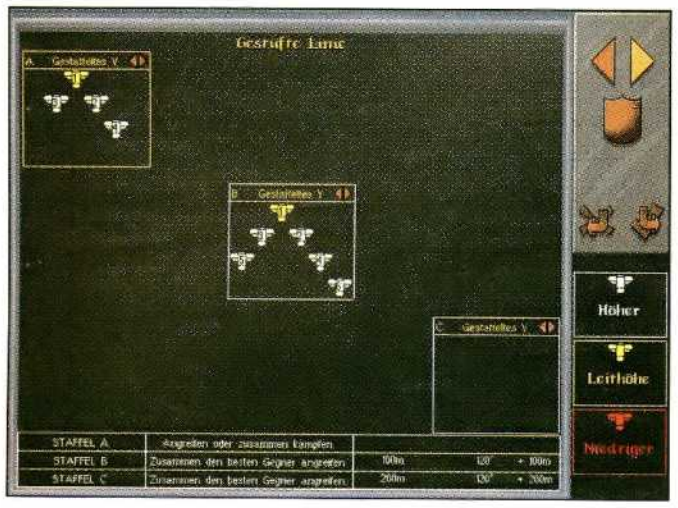


Luftkampf à la Carte



Beweisen Sie Ihr Können

verzwickt. Zum Glück gibt es in Flying Corps jede Menge umschaltbarer Perspektiven, so daß Sie schon nach kurzer Zeit in der Lage sein werden, einen Gegner aus mehreren hundert Metern Entfernung zu treffen. Es lohnt sich also wirklich, einige Stunden im Trainingsmodus und



Entwickeln Sie Ihre Taktik

mit aufgeschlagenem Handbuch zu verbringen. In Letzterem finden Sie außerdem viele Tips und Kniffe altgedienter Kriegsveteranen, die Sie bei späteren Kampagnen noch sehr zu schätzen wissen werden. Glauben Sie mir, als nicht voll austrainierter Pilot werden Ihre Gegner Sie schon nach sehr kurzer Zeit vom Himmel holen.

Geschichtsnachhilfe inklusive

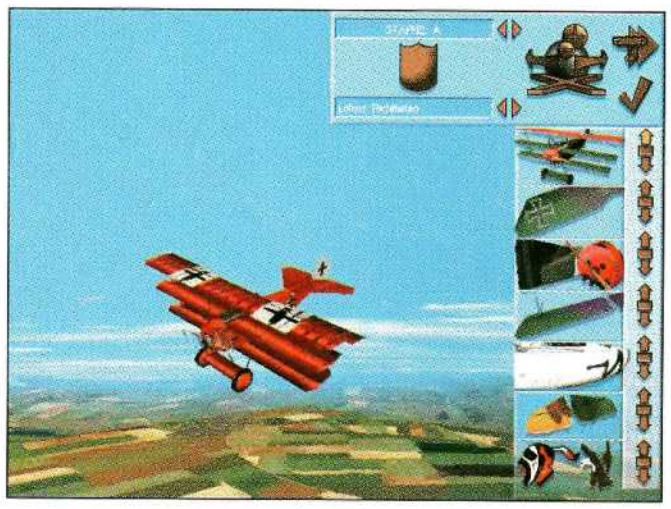
Das "richtige" Spiel beginnt schließlich mit den vier Kampagnen, die im Zeitraum von 1917-1918 spielen, und von denen sich jede um einen anderen Kriegshelden dreht. Bei der deutschen Kampagne handelt es sich dabei um Lothar von Richthofen, den Bruder des legendären Manfred alias "Der Rote Baron".

Anm. des Cheffliegers: An dieser Stelle grüße ich die Kameraden im Jagdgeschwader 71 "Richthofen" in Wittmund/Ostfriesland. War 'ne schöne Zeit bei Euch, Jungs!

(Anm. des Anzeigenleiters: Ob er da geflogen ist?)

(Anm. des Layouters: Ja, in hohem Bogen aus dem Büro seines Vorgesetzten...)

Schaffen Sie es auch, sich mit 52 Abschüssen den ersten Fronturlaub zu verdienen? In jeder Kampagne wird historisches Material verwendet, um eine Reihe von Missions entstehen zu lassen, die jeweils in ein großes Endziel münden. Bei diesen Missions kann es sich um härteste Zweikämpfe handeln, aber auch um die Unterbrechung feindlicher Nachschublinien oder das Abschießen von Aufklärungsballons. Bei den Kampagnen können Sie sich für die Kriegspartei



Klasse Grafik!

Ihrer Wahl entscheiden und bekommen so Einsicht in Ziele und Strategien beider Seiten. So macht Geschichtsunterricht wirklich Spaß.

Als wirklich innovativ und durchdacht offenbart sich die während der Kampagnen eingesetzte KI. Wie gewohnt drehen auch hier die Flügelmänner bei einer gegnerischen Attacke seitlich ab, um sich zum nächstmöglichen Zeitpunkt erneut zu formieren, allerdings geschieht dies nicht immer gleich. Vielmehr beurteilt die KI das Können und das Vorgehen des Spielers, und macht davon das weitere Verhalten der verbündeten Piloten abhängig. Erweisen Sie sich als kompetenter und erfolgreicher Pilot, wird das Vertrauen und die Freundschaft Ihrer Kameraden gestärkt, und sie werden sich dementsprechend mutiger für Sie einsetzen. Sind Sie jedoch der mieseste Fokkerpilot an Gottes blauem Himmel, werden Ihre Kameraden sich im Falle eines Angriffs schnell verflüchtigen – nicht zuletzt aus Angst, von Ihnen abgeknallt zu werden. Auf diese Weise ist es gelungen, eine sehr menschliche Eigenschaft in die KI eines Computerspiels zu integrieren.

Authentisch, Überzeugend, vorbildlich

Zwischen den Missionen gibt es animierte Sequenzen, in denen Sie die beteiligten Flugzeuge noch einmal in voller Aktion sehen können, und Videos, die den historischen Hintergrund näher beleuchten. Überhaupt erweist sich die Treue zum Detail und zu tatsächlichen Begebenheiten als das Feld, in dem Rowan Software die meisten Punkte einfahren kann. Das ganze Spiel sieht nicht nur sehr gut aus, es berücksichtigt auch alle wichtigen Aspekte des behandelten Themas: vom historisch exakten Verlauf der Schützengräben bis zur korrekten Anordnung aller Bordinstrumente. Das Handbuch enthält Archivmaterial von und über erfahrene Piloten, darüber hinaus findet man hier eine Fülle an Hintergrundmaterial zu den einzelnen Kampagnen und dem gesamten Ersten Weltkrieg. Eine willkommene Abwechslung, bei all den riesigen Verpackungen, die nichts weiter als eine CD enthalten.

In Flying Corps und dem umfangreichen Handbuch finden Sie ein rundes Dutzend Karten vor, auf denen Sie Ihr Geschick unter Beweis stellen können. Außerdem liegt der Packung ein Nachdruck des Buches "Practical Flying" aus dem Jahre 1918 bei. Der Autor, General-major W.S. Brancker, verrät darin praktische Tips für die Handhabung eines Bi-Fliegers. Es ist die Summe solcher Kleinigkeiten, in der sich die ganze Leidenschaft offenbart, mit der Flying Corps entwickelt wurde. Wenn Sie dieses Top-Spiel auf Ihrem PC installiert haben, wird die Anschaffung auch aktueller Konkurrenzprodukte (ich denke dabei an A-10 Cuba, Review in dieser Ausgabe) praktisch überflüssig. Ebenso wie die in Bälde erscheinenden Mission-CDs wird sich auch Flying Corps in riesigen Stückzahlen verkaufen. Da bin ich mir ganz sicher.



Hier ruht Ruth – hat die's gut...

Alternativen:
US Navy Fighters
Electronic Arts ● ca. 100 Mark
F-22 Lightning II
NovaLogic ● ca. 100 Mark
TFX: EF 2000
Ocean ● ca. 90 Mark

Hersteller: Rowan Software / empire Interactive
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 90 (empfohlen: P-133), 16 MB RAM, 4 -fach-CD ROM, SVGA, DOS oder Windows 95

Pro
Fantastische Details
Hervorragende Spielbarkeit

Kontra
Fehlende Schatten erschweren die Landung

Spiel-/Dauerspaß:	**46 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**18 von 20**

TOTAL: 91

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 2

DM 16,80 • Sfr 16,80 • öS 136

Unverbindliche Preisempfehlung

Dragon Lore

Die legende beginnt.™

Vollversion



DISK 1

Komplett deutsch

Erfüllen Sie Ihr Schicksal in einer Welt voller Mythen und Abenteuer!

Phantastische 3-D Grafiken
Intuitive Spielsteuerung
Packendes Gameplay auf 2 CDs

Vollversion



DISK 2

Genre: Adventure





Jetzt im Handel

WWF In Your House

Thomas Richter wagte entgegen aller Warnungen den Einstieg in einen Kampfring. Heraus kam ein blaues, angeschwollenes und erniedrigtes Etwas.



Say cheese...

Haben Sie sich schon einmal überlegt, wie man die Wut auf eine bestimmte Person am besten abbauen kann? Es existieren mit Sicherheit sehr viele Möglichkeiten, aber eine ganz besondere möchte ich Ihnen hier vorstellen. Alles, was sie dazu brauchen, ist WWF In Your House von Acclaim, einen modernen und vor allem funktionierenden PC (ja, so etwas soll's geben!) und ein bißchen Vorstellungskraft. Jetzt können Sie in aller Ruhe auf diese imaginäre Person einprügeln und Ihrer Wut freien Lauf lassen. Hoffentlich bleibt diese gewalttätige Art des Vergeltungsaktes nur eine Sache zwischen Ihnen und Ihrem PC...

Meister des Ringes

WWF In Your House bietet genau das, was Sie wahrscheinlich schon des öfteren auf einem Sportkanal im Kabelfernsehen gesehen haben. Bei der World Wrestling Federation (kurz WWF) wird so lange auf einen oder mehrere Gegner eingedroschen, bis der eindeutige Sieger feststeht. Einige Zuschauer bezeichnen dies als gewöhnlichen Catch-Sport. Andere kritische Menschen können sich in Anbetracht dessen, was wirklich auf dem Screen abläuft, kaum noch vor Lachen auf dem Fernsehsessel halten. Jedenfalls trifft der Name Show-Catchen so ziemlich den Nagel auf den Kopf, denn das gesamte Geschehen im Ring ist

Es ist schon eine lustige Angelegenheit, den Kämpfern im Ring zuzuschauen.

meistens vorher geplant, und selbst der Sieger wird vor dem "Kampf" bestimmt. Sämtliche Schläge und Treffer sind simuliert. Was ist es also, was die Fans wirklich in die Schaukampf-



Gentechnik macht's möglich

Hallen und vor das Fernsehgerät treibt? Wahrscheinlich nur der reine Spaß an der Freud'!

Voll in die Fr...

Mit Acclaims WWF In Your House sind Sie Ihr ganz eigener Programm- und Schaukampfgestalter. Im Ein-Spieler-Modus gegen den Computer wählen Sie sich einen von den zehn bekannten Wrestlern aus und versuchen mit diesem den Saison-, Intercontinental- oder sogar den Weltmeistertitel zu erreichen. Dabei stehen



Au weia, hier tobt der Dreier!



Der Grafik-Schock, der alle umhaut



Ein Eckpfosten dient als Sprungrampe



Der sterbende Schwan

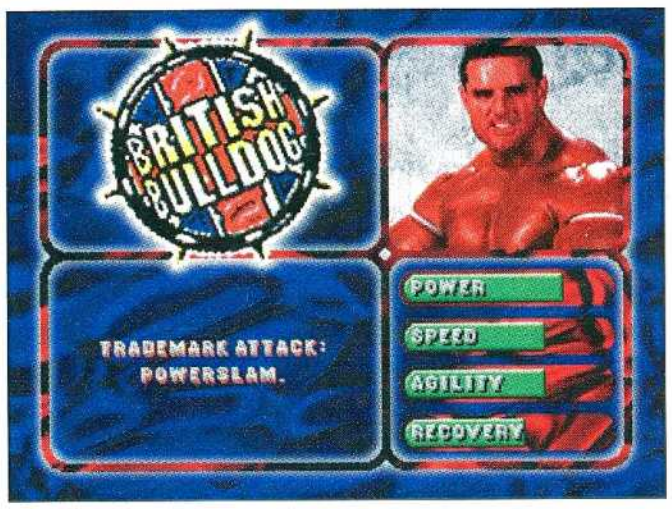


"Wo ist denn hier die Landebahn?"

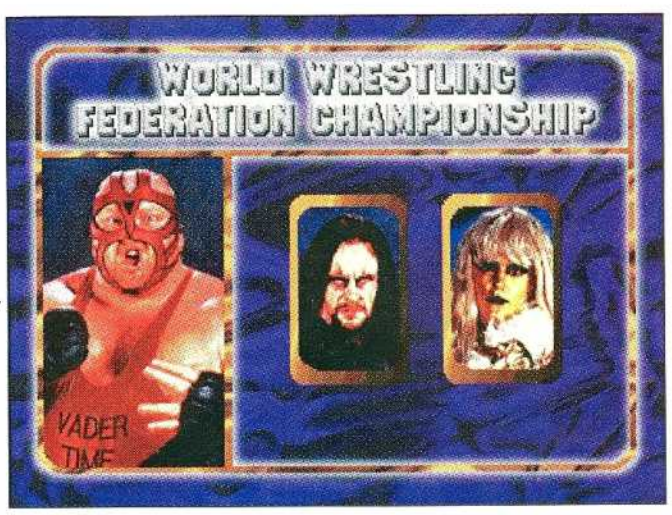
manchmal sogar bis zu drei Gegner auf einmal im Ring. Der Zwei-Spieler-Modus erlaubt den gewöhnlichen Zwei-, Team- und Freundschaftskampf (Buddy). Im Freundschaftskampf steht jedem menschlichen Spieler ein computergesteuerter Wrestler zur Seite. Für den Drei- und Vierspieler-Modus wird ein Netzwerk vorausgesetzt.

Was man WWF In Your House wirklich positiv anrechnen muß, sind die zahlreichen Schlagtechniken, die dem Hobby-Schläger zur Verfügung stehen. WWF-Fans werden die im Handbuch stehenden Bezeichnungen sofort erkennen und beschreiben können, Neulinge werden wohl aber schnell mit den Augen rollen und voller Verwunderung leicht röchelnd vor dem Bildschirm sitzen. Hand aufs Herz: Haben Sie schon mal von Grab and Fling, Turnbuckle, Butterfly Suplex oder Tombstone Piledriver gehört?

Versucht man die Techniken im Spiel selbst anzuwenden, ist man schnell der Verzweiflung nahe. Erst nach sehr langer Eingewöhnungszeit kann man erste Erfolge erzielen und den Computergegner nicht nur durch Glück zu Boden werfen. Neben den Standard-Schlagtechniken hat jeder einzelne der zehn Wrestler seine ganz eigenen Lieblingsmanöver. Bei dieser hohen Anzahl von Schlagmöglichkeiten bietet sich ein Joypad geradezu an. Spielen Sie mit der Tastatur, können Sie sich schon mal einen Termin von einem Arzt geben lassen, der Ihre Finger wieder entknotet.



Jeder Wrestler hat seine Stärken und Schwächen



Manche Gegner sehen alles andere als furchteinflößend aus

Es ist schon eine lustige Angelegenheit, den Kämpfern im Ring zuzuschauen. Schläge werden verteilt, Gegner werden durch die Luft geworfen oder sogar in den Begrenzungsseilen eingewickelt. Da es in Schaukämpfen kaum Regeln gibt, läßt sich der feindliche Catcher auch mit einem gekonnten Wurf aus dem Ring werfen, um ihn dort einer weiteren Prügel-Therapie zu unterziehen. Gerade im Mehrspieler-Modus macht das wilde Draufrumgehaue noch mehr Spaß. Leider macht das Betrachten der Grafik aber überhaupt keinen Spaß. Man könnte echt meinen, der Grafik-Designer des Games kam selbst mit zwei blauen Augen zur Arbeit. Völlig lieblos und unscharf gestaltete Spielfiguren und Hintergrundbilder geben einen großen Reiz zum Faustschlag in den Monitor. Selbst bei den Animationen lassen sich kaum positive Eigenschaften entdecken. Hätte man sich mehr Mühe bei der Gestaltung gegeben, wäre aus WWF In Your House sicherlich ein Hit geworden.

Gutes Spiel mit Macken

Abgesehen von der miesen Grafik stellt WWF In Your House sicherlich alle WWF-Fans zufrieden. Der Sound bietet zwar keinen Grund für Begeisterungsstürme, kann aber zumindest zufriedenstellen. Auch der harte, rockige Soundtrack ist kein Chart-Stürmer, paßt aber sehr gut ins brutale Geschehen. Mit WWF In Your House liefert Acclaim sicherlich nicht gerade das Spiel des Jahres, sättigt jedoch den Hunger zwischendurch.

WWF IN YOUR HOUSE

Alternativen:
Pray for Death
Virgin ● ca. 70 Mark
Battle Arena Toshinden
Playmates ● ca. 90 Mark
Cyber Gladiators
Sierra ● ca. 90 Mark

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM, VGA,
Win95 oder MS DOS 5.0

Pro
Viele Schlagtechniken

Kontra
Grobe Grafik
Schlechte Animationen

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	5 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL: 63

Project Paradise

Es ist mal wieder soweit: Mutter Erde steht kurz vor der endgültigen Vernichtung, und Thomas Richter hat nichts besseres zu tun, als dagegen anzugehen.



Leichen pflastern seinen Weg.



Das Maschinengewehr wirkt im Vergleich mit den anderen Waffen schon fast lächerlich

Wie viele Ballerspiele braucht der Mensch? Diese Frage läßt sich mit Sicherheit kaum beantworten, wenn man bedenkt, daß in fast jedem Spiel neue Innovationen und technische Verbesserungen stecken. Obwohl das Prinzip (Peng! Peng! Aua! - Tot!) nahezu immer das gleiche ist, kann man sich dem Reiz eines Actionspiels kaum entziehen, es sei denn, man sitzt auf dem Chefsessel der BPjS. Soft Enterprises geht jetzt mit Project Paradise an den Start, ein Titel, der eigentlich an Engelsgesang und kunterbunte Blumenwiesen erinnert, aber dennoch eine völlig andere Bedeutung hat.

Schlachthof Erde

Sie erwarten mal wieder eine völlig spannende und ausgefeilte Vorgeschichte, aus der man glatt ein eigenes Buch machen könnte? Dann blättern Sie bitte weiter oder überspringen einfach den folgenden Absatz, denn die Story ist so langweilig wie ein kalter Fön.

Anm. des Cheflangweilers: Du kannst ihn ja mit der Steckdose verbinden und dann mit in die Badewanne nehmen. Wird sicher lustig…

Die Menschheit im Jahre 2125 steht kurz vor der Ausrottung. Alles fing 2003 an, indem China zur größten Wirtschaftsmacht der Erde anwuchs...blablabla... Hungeraufstände in Europa...blablabla... 70% der Weltbevölkerung werden 2016 nach atomarem Angriff vernichtet...schwafel... böser Cyberlink-Konzern gewinnt immer mehr Macht...bla... Berom-Virus läßt Mutanten heranwachsen. 2052 ist die technische Entwicklung soweit vorangeschritten, daß bemannte intergalaktische Raumflüge keine Seltenheit mehr sind...blablabla... Errichtung erster Sirius-Kolonien...bla... Cyberlink baut erste Kampfroboter...bla... Oppositionsgruppe People's Voice wird zum zentralen Machtfaktor



Wo hat sich diesmal unsere Maus versteckt?

der Erde. Und 2125 ist es endlich soweit: Cyberlink plant das Project Paradise. Ein riesiger Satellit soll gigantische Mengen an Kohlenmonoxid in die Erdatmosphäre einschleusen, denn wenn die gesamte Erdbevölkerung erst einmal dahingerafft wurde, besteht auch keine Gefahr durch eine Machtübernahme der People's Voice-Organisation. Das Leben in den Sirius-Kolonien reicht laut Cyberlink vollkommen aus. Und jetzt raten Sie mal, welche Aufgabe Sie als Spieler haben? Hallo? Sind Sie noch wach? Na gut, dann werde ich es Ihnen verraten. Finden Sie den Satelliten und zerstören Sie ihn!

Mutanten unter sich

Kaum hat man sich Schlachtgetümmel gestürzt, bleiben starke Ähnlichkeiten zu dem Playstation-Game Landed kaum noch verborgen. Aus der Vogelperspektive steuern Sie zuerst Raven, einen knallharten Kämpfer, der



Brave Männer kommen in den Himmel. Böse Männer kommen fast überall hin, vor allem mit einem Raketenwerfer!



Man beachte den niederprasselnden Regen. Sogar an Blitz und Donner haben die Hersteller gedacht



So bunt kann es wirklich nur im Paradies sein...



... aber keine Spur von Adam und Eva

mit leichten Waffen genauso gut umgehen kann wie mit schweren Panzerfäusten. Ohne Unterstützung seiner Kameraden sähe Raven aber schnell ziemlich alt aus, denn einige Gegner, wie beispielsweise Geister oder Skelette, lassen sich am besten mit Magie bezwingen. Hier kommt der Magier Damien zum Einsatz. Durch Druck auf F2 wird Raven



Hier die etwas gröbere VGA-Variante

unwillkürlich einer Metamorphose unterzogen und läuft nun als oberschlauer Magier durch die Landschaft.

Anm. des Chefmagiers: So, nun drücke ich seit einer halben Stunde auf F2, aber nichts passiert!

(Anm. des Layouters: Intelligenz wird eben nicht jedem gegeben, Klaus!)

Zaubersprüche gibt es zuhauf. Die Palette reicht vom normalen Blitzzauber über einen Teleportationsspruch bis hin zur Astralprojektion. Mit Hilfe dieses Zaubers kann Damien seinen Realkörper verlassen und in Form eines Astralwesens sogar durch Türen und Mauern geistern. Stellen Sie sich nun einmal vor, daß eine Stahltür Ihnen den Weg versperrt, die nur durch Eingabe eines entsprechenden Sicherheitscodes über das Terminal im Nachbarraum geöffnet werden kann. An dieser Stelle kommt der Hacker Quicksilver zum Einsatz. Ein Tastendruck (F3) genügt und eine weitere Metamorphose beginnt. Quicksilver kann zwar nur mit leichten Waffen umgehen und überhaupt nicht zaubern, weiß aber, wie man aus den meisten Terminals seinen Nutzen ziehen kann. Das A-Team ist gegen diesen 3-in-1-Soldaten ein wahrer Kindergarten.

Pure Waffengewalt

Project Paradise bietet so viele Waffen, davon könnte eine Armee nur träumen. Maschinen- und Lasergewehre, Plasma-, Raketen- und Flammenwerfer sowie Handgranaten und Minen stehen Ihnen im Kampf gegen das Böse zur Verfügung. Sollte Ihnen einmal die Munition ausgehen – keine Panik! Getötete Cyborgs lassen nach ihrem Ableben Munition, neue Waffen oder auch verschiedenfarbige Keycards, die man zum Öffnen bestimmter Türen benötigt, einfach liegen. Zum Glück haben die Programmierer von Project Paradise, Soft Enterprises, vollkommen auf Blut verzichtet, sonst wäre ein neuer Kandidat für die Schwarze Liste von Computerspielen geboren worden.

Schönheitsfehler

Obwohl die gesamte Grafik ausschließlich aus der Vogelperspektive zu bewundern ist, stellt sich doch ein guter 3-D-Effekt ein. Ihr Held kann unter Rohren hindurchlaufen und sich an Gerüsten über Schluchten hangeln. Echte Freude kommt aber erst beim Beschuß von Kisten, Schränken, Kanonen oder sogar Flugzeugen auf. Gewaltige Explosionen, die oftmals fast den gesamten Bildschirm ausfüllen, sind keine Seltenheit. Auf schnellen Pentium-Rechnern stellen sich trotz jener Feuerwerke kaum Geschwindigkeitsverluste ein, sofern Sie den etwas groben VGA-Modus aktiviert haben. Unter SVGA sieht die ganze Chose schon ganz anders aus. Selbst auf einem Pentium mit 90 MHz und 40 MB RAM läßt sich das starke Ruckeln kaum noch verzeihen und trübt erheblich den Spielspaß. Merkwürdig ist es auch, daß eine rennende Spielfigur (CTRL gedrückt halten) sich nicht drehen kann, denn die CTRL-Taste wird zugleich für das Seitwärts-Laufen verwendet. Die Umgebungsgrafik bleibt in diesem Fall einfach steif stehen und scrollt lediglich in vier verschiedene Richtungen.

Trotz der anfänglichen Freude über die stimmungsvollen Soundtracks stellt sich beim Zuhörer schon nach einigen Missionen Ernüchterung ein. Ständig wiederkehrende FX und die gleichen langweiligen Schreie der sterbenden Cyborgs lassen Ihnen schnell ein Gähnen entweichen. Ob dieser Schönheitsfehler stellt sich doch ein hoher Grad an Spielspaß ein. Das Plätten der Cyborgs und die wahnsinnigen Explosionen lassen keine Zeit, um über Kleinigkeiten nachzudenken. Und sollten Sie die Gelegenheit haben, mit einem oder zwei Freunden übers Netzwerk in die Schlacht zu gehen, ist der Spaß gleich noch um einiges größer.



Ein Magier und seine ganz eigene Version eines Raketenwerfers

PROJECT PARADISE

Alternativen:
Bedlam
Virgin ● ca. 100 Mark
Hunter Hunted
Sierra ● ca. 90 Mark
Eintritt in die Fremdenlegion

Hersteller: Soft Enterprises/ Ikarion
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM für VGA-Grafik, P90, 16 MB RAM und 2MB Grafikkarte für SVGA-Grafik, MS-DOS 5.0

Pro
Speichermöglichkeit und Level-Paßwörter vorhanden

Kontra
Kleine Makel in der Grafik
Langweilige FX

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 75

REVIEW

STARFLEET ACADEMY

Interplay

PC POWER

™ ® & © 1996 Paramount Pictures, All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures.

Sind Sie ein guter Verlierer?

Die einen können jedes Game im Nu durchzocken, die anderen haben mitunter arge Probleme. Vor allem dann, wenn man beim spielerischen Vergleichskampf das Nachsehen hat, erweisen sich manche Zeitgenossen als sehr schlechte Verlierer. Und Sie? Der Test unseres Dr. Herbst-Teams wird es Ihnen verraten. Sie brauchen dazu nur jeweils eine Antwort anzukreuzen und die entsprechenden Punkte zusammenzuzählen. Das Ergebnis finden Sie unten rechts.

1) Sie laden einen Freund, der selbst keinen Computer besitzt, zu einem Spieleabend ein. Welche Art Game wird es sein?

a) Ballerspiel (5)
b) Rennsimulation (3)
c) Wirtschaftssimulation (0)

2) Kurz nach dem Spielekauf entdecken Sie in einem anderen Laden das gleiche Produkt – aber viel günstiger. Was tun Sie?

a) Ich behalte es trotzdem (0)
b) Ich weise den Verkäufer beim nächsten Mal auf den Preisunterschied hin (3)
c) Ich gehe zurück und versuche es umzutauschen (5)

3) Würden Sie sich jemals so kleiden wie der Herr hinter dem Schreibtisch?



a) Ich bin doch nicht pervers! (5)
b) So etwas gibt es nur im Film oder im Spiel (3)
c) Höchstens für eine Karnevalsfeier (0)

4) Sie lesen von einem Computer-Pinball-Wettbewerb, bei dem es darum geht, den Highscore zu erzielen. Nehmen Sie an der öffentlichen Veranstaltung teil?

a) Ja, obwohl ich nicht glaube, daß ich gewinnen werde (1)
b) Kommt darauf an, wo sie stattfindet (3)
c) Kommt darauf an, was man gewinnen kann (5)
d) Nein, ich gewinne ja eh nicht (0)

5) Das neue 3-D-Ballerspiel ist sehr komplex – fast schon zu komplex für Sie. Bei wem holen Sie sich Rat?

a) Bei einem Freund, der das gleiche Spiel besitzt (0)
b) Beim Hersteller / bei einer Zeitschriftenredaktion (1)
c) Ich besorge mir die Cheats (5)

6) Wie sind Sie bei unserer diesmaligen Vollversion auf der Cover-CD vorgegangen?



a) Ich habe sie aus dem DOS-Menü heraus installiert und währenddessen die CD-Inhaltsseiten im Heft aufgeschlagen (5)
b) Ich habe zunächst die CD-Inhaltsseiten gelesen, weil ich dort u.a. Installationshinweise finde (3)
c) Na, wie schon? PC an, Windows 95 gestartet und dann CD eingelegt und die Vollversion mittels Explorer installiert (0)

7) Hand aufs Herz: Gönnen Sie Freunden, Bekannten und Verwandten jeden Erfolg?

a) Ja, klar (5)
b) Wenn ich nicht der Verlierer bin, ja (3)
c) Nein, denn ich leide sehr unter dem Erfolg anderer (0)

Auswertung

0 Punkte

Sie sind vielleicht kein schlechter Verlierer, aber Sie sind ziemlich neugierig. Die Auswertung Ihres Ergebnisses finden Sie nämlich nicht hier. Oder lag's am Ende doch an der Mathematik?

1 bis 5 Punkte

Sie sind nicht nur ein guter, sondern auch der geborene Verlierer – dank Ihrer Selbstzweifel und Ihrem ständigen Pessimismus. Mit etwas mehr Mut zum Risiko und dem Glauben an Ihre Fähigkeiten könnten Sie sich und anderen durchaus beweisen, was in Ihnen steckt. Versuchen Sie's!

6 bis 15 Punkte

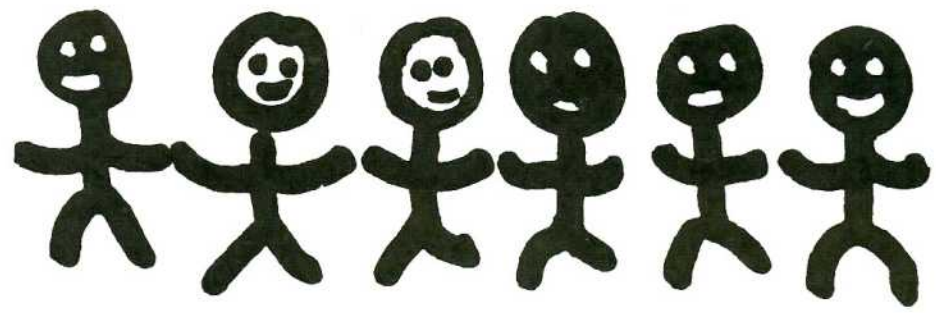
Oh ja, Sie können durchaus verlieren und gönnen auch anderen einen Erfolg. Denn Sie wissen, daß Sie am Ende doch noch als strahlender Sieger dastehen können – wenn Sie nur hart genug an sich arbeiten.

16 bis 30 Punkte

Sie sind spontan, intelligent und ein sehr guter Spieler – mitunter prahlen Sie auch gerne mit Ihren Erfolgen. Aber guten Freunden gönnen Sie auch mal einen Sieg, selbst wenn Sie dabei etwas nachhelfen müssen. Mit Ihnen sitzt man gern am Rechner – weiter so!

Mehr als 30 Punkte

Verlieren ist nicht Ihr Ding. In einem solchen Falle kochen Sie vor Wut oder zerfließen in Selbstmitleid, und das zeigen Sie auch Ihren Bekannten. Deshalb bestimmen Sie auch am liebsten selbst, was bei einem gemeinsamen Abend gespielt wird. Weit kommen Sie mit dieser Einstellung allerdings nicht.

Warum kriegen die Leute in Afrika so viele Kinder  und so viele müssen sterben. Ich habe doch auch nur 1ne Schwester.

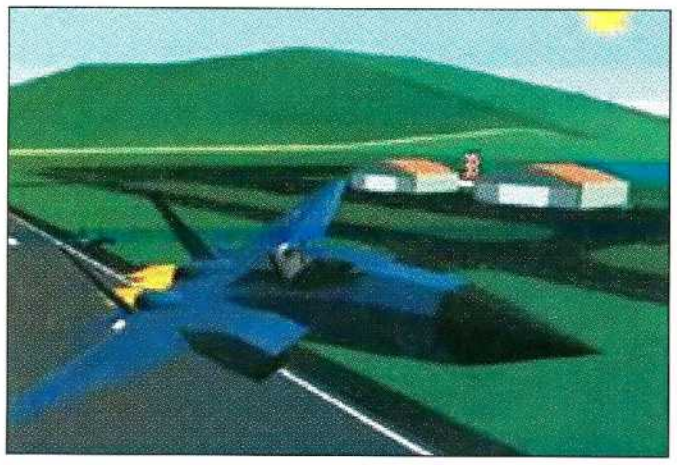
Kindersterblichkeit und Bevölkerungswachstum hängen eng zusammen. Wenn die ersten Kinder überleben, sinkt auch die Geburtenrate. Deshalb müssen wir etwas gegen das Säuglingssterben tun. Helfen Sie mit – unterstützen Sie UNICEF: **Spendenkonto 300 000 bei allen Banken, Sparkassen und beim Postgiroamt Köln.**

unicef

Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen

A-10 Cuba

Es wird höchste Zeit, daß Jonathan Eves lernt, wie man fliegt und gleichzeitig treffsicher um sich schießt. Großzügig, wie wir sind, spendierten wir ihm ein paar Flugstunden.



Und ich düse, düse, düse...

Eigentlich ist die ganze Fliegerei doch keine Kunst. Man setzt sich in sein Cockpit, tritt kräftig ins Gas, stellt bei einer bestimmten Geschwindigkeit die Klappen auf und schon bewegt man sich in Richtung blauer Himmel. Nichts leichter als das. Für den Preis dieses Spiels könnte man wahrscheinlich sogar eine echte Flugstunde buchen, die bestimmt einen höheren Unterhaltungswert hätte. Denn bei Activision hat man versucht, zwei Dinge miteinander zu vermischen: Die Flugsimulation, die im Grunde nichts anderes ist als ein Shoot'em-Up, und die Flugsimulation, die tatsächlich versucht, technische Abläufe korrekt zu simulieren.

Ob dieser Versuch gelungen ist? Sagen wir mal so: Wenn ich das Flugzeug wäre, das von Activision geflogen wird, würde ich schon nach kurzer Zeit mit beidseitigem Maschinenschaden an Höhe verlieren. Ein Problem der traditionellen Flugsimulationen ist zweifellos deren Komplexität. Um die vielfältigen Aufgaben, die einen Piloten während des Fluges erwarten, zu simulieren, müssen unzählige Anzeigen, Schalter, Hebel etc. in das Spiel integriert werden. Gleichzeitig muß es eine Möglichkeit geben, über Tastatur auf diese Komponenten zu reagieren. Der schiere Umfang aller denkbaren Reaktionen führt dabei zu immer dickeren Handbüchern und einer immer umfangreicheren Einarbeitungszeit bei den Spielern. So auch bei A-10 Cuba, das zwar letztendlich nicht ganz so komplex ausgefallen ist wie etwa die Flugsims von Microsoft, aber immer noch komplex genug.

Ein weiteres Problem scheint bei der Integration des Shoot'em-Ups aufgetaucht zu sein. Bei diesem Genre erwartet der Spieler ein rasantes, reaktionsschnelles Feuergefecht. Und eben keine langsamen und vorsichtigen Abläufe, kein sorgfältiges Anvisieren des Ziels, kein Abwerfen von Bomben in der vagen Hoffnung, daß eine davon ihr Ziel treffen wird. Überhaupt sollte ein Crossover doch das Beste aus zwei Welten in sich vereinigen und ein wichtiges Zeichen für zukünftige Spiele setzen. Für manche Titel trifft das auch zu. A-10 Cuba gehört leider nicht zu diesem Kreis. Zukünftige Spiele werden mit Sicherheit weder auf eine dermaßen schlechte Spielbarkeit noch auf Grafiken dieser Qualität setzen, die eher an längst vergangene Zeiten erinnern.

Der Nippel und die Lasche

In A-10 Cuba überhaupt abzuheben, war ungefähr so schwer wie der Versuch, ein Papierflugzeug zehn Meter gegen starken Ostwind zu werfen. Natürlich, wenn man sich erst einmal in der Luft befand, konnte man sich getrost dem Autopiloten anvertrauen. Aber wer will das schon? Eine Flugsimulation sollte dem Spieler doch zumindest das Gefühl vermitteln, selbst alles im Griff zu haben. Und nicht ein Gefühl dafür, wie



Nur fliegen ist schöner

realitätsnah und empfindlich die einzelnen Steuerungsmechanismen regieren. Denn spätestens dann, wenn man zum wiederholten Male mit der Nase im Wüstensand von Arizona landet, macht sich der große Frust breit.

Trotzdem könnte das Spiel jenen Leuten gefallen, die eine möglichst akkurate Simulation und gleichzeitig den gewissen Kick suchen. Das Flugzeug erweist sich, im Spiel wie auch in der Realität, als höchst agil und wendig. Mit einem geübten Piloten am Steuerknüppel gibt es praktisch kein Manöver, das nicht durchzuführen wäre. Aber erst die Übung macht den Meister. Dazu gibt es in diesem Fall zwölf Missions mit steigendem Schwierigkeitsgrad, die schließlich auch den erfahrensten Flieger an seine Grenzen bringen.

In der Luft mag der Flieger ja zu den wendigsten seiner Art gehören, am Boden reagiert er aber träge wie eine Schnecke, der nebenher fahrende Flügelmann macht die ganze Sache auch nicht leichter. Es wäre sicher klüger gewesen, die Missions in der Luft beginnen zu lassen, wie es die meisten anderen Spielen dieses Genres ohnehin tun. Wahrscheinlich haben die Entwickler bei Activision gehofft, so eine Extraportion Realitätsnähe zu erreichen, was aber leider voll zu Lasten der Spielbarkeit geht.

Obwohl einige der zwölf Missions ganz und gar nicht leicht zu knacken sind, hätten es ruhig ein paar mehr sein dürfen. So jedenfalls bleibt einem bald keine andere Wahl, als im Netzwerk nach einem Gegner Ausschau zu halten. Am besten sucht man sich jemanden, der ebenfalls seit mehreren Wochen versucht, die Steuerung des Spiels in den Griff zu kriegen.

Wenn es Ihr erklärtes Ziel sein sollte, jeden Flugsimulator zu erwerben, der jemals entwickelt wurde, werden Sie A-10 Cuba kaufen müssen. Der einzige Vorteil der schwachen Grafik liegt übrigens in der flüssigen Darstellung auch auf älteren Rechnern. Wer also noch einen 486er sein Eigen nennt und gerade nach einem Flugi sucht, der sollte hier zuschlagen. Alle anderen sollten die Ressourcen ihres Rechners ausschöpfen und sich anderweitig orientieren.

Alternativen:
TFX: EF 2000
DID ● ca. 100 Mark
F-22 Lightning 2
NovaLogic ● ca. 100 Mark
US Navy Fighters
Electronic Arts ● ca. 100 Mark

A-10 CUBA

Hersteller: Activision
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 2, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Auch im Detail sehr akkurat

Kontra
Schwache Grafiken
Zu wenig Missionen
Schwer zu spielen

Spiel-/Dauerspaß:	**25 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**12 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 57

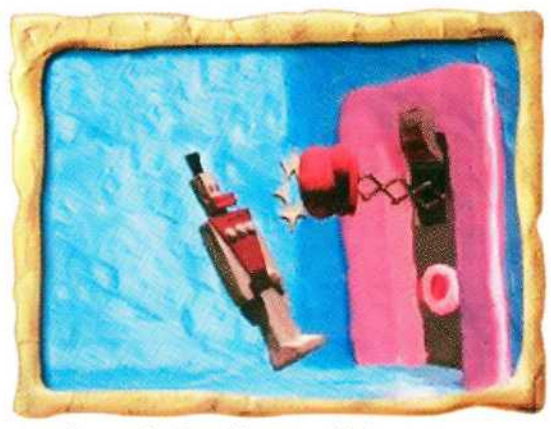
The Neverhood

Jonathan Eves besucht jetzt einen Töpferkurs. Damit er sich endlich seinen eigenen Klaymen basteln kann.



Das gehört zum guten Ton

Im zweiten Adventure, das aus der Zusammenarbeit zwischen Microsoft und Dreamworks erwachsen ist, spielt eine Figur namens Klaymen die Hauptrolle. Dabei handelt es sich allerdings nicht um einen Menschen, sondern um einen ziemlich merkwürdig aussehenden Gesellen ganz aus Ton (eigentlich wenig überraschend, Ton heißt auf englisch clay). Die Figur und das Spiel basieren auf einer Bilderserie des Malers Douglas TenNapel, die bereits 1988 entstand und eine Stadt aus Ton porträtiert. Es brauchte geschlagene sieben Jahre, bis diese Bilder, zusammen mit der Idee für ein Computerspiel, auf Steven Spielbergs Schreibtisch landeten. Dem Maestro scheint's gefallen zu haben, denn schon kurz darauf begann die Produktion. Eine ganze Reihe namhafter Zeichner, Entwickler und Musiker – darunter Madonnas Cousin Eric Ciccone – legten ihre begabten Hände an das ehrgeizige Projekt. Anders als es die Geschichte bis hierher vielleicht vermuten läßt, und im Gegensatz zum zweiten Dreamworks-Adventure Goosebumps, richtet sich das Spiel an erwachsene Spieler.



Ruck, zuck, ist die Fr... dick

Beim nächsten Ton ist es...

Satte drei Tonnen des klebrigen Materials (jedenfalls solange es feucht ist) wurden bei der Produktion von The Neverhood verbraucht. Die sorgfältig modellierten Hintergründe schimmern in den schönsten Schattierungen und die satten Texturen wirken so plastisch, daß man sie beinahe fühlen kann. Diese Art Animationen auf die Beine zu stellen, ist in der Tat eine nervenaufreibende Arbeit. Jedes Bild einer Sequenz muß einzeln abgelichtet werden, alle möglichen Aktionen und Reaktionen des Spielers wollen berücksichtigt werden. Um die Zahl der gleichzeitig zu bearbeitenden Animationen wenigstens etwas einzuschränken, haben sich die Entwickler immer auf jeweils einen Raum beschränkt, in dem dann auch ein Rätsel zu lösen ist. Begibt man sich von einem Raum zum nächsten wechselt die Perspektive und man sieht den Weg aus der Sicht Klaymens. Natürlich werden somit weitere Animationen der Tonfigur eingespart, genau die will man aber eigentlich sehen. Denn es sieht wirklich unglaublich aus, wie Klaymen daherwatschelt oder um eine Kurve schlindert.

Obwohl die Spielbarkeit durch einen Wechsel der Perspektive nicht beeinträchtigt wird, bekommt der Spieler so den Eindruck vermittelt, er könne sich nicht völlig frei bewegen. Was bei einem Adventure eigentlich nicht passieren sollte. Natürlich sind es immer die Puzzles, die bei Spielen dieses Genres qualitätsentscheidend sind. Tatsächlich sind einige Rätsel zum Haareraufen schwer. Wirklich unfair sind sie allerdings nicht, wenn man nur alle Hinweise, auch die im Intro, sorgfältig beachtet, hat man stets eine Chance.

Besonders in der Art und Weise, wie die Geschichte des Spiels konstruiert wurde, offenbart sich der Einfluß Steven Spielbergs. Zu Beginn hat man als Spieler nämlich nicht die leiseste Ahnung, wer dieser Klaymen überhaupt ist, wo er herkommt oder wo er sich gerade befindet. Lediglich an den Tagebuchauszügen eines ominösen Professors und an den Hinweisen, die ein gewisser Willie für Klaymen schreibt, kann man sich in dieser Phase des Spiels orientieren. Erst im weiteren Verlauf der Geschichte erfährt der Spieler, wer Klaymen eigentlich ist und welche Aufgabe er zu bewältigen hat. Durch diese Erzählweise wird eine Story, die ansonsten vielleicht zu linear erscheinen würde, derart in Geheimnisse verhüllt, daß die Qualität des gesamten Spiels immens davon profitiert.

Auch grafisch ist The Neverhood eine Augenweide. Besonders die Darstellung der tönernen Umgebung und die Art wie Klaymen sich bewegt und ausdrückt, hat mir außerordentlich gut gefallen. Daß einige Entwickler aus dem Neverhood-Team schon bei Earthworm Jim ihre Finger im Spiel hatten, konnte daher nicht sonderlich überraschen. Auch der Soundtrack wurde mit bedacht gewählt. Die eingängigen Jazzmelodien mit easy listening-Charakter passen hervorragend zu den Bewegungen der Hauptfigur und der Stimmung im Spiel. Gesteuert wird in traditioneller Point'n'click-Manier, worin die einzige echte Schwäche des Spiels besteht.

Keiner kann alles

Oft ist es äußerst schwer, Klaymen bestimmte Aktionen ausführen zu lassen. Was aber meist daran liegt, daß diese Aktionen einfach nicht zu seinem Repertoire gehören. Trotzdem kann die etwas verunglückte Steuerung das Spiel nicht wesentlich nach unten ziehen – dazu ist es einfach zu schön. The Nerverhood wurde von einem Künstlerteam geschaffen, dessen große Liebe eindeutig den Animationen gehört. Und so sieht das fertige Spiel über weite Strecken auch aus: wie ein Kunstwerk. Wie in allen guten Spielen dieses Genres, ist man auch hier ständig auf der Suche nach neuen Hinweisen und nach neuen Orten, die man besuchen kann. Dabei kann sich hinter jeder Ecke eine Wendung in der Story offenbaren, die den Spieler zwingt, seine sorgsam ausgetüftelten Pläne wieder über den Haufen zu werfen. So wird aus The Neverhood ein wirklich gutes Spiel, spannend strukturiert, manchmal verflixt schwer, aber immer lohnenswert.

THE NEVERHOOD

Alternativen:
Goosebumps
Microsoft/Dreamworks ● ca. 100 Mark
Baphomets Fluch
Virgin ● ca. 110 Mark
Toonstruck
Virgin ● ca. 90 Mark

Hersteller: Microsoft/Dreamworks
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Fantastische Grafiken
Spannend erzählte Story
Herausforderndes Gameplay

Kontra
Manchmal zu schwere Rätsel
Einschränkungen bei Aktionen und Wegen

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 82

Fantasy Forest

Martin Mirbach ist unter die Räuber gegangen. Im Moment raubt er seinem Chef den letzten Nerv.



Mit etwas Geschick kann man in diesen Shops sein Überleben sichern



Die Luft ist voller Haselnüsse, die man bei bösen, roten Krokodilen auch gut brauchen kann

Vor kurzem glänzten sie noch mit ihrem Zahnpasta-Spektakel Aro & Elmi, jetzt melden sich V.I.S.T mit einem weiteren Jump'n'Run zu Wort. Wieder handelt es sich um ein Werbespiel, diesmal aber für die direkte Konkurrenz der Karies-Killer. Beworben werden nämlich in Karamel und Schokolade eingepackte Haselnüsse, den meisten von Ihnen als Toffifee bekannt. Gut für V.I.S.T: Wer abends nach dem Zähneputzen den lästigen Pfefferminzgeschmack loswerden möchte, nascht noch schnell ein Toffifee. Wer später etwas gegen die so herangezüchtete Zahnfäule tun will, nimmt morgens Aronal und abends Elmex. Und alle spielen sie die Jump'n'Runs des Königsteiner Herstellers.

Anm. des Chefputzers: Da hätte ich DIE Lösung: Toffifee mit Zahnpastafüllung! Andererseits ist mir das Original dann doch lieber...

Besser für V.I.S.T: Weil uns schon Aro & Elmi so gut gefallen hat, bekommt Fantasy Forest sogar ein zweiseitiges Review. So macht man Menschen glücklich...

Déjà-vu

"Diese Engine kenn' ich doch", schoß es mir schon nach den ersten Spielaktionen durch den Kopf. In der Tat hat man sich auch bei Fantasy Forest auf die bewährte Technik des unmittelbaren Vorgängers verlassen. Und das ist gut so. Denn das butterweiche Parallax-Scrolling mit 3-D-Effekten läuft so sanft und sauber, daß man sich sogar noch zwei, drei weitere Spiele mit dieser Engine vorstellen könnte. Besonders dann, wenn die Hintergründe und das Spielprinzip so weit verändert werden, daß man nicht ein bloßes Abziehbild auf den Schirm bekommt. Genau das ist bei Fantasy Forest geschehen. Obwohl mir die Spielumgebung noch einen Tick besser gefällt als bei Aro & Elmi, sind die Anleihen beim großen Vorbild Rayman unverkennbar. Viele Kleinigkeiten der ebenso gekonnt wie lustig animierten Dschungellandschaft könnten direkt aus dem kommerziellen Bruder stammen, was Fantasy Forest allerdings nur zum Vorteil gereicht. Warum sollte man sich nicht an den Besten orientieren, besonders wenn man es schaffen kann, so nah an deren Standard heranzukommen?

Parallelen sind sogar beim Spielprinzip erkennbar. Um in den Genuß aller Toffifee-Vorräte des Landes zu kommen, terrorisiert der Zauberer Langfinger sein Volk mit allen Mitteln. Nur die schlauen Räuber leisten Widerstand. Ebenso wie all die guten Feen, sperrt Langfinger daher auch die Räuber ein. Alle, bis auf einen – und der sind Sie. Auf Ihrer Reise durch den Dschungel sollen Sie also unterwegs die Feen und später Ihre Kameraden befreien. Widerstände gibt's genug. In den verschiedenen Umgebungen der einzelnen Level erwarten Sie immer neue Gegner und immer schwierigere Aufgaben, die auch dem verwöhnten Spieler zu leuchtenden Augen verhelfen. Daß Sie unterwegs Waffen (Haselnüsse und Tannenzapfen), Energiepunkte (Toffifees), Zubehör (z.B. Sprungstiefel), Goldmünzen, Extraleben und einiges mehr aufsammeln können, versteht sich wohl von selbst.

Insgesamt kann man dieses Spiel nur jedermann empfehlen

Darüber hinaus haben die Entwickler aber auch Features mit Denkspielcharakter in Fantasy Forest integriert. So hat man als Spieler regelmäßig die Gelegenheit, in sogenannten Tausch-Shops seine Goldmünzen gegen andere der oben genannten Goodies einzutauschen. Aber nicht immer ist alles vorrätig und man weiß nie, welche Dinge man im nächsten Spielabschnitt am ehesten verwenden kann. Wie im wirklichen Leben wollen daher größere Anschaffungen wohlbedacht sein. Einen Bankkredit, wie Klaus



Nach jedem Level wartet ein besonders schwerer Endgegner, dem man schon einiges an den Kopf werfen muß, um weiterzukommen



Es muß Unterschiede geben: Im Spiel heißt dieses kleine, grüne Wesen Drache, im Power-Tower ist's ein Drachen



Versteckte Bonus-Level und finstere Höhlen findet man in Fantasy Forest regelmäßig

ihn damals, als er noch ein regelmäßiges Einkommen hatte, für sein lilafarbenes Abdach-Auto bekommen hat, gibt es in diesem Spiel nämlich nicht.

Zu den großen Stärken des Spiels gehört auch der erstklassige Soundtrack, der mich ganz stark an eine dieser südamerikanischen Combos erinnert, die im Sommer immer in den Innenstädten auftreten. Ja, genau die, die früher mit Gitarren, Panflöte und Bongos durch die Lande zockelten und heute kaum genug Steckdosen für ihre Synthesizer finden können. Zu Fantasy Forest paßt diese Art Musik jedenfalls wie die sprichwörtliche Faust auf Klaus' Auge.

Kein Herz für Bill

Die gravierendste Schwäche des Spiels liegt in dessen hartnäckiger Allergie gegen neuere Hard- und Software aus dem Hause Microsoft. Als reines DOS-Spiel programmiert läuft Fantasy Forest tatsächlich nur im nativen DOS-Modus ab Version 5.0. Im DOS-Fenster von Windows 95 wird es wegen enormer Geschwindigkeitseinbußen unspielbar. Dieses Manko könnte man leichten Herzens verkraften, zumal der Hersteller ausdrücklich darauf hinweist. Aber woher kommen die Unverträglichkeiten mit dem Sidewinder Gamepad? Ist dieses nämlich installiert, geht bei Fantasy Forest nichts mehr, auch über die Tastatur ist eine Steuerung dann unmöglich. Was vielleicht halb so schlimm ist, wenn man's nur weiß. Wenn man's aber nicht weiß, und das ist wohl die Regel, will der Fehler erst einmal gefunden werden. Stöpselt man das Sidewinder-Pad aus und dafür ein anderes oder einen Joystick ein, verschwinden die Probleme. Das gilt übrigens auch für den Sidewinder 3D Pro, mit dem sich das Spiel einwandfrei steuern läßt.

Trotz allem kann man diese Schwäche als zu vernachlässigende Kleinigkeit verbuchen, das sich Fantasy Forest auch über die Tastatur einwandfrei steuern läßt. Eine individuelle Tastenbelegung ist zwar nicht möglich, aber auch gar nicht nötig, da aber nicht mehr als sechs Tasten benötigt werden. Insgesamt kann man dieses Spiel nur jedermann zum Kauf empfehlen: Grafik, Sound und Spielbarkeit stimmen, die Werbung bleibt dezent und stört nicht weiter– und über einen Verkaufspreis von 12 Mark wird sich wohl niemand beschweren. Außerdem finde ich, daß Toffifees an manchen Tagen sogar besser schmecken als meine geliebten Schokokekse und daher unverzüglich als Grundnahrungsmittel eingestuft werden sollten. Und wer weiß, vielleicht schicken uns die Leute von der Merci GmbH in Berlin demnächst ein paar Probepäckchen in die Redaktion?

Anm. des Chefnaschers: Wie kannst Du nur? Das ist ja geradezu peinlich. Eine Schande. – Übrigens hätte ich gerne die hellen Sorten...



Die Geister, die ich rief...



Ein Schritt noch, dann können Sie die nächste Fee aus ihrem engen Käfig befreien

FANTASY FOREST

Alternativen:
Aro & Elmi
V.I.S.T. ● 14,95 Mark
Bug!
Sega ● ca. 90 Mark
Tailchaser
Defcom ● ca. 80 Mark

Hersteller: V.I.S.T.
Preis: 12 Mark
Minimum:
386 DX 33, 4 MB RAM, VGA, DOS 5.0
Zu bestellen bei:
Kennwort: Fantasy Forest
Postfach
20721 Hamburg
(Scheck in Höhe von DM 12,00 beilegen)

oder per Nachnahme unter:
0180 / 530 53 06
(Kosten hierfür DM 15,00 zzgl. Nachnahmegeb.)

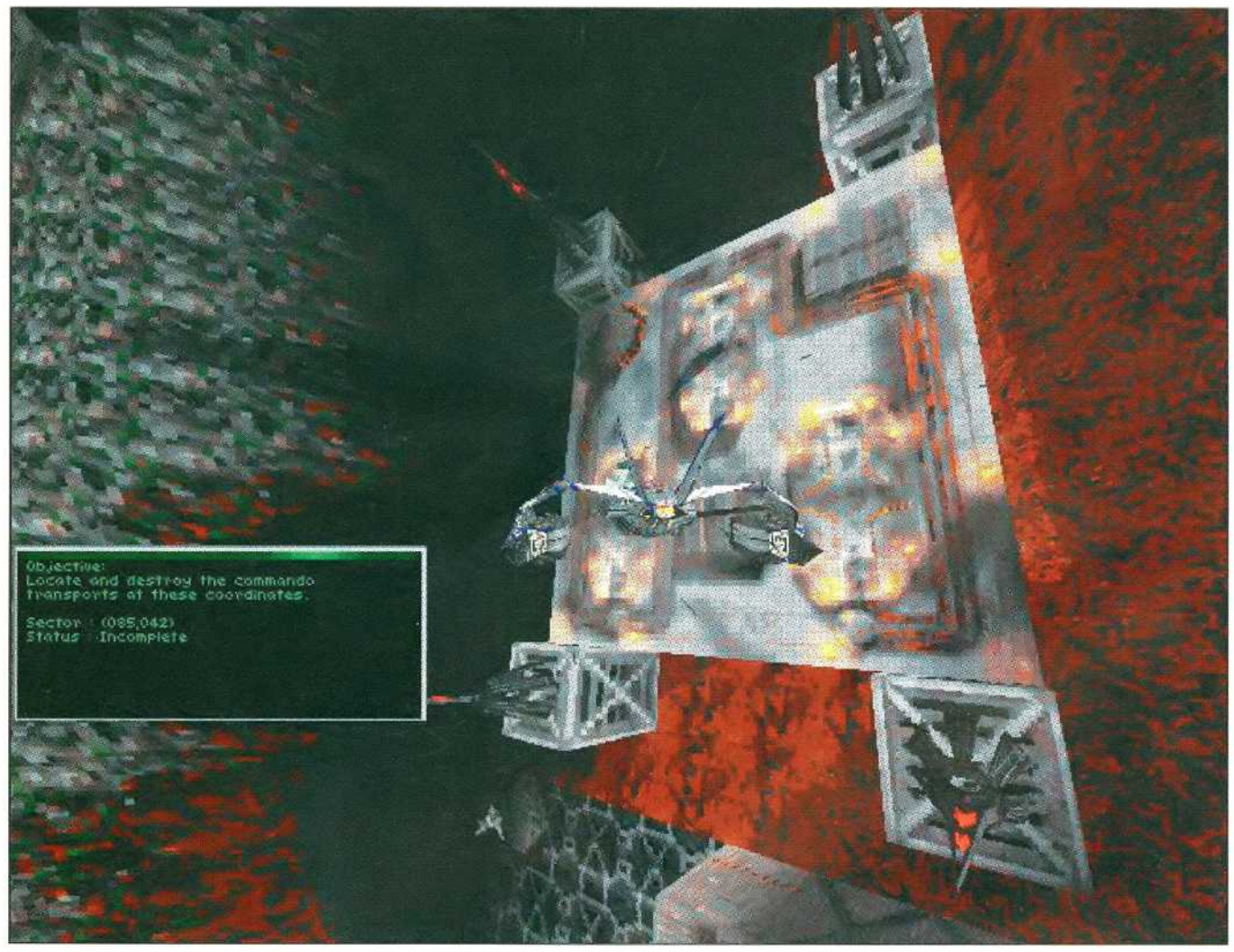
Fazit: Sehr empfehlenswert

Hellbender

Hellbender ist eines dieser 360-Grad-Flugspiele, die in unserer Redaktion immer zu wieder zu Schwindelgefühlen führen. Jonathan Eves ist schwindelfrei und begab sich vollen Mutes auf die Reise in die dritte Dimension.

Wie in so vielen Computerspielen, befinden wir uns in der Zeit kurz nach einem großen Krieg, genauer: im späten 29. Jahrhundert. Wir kämpften gegen eine Rasse von Maschinenwesen, genannt Bionen. Maschinen, die wir selbst erstellten. Das Problem bei der ganzen Sache ist, daß es bei der Zerstörung des Bion-Planeten zu einer riesigen Explosion kam, die einen Riß im Raum/Zeit-Kontinuum herbeiführte. Aus diesem Grund gibt es jetzt ein Wurmloch und somit eine schnelle Route nach überall. Die überlebenden Bionen denken jetzt, daß sie diese Gelegenheit nutzen können, um sich an ihren Schöpfern zu rächen. Und hier kommen Sie in die Handlung. Es liegt nämlich wieder einmal an Ihnen, die Bionen zu stoppen und die Menschheit zu retten.

Diese Idee ist eigentlich nicht besonders originell und nur zu gut bekannt: Eine Mischung aus Terminator und Borg bedroht die Menschheit mit einer Star Trek-typischen Situation. Natürlich hat diese Art der Handlung auch einen kleinen Vorteil: Sie können jede Menge mächtiger Waffen abfeuern – und das kann zeitweise schon ziemlich lustig sein.



Docken Sie mal wieder an



Ein bißchen Spaß muß sein...



...drum fliegen wir ins Land hinein

Spannendes Intro

Das Intro ist, wie man es von einem Action-Game auch erwarten darf, schlicht und ergreifend "atemberaubend". Es führt sie auf gelungene Weise in die Handlung ein und ähnelt in seiner Machart dem Vorspann eines Thrillers. Dies wird besonders hervorgehoben durch die Tatsache, daß die komplette Geschichte von der bezaubernden Gillian Anderson erzählt wird, die als Scully in Akte X bekannt geworden ist. Sie werden während dem gesamten Spiel ihre flüsternden und – dank der Stimme – angenehmen Anmerkungen vernehmen. Sie schlüpft nämlich in die Rolle des Bordcomputers EVE (Enhanced Virtual Entity) und bezaubert mit sinnlichen Bemerkungen wie "Achtung! Schild-Energie niedrig" oder "Radar zerstört".

Nach dem Intro finden Sie sich im Cockpit der Hellbender wieder, dem hochentwickelten Prototypen eines Kampfschiffes, das auf einem Planeten voller Felsen und unterirdischer Tunnel unterwegs ist. Ein Problem bei Spielen dieser Art ist oft die Steuerung. Die grundsätzliche Idee der Programmierer ist es, dem Spieler die größtmögliche Freiheit zu geben, doch dauert es meist ziemlich lange, bis man sich daran gewöhnt hat, selbst die einfachsten Manöver durchzuführen (zum Beispiel auf etwas zu zielen). Das Hauptproblem sind dabei oft schnelle und präzise Wendemanöver. Bei Hellbender führt das Bewegen des Joysticks nach links nicht nur dazu, daß man sich in diese Richtung bewegt, sondern sorgt auch dafür, daß sich das Schiff um die eigene Achse dreht, was dann wieder ausgeglichen werden muß. Daher werden Sie einige Zeit benötigen, um den Dreh herauszubekommen – die Folge: Sie geben anfangs schnell den Löffel ab.

Wirrwarr

Auf dem Bildschirm ist alles zu sehen, was für den Spielablauf von Belang ist. Dies kann aber leicht zu Verwirrung führen, da alles mit Radar, Karte, Waffensystemen und allen möglichen anderen Geräten vollgestopft ist. Man kann dies natürlich abschalten, dann würde man aber gar keine Ahnung haben, was man machen soll – in einem so komplexen Spiel wie diesem nicht gerade sehr hilfreich.

Das Ziel einer jeden Mission finden Sie am unteren Rand des Bildschirms. Diese Angaben informieren Sie darüber, was Sie zerstören müssen, die Koordinaten zeigen den Weg dorthin an – zusammen mit der Karte (Map) sollte es demnach möglich sein, die Ziele genau zu orten. Es gibt indes keine Garantie dafür, daß Sie das gewünschte Ziel auch dort vorfinden werden, wo Sie es vermuten. Dann liegt es an Ihnen, darüber nachzudenken, wo es nunmehr sein kann und wie Sie ebenfalls dorthin gelangen. Dieser Versuch, ein wenig Strategie in das Spiel einzuarbeiten, ist den Programmierern wirklich gelungen.

Nebenbei müssen Sie natürlich noch feindliche Angriffe abwehren. Und es ist sicherlich nicht sehr spaßig, die ganze Zeit wie wild herumzumanövrieren, um den unaufhörlichen Laserschüssen der Bionen auszuweichen. Nach einer Weile lernen Sie aber, wie man ein Auge auf den Radarschirm richtet, so daß Sie sich schnell um die eigene Achse drehen können. Es könnte ja sein, daß jemand versucht, sich von hinten an Sie heranzuschleichen.

In Sachen Grafik ist Hellbender ziemlich gut, zwar nicht in irgendeiner Form herausragend, doch zweckerfüllend – besonders, wenn Sie mit einem schnellen Pentium und einer guten Grafikkarte ausgestattet sind. Andernfalls sehen Sie sich unter Umständen gezwungen, die Details herunterzuschrauben, was die Geschwindigkeit des Spiels zwar hebt, den Reiz am Gameplay aber senkt. Außerdem werden Sie Probleme haben, ihren Orientierungssinn aufrechtzuerhalten und immer zu wissen, wo Sie sich gerade befinden.

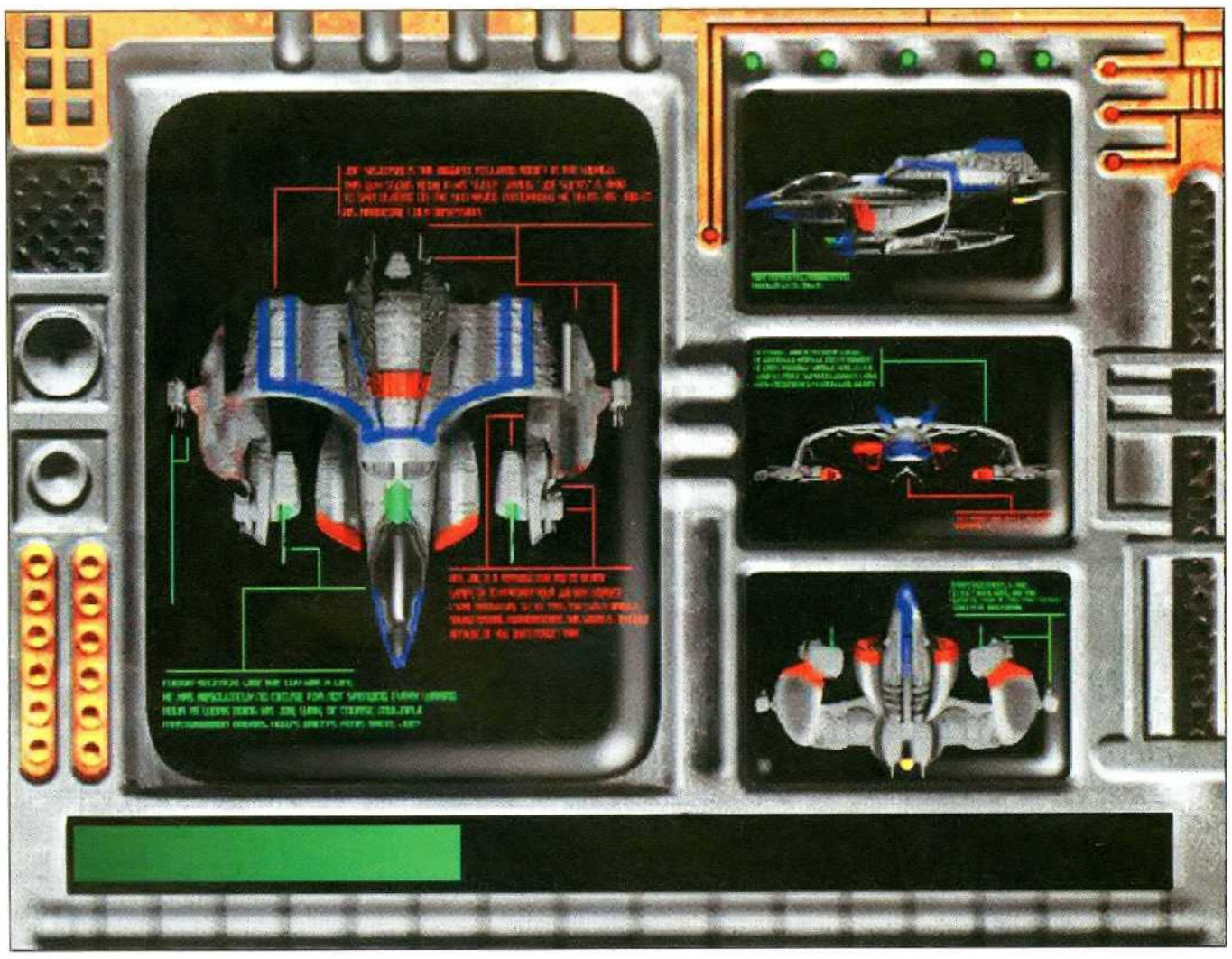
Hellbender ist ein rundum gelungenes, Action-Ballerspiel in der Machart von Descent.

Der Radar mit seinem künstlichen Horizont läßt Sie zwar sehr genau erahnen, wo Sie sich gerade befinden. Doch bewegt sich der Boden so schnell, daß die Gefahr groß ist, innerhalb kürzester Zeit völlig die Orientierung zu verlieren. Wirklich gut gefallen hat mir aber, wie die Programmierer eine dicke Wolkenschicht realisiert haben, die den Planeten umschließt. Wenn Sie durch die Wolken geflogen sind, tauchen Millionen an Sternen auf. Beim umgekehrten Fall, also wenn Sie zurück in Richtung Planetenoberfläche steuern, taucht der Boden so plötzlich vor einem auf, daß man sich meist sehr erschreckt. Auch der Sound ist in relativ guter Qualität und besteht aus standardmäßigen Raumschiff-Effekten und einem schnellen Techno-Soundtrack.

Die Anzahl der Waffen, die Ihnen zur Verfügung stehen ist überaus groß und reicht von einfachen Lasern bis hin zu zielgesteuerten Raketen. Boni werden Sie eine Menge einsammeln können, sobald Sie etwas Übung im Schießen haben. Microsoft fand einen netten Weg, diese Extras ins Spiel zu bringen: Einige der feindlichen Schiffe tragen Extras wie Raketen oder Reparatursets mit sich, die man aufsammeln kann, sobald man die Feinde abgeschossen hat. Auf diese Weise entscheidet größtenteils Ihr Zielvermögen darüber, wie weit Sie es bringen werden.

Alles in allem ist Hellbender kein schlechtes Spiel, sobald es dem Spieler erst einmal gelungen ist, sich an die Kontrollen zu gewöhnen. Sollten Sie Probleme beim Umgang mit Spielen wie Descent haben, dann lohnt es sich nicht, Microsofts neuestes Werk anzurühren – die Enttäuschung wäre zu groß!

Hellbender ist außerdem ein Netzwerkspiel. Wenn Sie und ein Freund es also geschafft haben sollten, jemals die Steuerung zu beherrschen, dann können Sie große Schlachten in außerirdischen Lüften austragen. Und nicht zu vergessen: Die liebevolle Agentin Scully entschädigt für manches Manko.



Vor allem die Ausrüstung muß stimmen



Descent und Star Wars...



...lassen schön grüßen

HELLBENDER

Alternativen:
Descent
Interplay ● ca. 60 Mark
Millennia ● Altered Destinies
erschienen auf CD-Power 12/96
Wehrdienst beim niederländischen Heer

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Win 95

Pro
Gute Grafiken
Hohes Tempo
Scully von Akte X.

Kontra
Kontrollen bedürfen einiger Übung
Orientierung oft nicht leicht

Spiel-/Dauerspaß:	**42 von 50**
Handhabung:	**5 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 76

REVIEW

Goosebumps

Mit einem weißen Bettlaken über dem Kopf und einem schaurigen "Buh-Hu-Huu" auf den Lippen geistert Jonathan Eves durch die schottischen Highlands. Und Schuld daran ist Steven Spielberg...



In diesem unheimlichen Gemäuer...

Aus einer Kooperation zwischen Microsoft und Steven Spielbergs Firma Dreamworks stammt das klassische Point'n'click-Adventure *Goosebumps*. Als Fortsetzung von R. L. Stines Geschichte "One Day at Horrorland" richtet sich das Spiel in erster Linie an die jüngere Spielergeneration und kommt mit beeindruckenden Videosequenzen und phantastischen, fotorealistischen Hintergründen daher. Es sieht ganz so aus als hätte Mr. Spielberg das magische Händchen, das uns *E.T.* und *Jurassic Park* bescherte, noch lange nicht verloren.

Gefangen im Horrorland

Beim Horrorland handelt es sich um einen Freizeitpark, der seine Gäste ausschließlich mit schaurig-schönen Attraktionen in den Bann zieht. Von Werewolf-Village bis zum Schloß Dracula gibt es hier neun verschiedene Sektionen, eine gruseliger als die andere. In dieser abstrusen Umgebung werden die Kids Lizzy, Luke und Clay zusammen mit Lizzys Eltern von Monstern aus einer anderen Dimension gefangen gehalten. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle eines weiteren Kindes, dessen Aufgabe es nun ist, die Freunde samt dem einen Elternpaar zu befreien. Dazu ist es natürlich nötig, sich im gesamten Horrorland mit verschieden schweren Rätseln auseinanderzusetzen.

Obwohl die meisten dieser Rätsel für den erfahrenen Spieler recht leicht zu knacken sind, gibt es auch solche, die einem echte Denkarbeit abverlangen. Zum Glück sind sie an keiner Stelle des Spiels so schwer, daß sie einen flüssigen Spielverlauf unterbrechen würden. Unterwegs eingesammelte Goldmünzen und Spielkarten sind ebenfalls nicht unwesentlich an einem guten Gelingen in Goosebumps beteiligt. In brenzligen Situationen lassen sie sich nämlich gegen Informationen oder sogar gegen ein neues Leben eintauschen. Nicht schlecht, besonders nach einem verheerenden Rendezvous mit blutrünstigen Zombies. Sogar eine Rätselwand kann man mit dem Gold füttern, woraufhin man mindestens einen, oft sogar mehrere Hinweise für den weiteren Spielverlauf erhält.

Mit all diesen Hinweisen und Informationen entwickelt sich vor dem Auge des Spielers eine Geschichte, deren Stärken ganz klar in den vielen Details liegen. So geschickt entspinnt sich die Story, daß man Steven Spielbergs Einfluß hier wohl am deutlichsten vermuten kann. Denn die Art und Weise, wie die Geschichte erzählt wird, orientiert sich mehr



Würden Sie etwa nicht schreien,...



... angesichts dieses Typen?



... warten einige Gestalten...



... die mitunter die Klappe weit aufreißen

an der Erzählweise eines Films als an einem typischen Computerspiel. Manchmal hat man das Gefühl, sich einfach zurücklehnen und einen erstklassigen Film genießen zu können. Unbewußt erreicht allerdings gleichzeitig ein Maß an Interaktivität, das einem die klassischen Einweg-Medien niemals vermitteln können.

Der Teufel im Detail

Während des gesamten Spiels erweist es sich nämlich als lebenswichtig, jeden Winkel des Bildschirms genau zu untersuchen. Denn man weiß nie, was man dort findet. Durch die Papierkörbe gelangt man zum Beispiel oft in ein unterirdisches Tunnelsystem, in dem man weitere Goldstücke einsammeln kann. Dazu muß man natürlich erst einmal den Deckel des Papierkorbs hochheben. Und wer weiß? Vielleicht verbirgt sich dahinter diesmal eine Feuersbrunst oder ein hinterhältiges Monster. Vor Überraschungen ist man in Goosebumps jedenfalls nie gefeit, sie sind im Gegenteil eine weitere Stärke des Spiels. Hinter jeder Ecke könnte ein weiteres Ungeheuer lauern,



Gothic Horror á la Carte

genausogut aber auch die lang vermißten Freunde.

Die grafische Darstellung muß man einfach als überwältigend bezeichnen. Sanft scrollende, realistische Hintergründe lassen zusammen mit den erstklassigen Videos die Illusion eines echten Kinofilms entstehen. Allein die Sprachausgabe erfolgt nicht immer lippensynchron, ein Manko, das auf langsamen Rechnern besonders deutlich wird. Dem Spiel tut dies jedoch keinen Abbruch. Bei einer akademischen Sequenzanalyse könnte man sich vielleicht darüber mokieren, aber selbst verwöhnteste Spieler werden gebannt dasitzen, die wunderschönen Bilder ansehen, den Dialogen lauschen und sich fragen, was wohl als nächstes passiert. Die clever ausgedachte Steuerung trägt ihren Teil zur Spielfreude bei. Zieht man den Cursor (in Form einer Hand) an den unteren Bildschirmrand, erscheint das Inventar, in das man soeben aufgesammelte Gegenstände gleich ablegen kann. Außerdem wird per Mausklick die Anzahl der bereits aufgelesenen Goldstücke angezeigt. Deren maximal erreichbare Anzahl beträgt übrigens 777, aber um sie alle zu finden, müßte man das Horrorland wirklich besser kennen als seine eigene Westentasche.

Der kann's, der Steven

Durch die stimmige Hintergrundmusik wird die schaurige Spielatmosphäre zusätzlich betont, besonders dann, wenn man die einsamen, nebelumwaberten Wege entlang geht, die die einzelnen Sektionen miteinander verbinden. Viele Adventures gaukeln eine uneingeschränkte Bewegungsfreiheit vor, die sich letztendlich aber meist als recht eingeschränkt erweist. Was eigentlich gar nicht weiter verwundert, wenn man an den hierzu benötigten Programmier-aufwand denkt. Auch in Goose-bumps kann man sich nicht uneingeschränkt bewegen. Aber man hat die Illusion, daß man es könnte. Zählt man hierzu die starke Story mit ihren vielen Überraschungen und die großartigen Grafiken hinzu, so kommt dabei das qualitativ hochwertige, absolut unterhalt-same Spiel heraus, das Goosebumps nun einmal ist.

GOOSEBUMPS

Alternativen:
Baphomet's Fluch
Virgin ● ca. 110 Mark
Phantasmagoria 2: Labor des Grauens
Sierra ● ca. 90 Mark
Titanic – Adventure of time
Cyberflix ● ca. 90 Mark

Hersteller: Microsoft/ Dreamworks
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Erstklassige Grafiken
Schaurig-schöne Story
Hervorragende Spielbarkeit

Kontra
Zum Teil verwirrende Fülle von Hinweisen

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 85

T☺PSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.POW
Wilhelm Buschstr.41
38723 Seesen-Rhüden
Internet: www.Topshare.de

Tel.05384/1680
Fax. 05384/280
T-online: röpke#
Email:Topshare@t-online.de

CD-ROM Spiele

Akte Pandorra DV	89,90
Asterix & Obelix	58,90
Bleifuß 2 DV	66,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Civilisation II DV	85,90
Command & Conquer 2 DV	88,90
Cluedo DV	85,90
CREATURES DV	69,90
Das schwarze Auge 3 DV	39,90
Diablo DA	79,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Die Siedler 2 Scenario	37,90
Discworld 2 DV	89,90
Down in the Dump DV	79,90
Elisabeth 1 DV	74,90
FIFA Soccer 97 DV	81,90
Have a nice Day	69,90
HUGO4	68,90
Hugo Screensaver	42,90
Hunter Hunted DV	83,90
GIGAPACK 1	**84,90**

(bis auf Links alle Spiele in deutsch) : Bleifuß, Rätsel des Master Lou, CivNet, Links 386, Pro-Pinball, Mephisto Genius Pro, Formula One Grand Prix, Hattrick,Transport Tycoon Deluxe, Arcade Amerika

Larry 7 DV	87,90
Lord of the Realm 2	82,90
Master of Orion 2	86,90
M.A.X DV	88,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Monthy Python Holy Grail	78,90
MS Flugsimulator 6.0	98,90
NBA Life 97	82,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Perfect Grand Prix	29,90
Privateer-The Darkening DV	88,90
Rally Racing 97 DV	78,90
RAMA DV	87,90
Realm of the Haunting DV	82,90
Risiko DV	82,90
Schleichfahrt DV	77,90
Silent Hunter DV	68,90
Timelapse DV	77,90
Tomb Raider DV	78,90
TOPWARE GOLD GAMES	44,90
Trek Academy DV	47,90
Warcraft 2 Spezial DV	88,90
Zork Nemesis DV	84,90

Lexika

Bertelsmann Discovery 97	159,-
Bertelsmann Planet Erde	85,-
Bertelsmann Unilex 97	78,90
Chronik der Technik	85,-
Compton Encyclopedia 97	69,-
Lexirom 2.0 DV	289,-
Microsoft Bookshelf 96/97	119,90
Microsoft Encarta 97	109,-
Rock Encyclopedia DV	82,-

Infotainment & Nützliches

65000 Click Arts	84,90
10000 Color Cliparts	44,-
3000 Color Cliparts	27,90
1968-Heute Zeitgeschichte	84,90
A.D.A.M DV	78,90
Basispack 1	84,90
Biolek: Meine Rezepte	56,-
Body Works 5.0 Deluxe DV	69,-
Das Wunder unseres Körpers	129,-
D-Medien	39,90
D-SAT	39,90
Duden -die NEUE Rechtschreibung	68,90
Eine kurze Gesch. der Zeit	85,-
Einstein DV	76,90
Einf.in die klassische Musik	58,-

Englisch 1 Plus	79,-
Englisch 2 Plus	78,90
FIRST AID 95 DV	89,90
Globe Master Weltatlas DV	44,90
Kai´s Power GOO	88,90
Kursbuch Gesundheit	64,90

Bei Bestellung von mindestens 3 CD-ROM eine Überraschungs CD GRATIS!!!

MS Cinemania 97 (WIN 95)	68,90
MS World Atlas (WIN95)	109,-
Natur Quiz DV	44,90
Patchwork 1/97	39,90
Pegasus Vol.5	36,90
Pegasus Games Vol.2	36,90
Perry Rhodan	47,90
Picasso DV	87,90
Print Artist	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Powerroute (1000 Stadtpläne)	47,90
Survival:Rüdiger Nehberg DV	69,90
Teleinfo XI	44,90
TMX Englisch	38,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Ultimate Human Body 2	88,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3:	**84,90**

Guiness CD der Rekorde 96, Corel Draw 3.0, Bertelsm. Lexikon der Geschichte, Geothek Weltatlas 2.0, Neue Deutsche Rechtsschreibung, Großes Lexikon Steuern sparen, Der farbige Brehm, Eurosprachführer E/F/Sp/I, Lotus 1-2-3, Adress D-Plus

WDR Computerclub CD 2/97	29,90
Welt der Wunder	38,90
Wie funktioniert das ?	128,90
Win Vokabel 3.0	
• D/E E/D	55,-
• D/F F/D	55,-
• Deutsch /Russisch R/D	55,-
Win Raily Gleisplansoftware	46,90
Win Wörterbuch D/E -E/D	12,-
Win Wörterbuch D/F-F/D	12,-

Kinderprogramme ab 4 Jahre

ADI Jr.2 6-7 Jahre	84,90
Janosch: der kleine Tiger	58,-
Janosch Riesenparty	65,90
Lexikids DV	84,90
Mein erstes Lexikon	99,90
My first World Explorer	68,90
Tuneland DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Zirkus DV	69,-

Kinderprogramme ab 7 Jahre

Barbie Filmstudio DV	58,90
Barbie Modedesigner	64,90
Denkspiele III	48,90
Der Teletransportierschlumpf	74,90
English for Kids	89,-
Megamatheblaster	79,90
Matheblaster 3 DV	86,-
Mathe Star 1-4.Klasse	48,90
Mathe Workshop DV	88,-
Mathe Blaster 2 DV	85,90
Zeit für die Schule Snoopy	59,90

Versandkosten:
Vorkasse 6,90DM
Nachnahme10,90DM
Ausland nur Vorkasse 17,-DM
DV= Deutsche Version
DA= Deutsche Anleitung

Händleranfragen erwünscht !

Preisliste KOSTENLOS !
Gewinnen bei T☺PSHARE
ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS
unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD . Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte.(Datum des Poststempels) (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Die Stadt der verl

Mit seinem angestaubten Schulfranzösisch kämpft sich Martin Mirbach durch eine fremde Stadt. Der verlorene Sohn auf verlorenem Posten?

"Auf dieses Spiel bin ich aber gespannt", ließ Klaus verlauten, nachdem er sich das Preview-Material von *Die Stadt der verlorenen Kinder* angesehen hatte. Was an sich noch nichts besonderes ist. Heißt doch "gespannt sein" eigentlich nichts anderes als "voller Neugierde erwarten", und neugierig ist Klaus immer. In diesem Falle möchte ich ihm ein Quentchen tatsächliches Interesse allerdings nicht absprechen. Das Spiel basiert nämlich auf einem Filmdrehbuch, Schauplätze und Protagonisten von Film und Spiel sind identisch. Es war eigentlich klar, daß Klaus als eingeschworener Cineast dieses Review selbst schreiben würde. Weshalb ich alles daran setzte, ihm das Spiel vor der Nase wegzuschnappen. Wie Sie sehen, ist mir das auch gelungen. Sie können sich denken, daß ich nun kaum zugeben werde, damit einen Fehler begangen zu haben, aber...



Gefangen! Wie kommt man bloß aus dem Keller des Waisenhauses heraus?



Die eigentümliche Atmosphäre des verwinkelten Hafenstädtchens weiß zu gefallen

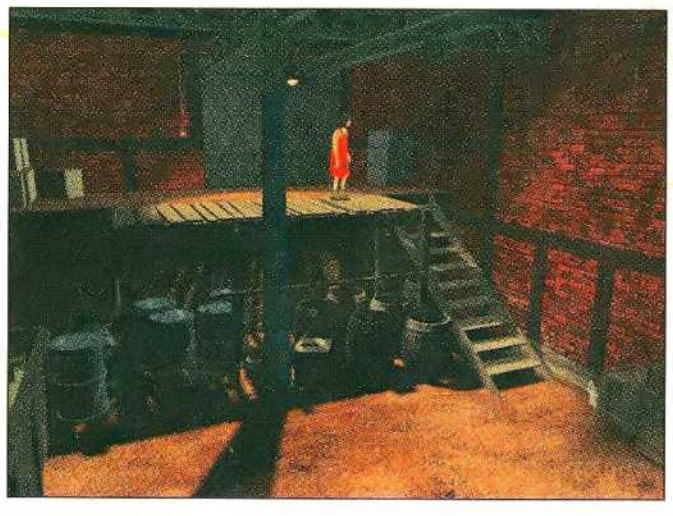
Der kranke Dr. Krank

Hauptfigur dieses Märchens für Erwachsene ist die zehnjährige Miette, die in einem Waisenhaus aufwächst. Die Leiterinnen des Heims haben es jedoch faustdick hinter den Ohren, und zwingen ihre Schutzbefohlenen zu Einbrüchen und Diebstählen. Gleichzeitig verschwinden immer mehr Kinder aus der namenlosen französischen Hafenstadt, in der das Game spielt. Es stellt sich heraus, daß ein verrückter Professor die Kinder auf eine verlassene Bohrinsel entführt hat, um ihnen dort die Träume zu stehlen. Auch Miettes Adoptivbruder zählt zu den Entführten. Ihre Aufgabe ist es nun, irgendwie auf die Bohrinsel zu gelangen und die Kinder aus den Klauen des gnadenlosen Wissenschaftlers zu befreien.

Obwohl die Stadt der verlorenen Kinder auf einem Drehbuch von Marc Caro basiert, der zusammen mit Jean-Pierre Jeunet für den Kinohit *Delicatessen* verantwortlich war, handelt es sich hier nicht um einen interaktiven Spielfilm. Zwar gibt es zahlreiche (non-interaktive) Filmsequenzen, und auch die Bewegungen der Figuren wurden von echten Schauspielern übernommen, trotzdem haben wir hier ein klassisches Adventure. Gefilmte Hintergründe oder Charaktere gibt es nicht. Vielmehr setzt das Spiel in gewisser Weise die Handlung des Films fort und profitiert dabei in erster Linie von Caros Talent, eine spannende Geschichte sorgfältig strukturiert zu erzählen.

Nicht immer hui

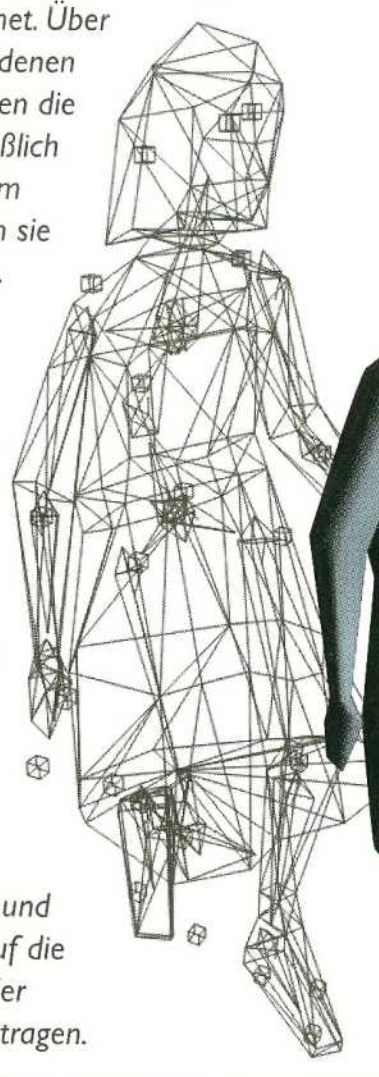
Schon im Vorfeld der Veröffentlichung lobte Psygnosis die Grafiken des Spiels in den höchsten Tönen. Und es ist in der Tat augenscheinlich, daß sich die Entwickler hier besondere Mühe gegeben haben. Besonders die detailreichen Hintergründe und die realistischen Schatten fallen sofort ins Auge. Deutlich schlechter sehen die im Motion-Capturing erstellten Figuren aus, deren Bewegungsabläufe für sich genommen zwar sehr natürlich aussehen, die sich aber in manchen Räumen des Spiels fast schon schwebend fortbewegen. Auf nicht unwesentliche Kleinigkeiten, wie etwa eine Animation der Wasseroberfläche, wurde leider ganz verzichtet. So kommen die Grafiken alles in allem nicht über ein Mittelmaß hinaus. Trotzdem ist es gelungen, nicht zuletzt mit Hilfe des passenden Soundtracks und der überwiegend guten Sprecher in der deutschen Version, die Atmosphäre und den eigenwilligen Charme



Schon wieder gefangen! Aber die Tür hinter Miette führt in die Freiheit

Von der Skizze zum Bild

Jedes Objekt, jede Figur des Spiels wurde genau berechnet. Über die so entstandenen "Gerüste" legten die Grafiker schließlich Farbe und Form und erweckten sie so zum Leben.



Das Modell einer Schauspielerin bildet die Grundlage für die Figur der Miette. Selbstverständlich wurden alle anatomischen Eigenschaften berechnet, aufgezeichnet und später auch auf die Bewegungen der Spielfigur übertragen.

orenen Kinder

einer französischen Hafenstadt trefflich einzufangen.

Als eigenwillig muß man auch die Steuerung bezeichnen, und zwar leider im negativen Sinne. Eine Maus wird erst gar nicht unterstützt, sämtliche Aktionen müssen über die Tastatur ausgeführt werden. Das ist nicht nur unkomfortabel, sondern führt mit unter zu echten Problemen. Zwar gibt es keine Schwierigkeiten mit im Weg herumliegenden Gegenständen, da Miettes KI ausreicht, von sich aus einen Bogen darum zu machen, die Interaktion mit der Umgebung hat dagegen ihre Tücken. So kann man Gegenstände, die fürs Inventar gedacht sind, nur erkennen, wenn man direkt in sie hineinläuft. Dann erst blinkt nämlich ein Fenster mit besagtem Gegenstand auf, welchen man nun endlich an sich nehmen kann. Im Klartext heißt das: Miette muß ihre Spielumgebung Zentimeter für Zentimeter abgehen, um auch alle benötigten Gegenstände zu finden.

Bei der Spielbarkeit wurde viel verbockt

Überhaupt entpuppen sich die Wege als ein echtes Problem in der Stadt der verlorenen Kinder. Zwischen den Schauplätzen sind sie mitunter zu lang, besonders immer dann, wenn man einen zuvor bereits besuchten Ort nochmals aufsuchen möchte. Da hilft es auch nicht, daß man Miette auf Knopfdruck rennen lassen kann. Eine Karte, die einem diese Aufgabe erleichtern könnte, gibt es nicht. Um etwa einen Schalter zu betätigen, auf eine Kiste zu klettern oder sonstwie mit seiner Umgebung zu interagieren, hilft nur eins: ausprobieren. Und das nervt. In den meisten Fällen tut Miette nämlich nicht das, was man von ihr verlangt, einfach weil diese Vorgehensweise nicht vorgesehen ist. Oder wollte man mit all diesen Umständlichkeiten den ansonsten recht geringen Spielumfang kaschieren? Hey, Leute von Psygnosis, wenn Ihr wissen wollt, wie gut ein Interface heute aussehen kann, lest doch mal Kollege Jonathans Review der neuen Dreamworks-Adventures in dieser Ausgabe. Oder noch besser: Kauft euch die Spiele. Beide.



Noch einmal der Hinterhof, diesmal aus einer anderen Perspektive

Potential verschenkt

Eigentlich habe ich mir dieses Review ganz anders vorgestellt. Vor allem hatte ich schon nach dem Preview in unserer letzten Ausgabe mit einer richtig guten Wertung für das Endprodukt gerechnet. Es gab eine starke Story, die gelungene Atmosphäre ließ sich bereits erahnen und die gerenderten Schauplätze sahen damals schon gut aus. Auch im Spiel sind es genau diese Komponenten, die die Wertung nach oben reißen. Wahrscheinlich hat man sie uns genau deshalb im Vorfeld bevorzugt präsentiert. Bei der Steuerung und bei der Spielbarkeit insgesamt wurde dagegen viel verbockt. Waren da wohl Leute am Werk, die sich mehr für das Medium Film als für Computerspiele interessieren? Aber warum sehen dann auch die cinematischen Zwischensequenzen nicht besonders toll aus? Wahrscheinlich wird es dem Spiel nicht anders gehen wie dem gleichnamigen Film, den es als Kaufvideo im Handel gibt: Für ein großes Publikum hat's nicht gereicht, und in ein paar Wochen spricht niemand mehr darüber.

Filmarbeit!





Obwohl es sich bei Die Stadt der verlorenen Kinder nicht um einen interaktiven Spielfilm handelt, waren Filmaufnahmen nötig. Etwa um bestimmte Bewegungsabläufe der Schauspieler festzuhalten, die später auf die Spielfiguren übertragen wurden. Diese Fotos geben einen Eindruck der Filmarbeit zum Spiel wieder.

DIE STADT DER VERLORENEN KINDER

Alternativen:
Goosebumps
Microsoft/Dreamworks ● ca. 100 Mark
The Neverhood
Microsoft/Dreamworks ● ca. 100 Mark
Baphomets Fluch
Virgin ● ca. 110 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
(unsere Empfehlung)
Pentium, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

Pro
Interessante Story
Schön gerenderte Schauplätze
Überwiegend gute Sprecher

Kontra
Mühsame Steuerung
Schlechte Spielbarkeit

Spiel-/Dauerspaß:	27 von 50
Handhabung:	4 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 61

Hyperblade

Jonathan Eves beachtete bisher immer das oberste Gebot seiner Eltern: "Bleib' stets ein braver, anständiger Junge!" Bis zu jenem Tage, als er Hyperblade in die Finger bekam und er sein Gehirn kurzfristig auf Eis legte.



Ist das nicht Rollerball?



Oder war's am Ende doch Time Tunnel?

Die Zukunft versinkt in Dunkelheit und Gewalt. So könnte es zumindest sein, vertraut man Activisions Worten in der Anleitung zu Hyperblade. Jenes ist eine Mischung aus Hockey und dem brutalsten Prügelsport, den Sie sich wahrscheinlich vorstellen können. Aber bitte, wer meint, von unserer alltäglichen Gewalt noch nicht genug zu haben...

Sport oder nicht?

Vor einigen Jahren gab es einen Film, der schlicht und einfach "Rollerball" getauft wurde und vom ultimativen Sport der Zukunft handelte. In Rollerball haben es sich die armen aktiven Sportler zur Aufgabe gemacht, innerhalb einer Kuppel mit ihren Rollschuhen eine möglichst große Geschwindigkeit zu erzielen und eine Metallkugel in ein kleines Loch zu schießen. Alles sah nach einem normalen Sport aus, bis auf die Tatsache, daß gegnerische Spieler möglichst harten Verletzungen und sogar Verstümmelungen unterliegen sollten. Hyperblade stellt lediglich die Bits&Bytes-Form des bekannten Films dar. Innerhalb der Arena gilt es so nahe wie nur möglich an den begehrten Ball, der irgendwie an eine glühende, metallische Schneeflocke erinnert, heranzukommen, um ihn dann mit einem gekonnten Schuß im gegnerischen Tor zu versenken. Natürlich ist es nicht so einfach, wie es zunächst scheint.

Von Grund auf viel zu gewalttätig.

Zahnverlust garantiert!

Sämtliche gegnerischen Spieler wollen Blut sehen und sind bis zu den Zähnen mit langen scharfen Klingen bewaffnet, die gleiche Art, wie sie auch von den Klingonen in Star Trek verwendet wird. Verbunden mit dem Problem, eins auf die Nase zu kriegen, sind die zahlreichen fiesen Hindernisse in der Mitte der Kuppel. Während sich manche mit einfachen Sprüngen umgehen (oder besser umspringen) lassen, hat man bei anderen schon erheblich mehr Probleme. Messerscharfe Klingen und Laser warten nur darauf, Ihnen die Beine durchzuschneiden.

Das Ziel des Spieles ist es, die meisten Tore zu erzielen oder auch so viele Gegner wie möglich auszulöschen. Die meisten Rivalen klappen schon nach den ersten Prügeleien zusammen, andere, härtere Konkurrenten können aber auch einfach in die Hindernisse und Fallen geschubst werden, wobei sie grauenhafte und qualvolle Schmerzen erleiden müssen. Im Spiel selbst befinden sich pro Team maximal drei Spieler und ein Torwart auf dem Feld, jedoch läßt sich ein Kämpfer, der dem Tode nahe ist, gegen einen Ersatzspieler austauschen. Die Tatsache, daß nur sehr wenige Spieler gleichzeitig in der Kuppel herumwurschteln, macht das Ganze etwas spielbarer. Schließlich verliert man so kaum den Überblick über die eigene und die gegnerische Mannschaft. Teilweise ist man als



Gestreßt? Abgespannt? Müde? Erschöpft?



Als Siegprämie gibt's wahrscheinlich Wodka



Er sieht ein bißchen wie unser Chefred. aus...



Pro Pinball Shockwave wäre mir lieber...

Spieler dem Wahnsinn nahe. Kommen Sie – aus welchen Gründen auch immer – zu nahe an einen Torwart heran, kommt dieser hervorgeschossen und verprügelt Ihren Spieler ohne Gnade. Aber nicht immer sind solche Prügel seitens des Torwartes von Nachteil, schließlich kann so ein anderer Spieler den Ball ungehindert ins Tor befördern. Nur mal so als Tip am Rande...

Technik unter der Lupe

Hyperblade besitzt alle Optionen, die man von anderen Sportspielen gleicher Machart ebenfalls erwartet. Zudem stehen unterschiedliche Teams und Arenen zur Auswahl, sowie ein Überblick über die Spielstatistiken und Ehrungen für die brutalsten Aktionen.



Ein Blick nach rechts oben sagt uns, wer von hinten kommt

Was Hyperblade aber keineswegs liefert, ist die Top-Grafik aktueller Sportspiele. Im Gegensatz zu bekannten 3-D-Games, wie beispielsweise FIFA 97 oder PGA Golf 96, liegt die Grafik von Hyperblade deutlich unter dem Standard. Butterweiches Scrolling ist zwar vorhanden, wie man es von einem Rollerskating-Game auch erwarten sollte, aber dennoch wirkt die Grafik zu grob. Eine klare Übersicht auf dem Spielfeld geht dadurch flöten. Sollte es tatsächlich einen Gegner geben, der Ihnen zu nahe im Genick hängt, können Sie auf die Rückansicht umschalten. Pässe zu Teammitgliedern sind in dieser Ansicht aber kaum möglich. Oftmals findet man sich selbst wild drehend auf dem Spielfeld wieder. Die grobkörnige Grafik hat aber einen weiteren entscheidenden Nachteil. Es ist zwar sehr lustig, am Rande der Kuppel zu beschleunigen und dann 360°-Drehungen und andere Waghalsigkeiten zu vollbringen, aber oftmals kann man kaum etwas von dem erkennen, was eigentlich auf dem Spielfeld vor sich geht. Der Nahkampf wurde ebenfalls extrem schlecht gestaltet. Ein Druck auf die Pfeiltasten gibt zwar die Richtung vor, in die ein Spieler zu fahren hat, betätigt man aber beispielsweise die Pfeil-nach-links-Taste doppelt, bewirkt dies ein Schlag zur linken. Oftmals artet ein Kampf mit einem Gegner in wahre Finger-Akrobatik aus, und ehe man sich's versieht, hat man wieder eins auf die Nase bekommen.

Der Soundtrack in Hyperblade ist durchaus lobenswert. Speed Techno at it's best, wie man es von einem futuristischen Kampfsportspiel auch erwarten sollte. Trotzdem ist Hyperblade von Grund auf viel zu gewalttätig. Es ist eine Sache, innerhalb eines Dungeons herumzulaufen und imaginäre Monster zu plätten oder Faustschläge innerhalb eines Prügelspieles zu verteilen. Es ist aber etwas ganz anderes, in einem Sportspiel schwer bewaffnet durch die Arenen zu fahren, mit der Absicht, Gegner von ihren Körperteilen zu befreien. Weiterhin besteht die Möglichkeit, ein Tor mit dem abgetrennten Kopf eines Gegners erzielen, so lautet zumindest der Text auf der Verpackung. Für jüngere Spieler können die brutalen FX zumindest abgeschaltet werden. Wie dem auch sei, Hyperblade ist nur Spiel, und nicht unbedingt ein schlechtes.



Toll ist die Grafik wirklich nicht...

HYPERBLADE

Alternativen:
Der Besuch einer Folterkammer in einer mittelalterlichen Burg
Rollerball – Der Film

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Spielbares, schnelles Game

Kontra
Grafik liegt unter dem Standard
Schwierige Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	**33 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**10 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 64

REVIEW

Hören Sie gut auf diesen Mann. Er weiß, wo es langgeht und leitet Ihren Einsatz



Auf einen groben Klotz gehört ein grober Keil. Wir schickten Markus Brodrick in eine Welt des Grauens.



Krush, Kill'n'Destroy



Trümmer, wohin Sie blicken. Die neue Welt ist eher entsetzlich "schön"



Ehe man sich versieht, geht der nächste Krieg los. Die Menschen werden nie schlauer



Besetzen Sie so viele Ressourcenquellen wie möglich. Sie sind der Schlüssel zum Erfolg

Hinter dem schnöden Kürzel KKND verbirgt sich der allzu nette Titel Krush, Kill'n'Destroy. Nicht immer verrät der Name eines Games so direkt, worum es geht. Es wird immer klarer, daß Game-Designer eine sehr rege Phantasie haben. Bei Electronic Arts hat man jedenfalls eine ganz eigene Vorstellung von dem, was uns morgen erwarten kann.

KKND spielt in nicht allzu ferner Zukunft. Gerade ein Menschenleben vom jetzigen entfernt, im Jahr 2079, ereignet sich das Unglück. Nachdem die Welt eigentlich ganz friedlich aussah, die Politiker wie immer mit Abrüstungverhandlungen und der Reduzierung der Atomwaffenarsenale beschäftigt waren, verliert doch noch jemand den Kopf. Und alle anderen damit den Kragen. Das erste Kapitel der weiteren Geschichte könnte auch "Der große Regen" genannt werden. Erst regnet es Atomsprengköpfe, dann Fallout, schlußendlich fallen übelst mutierte Viren vom Himmel. Mit anderen Worten: Diejenigen, die in den Feuerbällen der verglühenden Städte ihr Leben ließen, waren die eigentlichen Gewinner dieser Etappe. Die wirklich schlechten Karten waren in der Hand der Überlebenden.

Bis zur Unmenschlichkeit mutiert, von Heerscharen genauso verändert wie von Viren gepeinigt, ziehen diese letzten Überlebenden der Menschheit über die Oberfläche eines verbrannten Planeten, um sich gegenseitig die Hölle noch ein wenig heißer zu machen, als sie ohnehin schon ist. Doch das ist noch nicht alles. Tief unten in den Bunkern der zerfetzten Länder warten noch einige wenige, hoffnungslos optimistische Menschen auf ihre

KKND basiert auf der Idee des klassischen Strategie-Games.

Stunde. Sie werden von einer Welt erwartet, in der nahezu alles, was das Leben erleichtern könnte, zerstört ist. Insbesondere die hochtechnisierten Maschinen und Energieversorgungsanlagen, die bis dato zu den selbstverständlichen Dingen des Lebens gehörten, werden zur kostbaren, umkämpften Rarität.

KKND führt Ihnen vor Augen, wie eine Welt aussieht, in der sich die letzten Überlebenden der finalen Schlacht zu Gruppen von knallharten Kämpfern zusammenschließen. Viele dieser letzten Überlebenden verlassen sich lieber auf Mensch und Tier, obwohl der noch immer herrschende Ausnahmezustand sie aus allem, was sich auch immer dazu eignet, Waffen konstruieren läßt.

Anspruchsvoll

Anspruchsvoll ist ein Stichwort, das auf viele Bereiche dieses Games zutrifft. Das erlesene Horrorszenario, das dem Leser des Handbuches vorgestellt wird, ist anspruchsvoll. Das 3-D-Spielfeld ist anspruchsvoll gestaltet. Die IPX-Netzwerksoption für bis zu sechs Spieler genügt auch anspruchsvollen Zockern. Letztendlich sind auch die Hardwareanforderungen des Games anspruchsvoll.

Nach der zügigen, problemlosen Installation präsentiert Ihnen ein "nett" gemachtes Intro-Video die "Vorzüge" der neuen Welt. Lehnen Sie sich zurück. Sie werden diese Zeit



Mutierte Insekten-Geschütztürme waren genau das, was wir uns wünschten



Hören Sie gut auf diesen Mann. Er weiß, wo es langgeht und leitet Ihren Einsatz

genießen, um sich auf heiße Schlachten und zügige Video-Effekte einzustellen. Nach den ersten Missionen in der schönen neuen Welt werden Sie Ihre eigenen Taktiken entwickeln, die Sie, ob gegen den menschlichen Gegner im Netzwerk oder allein gegen die Maschine, zu erfolgreichen Spielzügen führt.

Nach dem Check-In in eine neue Mission bewegen Sie Ihre Streitmacht über ein zunächst noch unbekanntes Spielfeld. Während Sie geschickt die Angriffe der anderen Firma kontern, liegt Ihre vorrangige Aufgabe darin, so viel Land wie möglich zu erobern, um die kostbaren, spärlichen Ressourcen der Welt weitgehend in Ihren Besitz zu bringen. Sie werden dazu die noch vorhandenen natürlichen und von Menschen geschaffenen Quellen entdecken und verteidigen müssen. Ihnen stellt sich keine leichte Aufgabe, denn der Gegner ist schnell, schlau und teilweise sehr viel besser ausgerüstet als die eigenen Truppen.

Zu den ständigen Streithandlungen mit den Truppen des Gegners kommen noch zahlreiche weitere Gefahren. Nicht nur Waffenwirkung, sondern auch schlechte Bedingungen in einer feindlichen Umwelt machen Ihren Leuten das Leben schwer. Nicht nur, daß Schnupfen, Grippe und Mumps out sind, denn wir haben ja jetzt neue, tolle Mutanten-Viren, die die bisherigen Leiden der Menschheit bei weitem in den Schatten stellen, auch mit der Sonne stimmt etwas nicht. Die Avon-Beraterin des Jahres 2080 wird Ihnen einen Sunblocker mit dem Lichtschutzfaktor 200000 empfehlen. Anscheinend hat gründliche nukleare Kriegsführung das Ozonloch etwas vergrößert. Längerer Aufenthalt im Freien könnte Ihnen nicht nur eine rote Nase, sondern satte Minuspunkte in Sachen Lebenslänge bescheren. Wir können Ihnen nur viel Glück wünschen. Verlassen Sie sich darauf, Sie werden es brauchen.

Altbekanntes Spielprinzip

KKND basiert auf der Idee des klassischen Strategie-Games. Ihre Truppen erkunden das Gebiet, sind auf der Suche nach neuen Materialquellen und sind dabei ständig den Angriffen eines Gegners ausgesetzt. Auf der Seite der Handlung vermag KKND also nichts Neues in die Szene der Bildschirmspiele zu bringen. Damit gehört dieser Titel nicht zu den schlechtesten, aber auch nicht zu den besten seiner Art. Seit *Command & Conquer* in diesem Genre Maßstäbe setzte, müssen sich alle Newcomer den Vergleich mit diesem herausragenden Spiel gefallen lassen.

KKND bietet eine wirklich flüssige Grafik, tolle Animationen, ein 3-D-Spielbrett, aber leider nur einen eher durchschnittlichen Sound. Dafür werden Spielverlauf und Animationen nicht durch störende Ruckelei oder lange Ladezeiten von der CD unterbrochen. Allerdings sollte man diese Vorzüge von einer Neuentwicklung auf dem Spielemarkt, die mit schwächeren Maschinen als einem Pentium 75 von vornherein die Funktion verweigert, auch erwarten können.

KKND ist kein schlechtes Game. Die technische Umsetzung ist nicht übel, das Storyboard enthält alle bekannten Elemente des Genres. Dem Sammler und Liebhaber von Strategiespielen wird hiermit sicher eine willkommene Abwechslung geboten, der letzte Kick jedoch fehlt.



Auch dieser Krieg verwandelt sich in eine Materialschlacht

KKND – KRUSH, KILL'N'DESTROY

Alternativen:
Command & Conquer II: Alarmstufe Rot
Virgin ● ca. 120 Mark
Civil War General
Sierra ● ca. 100 Mark
Die Battleground-Reihe von Empire

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM,
PCI- oder anderer Local-Bus, SVGA

Pro
Multiplayer-Modus
Viel Technik
3-D-Oberfläche

Kontra
Keine neuen Elemente

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	10 von 20

TOTAL: 73

Skat!

In aller Seelenruhe wollte Klaus Trafford eine Runde Skat zocken. Doch seine beiden treuen Begleiter, Heckyll und Jyde, ließen es mal wieder nicht zu.

Der ganz normale Wahnsinn im ganz normalen Leben eines ganz normalen Spielers? Diese Frage haben sich einige von Ihnen gestellt, als ich Ihnen anläßlich meines Tests zu *The Mutation of J.B.* meine beiden kleinen Freunde vorstellte. *Heckyll und Jyde*, das Teufelchen und das Engelchen, haben nämlich die dumme Angewohnheit, während mancher Spieletests von Meiner Schulteraus immer wieder Kommentare von sich zu geben. Während Jyde ein richtiger Spielekenner ist, mit dem ich schon so manche Nacht vor dem Rechner verbracht habe, ist Heckyll eher der Anti-Spieler, dafür aber um so neugieriger, was sein Herr, also meinereiner, da jeden Tag mit seinen Fingern auf der Tastatur, der Maus oder am Joystick treibt. Nun war es wieder mal soweit, denn ich hatte ***Skat!*** aus der "Goldenen Serie" von Data Becker gerade installiert und gestartet, als…



Eine Revolution, wie es sie alle paar Jahre nur einmal gibt, aber Michaela reizte einen Grand Hand mit Zweien. Ergebnis? Siehe links unten

18…20… weg!

"Du, Jyde, kannst du ihm nicht mal sagen, daß er leise zählen soll?" – "Wieso, Heckyll, er zählt ja nicht, sondern die Stimme aus dem Computer. Hör' doch…" – "Und was zählt diese Stimme? Schäfchen?" Das kleine Engelchen strich sich beruhigend ob der Unkenntnis seines Gegenübers über die Flügel und meinte: "Nein, er reizt seinen Gegenspieler!" – Nun wurde Heckyll munter. "Echt? Gibt's gleich 'ne Keilerei? Das will ich sehen… och, was ist das denn? Das sind ja nur zwei Köpfe und Karten. Na ja, immer noch besser als das Schweine-Spiel von neulich. Da, jetzt wandert eine Karte nach oben, nun folgt eine andere und noch eine… ha, eine 8! Nun muß Klaus aussetzen." – "Heckyll, Du Doofkopf, das ist nicht Mau-Mau, sondern Skat!" – "Aha, und wie geht das?"

"Man sollte es schon etwas können, bevor man sich dieses Spiel zulegt, denn die Regeln sind einem nicht erklärt. Also, es funktioniert etwa so: Drei Spieler bekommen je zehn Karten, zwei bleiben auf dem Tisch liegen." – "Sind die tot, oder was?" – "Nicht direkt, man nennt sie 'Die Blinden', weil sie für alle Spieler verdeckt liegen bleiben, bis derjenige mit dem höchsten Reizergebnis sie entweder aufnimmt oder unaufgedeckt bei sich liegen läßt, das nennt man dann Handspiel."

"Dann gibt es vermutlich die Gelbe Karte", rief Heckyll, wurde aber kurz darauf von Jyde darüber aufgeklärt, daß das Handspiel beim Skat eine Spielvariante sei und keine strafbare Handlung wie beim Fußball. Dann fuhr das Engelchen fort: "Du darfst natürlich nicht überreizen. Wenn Du beispielsweise drei Buben hast…" – "Nee, danke, ich bevorzuge Damen." – "Dann solltest Du eher Doppelkopf spielen", meinte Jyde, und sprach weiter, bevor Heckyll eine erneute Bemerkung machen konnte: "Ich gebe Dir nachher mal einen Auszug aus der Skatordnung, da steht alles drin. Ziel des Spiels ist es, so viele Stiche zu machen, daß man als Alleinspieler am Ende mindestens 61 Augen hat."

"Wie bitte?! Das ist ja geradezu mörderisch!" Jyde wollte etwas Passendes entgegnen, doch als er Heckylls teuflisches Grinsen sah, wußte er, daß der kleine rote Bengel ihn verstanden hatte. Und so erklärte er weiter: "Die Gegenpartei, also die beiden



Tja, Michaela, hättest du mir meine Revolution gelassen...



Aus welchem Schlager stammt die Zeile: "Meine Frau, die heißt Marianne..."?

anderen Spieler, will das natürlich verhindern und muß nun ihrerseits versuchen, möglichst hohe Karten nach Hause zu bringen. Es gibt aber auch eine Spielvariante, bei der man erreichen muß, daß der Alleinspieler einen Stich macht. Das nennt man dann Null-Spiel."

Der Fluch der Karten

"Okay, es genügt! Dann erkläre mir doch jetzt mal bitte, warum Klaus laufend neue Mitspieler auswählt." – "Ganz einfach: Es gibt insgesamt zehn zur Auswahl, und er will checken, ob sie unterschiedlich stark spielen. Außerdem haben alle eine andere Stimme – und sie fluchen auch unterschiedlich. Da!" rief Jyde und lauschte jenem Herrn, der soeben "Verflixt" sagte, nachdem er ein Spiel verloren hatte. Kurz darauf brummelte eine weibliche Stimme "Verdammte Kacke", was Heckyll vor Freude hüpfen ließ. "Das gefällt mir", meinte er und rieb sich sein linkes Horn. "Gibt's noch mehr solcher Ausdrücke?" – "Ja, aber die sind relativ harmlos. Ist aber realistisch, neulich, als Du den ganzen Abend gepennt hast, habe ich Klaus beim Skat in der Kneipe beobachtet, da hat er ganz andere Dinge von sich gegeben." – "Kann ich mir bei dem gar nicht vorstellen, der ist doch sonst so nett. Viel zu nett für meinen Geschmack", meine das Teufelchen. – "Täusch' Dich mal nicht, der kann auch ganz anders. Frag mal..."

Ich konnte gerade noch verhindern, daß Heckyll den Namen aussprach, der auf Meiner persönlichen Shoot'em-Up-Liste auf Platz 1 steht, indem ich ihm die Hand vor den Mund preßte. Ziemlich kleinlaut meinte er dann: "Entschuldigung, soll nicht wieder vorkommen. Aber da du gerade nicht spielst, sag' du doch mal was zu dem Programm. Sonst nervt mich Heckyll noch den ganzen Abend damit..."



Die besondere Funktion von Skat!: Sie bestimmen, wer welche Karten bekommt.

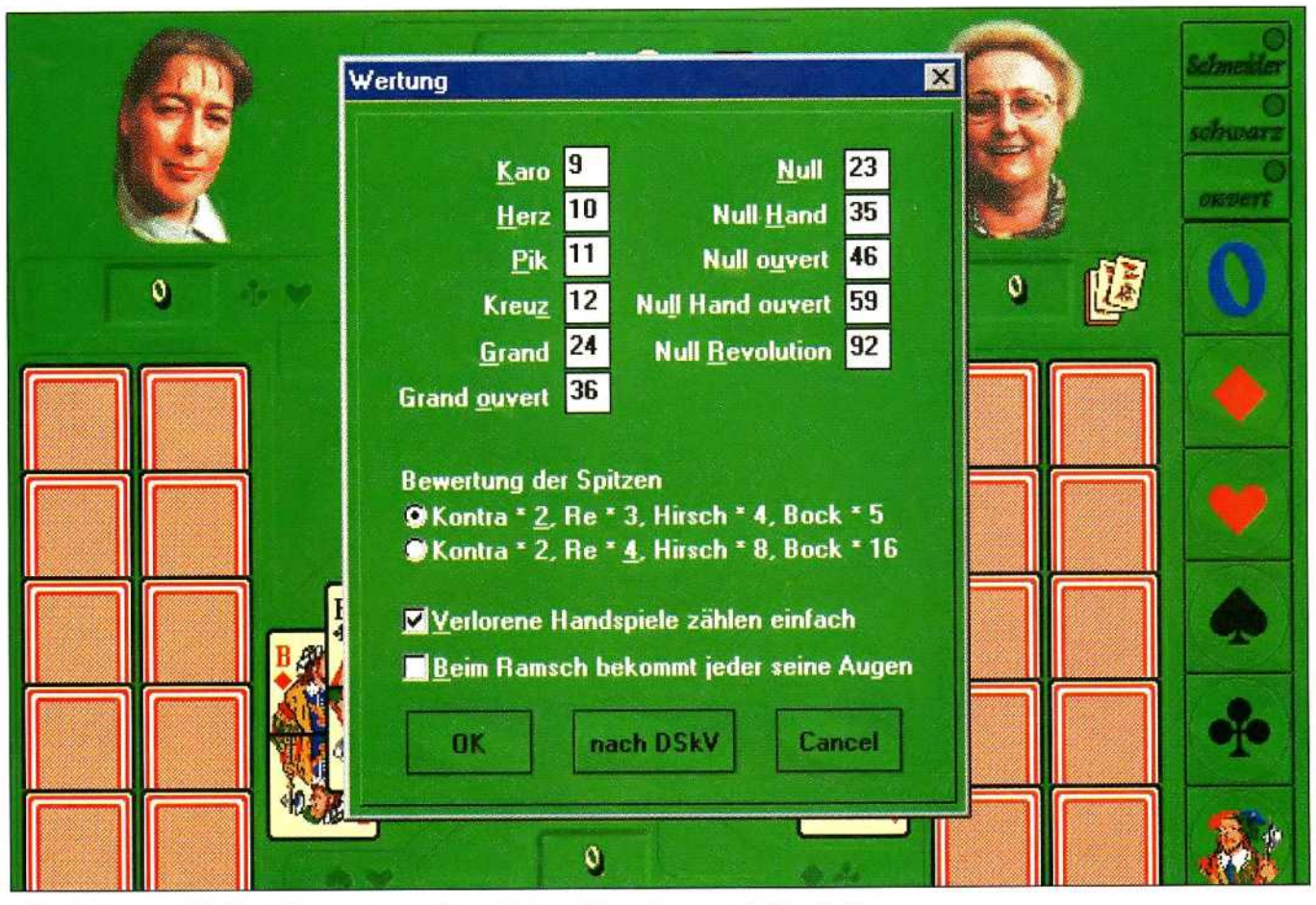
Gut und preiswert

Ich bin eigentlich angenehm überrascht, was man für 30 Mark geboten bekommt. Vor allem in Sachen Spielstärke weiß Skat! zu überzeugen, hat allerdings auch seine Schwächen. Beim Grand beispielsweise gehen zwei der zur Wahl stehenden Spieler grundsätzlich über die Dörfer, und vorhin hatte ich eine Revolution auf der Hand, wie man sie normalerweise nur einmal im Leben bekommt. – Ja, Heckyll, ich weiß, was du sagen willst, behalte es für dich. – Ich bekam das Spiel aber nicht, denn die Gegenspielerin hatte einen Grand Hand mit Zweien, den sie dann aber verlor. Außerdem hat Skat! eine Funktion, die mir sehr gut gefällt: Man kann die Karten selbst verteilen und so beispielsweise Skataufgaben aus Zeitschriften lösen oder frühere Runden noch einmal nachspielen. So lernt man wirklich aus seinen Fehlern...

Kleine Einschränkungen gibt es allerdings: "Schenken" ist nicht, man muß jede Partie durchspielen. Und auch auf das komfortable "Klick die Karte, dann wandert sie von selbst" muß man verzichten. Last not least gibt es beim eigenen Verteilen der Karten kein Zurück – wenn man etwas falsch gemacht hat, muß man wohl oder übel neu beginnen.

"Und Fehler machst du viele, oder?" stieß Heckyll hervor. Ich konterte: Perfekt ist niemand, aber ich bilde mir ein, ganz gut Skat spielen zu können. Die Schule bei den Wiesmoorer Buben und beim AKE Eschwege war nicht die schlechteste. – Tja, ansonsten gibt's nicht viel zu Skat zu sagen. Es bietet eigentlich dem Anfänger mit Grundkenntnissen mehr als dem Profi, der ist nach wie vor bei dem wesentlich spielstärkeren (und teureren!) *Skat 2095* besser aufgehoben. Das preisgleiche *Pro Skat für Windows* von Ari ist indes etwas schwächer als Data Beckers-Produkt. Skat! ist also die zweitbeste Wahl; wenn es um den Kauf einer solchen Simulation geht und der Preis die größte Rolle spielt, ist es gar meine persönliche Empfehlung.

Also, Heckyll, was sagst du dazu? – Das kleine Teufelchen kam ganz dicht an mein linkes Ohr und meinte, so leise, daß es das Engelchen auf der rechten Schulter nicht hören konnte: "Wie wäre es denn jetzt mal mit einem fetzigen Alien-Blut-Spektakel?" Ich lächelte in mich hinein und fragte mich, wann die beiden das nächste Mal meine Arbeit beobachten würden. Es wird geschehen, verlassen Sie sich darauf...



Hier können Sie bestimmen, nach welchen Regeln gespielt wird.

Alternativen:
Skat 2095
CreaTeam ● ca. 130 Mark
Pro Skat für Windows
Ari ● 29,95 Mark
Richtiger Skat mit echten Karten

Hersteller: Data Becker
Preis: ca. 29,95 Mark

Minimum:
486 oder höher, 8 MB RAM, VGA, Windows 3,1x oder Windows 95

Pro
Spielerauswahl
Nachspielen von Skatrunden
Originelle Sprachausgabe

Kontra
Musikintros sind überflüssig
"Traumblätter" schmälern Realitätsnähe

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	12 von 20
Preis/Leistung:	19 von 20

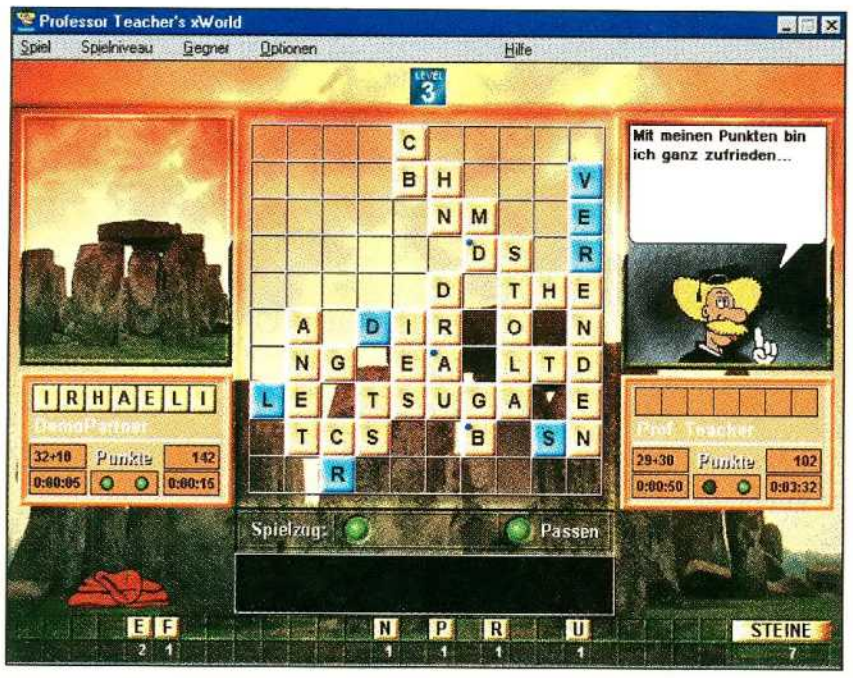
TOTAL: 79

SKAT!

REVIEW

Professor Teacher's xWorld

Martin Mirbach versucht, durch das Aneinanderreihen von Buchstaben sinnvolle Wörter zu formen. Und damit ist er seinem Chefredakteur schon weit voraus...



Warum ist der Professor bloß zufrieden, wo er doch deutlich zurückliegt?

Anm. des Chefschweigers: Kann es sein, daß Du an Klaustrophobie leidest?

Natürlich konnte Letztgenannter durch diverse Romanveröffentlichungen einen gewissen Grundwortschatz nachweisen. Sobald man jedoch versucht, ihn nach neuesten Infos auszuhorchen, bleiben seine Lippen verschlossen. Denn da pflegt der Mann von Digital X-Citement einen ehernen Grundsatz: Die Presse wird stets gleichzeitig bedient, Exklusivdeals finden nicht statt. In solchen Fällen hilft nur eine rüde Überrumpelungstaktik.



Level 5 sollte nach einigen Spielstunden für jedermann erreichbar sein

Bestimmte Menschen zählen von Natur aus zu den großen Schweigern. Andere verfügen über ein eher begrenztes Vokabular und haben deswegen nicht allzuviel zu sagen. Wieder andere stellen sich stumm, wenn es darum geht, Geheimnisse zu bewahren. Sie möchten Beispiele? Okay, für Nummer 1: Til, für Nummer 2: Klaus T. aus E., und für Nummer 3: Stefan Piasecki.

Ich komme gern

Frei nach dem Titel der allerersten Alf-Folge, schallerte ich also ein unbekümmertes "Hallo, da bin ich" in die Sprechanlage des Mülheimer Firmensitzes. Denn das *xWorld*-Review wollte ich unbedingt noch in dieser Ausgabe sehen, Testversionen waren aber erst für ein paar Tage nach Redaktionsschluß angekündigt. So waren es summa summarum drei Gründe, die einen Kurztrip ins Ruhrgebiet sinnvoll erscheinen ließen. Erstens konnte ich so meinen Teil des obligaten Deadline-Stresses auf die Schultern des Chefred. abladen, zweitens wären wir der Konkurrenz um eine Nasenlänge voraus und drittens würde man mir bei Digital X-Citement kaum die Tür vor der Nase zuschlagen.

Zumindest die Gründe numero eins und drei erwiesen sich schnell als stichhaltig. Denn keine Viertelstunde später hatte ich bereits höchst erfolgreich einen Programmierer von seinem Arbeitsplatz verjagt, spielte mit einem zerstreuten Professor um die Wette und nahm dabei eifrig Screenshots. Sogar eine Tasse frischen Kaffee und einen Teller voll leckerer Schokokekse hatte man mir gütigst kredenzt.

Wir vergeben ohne Zögern die Höchstwertung



Der Maso-Modus verursacht Schwindel und Schweißausbrüche. Kann man auf diesem Niveau eigentlich gewinnen?



Das Feld ist leer, eine neue Runde kann beginnen



Die 1.700 verschiedenen Grafiken werden größtenteils analog zu den gelegten Wörtern eingeblendet.

Und so lehnte ich mich gemütlich zurück, streckte die müden Füße weit von mir und dachte an den Streß und die Hektik in der Redaktion. Die folgenden Stunden vergingen wie im Flug.

Schwere Wörter bringen Punkte

Die Idee zu Professor Teacher's xWorld stammt aus Europas größter Rätselredaktion im Bergisch-Gladbacher Bastei-Lübbe Verlag. Ziel des Spiels ist es, auf einem 10x10 Felder zählenden Spielbrett eine vorgegebene Anzahl an Buchstaben so auszulegen, daß dabei sinnvolle und möglichst lange Wörter entstehen. Je länger ein Wort, desto mehr Punkte erhält der Spieler dafür gutgeschrieben. Doch damit nicht genug: Ähnlich wie bei Topwords und anders als bei Scrabble, können einzelne Buchstaben auch übereinander gelegt werden, wenn dadurch ein neues Wort entsteht. Und das pro Feld bis zu sieben Mal. Sie könnten also zum Beispiel aus "Hase" im zweiten Durchgang "Nase" machen, im dritten "Vase", im vierten "Base", und so weiter. (Anm. von Prof. Teacher: Natürlich dient dieses simple Beispiel nur zur Erläuterung des Spielprinzips und spiegelt in keiner Weise das Sprachniveau des Verfassers wieder.)

Gespielt wird abwechselnd gegen einen Gegner oder gegen den Computer in Form des wortgewandten Professor Teacher. Es gibt zehn Level plus einen Maso-Modus (heißt wirklich so!), in dem der Professor seinen nicht unbeträchtlichen Wortschatz und eine wahrhaft unschlagbare Kombinationsgabe ausspielt. Originelle Grafiken, die sich der Bedeutung der gelegten Wörter anpassen, und die nicht unwitzigen Kommentare des Professors versüßen sogar anfängliche Niederlagen. Auf Wunsch ist es auch möglich, den Professor seine Wörter erklären zu lassen, was sich manchmal als ebenso nützlich wie lehrreich erweist. Es können nämlich auch Abkürzungen gelegt werden, und besonders davon stehen beängstigend viele und zum Teil wirklich nie gehörte im Wörterbuch des ergrauten Akademikers. Der Vorteil: Da die Bedeutung eines von Ihnen gelegten Wortes eingeblendet wird, sobald es vom Computer erkannt wird, kommt man zu Anfang schon

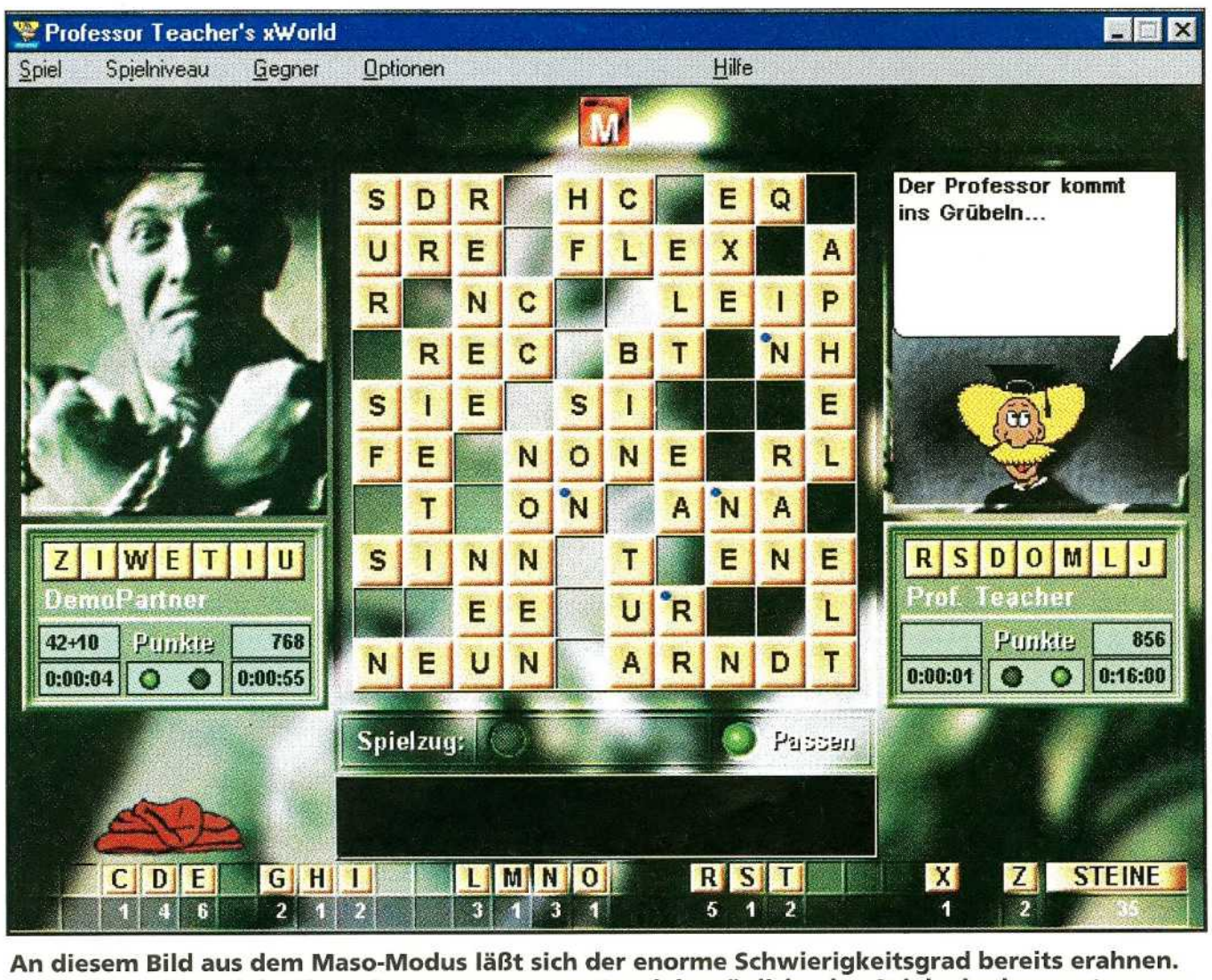
Mit 95 000 Definitionen hat xWorld schon einiges in petto

durch schlichtes Ausprobieren weiter.

Mit einem Wortschatz von 37 000 Begriffen und 95 000 Definitionen hat xWorld schon einiges in petto. Schwierigkeitsgrad und Spielstärke des Computergegners steigen von Level zu Level. Im ersten Level muß der Spieler mit nur 42 Steinen jonglieren, im zehnten sind es schon 168. Und mit den 252 Steinen im Maso-Modus sind Partien von weit über einer Stunde keine Seltenheit. Zum Glück kann man ja zwischendurch abspeichern und am nächsten Tag weiterspielen. Daß Sie durch Übung automatisch zum Meister werden, können Sie bei xWorld übrigens getrost vergessen. Ihre Spielstärke wird zunehmen, soviel ist sicher, aber da niemals eine Partie der anderen gleicht (rechnerisch könnte es auch in 10 000 Jahren nicht zu zwei identischen Partien kommen), bleiben Sie stets auf Intuition und Tagesform angewiesen.

Nicht von Pappe

"Die Intelligenz dieses Programms übertrifft die eines Schachcomputers bei weitem", ließ uns Andreas N. Franz, Chef der Rätselabteilung bei Bastei, wissen. Der Vergleich mit einem Schachprogramm ist schon deswegen nicht von der Hand zu weisen, weil es schwerfällt, xWorld in ein bestimmtes Genre einzuordnen. Die Mischung aus Denk-, Geschicklichkeits-, Strategie- und Wissensspiel ließe sich bestenfalls mit Klassikern wie Tetris oder Clockwerx vergleichen, und selbst dieser Vergleich hinkt. Daher handelt es sich bei diesem Spiel um einen typischen Fall für unsere Alternativwertung, die schon deshalb so gut ausfallen muß, weil der Hersteller schon jetzt eine umfangreiche Produktpflege ankündigt. So kann man schon in Kürze auf einer eigens für das Spiel erstellten Internet-Homepage den Wortschatz von Professor Teacher laufend aktualisieren. Zusammen mit der riesigen Menge Spielspaß, einem attraktiven Preis und der Aussicht, mit der limitierten Erstauflage zusätzlich ein umfangreiches Rätsellexikon zu erhalten, vergeben wir daher ohne zu Zögern die Höchstwertung. Auch wenn manch einer das Potential von xWorld nicht auf den ersten Blick erkennen werden, bleibt zu hoffen, daß Bastei sein Engagement auf dem Computerspiele-Sektor fortsetzen wird. Die Feuertaufe wurde jedenfalls mit Bravour bestanden.



An diesem Bild aus dem Maso-Modus läßt sich der enorme Schwierigkeitsgrad bereits erahnen. In allen Levels sind darüber Hinaus sogenannte Specials möglich, also Spiele, in denen etwa nur ein einziger vorgegebener Vokal benutzt werden darf oder sämtliche gelegten Wörter nur aus den zehn meistgebrauchten Buchstaben des Alphabets gelegt werden dürfen. Und das sind E, N,R,I,S,T,D,H,A und U.

PROFESSOR TEACHER'S XWORLD

Alternativen:
Chessmaster 5000
Mindscape ● ca. 90 Mark

Baku Baku Animal
Sega ● 69 Mark

Skat 2095
Crea Team Software ● ca. 130 Mark

Hersteller: Bastei
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.11

Pro
Unmittelbarer Spieleinstieg
Hoher Suchtfaktor
Ständige Updates im Internet

Kontra
Wo ist der Netzwerkmodus?

Fazit: Sehr empfehlenswert

REVIEW

FX Fighter Turbo

Sie kennen doch bestimmt auch die berühmten Konsolenspiele, bei denen sich zwei Typen mit gekonnten Hieben gegenseitig die Körperteile zerfetzen? Etwas ähnliches landete neulich auf Marco Gremmels Tisch.

Wie in den letzten Tagen so oft, mußte ich schon beim Anblick der Verpackung mit Schrecken feststellen, daß es sich bei FX Fighter Turbo um ein Spiel handelt, das ausschließlich für Windows 95 entwickelt wurde. Beim Gedanken an dieses Betriebssystem bilden sich immer viele kleine Schweißperlen auf meiner Stirn. Also gebe ich Ihnen lieber gleich zu Anfang den Rat, an dieser Stelle nicht weiterzulesen, wenn Ihr System nicht mit DirectX3-Treibern zurechtkommt. Dann nämlich ist Hopfen und Malz verloren und Sie können den Versuch starten, Ihren Händler davon zu überzeugen, es zurückzunehmen.



Mich beeindruckst Du nicht!

Auch ich hatte leichte Probleme, da sich das Programm ab und zu mit einem schweren Ausnahmefehler von mir verabschiedete. Doch Gott sei Dank geschah das nur beim Vorspann und nicht beim eigentlichen Spiel. Mit viel Spaß und viel Verwunderung habe ich mir dann die Hintergrundstory durchgelesen, die zwei Seiten der Anleitung einnimmt. Ich habe lange überlegt, ob ich Ihnen die Gedanken des unbekannten Autoren zumuten kann. Doch nimmt die PC-Power auch hier kein Blatt vor den Mund.

Alles begann anscheinend mit einer mysteriösen Organisation, die sich Kader nennt. Der Kader hatte sich zur Aufgabe gemacht, die ultimative Waffe zu entwickeln. Das Ergebnis dieser Bemühungen nannte man Anarchis – allem Anschein eine Art Todesstern. Als nächstes machte sich die Organisation an die Arbeit, einen Cyborg zu entwickeln. Dieser erhielt den Namen Rygil, der kurz nach seiner Fertigstellung eigene Pläne hatte, Anarchis stahl und sich in eine Region begab, in der er verschiedene Rassen aufforderte, gegeneinander zu kämpfen.



Wie dem auch sei, nach einigen Minuten Vorspann dürfen Sie endlich kämpfen. Doch zuvor sollten Sie die schlechten Voreinstellungen in Sachen Tastaturbelegung Ihren Bedürfnissen anpassen und am besten einen Joystick oder noch besser ein Gamepad zur Steuerung auswählen. Und dann beginnt der Kampf – oder zumindest eine Art Kampf, denn Sie schlagen Sie ihrem Gegenüber einfach nur den Schädel ein – und schon haben Sie gewonnen.

Anm. des Chefschlägers: Das soll bei Leuten mit dichtem Haupthaar angeblich etwas schwieriger sein.

(Anm. des Anzeigenleiters: Oh, Klaus, dann bist Du ja besonders gefährdet…)

Meine Begeisterung hielt sich in Grenzen. Zwar ist die dreidimensionale Aufmachung ganz nett, auch die Hintergründe begeistern, doch gefällt mir die Aufmachung der Figuren nicht sonderlich. Also da hat man sicherlich schon bessere Grafik gesehen! Davon abgesehen ist die Steuerung nicht die präziseste, die Musik nicht die beste und die FX auch nichts, was einen aus dem Hocker reißen würde.

Im Großen und Ganzen ist FX Fighter Turbo nicht besser als andere derartige Games. In der Geschwindigkeit können klare Einbußen verzeichnet werden, als Betriebssystem kommt nur Windows 95 in Frage, und es hebt sich in Sachen Gameplay nicht durch originelle Einfälle von anderen Prügelspielen ab. Einzig die Netzwerkoption bietet ein wenig Abwechslung. Doch lohnt es sich nicht, allein dafür das ganze Spiel zu kaufen. Wer bereits den besseren *FX Fighter* besitzt, braucht den Turbo ohnehin nicht.



Steinmann gegen Eidechse – Originell?



Nein, das ist nicht David Copperfield

REVIEW

FX FIGHTER TURBO

Alternativen:
Die besten Alternativen haben alle den gleichen Titel, wurden sogar verfilmt, sind aber in Deutschland indiziert.

Hersteller: GTE Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
(unsere Empfehlung)
P133, 16 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Man kann sich abreagieren

Kontra
Langsamer als der Vorgänger
In einer Stunde mit einem Charakter durchgespielt

Spiel-/Dauerspaß:	**27 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 62

Die PC Power Umfrage

Jetzt wollen wir's wissen! Wir brauchen Ihre Meinung. Denn wir machen die PC Power nicht für uns, sondern für Sie! Also sagen Sie uns, was Sie erwarten.

Unter allen, die uns den Fragebogen (Original oder Kopie) ausgefüllt zurücksenden, verlosen wir fünf PC POWER-Jahresabos sowie ein großes Spielepaket mit 5 Top-PC-Titeln der letzten Monate (wird mit dem Gewinner oder der Gewinnerin telefonisch abgestimmt, daher bitte am Ende des Fragebogens mit angeben). Und nun die Fragen...

1 Ich lese die PC POWER

☐ regelmäßig ☒ unregelmäßig ☐ dies ist meine erste

2 Aufmerksam wurde ich auf die PC POWER

☐ durch Freunde
☒ im Handel
☐ dank eines Geschenkabos
☐ ..... *(anderes)*

3 Ich lese noch andere Computerspiele-Magazine bzw. CD-ROM-Magazine *(Mehrfachnennungen möglich)*

☐ PC Games
☐ PC Action
☐ PC Player
☐ Power Play
☐ PC Joker
☐ PC Xtreme
☐ PC Total
☐ Bestseller-Games
☐ PC Classic
☐ CD Power
☐ ..... *(andere Computerspiele-Mags, bitte keine PC-Fachzeitschriften mit Spieleteil angeben)*

4 Monatlich gebe ich für Spiele aus

☒ bis 100 Mark
☐ mehr als 100 bis 200 Mark
☐ mehr als 200 bis 300 Mark
☐ mehr als 300 Mark

5 Ich spiele durchschnittlich pro "Sitzung"

☐ bis zu einer Stunde
☒ bis zu drei Stunden
☐ länger als drei Stunden

6 Welche Art Spiel soll die Vollversion auf der Cover-CD sein?

	aber immer!	ist auch okay	bloß nicht
Adventure	☐	☐	☒
Ballerspiel	☒	☐	☐
Flipper-Sim	☒	☐	☐
Flug-Sim	☐	☐	☒
Jump'n'Run	☒	☒	☐
Manager	☐	☒	☐
Rennspiel	☒	☐	☐
Rollenspiel	☐	☐	☒
Sportspiel	☐	☒	☐
Strategiespiel	☐	☒	☐
Werbespiel	☐	☒	☐

Andere .....

Von allen Vollversionen hat mir bisher am besten gefallen:

Al Unser Jr. Arcade Racing

7 Für die Cover-CD wünsche ich mir außer der Vollversion

	auf alle Fälle	wenn's sein muß	lieber nicht
selbstlaufende Demos	☐	☒	☐
spielbare Demos	☒	☐	☐
Shareware-Spiele	☒	☐	☐
Anwender-Programme	☒	☐	☐
Speicherstände von Spielen	☒	☐	☐
Videos	☒	☐	☐
Soundtracks	☒	☐	☐

..... (anderes)

Welchem Betriebssystem sollen wir bei der Auswahl der Programme Vorrang geben?

☐ DOS ☒ Windows 3.xx und 95 ☐ von beidem etwas

8 Ich spiele auf einem PC der

- ☐ 386er-Klasse
- ☐ 486er Klasse
- ☐ Pentium 100 und darunter
- ☒ über Pentium 100
- ☐ ..... *(andere)*

9 Nun werde ich die PC POWER wie in der Schule bewerten.
(Note 1 bedeutet "sehr gut", Note 6 steht für "ungenügend". Die jeweilige Note trage ich in den Freiraum ein.)

(Heft)	Titel	(2)
	Inhalt	(3)
	CD-Inhalt	(3)
	News	(3)
	Features	(2)
	Previews	(3)
	Reviews	(3)
	Multimedia-CDs	(3)
	Edutainment	(3)
	Technik	(3)
	Anwender	(3)
	Hardware-Tests	(3)
	Helpline	(3)
(Cover-CD)	Vollversion	(2)
	Demos	(3)
	DOS-Menü	(6)
	Windows-Menü	(1)

In dieser (März)Ausgabe hat mich besonders angesprochen

Vollversion CD
(bitte Seite oder Titel nennen)

Überhaupt nicht interessiert hat mich

.....

10 Dinge, die es im Heft sonst noch gibt
(1 = unverzichtbar, 6=überflüssig)

(1) Komplettlösungen
(1) Tips, Tricks und Cheats zu Spielen
(6) Wettbewerbe
(6) Editorial
(6) Ausgepowert
(1) Anmerkungen in kursiv *(auf besonderen Wunsch des Chefreds)*

Ich vermisse folgende regelmäßige Rubrik:

.....

11 Die Testergebnisse bei Spielen stimmen mit meiner Meinung

- ☐ immer oder fast immer überein
- ☐ stimmen oft überein
- ☐ stimmen selten überein
- ☐ stimmen nicht überein

12 Den Preis von 12,50 Mark finde ich

- ☐ angemessen
- ☒ zu hoch
- ☐ zu niedrig
- ☐ kommt auf die Vollversion an

13 Dem Layout der PC POWER gebe ich (1) von 100 Punkten

In dieser Ausgabe hat mir vom Layout her besonders gefallen: Seite (1)

Weniger gefallen hat mir Seite (1)

14 Euer Schreibstil

- ☒ ist prima, so wie er ist
- ☐ darf ruhig noch witziger sein
- ☐ sollte ernsthafter sein
- ☐ ist völlig daneben
- ☐ interessiert mich nicht, ich schaue mir nur die Bilder an

15 Alles in allem bewerte ich die PC POWER mit (0) von 100 Punkten.

16 Ich bin

- ☒ Schüler ..... *(bitte angeben, ob Gymnasium, Real-, Haupt-, Sonder- oder Baumschule)*
- ☐ Student
- ☐ Angestellter ..... *(bitte Branche angeben)*
- ☐ Soldat auf Zeit/Berufssoldat
- ☐ Polizist
- ☐ Beamter *(bitte Weckzeit angeben)*
- ☐ Freiberufler
- ☐ arbeitslos
- ☐ Pensionär
- ☐ Grundwehrdienstleistender
- ☐ Zivildienstleistender

17 Mein Alter (18)

18 Folgende Vorschläge zu Heft oder CD hätte ich da noch
(falls der Platz nicht ausreicht, bitte einen gesonderten Zettel beilegen)

.....
.....
.....
.....

Hinweis: Den nun folgenden Teil fülle ich nur aus, weil ich gerne bei der Verlosung mitmachen möchte. Ich weiß, daß meine persönlichen Daten vertraulich behandelt werden und ich nur im Gewinnfalle namentlich im Heft genannt werde. Außerdem versichere ich, daß ich diesen Fragebogen in meiner schönsten Sonntagsschrift ausgefüllt habe.

Name, Vorname: .....

Straße: .....

PLZ, Ort: .....

Telefon *(tagsüber)*: .....

SMP Publishing
PC POWER Umfrage '97
Postfach 3161
48581 Gronau

Dactylus

Die Zeit der Mythen und Legenden wird real.
Besiegt mit Yarin dem Drachenreiter furchtbarste Mächte.



Jeder Level bietet neue Hintergründe.



unzählige immer neue Gegner

Parallaxscrolling auf 6(!) Ebenen

SVGA Grafiken
in unglaublicher Qualität

faszinierender Detailreichtum

fantastische Musik



außergewöhnliche Spezialeffekte...!

DACTYLUS wird die Fans von Konsolenspielen fesseln!

LEISURESOFT GmbH

Exklusiv im Vertrieb von LEISURESOFT GmbH
Robert Bosch Str.1, 59199 Bönen
Telefon: 02383 / 69-0, Fax: 02383 / 913100

CDM ENTERTAINMENT

Sonic & Knuckles Collection



Es ist jetzt schon einige Monate her, als Thomas Richter das letzte Mal voller Freude Sonic the Hedgehog auf einem Sega Mega Drive spielte. Die neue Sonic & Knuckles Collection für den PC kommt ihm in Zeiten der Abstinenz gerade recht.

Stachelig ist er schon, das ist wahr. Doch trotzdem haben ihn die meisten Konsolenbesitzer zum Knuddeln gern. Diese Tatsache haben wir wohl den bisher veröffentlichten Titeln zu verdanken. Sonic the Hedgehog 1-3 sowie Sonic & Knuckles gingen weg wie warme Semmeln. Nun erfolgt also der neueste Streich in Sachen "Segas Tierwelt auf der Festplatte.", indem man sich zwei dieser Programme besonnen hat.

Neu aufgetischt

Die Sonic & Knuckles Collection besteht aus zwei Teilen der Sonic-Serie. In Sonic the Hedgehog 3 kämpfen/rollen/springen/fliegen Sie zusammen mit dem Fuchs Tails durch sechs verschiedene Welten voller Gefahren und gemeiner Gegner. Jede Welt setzt sich zudem noch aus mehreren Unterlevels zusammen, die



Sonic und Tails sinken so tief wie noch nie

wiederum immer wieder mit neuen Überraschungen aufwarten können. Riesenloopings, Spiralen, Bumper, Fahrstühle und kampfstarke End- bzw. Zwischengegner sind nur ein kleiner Teil dessen, was wirklich alles auf Sie wartet.

Das Gleiche gilt auch für Sonic & Knuckles, wo der Igel gleich einen weiteren Kumpanen an seiner stacheligen Seite hat. Knuckles kann begrenzt fliegen und sogar an Wänden hinaufklettern. Versüßt wird das kunterbunte Geschehen durch einige Bonus-Levels, in denen ordentlich abgesahnt werden kann. In einem gilt es beispielsweise auf einer riesigen dreidimensionalen Kugel laufend sämtliche blaue Bälle in rote umzuwandeln, ohne dabei in einen bereits rot gefärbten Ball hinein zulaufen. Das hört sich zwar ziemlich einfach an, ist es aber überhaupt nicht, denn Sonic oder Knuckles sind ständig zum Weiterlaufen gezwungen. Einen Zwischenstopp gibt es nicht.

Was natürlich zu guter Letzt nicht fehlen darf, ist ein Zweispieler-Modus. Der zweite Mitstreiter darf entweder Tails steuern und Sonic als hilfreicher Partner zur Seite stehen, oder auch gegen seinen blauen Freund ein Wettrennen im Splitscreen-Modus austragen. Das war typisch für gute Konsolenspiele, und sollte auch auf dem PC gut aussehen. Und genau da liegt der Igel… pardon, der Hase im Pfeffer.

Stunde der Wahrheit

Was sich mir nämlich grafisch bietet, hat keineswegs Konsolenqualität, sondern ist die reine Grausamkeit. Ein winziges Fenster auf der Windows-Oberfläche stellt die Spielumgebung dar. Schaltet man von dieser Mini-Variante (fast hätte ich GameBoy geschrieben) auf den Fullscreen-Modus um, wird es noch schlimmer: Eine solch grobkörnige und lieblos überarbeitete Grafik habe ich schon lange nicht mehr erblickt. Man könnte glatt annehmen, daß ein böser Virus während des Spieles einen Bärenappetit auf Pixel entwickelt hat.

Nachdem ich mich von diesem ersten Schock einigermaßen erholt hatte, folgte der zweite sogleich. Starkes Ruckelscrolling in alle nur denkbaren Richtungen, und das auf einem Rechner der Pentium-Klasse. Daß Sonic mit seinen Stacheln in der groben Grafik hängenbleibt, wäre ein Grund dafür. Nach zwei Stunden Testphase hatte ich endgültig die Schnauze voll und hätte fast einen Optiker konsultieren müssen.

Verstehen Sie mich bitte nicht falsch: Sonic bietet grundlegenden Spielspaß, gerade im Zweispieler-Modus. Auch die Musikstücke klingen wirklich toll und heben die Stimmung. Was ich aber von einem modernen PC-Spiel erwarte, ist unter anderem eine akzeptable Grafik, die nicht mit zwei Holzbeinen Spielen gleicher Art hinterher hinkt. Mit dieser ausgestattet, wäre die Collection garantiert im oberen Viertel gelandet, aber so… (!)

SONIC & KNUCKLES COLLECTION

Alternativen:
Tailchaser
Defcom ● 80 Mark
Bug!
Sega ● 90 Mark
Toy Story
Disney Interactive ● 90 Mark

Hersteller: Sega
Preis: ca. 70 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Abwechlungsreiches Leveldesign
Stimmungsvolle GM-Soundtracks

Kontra
Grauenvolle Grafik
Leider schlechte Konvertierung von zwei guten Spielen

Spiel-/Dauerspaß:	**29 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**3 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 55

Danke, Bill!



Gestern sah ich sie wieder, und ich muß sagen, sie hat sich nicht verändert. Früher sind wir uns fast täglich begegnet, bis wir uns dann mehr und mehr aus den Augen verloren haben. So hat alles im Leben seine Zeit, und ihre Zeit war abgelaufen. Dachte ich. Hoffte ich. Ich habe sie nämlich nicht leiden können, um es einmal gemäßigt auszudrücken. Im Grunde habe ich sie gehaßt, ihr Anblick ließ mich erschaudern, ihre Worte machten mich krank. Sie können sich bestimmt vorstellen, wie überrascht ich war, als sie nun wie aus dem Nichts auftauchte und mich mit denselben Worten ansprach, die sie immer benutzt: ***Nicht genügend Arbeitsspeicher zum Laden des Programms.***

Unter allen Bildschirmmeldungen ist mir diese in der Tat die widerlichste. Weil sie mich zu Arbeiten zwingt, die eigentlich überflüssig sein sollten. Weil sie aus einer Zeit stammt, die ich ganz bestimmt nicht als "die gute, alte" bezeichnen möchte. Und weil sie sich hartnäckig weigert, für immer zu verschwinden. Dabei könnte alles so schön sein. Denn eigentlich ist es doch vollkommen unnötig, Spiele zu programmieren, die gleichzeitig 598 K freien Hauptspeicher und 12 MB EMS benötigen. Aber warum sollten sich die Entwickler bemühen, wenn man doch die Spieler so wunderschön in die Pflicht nehmen kann? Sollen die doch ihre Systemdateien umschreiben oder eine Boot-Disk nach der anderen ausprobieren. Und wenn sie sich dann noch beschweren, verpassen wir ihnen noch eine Installationsroutine, die von sich aus nicht ein Stückchen Hardware korrekt erkennt. Sollen sie doch alle Einstellungen manuell vornehmen, die Spieler, die blöden! Wir Programmierer haben schließlich wichtigere Dinge zu tun, als uns um solche Nebensächlichkeiten zu kümmern.

Daß es auch ganz anders geht, zeigt ein einfacher Blick ins Konsolenlager. Jede CD, die Sie für Ihre Playstation, für den Nintendo 64, für die Jaguar oder das Sega-System kaufen, läuft garantiert von Anfang an und ohne Probleme. Egal von welchem Hersteller, egal welches Genre, egal welches Eingabegerät Sie wählen. Hier müssen die Entwickler ihre Hausaufgaben machen, weil es keine Alternative gibt. Da sind keine Feinarbeiten mehr übrig, die man kurzerhand nach unten, in die Niederungen des Spielervolkes, weiterdelegieren könnte. Die Diktatur eines einheitlichen, unabänderbaren Standards konnte sämtliche Spielehersteller, und seien sie auch noch so mächtig, gnadenlos in die Knie zwingen. Lieber Gott, warum kann es solche paradiesischen Zustände nicht auch für uns PC-Benutzer geben?

Kann es doch! Und es gibt schon einen Mann, der kräftig daran arbeitet. Sein Name ist Bill, er kommt aus Amerika und dem Vernehmen nach ist er in einer fensterlosen Garage groß geworden. Seit Jahrzehnten schon entwickelt er Betriebssysteme, die sich schnell als Standard etablieren. Jetzt treibt er es sogar richtig doll. Nicht nur die Spielehersteller, auch die Hardware-produzenten will er voll auf seine Linie zwingen. Seine neuesten Geheimwaffen für dieses Projekt heißen Direct 3D, Direct X und MMX. Das Ziel: Läuft das Betriebssystem, läuft auch jede Software, die dafür geschrieben wurde. Ohne Wenn und ohne Aber.

Zugegeben, der Weg dahin ist lang und steinig. Auch Gegner gibt es viele. Die unken und grunzen, machen madig und weigern sich, wollen lieber weiterwurschteln wie bisher. Lassen Sie uns also hoffen, daß Bill seinen Triumphzug glorreich beenden möge. Endgültig und allen Widerständen zum Trotz. Ich jedenfalls glaube fest, daß er es schafft und daß wir bald jedes Spiel einfach einlegen und mit ein, zwei Mausklicks installieren und starten können. Und dafür bedanke ich mich schon im Voraus.

Martin Mirbach

Die Meinung des Autoren muß nicht zwangsläufig der Meinung der PC Power entsprechen.

After Dark 4.0

Was perfekt ist, kann man nicht verbessern? Martin Mirbach hat sich die neueste Version der legendären Bildschirmschoner für Sie angesehen und war sofort ganz anderer Meinung.

Was in unserer Redaktionsküche fehlt, ist ein Toaster. Und zwar ein möglichst solider, mindestens fünf Kilo schwerer und vollverchromter. Ansonsten haben wir ja alles, was man so zum Leben braucht: Kaffeemaschine, Kühlschrank, Mikrowelle... Leider sind die meisten Gerätschaften dieser Verlagsregion zu groß, zu sperrig oder aus zu vielen Einzelteilen zusammengesetzt, um als brauchbares Wurfgeschoß zu dienen. Deswegen findet Klaus in der Küche stets ein sicheres Refugium, wenn in den Büros die Locher fliegen.

Anm. des Cheflochers: Mein Ex-Chemie-Lehrer, Herr Wenzel, pflegte unaufmerksame Schüler stets mit einem fliegenden Dreifuß in die Wirklichkeit zurückzuholen. Wäre vielleicht mal eine Alternative...

Ja, in den Büros ist die Welt noch in Ordnung. Kaum kommt der Chef mit einer seiner unsinnigen Ideen, schon fliegt der Locher tief. Aber was, wenn er sich voller Panik in der Küche verbarrikadiert und mit seinem gesamten Lebendgewicht die Tür blockiert? Selbst ein zufällig in der Küche anwesender Kollege könnte die heranstürmenden Horden dann nicht unterstützen. Und deswegen plädiere ich für einen Toaster. Nur solide muß er sein, fünf Kilo schwer und am besten vollverchromt...

Ja, wo fliegen sie denn?

Wie ich gerade auf fliegende Toaster komme, können Sie sich bestimmt denken. Auf meinem Bildschirm fliegen sie nämlich bereits. Allerdings nicht von Menschenhand katapultiert, sondern sachte schwebend und mit Engelsflügeln versehen. Genau wie auf zigtausend anderen Rechnern auch, gehört doch die Ulk-Version von Microsofts *Flying Windows* zu den beliebtesten Screensavern überhaupt. Auch die anderen Bildschirmschoner der After Dark-Reihe, denken Sie nur an Fish!, gehören zu den meistverwendeten auf der ganzen Welt. Mit der Version 4.0 kommen nun nicht nur zahlreiche neue Screensaver zu Ihnen nach Haus', die besten alten wurden auch noch einmal gehörig aufgepeppt.

So gibt es die *Flying Toasters* jetzt auch als Babys, die im Verbund mit Plüschteddys, Milchfläschchen, knallgelben Quietscheentchen und einigen erwachsenen Begleittoastern über den Monitor schweben. Alle Zierfischfreunde werden sich besonders über die stark erweiterte und noch schöner gewordene *Fish World* freuen. Es geht also doch: Die vermeintlich besten Bildschirmschoner der Welt konnten noch ein ganzes Stück verbessert werden, auch was die Qualität und die Ideen der Sounduntermalung angeht.

Insgesamt ist es die Abwechslung, die bei After Dark groß geschrieben wird. Wer will, kann sich für jeden Arbeitstag des Monats einen anderen Bildschirmschoner einstellen. Da gibt es den Finger, der voreingestellte oder selbst zu bestimmende Nachrichten auf den scheinbar beschlagenen Bildschirm schreibt. Oder den niedlichen Hund, der auf der Desktop-Oberfläche von Windows 95 Löcher gräbt, Ordner zerfetzt, Fenster öffnet und schließlich ein wildes Chaos hinterläßt. Oder die gemeinen Hula-Zwillinge, die sich mit Ihren Hula-Hop-Reifen bekämpfen. Oder den Kunstkritiker, der sehr eigenwillig mit den



Die fliegenden Toaster gibt es jetzt auch im Babyformat, wahlweise als ganzer Schwarm, mit Mama-Toaster vorneweg



Mit neuen Optionen wird *Fish World* zu einer unübertroffenen Augenweide. Ein Muß für alle Aquarianer und Hobbytaucher



Bei Rainforest können Sie zusehen, wie Flora und Fauna eines ganzen Urwalds Ihren Bildschirm bevölkern

Pc Power ist einsame Spitze !!

Bei den Botschaften der schreibenden Hand bewiesen die Entwickler von Berkeley Systems selbst ein sicheres Händchen – und Ahnung von Fachzeitschriften haben sie auch!

diversen Meisterwerken verfährt. Oder, oder, oder.

Anm. des Chefmeisters: Fehlt eigentlich nur noch eine Ansammlung brauner Schokokekse, die sich langsam, aber sicher verkrümeln...

Natürlich sind auch zahlreiche "klassische" Bildschirmschoner im Paket enthalten, die ein beeindruckendes Grafikspektakel aus Farben, Formen, Gebilden und Animationen auf den Schirm zaubern.

Jetzt auch Online

Die wohl innovativste Komponente von After Dark 4.0 ist ein Online-Modul für Rechner mit Modem und Internetanschluß. Wie sonst der ordinäre Screensaver wird hierbei automatisch der Internetzugang aktiviert, nachdem der PC eine gewisse Zeit lang nicht aktiviert wurde. After Dark holt sich dann aus renommierten und verläßlichen (amerikanischen) Quellen im Netz aktuelle Infos auf den Schirm und präsentiert sie abwechselnd dem staunenden Betrachter. Zu diesen Quellen gehören etwa Sports Illustrated, USA Today, das Wall Street Journal oder Ziff Davis Net. Obwohl das so erhaltene Potpourri aktueller Informationen in der Tat so unterhaltsam ist, daß man es mitunter gar nicht mehr abschalten möchte, sollte man doch den bei dieser Option nicht unerheblichen Kostenfaktor berücksichtigen. Da kann recht schnell ein rundes Sümmchen zusammenkommen.

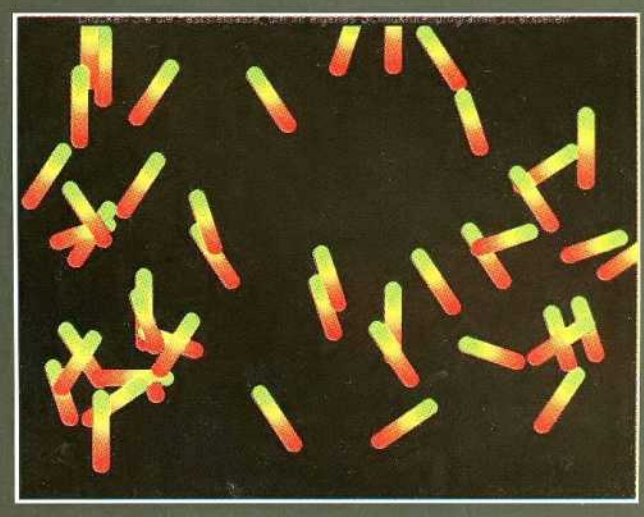
Andere gute Ideen in After Dark 4.0 beinhalten (Ja, Klaus, warum das Bein und nicht die Hand...) dagegen keine potentiellen Gefahren. So gefällt mir, daß es sich hierzulande um eine komplett deutsche Variante handelt und daß man sich die meisten Screensaver nach eigenem Empfinden einrichten kann. Auch die Randomizer-Funktion, die nach dem Zufallsprinzip sämtliche Bildschirmschoner durchläuft und die größtenteils wirklich gelungenen Texteinblendungen wissen zu gefallen. So ganz perfekt ist aber auch die Version 4.0 noch nicht. Zum einen sind die benötigten 30 MB Speicherplatz auf der Festplatte ganz schön heftig, zum anderen stört, daß einige Screensaver in 256 Farben, andere in Hi-Color laufen. Wer hat schon Lust, vor dem Einsatz eines Bildschirmschoners seine Grafikeinstellungen zu verändern? Aber so bleibt zumindest noch etwas für die Version 5.0 zu verbessern, die uns mit Sicherheit irgendwann einmal erreichen wird. Und bis dahin, Klaus, haben wir bestimmt auch einen Toaster in der Küche. Du weißt schon, so einen soliden, fünf Kilo schwer und vollverchromt... (P)

Klassisch, aber gut!

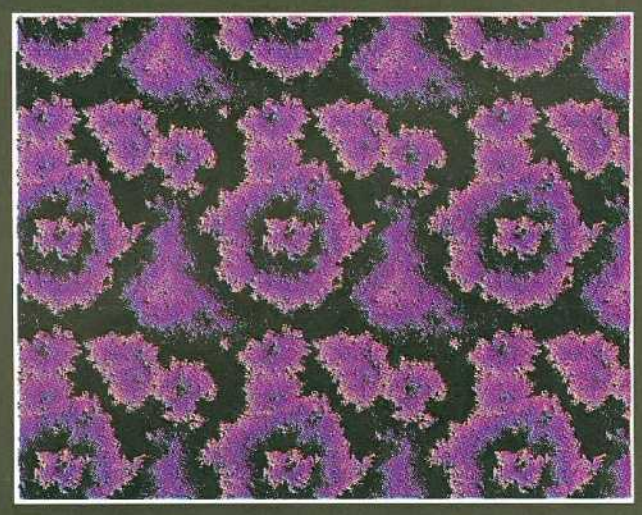
Wer lieber mit den klassischen Grafikspielchen seinen Bildschirm schonen möchte, kommt bei After Dark 4.0 natürlich auch voll auf seine Kosten. Hier ein paar Beispiele:



Mit verschiedenen Objekten jongliert *Life and all*



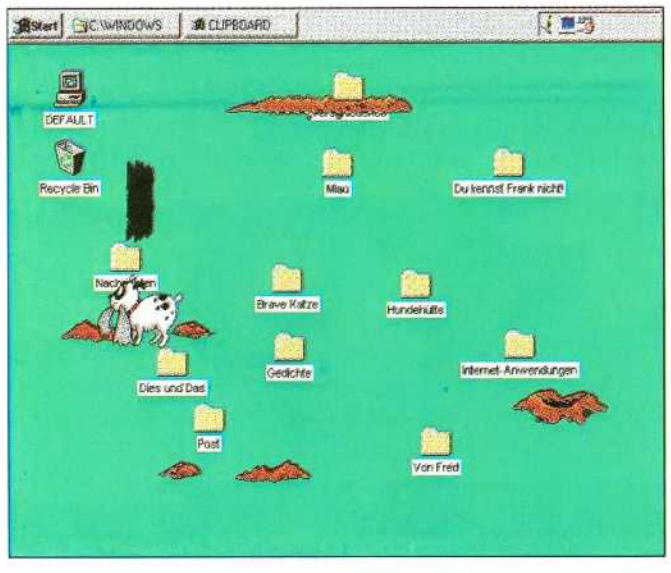
Auch *Magic Turtle* wirkt vergleichsweise unprätentiös (schöne Wort, nicht wahr?)



Ein buntes Feuerwerk wird bei *Slow Burn* entfacht



Bei längerem Hinsehen kann *Swirling Magic* durchaus Schwindelgefühle bereiten



Der Horror für Bill Gates: Ein niedlicher Hund zerfetzt die Oberfläche seines liebsten Betriebssystems



Die Anzahl und das Aussehen der Murmeln, die sich hier stapeln, können Sie selbst bestimmen

AFTER DARK 4.0

Hersteller: BerkeleySystems/ BMG
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, 30 MB auf der Festplatte, SVGA, Windows 95

Pro
Noch besser als der Vorgänger
Wird nie langweilig
Innovative Online-Funktion

Kontra
Belegt viel Platz auf der Festplatte
Im Online-Betrieb sehr teuer

Fazit: Empfehlenswert

Mehr Schonung für den Schirm



Für alle Fans der After Dark-Reihe brechen in diesem Frühjahr wahrhaft goldene Zeiten an. Neben der ohnehin schon umfangreichen Version 4.0 werden noch drei Add-Ons erscheinen, die sich jeweils einem eigenen Themengebiet widmen. Auch diese Ergänzungen glänzen mit Dutzenden individuellen Einstellungsmöglichkeiten, abwechslungsreichem Sound und frischen Ideen. An alle, die das Ungewöhnliche suchen, richtet sich "Totally Twisted", ein Modul mit 13, zum Teil sehr abgedrehten Screensavern. Hier werden zum Beispiel die fliegenden Toaster, eigentlich selbst schon eine Persiflage auf Microsofts "Flying Windows", abermals persifliert und mutieren zu "Flying Toilets" – samt ihren Benutzern.

Anm. des Chefnutzers: Mit Hella von Sinnen als meckernder Klofrau?

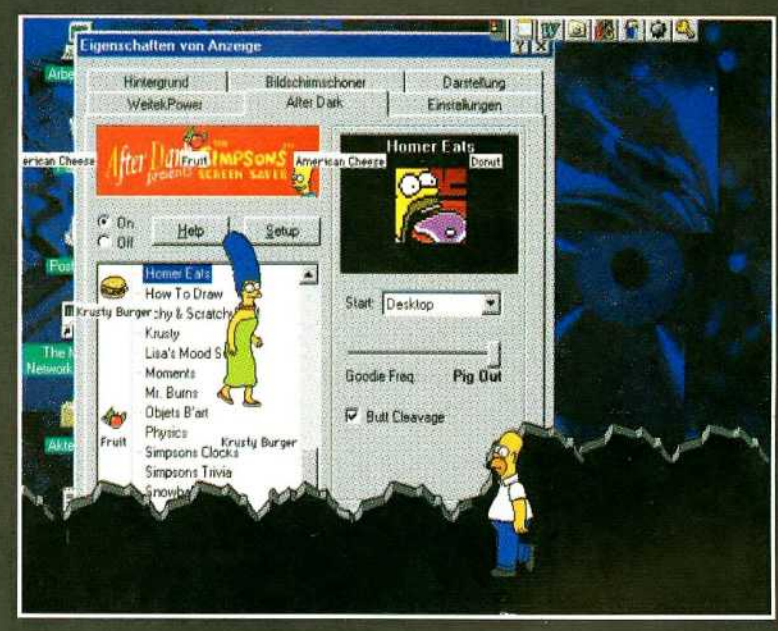
Falls Sie sich außerdem vorstellen können, todesmutigen Fischen beim Bungee-Jumping zuzusehen, durch ein Feld voller Katzen zu stolpern oder mit überdrehten Chamäleons herumzutollen, sind Sie hier richtig.

Auf eine eigene Fangemeinde wird garantiert das "Star Trek"-Modul stoßen. Alle Fans der ersten Enterprise Besatzung werden sich jetzt schon auf ein Wiedersehen mit Kirk, Spock, Scotty, Pille und Co. freuen. Und damit nicht genug. Wahlweise können Sie auch dabei zusehen, wie die kuscheligen Tribbles Ihren Bildschirm ebenso bevölkern wie einst die U.S.S. Enterprise, Scottys technische Handbücher einsehen, mit Pilles Diagnosegeräten herumspielen oder einen romulanischen *Bird of Prey* bekämpfen. Für alle Trekkies (die sich ja eigentlich gar nicht so nennen) noch ein kleiner Tip: In Kürze wird auch ein Modul zu *Star Trek: The Next Generation* erscheinen, bei dem Sie der berühmtesten Crew des 24. Jahrhunderts über die Schulter sehen können.

Wer eher auf Zeichentrick steht, sollte auf keinen Fall das Simpsons-Modul verpassen, bei dem Freunde der Serie ganz sicher auf ihre Kosten kommen werden. Installiert werden sollte dieser Einzeltitel allerdings nur von erwachsenen Benutzern, da der Itchy & Scratchy-Schoner Szenen enthält, die nicht für jede Altersgruppe geeignet sind. An den anderen Schonern mit Homer und seiner Familie dürfen sich dagegen auch jüngere Familienmitglieder erfreuen. Übrigens: Zeichentrickfreunde sollten sich unbedingt auch den in Kürze erscheinenden Looney Tunes-Screensaver aus der After Dark-Reihe ansehen, der sich natürlich mit den Helden der Looney Toons-Trickfilme auseinandersetzt. Und wer steht nicht auf Bugs Bunny, Duffy Duck, Elmar, den Entenjäger, den tasmanischen Teufel, Kater Sylvester und deren Freunde?

The Simpsons

Von allen Leckereien, die seine Frau ihm vorlegt, ißt Homer nur den Junk. Früchte bleiben grundsätzlich liegen



Alle Titel können übrigens auch einzeln installiert werden, benutzen dann aber die ältere After Dark-Engine der Version 3.0. Sie sind aber ab der Version 2.0 mit allen anderen After Dark-Vollversionen kompatibel. Alle Titel enthalten einen Paßwortschutz, digitale Soundeffekte und MIDI-Musik sowie eine *EcoLogic* Energiesparfunktion, die mit allen *EnergyStar*-kompatiblen Monitoren zusammenarbeitet. Auch für Mac-Besitzer wird es eine Version aller hier vorgestellten Titel geben. Der Verkaufspreis der einzelnen Titel wird bei 39,95 Mark liegen.

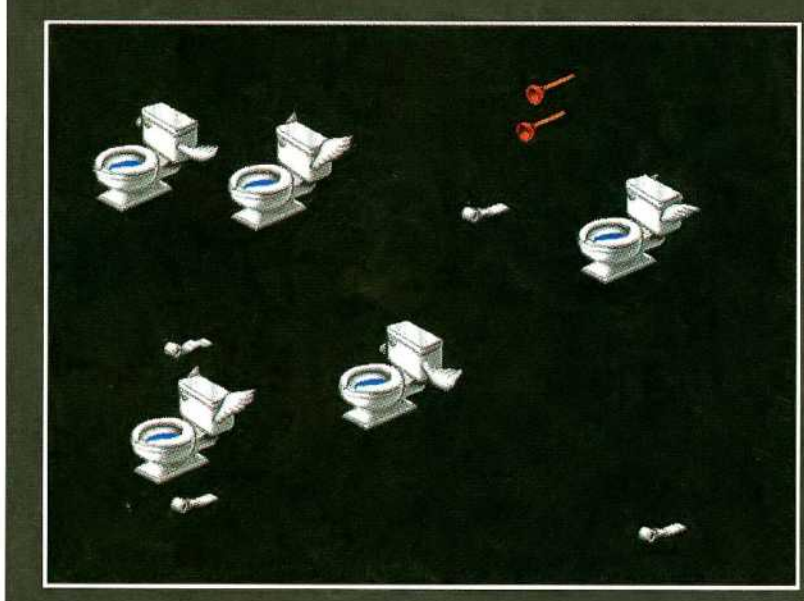
Star Trek

Faszinierend, dieser Mr. Spock!



Totally Twisted

Die "Flying Toilets" erklären sich von selbst



Catz
Die Pausen-Katze



Martin Mirbach schmuggelt einen blinden Passagier in den Power Tower.

Eigentlich sind Tiere in der Redaktion verboten. Weder Markus' auf Kehle abgerichteter Rottweiler noch Franks grün-weiß geringelter Zwergpapagei und schon gar nicht Klaus' zitronengelbes Quietsche-Entchen dürfen die heiligen Hallen betreten. Ausnahmen gibt es da nicht. Es sei denn, man hält sich einfach nicht an die Spielregeln. So ist es bereits vor Wochen einem Kollegen gelungen, seine *Dogz* auf die Festplatte zu schmuggeln, das gleiche Ziel hatte ich mir nun für den Nachfolger ***Catz*** gesetzt. Das Programm kommt ebenfalls aus dem Hause Mindscape und verbindet lockere Unterhaltung mit einem nützlichen Bildschirmschoner. Wer will sich so was schon entgehen lassen?

Wer die Wahl hat...

Das Prinzip von Catz ist einfach: Sie suchen sich eins von fünf Kätzchen aus, das Sie adoptieren und das anschließend in Ihrem PC wohnt. Dabei können Sie ihm wahlweise ein eigenes Fenster, Spielwiese genannt, zuweisen oder Sie sind großzügig und lassen es auf dem ganzen Bildschirm herumlaufen. In letzterem Fall macht sich die Katze auch in geöffneten Anwendungen breit, ohne allerdings irgendwelche Daten zu verändern. Weiterarbeiten und neue Anwendungen öffnen können Sie indes nicht, weil Sie über den Mauszeiger mit Ihrer Katze kommunizieren. Sie können die Katze streicheln, locken oder auch hochheben und wegtragen. Die Katze selbst nimmt den Begriff Mouse allzu wörtlich und versucht mit Vorliebe, das kleine, weiße Ding zu erlegen. Damit das Herrchen in Ruhe arbeiten kann...







Wenn Sie Ihrer Katze eine eigene Spielwiese zuweisen, bleiben die Aktivitäten des possierlichen Tierchens nur auf ein Fenster beschränkt. In diesem können Sie sie füttern, streicheln, mit ihr spielen, usw.

In einem separaten Regal finden Sie zahlreiches Zubehör, eben alles, was eine Katze zum täglichen Leben braucht. Futter, Wasser, ein Milchfläschchen, ein Wollknäuel zum Spielen und viele andere Sachen, die Sie herausnehmen und beliebig plazieren können. Fataler Zufall: Im untersten Regalfach findet sich ein Mauseloch, im mittleren ein Stück Schweizer Käse. Was glauben Sie wohl, wie sehr sich Ihre Katze über ein Erscheinen der Maus freuen wird? Leider können Sie jeweils nur ein einziges Kätzchen adoptieren (und natürlich auf den Namen Ihrer Wahl taufen), späterer Wechsel nicht ausgeschlossen. Jedes Kätzchen, das je von Ihnen adoptiert wurde, bleibt aber in seinem aktuellen Entwicklungszustand auf der Festplatte gespeichert und läßt sich nach Lust und Laune reaktivieren.



Zu Beginn des Programms muß man sich für ein Kätzchen entscheiden. Keine leichte Wahl...



Wählt man die Option "Ganzer Bildschirm", bewegt sich die Katze frei in der gesamten Anzeige. Auch geöffnete Dokumente, wie die Anfänge dieses Reviews, sind dann nicht vor ihr sicher. Aber keine Bange: Es wird nichts beschädigt

Alles inklusive

Mit Catz wird gleichzeitig ein Bildschirmschoner in Form einer schlafenden oder sehr, sehr müden Katze installiert. Dabei handelt es sich natürlich immer um die zur Zeit von Ihnen adoptierte Katze. Auch mit den kleinen und großen Extras des Programms haben sich die Entwickler viel Mühe gegeben. Sei es das authentische Schnurren, die tapsigen Bewegungen oder die Internet-Homepage, auf der Sie Fotos Ihrer Katze ausstellen und sich auch sonst mit einigen Gimmicks bedienen können. Es gibt sogar die Möglichkeit, auf zwei 3,5"-Disketten ein Katzen-Adoptions-Set für Freunde und Bekannte vorzubereiten. Insgesamt also viel Spaß fürs Geld.



CATZ

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 30 Mark

Minimum:
486 DX 50, 4 MB RAM, SVGA, Windows 3.11 oder 95

Pro
Viele lustige Gimmicks
Kann zur Gewöhnung werden
Viel mehr als nur ein Bildschirmschoner

Kontra
Ich verlange mehr als eine Katze auf meinem Bildschirm!

Fazit: Sehr empfehlenswert

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Es ist wieder soweit. Markus Brodrick durchforstete den Edutainment-Markt und kam mit einer Wagenladung Neuigkeiten für alle großen und kleinen Kinder zurück.

Pink Panthers Gefährliche Mission

Hersteller: Ravensburger interactive

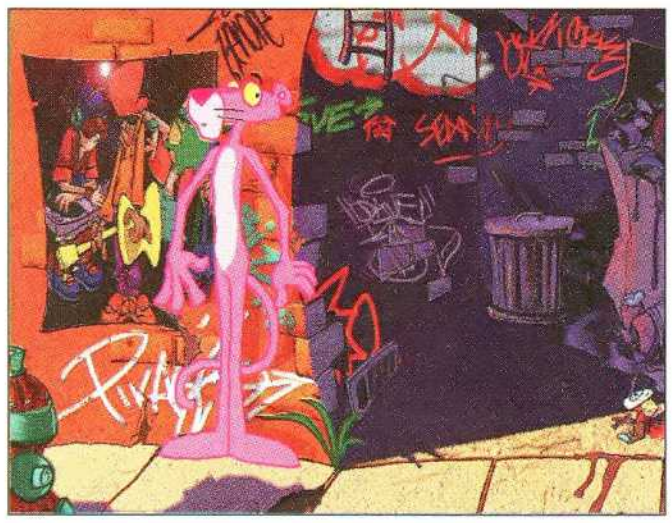
Wer hat an der Uhr gedreht, ist es wirklich schon so spät? Auf jeden Fall! Die Zeit war schon lange reif für ein CD-Debüt des allseits beliebten Helden. Der Vorabend-Serienheld in dezentem Rosa und weißem Latz schlich sich schon zu Anfang der 70er Jahre in die Herzen von Groß und Klein. Immer locker mit coolen Sprüchen besteht dieser sympathische Typ die finstersten Abenteuer. Nachdem Ravensburger sich seiner Vermarktung auf CD-ROM annahm, steht seinem siegreichen Einzug in die deutsche PC-Welt nichts mehr im Weg.

Pink Panthers gefährliche Mission folgt dem Windows 95-Standard. Dank Autorun und simpler Menüführung ist das Programm rasch und problemlos installiert und belegt nur 10 MB vom kostbaren Festplattenplatz. Alle Funktionen des Programms sowie das Ziel der Mission sind in einem kleinen, nett gemachten Handbuch ausreichend beschrieben. Wer jetzt immer noch Probleme hat, findet in der ausführlichen Hilfe-Funktion des Titels alle nötigen Hinweise.

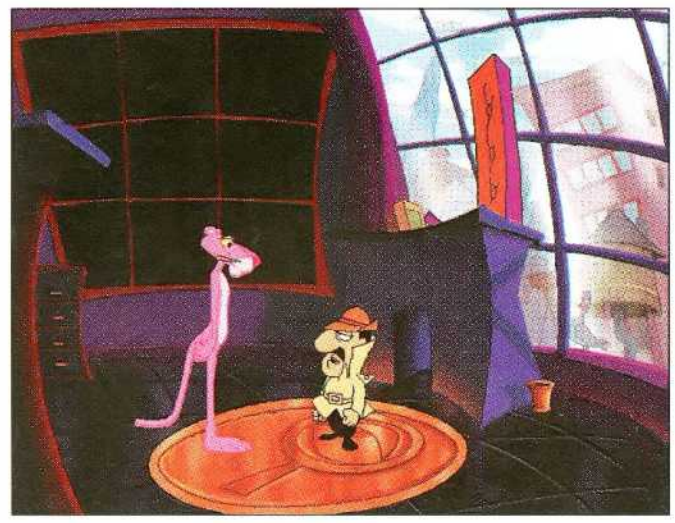
Gefährliche Mission

So ein Geheimagentenleben ist auch nicht mehr das, was es einmal war. Oder? Jedenfalls klingt der Weg vom Special Agent zum Kinderferiencamp zunächst nicht nach Beförderung. Aber Vorsicht, dieser Auftrag hat es in sich. Sowohl das Feriencamp als auch seine Bewohner fallen etwas aus dem Rahmen des Normalen. Die lieben Kinderchen dieses Superferienlagers sind die angeblich hyperintelligenten Sprößlinge der Reichen, Mächtigen und Schlauen dieser Welt. In Chilly Wa-Wa, so heißt der geheime Ort, findet der Weltfriedenskongreß der Kinder statt.

Anm. des Chefpanthers:
Sicher, daß es nicht Villa Riva war?



Oh, oh, fast erwischt! Los, los, Paulchen, rasch ein Versteck suchen, sonst ziehen Dir die Bösewichte die Hammelbeine lang!



Willkommen in der Zentrale des Schaltens und Waltens. Hier erfahren Sie alles Wissenswerte rund um Ihren abenteuerlichen Job

Natürlich haben diverse dunkle Mächte Wind von dieser Versammlung bekommen und versuchen, auf Ihre ganz eigene Weise dem Ferienlager einen besonderen Reiz zu geben. Der Job des Rosaroten Panthers ist es, dieses hochwichtige Treffen sicher ablaufen zu lassen und jeden Zwischenfall zu verhindern. Sollten die Eltern der lieben Kleinen mitbekommen, das irgend etwas im Bogen läuft oder die Kinder gar in ernsthafte Gefahr geraten, kann niemand mehr für den Frieden garantieren. Leider sieht es ganz so aus, als wäre Paulchen mit dieser verantwortungsvollen Aufgabe leicht überlastet. Er braucht Hilfe. Ja, Sie sind gefragt, genau Sie.



Wilkommen im Feriencamp Chilly Wa-Wa! Sehen Sie sich gut um. Hier werden Sie eine Menge nützlicher Dinge finden, wichtige Personen kennenlernen und erste Kontakte zu Ihren kleinen Schützlingen knüpfen

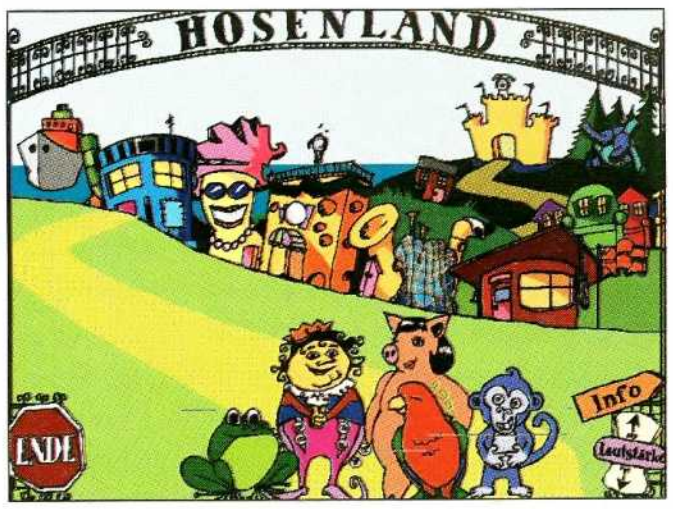
Nach einer gründlichen Erforschung des Ferienlagers wird der schwierige und gefährliche Auftrag Sie rund um die Welt führen. Sie werden auf Ihren abenteuerlichen Reisen um den Globus nicht nur Banditen jagen, sondern auch eine Menge wissenswerte Dinge über ferne Länder und fremde Menschen erfahren. Ihr einziger zuverlässiger Helfer ist ein kleiner, schlauer Taschencomputer, der Sie auf Knopfdruck mit wichtigen Nachrichten, Tips und Neuigkeiten zu dem Ort, an dem Sie sich gerade befinden versorgt. Doch Vorsicht, so interessant die Reise auch ist, die Gefahr lauert immer und überall!

Gefährliche Mission ist ein Adventure, an dem alle großen und kleinen Kinder, die schon gut lesen können und sicher mit dem PC umgehen, eine Menge Spaß haben werden. Ganz nebenbei erfahren Sie viele wissenswerte Dinge. Insgesamt betrachtet, ist dieses Computerspiel ein empfehlenswertes Entertainment-Produkt für Computer-Kids. Hier und da ist ein kleiner Lerneffekt in das Game eingebunden, doch es kommt nie das Gefühl auf, in der Schulstunde zu sitzen. Sicher werden Sie an diesem Spiel genauso viel Spaß haben wie Ihre Kinder.

Fazit: Empfehlenswertes Spiel

Die Kichererbsen-bande entdeckt das Hi-Ha-Hosenland

Hersteller: Ravensburger interactive



In die Stadt? In die Fabrik? In den Hafen? Wo möchten Sie zuerst spielen?

Software für die Kleinsten unter den PC-Benutzern ist ein schwieriges Ding. Auf der einen Seite sprechen genügend einleuchtenden Argumente dafür, Kinder im Kindergartenalter noch nicht mit dem Rechner zu beschäftigen, auf der anderen Seite ist die Verlockung durch die bunten Bilder recht hoch. Das Hi-Ha-Hosenland ist ein Titel, der mit Sicherheit für Kinder im Vorschulalter entworfen wurde.

Anm. des Chefschülers: Absolut! Für ältere Semester wie Dich gibt's das Ti-Ta-Tote-Hosenland.

Das Erscheinungsbild dieses Spiels wird durch typische Lernaktionen für Kinder im Alter von drei bis fünf Jahren geprägt. Dieses Multimedia-Projekt für Kleinkinder wurde sicherlich mit der allergrößten Sorgfalt gestaltet. Hier finden sich in insgesamt zehn verschiedenen Spielstufen Aktionen wie Lieder singen, Geschichten anhören und Formen sortieren. Außerdem steckt jedes Bild voller witziger Animationen. Der König des Hosenlandes, ein merkwürdiger Geselle namens Pantoletto, führt sie zu den verschiedenen Spielen. Ab und zu singt er auch ein Lied. Diese künstlerischen Einlagen sind absolute Geschmackssache. Man liebt sie oder man haßt sie, je nachdem.

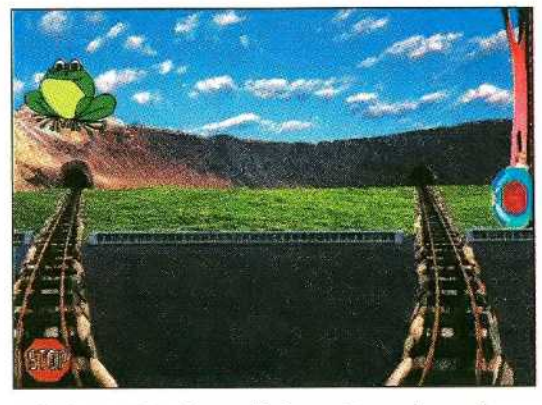
Nicht ganz perfekt

Hi-Ha-Hosenland wird Kinder nur so lange beschäftigen, bis sie alle Spielmöglichkeiten kennengelernt haben. Ab diesem Zeitpunkt wiederholen sich die Aktionen nur noch. Leider bietet dieses Spiel keinen Raum für neue Aktionen oder kreative Spielmöglichkeiten wie ein Malbuch oder eine Möglichkeit, Musik zu machen. Durch die Anpassung an die Bedürfnisse der Gruppe der Vorschulkinder eignet sich dieses Spiel auch nicht besonders für gemeinsame Aktivitäten von Kindern in verschiedenen Altersstufen. Sollten Sie dieses Spiel für Ihr Kind in Betracht ziehen, wäre es sinnvoll, wenn Sie Ihren Sprößling während der gesamten Zeit vor dem Rechner begleiten. Ein Computer kann und soll kein Babysitter sein.

Die technische Seite dieses Spiels fiel durchaus zufriedenstellend aus. Der Titel läuft komplett von der CD, benötigt keinen Festplattenplatz und ist auf modernen Rechnern ausreichend schnell. Leider findet sich hier, wie bei vielen anderen Spielen dieses Genres auch, noch ein kleiner Haken. Dieses Spiel läuft nur in einer 256-Farben-Grafikumgebung. Zwar bietet das Handbuch zum Spiel eine kurze Hilfe zur Konfiguration eines Windows-Rechners, aber die wahre Lösung kann dies ja nicht sein.



Nein, dies ist nicht der Werbeslogan eines Oberbekleidungsherstellers. Es handelt sich um wertvolles Liedergut für Kinder



Klicken Sie dem dicken Frosch auf den Bauch - und schwupps, spuckt er eine Menge Spielzeug aus

Fazit: Bedingt empfehlenswert. Vorschulkinder brauchen immer Begleitung von Erwachsenen

Bitte umblättern ☞

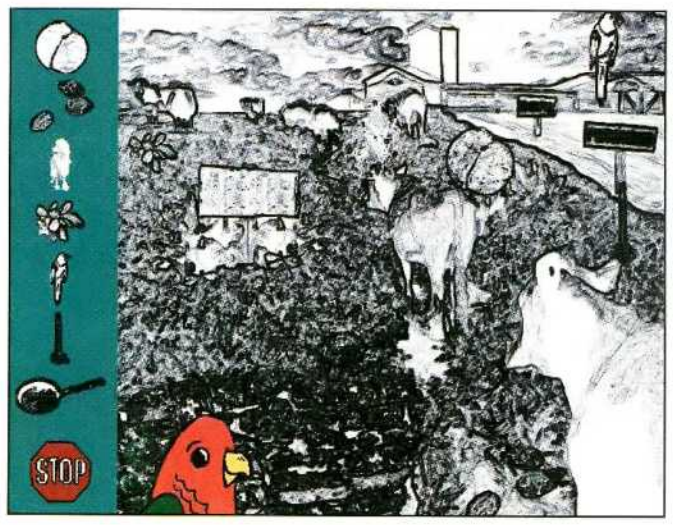
Die Kichererbsenbande entdeckt Bauer Bonks Buchstabenhof

Hersteller: Ravensburger interactive

Wollt ihr einen Ausflug auf den Bauernhof machen? Ja? Dann schnell los! Und jetzt kommt eine B-Geschichte: Bauer Bonks Buchstabenhof bietet Buchstabenspiele bis Birgits Babysitter Bernd baselig ben Bildschirm beschädigt. Birgit brüllt, bis Bernd bezahlt.

Anm. des Chefzahlers: Nun weiß ich auch, woher Maren Gilzer ihre Kenntnisse bezieht…

Spaß beiseite. Kinder, die schon ein wenig lesen können oder buchstabieren lernen, finden hier genügend Material, um sich ein Weilchen beschäftigen zu können. Bauer Bonk führt die Kinder über seinen Hof. Hier finden sich viele Dinge, zu deren Anfangsbuchstaben es Bilder, Animationen und eine kleine Geschichte gibt. Gelungene, detailreiche Fotografien zeigen viele alltägliche Dinge aus einem ungewohnten Blickwinkel. Dazu gibt es als Untermalung die passenden Geräusche. Das ist nicht halb so uninteressant, wie es klingt. Welches Stadtkind hat denn schon einmal die Gelegenheit, einen Blick in einen Bienenstock zu werfen und das aufgeregte Summen der fleißigen kleinen Arbeiter zu hören? Wenn der Ausflug über den Bauernhof zu langweilig wird, gibt es zur Abwechslung noch die schon aus dem Hi-Ha-Hosenland bekannten Sortierspiele oder Bauer Bonks Sprücheküche. Leider gibt es keinen Sprüchegenerator, der ab und an für Neuerungen in Bauer Bonks Repertoire sorgt. Mit der Zeit werden Weisheiten wie "Ameisen singen, lachen wie doof, alles ist anders auf diesem Hof." dann doch ein wenig langweilig. Obwohl dieses Spiel wirklich eine Vielzahl von Sprüchen, Geräuschen, Bildern und Animationen bietet, nutzt es sich doch recht schnell ab.



Dieses Suchspiel ist nicht so leicht, wie es aussieht. Kinder brauchen oft recht lange, um die komplexen Formen wiederzufinden



Hier geht es direkt zu Bauer Bonks Hof oder in die Sprücheküche. Wenn Sie schon lesen können wissen Sie ja, wo es langgeht



Ui, Honig! Hatten Sie schon einmal die Gelegenheit, in einen Bienenstock zu sehen?

Keine Kreativität

Genau so wie im Hi-Ha-Hosenland fehlen Programmpunkte, in denen die Kinder eigenen, kreativen Ideen nachgehen können. So gut vorgefertigte Ideen und Lerninhalte sein mögen, Kinder lernen schnell und vergessen langsam. Bauer Bonks Buchstabenhof ist daher nicht allzu lange interessant. Auch Kinder, die schon mit dem PC umgehen können, sollten ihren Besuch auf dem Bauernhof nicht ohne Begleitung stattfinden lassen. Der PC ist kein guter Babysitter und Sie sollten sich die Zeit nehmen, mit gemeinsam mit Ihrem Kind Streifzüge durch diese Software zu unternehmen.

Fazit: Bedingt empfehlenswert. Wird rasch uninteressant.

Living Books: Sheila Rae, die Mutige

Hersteller: Broderbund

Es ist wieder soweit. Nach einer Pause des Schaffens können wir Ihnen in dieser Ausgabe neue Titel aus der Reihe der Living Books von Broderbund vorstellen. Sheila Rae, die Mutige ist ein Titel aus dieser Reihe. Er präsentiert sich in der, wie schon aus den vergangenen Tests gewohnt, in professionellen und liebevoll gestalteten Aufmachung. Diese Geschichte erzählt von Sheila Rae, einem der



Wer hat Angst vor'm bösen Wolf?

mutigsten aller Mäusekinder, und ihrer kleinen Schwester. Und, in der Tat, Sheila ist ein wirklich mutiges Mäusekind. Täglich beeindruckt sie ihre kleine Schwester auf ein Neues. Sie tritt mutig auf die Ritzen des Pflasters (Dabei kommt man dann doch in die Hölle, erinnern Sie sich noch?), hat keine Angst in der Dunkelheit, fürchtet sich weder vor Blitzen noch vor dem Donner. In der Schule hat sie sogar den Mut, sich gegen die großen Jungs, die nichts als Blödsinn vorhaben, durchzusetzen. Sheila verliert erst den Mut, als sie von der Schule aus einen neuen Heimweg probieren will und sich gründlich verirrt. Jetzt ist es ihre kleine Schwester, die auf einmal die Mutige ist. Sie führt Sheila sicher nach Hause und verliert auf diesem Weg viel von ihren Ängsten.

Dieses Living-Book spricht auf eine sehr freundliche Art viele von den Ängsten an, die Kinder täglich plagen. Zusammen mit den sehr gelungenen Zeichnungen ist hier ein wirklich gelungenes Mit- und Vorlesebuch entstanden. Gerade kleiner Kinder können mit dem Inhalt dieser Geschichte wirklich etwas anfangen, denn es ist deutlich zu fühlen, daß der Autor dieser Geschichte, Kevin Henkes, wußte, wovon er redet. Für alle Kinder, die vom Lesen der Geschichte genug haben, gibt es noch die Möglichkeit, ein Suchspiel zu beginnen oder die Lieder der Geschichte mitzusingen.

Die Geschichte von Sheila Rae, der Mutigen, ist kein Ersatz für die Gute-Nacht-Geschichte oder für Lesebücher. Falls Sie jedoch möchten, daß Ihre Kinder erste Kontakte mit dem PC machen, gibt es nur wenige Programme, die besser geeignet wären. Lern- und Leseanfänger können der Geschichte auf dem Bildschirm gut folgen, da der Sprecher langsam genug liest und der jeweilige Text farblich unterlegt wird. Auch die weitere Ausstattung dieser Software ist nicht schlecht. Zusätzlich zum Einleger der CD, in dem die Installation des Programms beschrieben wird, erhalten Sie das Bilderbuch zur Geschichte. Dieses Heft hebt sich qualitativ ebenfalls deutlich vom Standard ab. Es ist groß, aus anständigem, dicken Papier gefertigt und die Druckqualität ist makellos. Dieses Extra wertet das Programm deutlich auf, denn für viele Kinder ist eine Bildschirmgeschichte gegenstandslos. Mit einem Lesebuch, in dem die Bilder ganz lange angesehen werden können, fühlen sich Leseanfänger oft wohler.

Insgesamt gibt es an diesem Titel nur zwei Kritikpunkte. Zum einen erschien uns erschien der Ton von der CD als verbesserungsbedürftig. Im Gegensatz zu anderen Titeln dieser Reihe war bei dieser Geschichte manchmal ein blechernes Kratzen zu hören. Wir meinen, daß solche Fauxpas unter Berücksichtigung der aktuellen technischen Möglichkeiten der Vergangenheit angehören sollten. Der zweite Punkt betrifft das Vorlesebuch. Wie die anderen Living-Books auch, ist die Geschichte von Sheila Rae dreisprachig auf der CD vorhanden. Neben der deutschen Ausgabe können Ihre Kinder zwischen französisch und englisch wählen. Wenn der Text im Buch ebenfalls dreisprachig



Wenn Zuhören oder selber Lesen zu langweilig werden, kann nur noch das große Suchspiel helfen



Was für ein mutiges Mäusekind! Hatten wir nicht alle Angst, wenn es draußen ganz dunkel war und ein Gewitter war?

ausgeführt wäre und womöglich noch über ein getrennt aufgeführtes Vokabular verfügte, wäre das Handbuch perfekt. Auf diese Weise könnten auch ältere Kinder, die bereits die erste Fremdsprache erlernen, noch einen Nutzen aus diesem Programm ziehen.

Fazit: Trotz kleiner Ausstattungslücken empfehlenswert

Living Books: Das kleine Monster in der Schule

Hersteller: Broderbund



Ist es nicht niedlich? Heute hören wir nur noch: "Steh auf, altes Monster, Du mußt ackern!"

Woher hat Mercer Mayers nur diesen Titel? Es klingt fast so, als hätte der Autor schon persönlich Siebenjährige zum morgendlichen Gang in diese Institution animieren müssen. Gut gezeichnet und witzig animiert können Ihre Kinder in diesem Living Book den Alltag des jüngsten Sprosses der Familie Monster verfolgen. Wie alle anderen Kinder auch, muß das kleine Monster früh aufstehen. Nach dem gemeinsamen Frühstück mit der Familie geht es ab in die Schule. Hier gibt es nicht nur eine Menge Dinge zu lernen und zu entdecken, es stehen auch die ganz normalen Auseinandersetzungen mit den Schulkameraden an.

Sowohl die Idee als auch ihre Umsetzung ist sehr gelungen. Zusammen mit dem Text- und Lesebuch, das dem Spiel beiliegt, ist das Programm ziemlich komplett. Sowohl die animierte Grafik auf dem Bildschirm als auch die detaillierten Zeichnungen des beiliegenden Heftes lassen große und kleine Leser immer wieder lächeln. Der Alltag aller Kinder dieser Welt, ob Mensch oder Monster, ähnelt sich doch sehr. Auch dieser Titel der Living Book-

Bitte umblättern ☞

Reihe ist nicht nur nett anzuschauen, sondern beschäftigt sich auch mit den Problemen des Kinderalltags. In dieser Geschichte geht es um einen Schulkameraden des kleinen Monsters, der überall aneckt. Schließlich und endlich finden die Kinder auch die positive Eigenschaft des Außenseiters, denn er ist der tollste Zeichner der Klasse.

Das Living Book liegt auf der CD dreisprachig vor. Falls Ihre Kinder zweisprachig aufwachsen, sind die Living Books, zumindest in der Bildschirmversion, ideal. Leider ist auch bei diesem Titel das ansonsten tadellose Begleitheft nur in Deutsch ausgeführt. Die Living Books sind nicht nur schön, sondern auch inhaltlich gut gestaltet. In dieser Programmreihe finden Sie Produkte, die den Vergleich mit vielen Kinderbüchern nicht zu scheuen brauchen. Die Welt der Figuren in den Living Books ist so nahe an der Wirklichkeit, daß Kinder sich gut mit den Darstellern und deren Problemen identifizieren können. Auch durch die Ausstattung mit dem recht gut gemachten Begleitbuch kann diese Serie Pluspunkte sammeln. Trotzdem würde eine mehrsprachige Ausführung des Begleitmaterials diese Programme nicht nur in der Bewertung aufwerten, sondern auch dem Verbraucher, in diesem Falle Kinder im Vorschul- oder ersten Schulalter Vorteile bringen.



Ich kann mich noch genau erinnern. Mir ist in der Schule auch immer das ganze Gestrüpp eingegangen



Schöne, heile Monsterwelt. Trotzdem muß immer einer draußen bleiben...



Auch kleine Monster haben es morgens eilig und müssen eine Menge Zeug schleppen

Vielleicht läßt sich diese Verbesserung ja bei den nächsten Spielen dieser Reihe integrieren.

Zum Schluß stellt sich nur noch eine Frage: Die Living Books für dem amerikanischen Markt können auch als Audio-CD abgespielt werden. Die jeweiligen Geschichten werden dann ausführlicher erzählt. Warum gönnt Broderbund nicht auch den Kindern in Europa diesen Vorzug?

Fazit: Empfehlenswert

Coktel English First Steps

Hersteller: Coktel



Durch intuitive Benutzerführung werden landen Sie rasch am Ziel der Wahl

ADI ist wieder da! Die Lernsoftwareserie ADI zeigt sich immer gleich. Hier herrschen hohe Standards, die diese Serie zum Marktführer im Bereich Edutainment machten. Die ADI-Serie kann Ihr Kind vom Vorschulalter bis zur weiterführenden Schule begleiten. Diese umfangreiche Produktserie läßt keine Lücken. Eine gemeinsame Workbench für alle Programme der Serie und umfangreiche Kontrollmöglichkeiten der Fortschritte in den Lernbereichen für eine ganze Kindergruppe und die Eltern oder Pädagogen gehören hier zu den Selbstverständlichkeiten des Alltags. Man merkt dem Programm an, daß die Programmierer bei ihrer Arbeit Unterstützung von Pädagogik-Profis hatten.

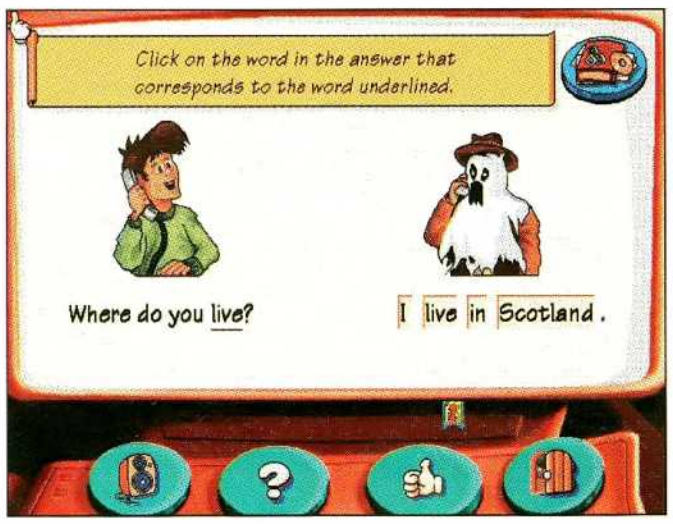
Riesenpaket

Coktel English First Steps ist ein Riesenpaket Software. Zum Lieferumfang gehört das Basisprogramm der Reihe, auf dem die einzelnen Lernanwendungen aufbauen, und das Lernprogramm selbst. Damit purzeln schon drei CDs aus der Packung. Als besonderes Gimmick befindet sich in der Packung noch eine vierte CD, ein Spiel aus der Playtoon-Spielreihe. Damit ist nicht nur der PC, sondern auch der Benutzer erst einmal ausgelastet. Schon das Basisprogramm dieser Reihe glänzt mit einer ganzen Reihe von Funktionen. Der Hauptbildschirm des Basisprogramms bietet Zugriff zu allen weiteren Programmteilen. Außerdem finden sich hier eine Menge weiterer Funktionen, die Aktivität und Entspannung bieten. Angefangen mit zahlreichen lustigen Animationen bietet diese Software Eltern und Kindern die Möglichkeit, den Lernerfolg mitzuverfolgen. Von hier aus geht es weiter in die einzelnen Lernprogramme. ADI English bietet zahlreiche Funktionen vom persönlichen Sprachlabor bis zum Grammatik-Training. Die Lernanwendung gliedert sich in drei Bereiche, Lernen, Verstehen und Anwenden. Der Bereich Lernen beinhaltet mehr als 1000 Fragen, zu denen es Übungen und Wiederholungsaufgaben gibt.

Wie andere Programme der ADI-Serie auch, verfügt diese Software über Mechanismen, sich dem Lerntempo des Schülers anzupassen. Werden häufiger Fehler gemacht, geht es langsamer voran, sind immer alle Antworten richtig, wird das Lerntempo gesteigert. Der Bereich Verstehen soll mit einem einstündigen Video ein Gefühl für Sprache, Aussprache und Rhythmus der Fremdsprache erzeugen. Hier schließt lückenlos das Sprachlabor an. Es ist sehr schwierig, eine Fremdsprache zu erlernen, wenn keine Möglichkeit vorhanden ist, sie zu sprechen, und die eigene Aussprache und Wortmelodie mit der eines Vorbildes zu vergleichen. Eben diese Möglichkeit bietet das



Man liebt sie oder man haßt sie. Die bunte Workbench bietet Zugang zu allen Programmteilen



Hier wird nicht nur der korrekte Satzbau gelernt, ihre Kinder bekommen durch Zuhören auch ein Gefühl für die korrekte Aussprache

Sprachlabor. Hier können Ihre Kinder nicht nur im Lexikon nachschlagen, sondern auch eigene Sätze aufnehmen und mit vorgegebenen phonetischen Übungen vergleichen.

Da die Programme der ADI-Reihe sich mit ihren Lerninhalten nach den Richtlinien für Lerninhalte des Kultusministeriums richten, kann mit dieser Produktserie neu erlerntes Wissen ausprobiert und verfestigt werden. Die zahlreichen Kontrollmöglichkeiten, wie zum Beispiel eine monatliche Auswertung der Lernergebnisse, können dabei sehr nützlich sein. Der Einstig in diese Programme ist einfach. Kinder sind von der bunten Benutzeroberfläche überzeugt und finden sich durch die intuitive Benutzerführung schnell in den Programmen zurecht. Falls Ihr Kind sich bereits mit Programmen der ADI-Reihe auskennt, gibt es eine Reihe von Funktionen, mit denen die interaktive Oberfläche des Programms individuell ausgestattet und ergänzt werden kann.

Die Programmierer von Coktel wissen anscheinend sehr genau, daß Lernsoftware, so gut sie auch gemacht ist, für Kinder einen Arbeitsplatz bedeutet. Deshalb ist auch in diesen Programmen für genügend Entspannung gesorgt. Ob Entspannung unbedingt vor dem Monitor des Rechners stattfinden muß, könnte ein Streitpunkt werden. Auf jeden Fall bietet diese Programmreihe zahlreiche Spiele. Damit das ADI-Lernprogramm nicht zum ADI-Spielprogramm wird, haben sich die Schöpfer dieser Serie etwas einfallen lassen: Die Kinder sammeln in den einzelnen Lernbereichen der Software Punkte. Wenn ein Aufgabenbereich richtig gelöst wurde, erhält der "Kandidat" sechs Punkte. Jeweils alle 30 Punkte erhält Ihr Kind Zugang zu einem weiteren Spiel. Dieses System ist ein nicht zu unterschätzender Anreiz, Lernerfolge zu beflügeln (und das ganz ohne rote, männliche Kühe!).

Anm. des Chefmuhers: Ich will aber Kühe!

Die Programme der ADI-Serie sind äußerst umfangreich ausgestattet und lassen nur noch wenige Wünsche offen. Auch die mit den Programmen gelieferten Handbücher können überzeugen. Sie erklären Kindern und Eltern alle Programmfunktionen eingängig und sind übersichtlich aufgebaut. Genauso gut wie die Benutzerführung durch Software und Handbuch funktioniert auch die technische Seite dieser Programme. Die ADI-Reihe läuft auch auf weniger leistungsstarken Systemen sehr zuverlässig. In unseren ausgedehnten Testphasen ist es noch nie zu einem Systemstillstand gekommen, selbst dann nicht, wenn die Screengrabber-Software sich in das Einerlei des Alltags mischte. Ein einziger wunder Punkt fiel uns bei der Durchsicht der Handbücher auf: Wir entdeckten eine 0190-Hotlinenummer. Diese war zwar mit einem lobenswerten Hinweis versehen, das der Service Geld kostet, aber wir meinen, daß in Anbetracht der sehr guten Verkaufszahlen der Reihe einer billigeren Lösung der Vorzug gegeben werden sollte.

Zum guten Schluß möchten wir noch kurz das Bonusspiel zu English First Steps vorstellen. Der Titel "Das Geheimnis des Schlosses" stammt aus der Playtoons-Reihe von Coktel. Die Playtoons sind interaktive Spielebaukästen, mit denen Kinder eigene Szenerien mit animierten Figuren zusammenstellen können. In diesen Spielen ist lediglich der Hintergrund der Umgebung vorgegeben. Die animierten Elemente des Spieles können von den Spielern frei plaziert werden. Hier ist der Phantasie nahezu keine Grenze gesetzt. (Ich werde mich weigern, "Fantasie" zu schreiben. Auch mit der Reform der Schriftsprache schüttelt es mich bei der Vorstellung von Sätzen wie "Der Psüchologe fantasierte nähmlich in der Schneeeifel von Pappplatten." Der Red..) Mittlerweile sind zu den Spielen der Playtoons-Reihe sogar Erweiterungen mit neuen, animierten Figuren erhältlich.

Fazit: Sehr empfehlenswert



Wenn schon spielen, dann kreativ. Die Playtoons setzen nur wenige Grenzen

Spiele und Grafiktreiber

Liebe Hersteller von Lernsoftware, es wird wieder einmal Zeit, ein Wort an euch zu richten. Wir finden es ganz in Ordnung, Software in Kombiversionen für IBM-kompatible PCs und MACs herauszubringen. Dieses Vorgehen spart Zeit, Arbeit und die Kosten der Organisation für einen Vertrieb von zwei verschiedenen Spielversionen. Mittlerweile schreiben wir das Jahr 1997. Es ist völlig normal, das ein Windows-Rechner mit einer Farbtiefe von 16 oder 24 Bit arbeitet. Sorgt bitte dafür, daß eure Programm auch in diesen Umgebungen einwandfrei lauffähig sind. Es ist absolut unzumutbar, eine Software für Kinder herauszubringen, in deren Handbuch sich Sätze wie "...und wenn Deine Grafikkarte mit mehr als 256 Farben arbeitet, mußt Du den Treiber umkonfigurieren. Und das geht so:.." auftauchen. Bei Windows-PCs finden sich im Normalfall keine MAC-Schaltflächen, mit denen die Farbtiefe verändert werden kann. Bei diesem System ist es seit Jahren selbstverständlich, daß jede beliebige Software mit jeder beliebigen Farbtiefe arbeitet. Da hilft auch nicht die Aufforderung an den Benutzer (in diesem Fall obendrein noch Kinder), etwas zu ändern. Der Quellcode muß passen. Stellen Sie, verehrter Programmierer, sich doch einmal vor, was Sie sagen, wenn Sie nach Hause kommen, Ihr Fünfjähriger hat den Rechner in Grund und Boden gefahren, den ganzen Tag gebangt, was passieren wird, wenn Papi heimkommt, und Ihnen dann die Stelle im Handbuch zeigt, die mit "Und dann mußt Du..." beginnt. Vielen Dank auch.

Bei Software für Kinder kommt es also nicht nur auf den Inhalt an, auch die Technik muß einwandfrei, ohne Gefummel, laufen. Letztendlich ist auch die problemlose Handhabung eines Programms ein entscheidendes Bewertungskriterium für die Güte einer Software.

Heben Sie ab mit... Seite 126-127







Multimedia

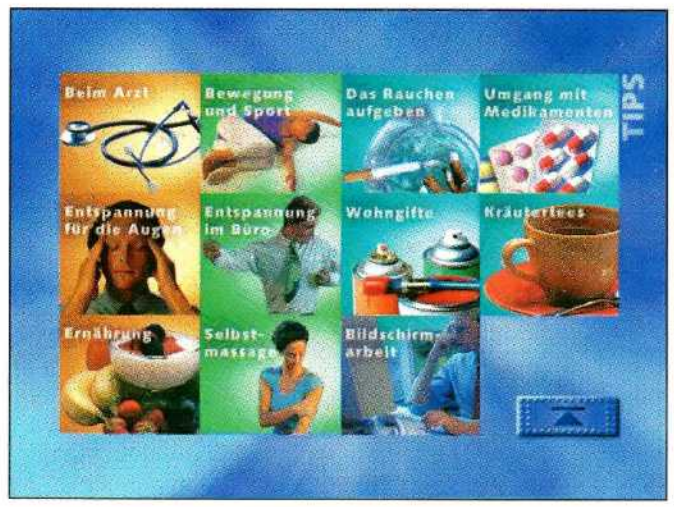
Jeden Monat kommt eine Zeit, in der sich Marco Gremmel stundenlang vor den Computer setzt und abtaucht in die Welt immer neuer Multimedia-CDs. Dieses Mal war er sehr erstaunt, denn auf den ersten Blick versprach die Ausbeute in diesem Monat ungeheuer vielversprechend zu sein. Ob sich dieser Eindruck auch beim genaueren Betrachten bestätigt, das werden Sie auf den nun folgenden Seiten erfahren.

Kursbuch Gesundheit

Natürlich freue ich mich auch immer wieder, wenn abgrundtief schlechte CDs in meine Hände fallen – in diesen Momenten erhöht sich mein Herzschlag, und Schaum sammelt sich vor meinem Mund an. Doch ich freue mich auch über gute Neuerscheinungen. Daher beginne ich dieses Mal mit einem vielversprechenden Produkt. Die Rede ist vom Kursbuch Gesundheit. Warum das Ganze Kursbuch heißt (und nicht etwa Kurs-CD) ist schnell erklärt. Unter dem gleichen Titel erschien nämlich vor einiger Zeit ein Buch (so mit Buchstaben und Papier), das innerhalb kürzester Zeit zum Bestseller wurde.

Nun machte man sich natürlich Gedanken, den Erfolg auch auf digitalem Wege zu nutzen. Und das ist auch sehr gut gelungen. Nicht nur Hypochonder werden hierbei auf ihre Kosten kommen, auch der normale Kranke findet auf dieser Scheibe in einem übersichtlichen Stichwortregister jede Krankheit, die er sucht. Sogar ausgefallene Krankheiten wie Autismus werden behandelt. Und vom Abbau der Knochen bis hin zur Zystitis ist alles vertreten, woran der Homo Sapiens erkranken kann. Letzteres ist allerdings in gutem Deutsch eine Blasenerkrankung.

Haben Sie mit dem Stichwortverzeichnis gefunden, wonach Sie gesucht haben, werden Sie umfassend über die Symptome, Vorbeugemaßnamen, die Behandlungs-



methoden und einige andere wichtige Punkte informiert. Manchmal vielleicht etwas zu knapp. Aber alles in allem kann man besonders aufgrund der großen Begriffsanzahl nicht meckern. Wer bereits das gedruckte Kursbuch Gesundheit sein Eigen nennt, der wird bis jetzt nichts neues erfahren haben. Denn bis hierhin gleichen sich das gebundene und das digitale Buch. Mit dem Medium CD eröffnen sich natürlich neue Möglichkeiten. Daher gibt es außer dem Register noch drei weitere Menüpunkte, die Sie aufrufen können und die allesamt mit Sprachausgabe und manchmal sogar kleinen Videos und Animationen begleitet werden.

Doch alles der Reihe nach, ich will ja nichts überstürzen. Zuerst einmal gibt es da einen Themenbereich, in welchem man eigene Probleme analysieren kann. Anhand einer Abbildung des menschlichen Körpers können Sie mittels der Maus auswählen, an welcher Stelle Sie Schmerzen haben. Nehmen wir als Beispiel Ihr Bein. Nun müssen Sie sich näher festlegen. Haben Sie Probleme an den Füßen, am Knie, an der Wade... Ich entscheide mich fürs Knie und muß jetzt angeben, was für eine Art von Schmerz ich verspüre. Vier Auswahlmöglichkeiten, die das Knie betreffen, gibt es. Ich gebe an, daß die Schmerzen von einer Rötung und Schwellung begleitet werden. Die Diagnose des Programms lautet auf Schleimbeutelentzündung. Klingt appetitlich, nicht wahr?

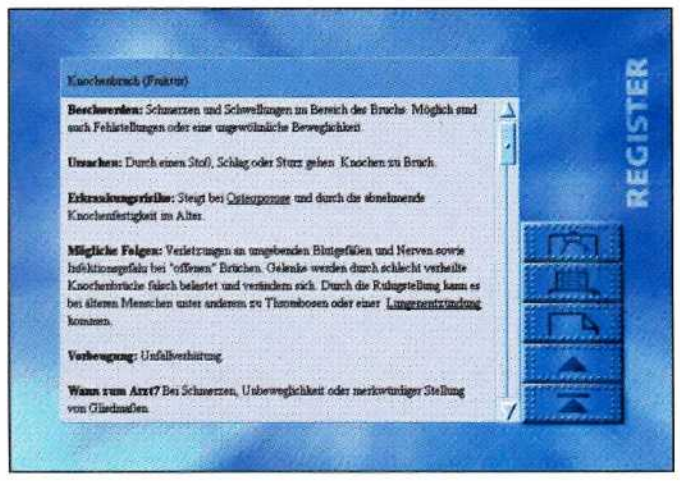
Anm. des Chefkranken: Diese Rötung und Schwellung kenne ich nur zu gut, allerdings etwas höher. – Nein, an der Schulter, Sie Ferkel!

(Anm. des Layouters: Hätte mich auch gewundert...)



Doch dies ist nur ein Teil des multimedialen Kursbuches. Das nächste Kaptitel heißt Anatomie und dreht sich um die Funktionen der verschiedensten Bereiche des menschlichen Körpers. Viele Animationen bringen Ihnen anschaulich näher, was in Büchern so trocken und unverständlich daherkommt. Deutlich und mit einfachen Worten gesprochen ertönt die Stimme von uns' Brinkmann, Klausjürgen Wussow, aus den Lautsprechern. Doch auch die Stimmen der anderen beiden Sprecher sind so deutlich wie selten zuvor bei einer Multimedia-CD.

Wenn Sie mehr über die Funktionen Ihres Körpers erfahren wollen, dann sollten Sie lieber "A.D.A.M." kaufen, daß in diesem Punkt weitaus mehr bietet. Kursbuch Gesundheit beinhaltet das Deuten von Krankheitssymtomen allerdings noch zusätzlich – und das umfangreiche Verzeichnis an Krankheiten ist professionell und übersichtlich gestaltet. Ich bin begeistert – und Sie werden es auch sein.



Englisch in 90 Tagen

Wissen Sie, was ein fortgeschrittener Anfänger ist? Also ich kann mir darunter nichts vorstellen... Ist es vielleicht das gleiche wie ein anfänglich Fortgeschrittener? Diese Fragen stellten sich mir, als ich die CD-Hülle des neuesten Produkts von TopWare (meiner erklärten Lieblingsfirma in Sachen Multimedia) in den Händen hielt. Nach näherer Betrachtung dieser Scheibe kann ich aber sicherlich davon ausgehen, daß meine Wenigkeit mehr ist als ein fortgeschrittener Anfänger. Die Grammatik und die Vokabeln, die dieses Programm abfragt, sollten wohl einem jedem mit Mittlerer Reife bekannt sein.

Zu empfehlen ist "Englisch in 90 Tagen" wohl eher für Menschen, die seit ihrer Schulzeit nicht mehr sonderlich viel mit Englisch am Hut hatten und jetzt einen Auffrischungskurs machen wollen. Das Lernen erfolgt mit diesem Programm folgendermaßen: Sie geben anfangs ein paar Optionen in Sachen Dauer der Übung und Schwierigkeitsgrad an und werden anschließend für die eingestellte Zeit abgefragt. Gezieltes Lernen gibt es also nicht, nur ununterbrochene Tests Ihres Wissens. Lernen können Sie nur aus Ihren Fehlern.



Dafür kann ich allerdings wieder einmal eine große Anzahl von Fehlern und unschönen Umsetzungen bemängeln. Und natürlich lasse ich Sie auch wieder gerne an meinen Erlebnissen teilhaben. Was mich besonders ärgerte, war die schlechte Bildqualität der Videos und die verrauschte Sprachausgabe. Dabei muß ich an dieser Stelle auch anmerken, daß man diese beiden Features bei der Entwicklung des Programms auch gleich außen vor gelassen haben könnte. Denn das einzige, was mit Sprachausgabe unterlegt und von einem Video begleitet wird, ist die Auswertung am Ende jeder Übung. Bald hat man die verrauschten Sprüche dieser Frau allerdings gewaltig satt. "Sehr gut. Sie haben eine eins miehnuss" mag sich ja beim ersten Mal recht lustig anhören, später allerdings ist man nicht mehr in der Stimmung für so etwas. Abgesehen davon fielen mir noch weitere kleine Schönheitsfehler auf, von denen ich an dieser Stelle aber nicht alle nennen möchte.





Ist die Lektion gerade zu Ende, dann können Sie sich entscheiden: "Sie haben die von ihnen gewählte Lehrdauer erreicht. Möchten Sie die Lernsitzung fortsetzen oder für heute beenden?" Soweit habe ich keine Probleme mit dieser Abfrage, immerhin spricht Sie den Benutzer vorbildlich an und stellt eine klare Frage. Klar antworten konnte ich darauf allerdings nicht, da ich mir nicht sicher war, ob ich jetzt "ja" oder "nein" anklicken sollte. Dilemma!

Alles in allem kann ich "Englisch in 90 Tagen" nur bedingt empfehlen. Als kleine Hilfe vor einem Englandurlaub kann es sicherlich dienen. Und bis auf die oben genannten Macken befriedigt es auch kleinere Ansprüche. Nicht getestet habe ich allerdings die Statistik. Denn die war in gelber Schrift auf weißem Grund einfach nicht zu lesen.

I-Info

Wie soll ich den Test dieser CD noch einleiten? So langsam gehen mir wirklich die Einfälle aus. Denn nach NL-Info, GB-Info, AU-Info und natürlich D-Info ist dies schon die fünfte Telefon-CD, die mir zum Testen in die Hände fällt. Und ich kann Ihnen wirklich ohne Zweifel versichern, daß die Bedienung den Vorgängern gleicht, wie ein Ei dem anderen. In Fällen wie diesen versuche ich meistens, vom eigentlichen Programm Abstand zu nehmen und auf eher nebensächliche Dinge einzugehen.

Manchmal grüße ich in solchen Situationen auch einfach Freunde von mir. Dieses Mal wären Thinka und Alessa an der Reihe.

Anm. des Chefgrußisten: Ich grüße wieder mal Jens aus Ulm, Matthias und ganz besonders unsere Smilie-Mobile-Bastlerin Astrid, Heide nebst Family und Roland aus Sachsen-Anhalt.

Bitte umblättern ☞

Michel grußt: Helmut K. aus Bonn.

Lourens grüßt: Aaltje, Neil, Pim, Phoebe, sein Mutter, die Schwiegereltern und den Rest seiner Familië und Bekannte.

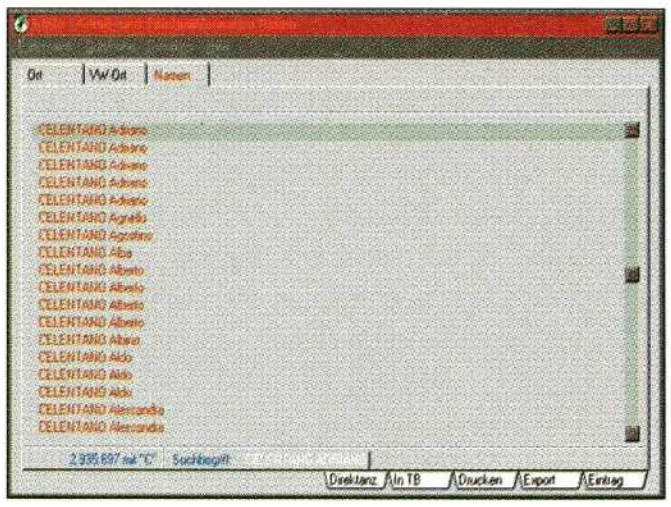
Doch beim Review von I-Info gebe ich mir dann doch einmal mehr Mühe – mein Chef wird es mir danken. Den Test der Programminhalte konnte ich nicht so gewissenhaft durchführen. Denn obwohl mein Vorname dies unter Umständen vermuten läßt, kenne ich keine einzige Person in Italien. Ich war zwar vor langer Zeit mal dort in Urlaub, doch war das einzige, an das ich mich erinnern kann, ein dicker Algenteppich, der das Schwimmen relativ unangenehm werden ließ. Algen konnte ich in I-Info allerdings nicht entdecken. Nur Adriano Celentanos – gleich mehrere! Ob der italienische Schauspieler eine mutliple Persönlichkeit ist, kann durch diese Tatsache allerdings nicht bewiesen werden.

Wer die letzten Ausgaben nicht genau durchgelesen haben sollte und außerdem noch nie mit einer XY-Info in Kontakt kam,



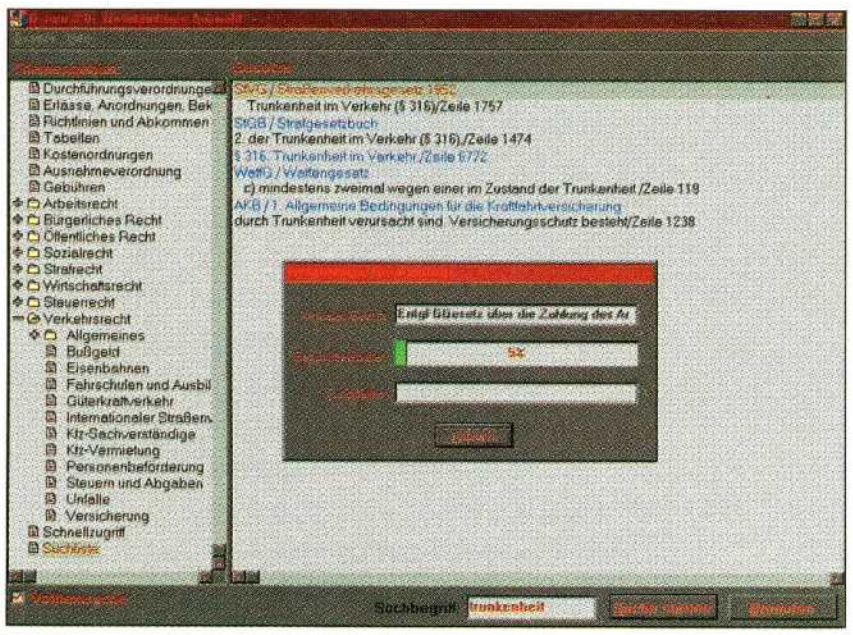
werde ich jetzt noch einmal mit den grundlegenden Optionen vertraut machen. Wie immer sind Sie in der Lage, Menschen nach ihrem Namen, nach dem Wohnort und der Straße oder nach ihrer Telefonnummer zu suchen. Eine Exportfunktion erlaubt es Ihnen, Adressen einfach in die Zwischenablage zu übernehmen und in Ihre Briefköpfe einzufügen. Und mit einem Modem sind Sie in der Lage, per Mausklick die Nummer des Teilnehmers zu wählen, den Sie auserkoren haben, ihn mit einem Anruf zu beehren.

Auch in Sachen Screenshots fiel mir die



Arbeit bei dieser Scheibe ungemein schwer. Immerhin kann ich nach so vielen CDs im gleichen Stil keine neuen Bilder mehr liefern. Daher habe ich mich entschlossen, auch vom überaus interessanten Installationsvorgang ein nettes Foto anzufertigen. Alles in allem ist I-Info, abgesehen davon, daß es die "24 millioni di utenti" auch in italienischer Sprache zugänglich macht, auf dem gleichen Qualitätsstandard wie seine Vorgänger. Also sei diese CD auch dieses Mal jenen Menschen ans Herz gelegt, die oftmals auf Auskünfte (über in diesem Fall italienische) Telefonbucheinträge angewiesen ist.

D-Jure



Und ich hab' schon Angst gehabt, daß TopWare unser Heimatland ganz außer Acht läßt und nur noch CDs produziert, die mit anderen Landeskennungen beginnen. Mit D-Jure fällt mir da natürlich ein Stein vom Herzen. Und als ehemaliger Politik-Unterricht-Teilnehmer bin ich natürlich gleich auf den Zusammenhang zwischen Jure und Jura aufmerksam geworden.

Gleich darauf habe ich mit einem Schlag verstanden, daß Menschen, die Anwälte werden, vorher Jura studiert haben und D-Jure somit was mit Anwälten zu tun hat. Hätte ich gleich einmal näher auf die CD geschaut, hätte ich auch eher herausgefunden, was mir da eben klar wurde: Das Programm dreht sich um deutsche Gesetzestexte. Da bin ich aber mal gespannt...

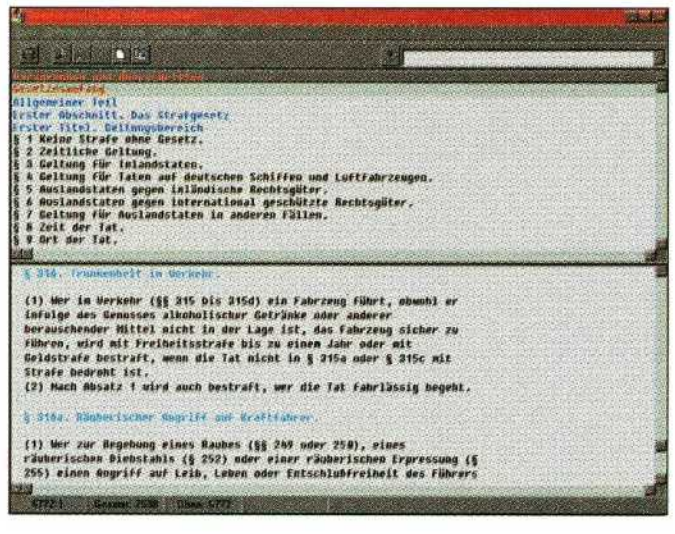
Schnell gelernt habe ich, daß man die meisten Gesetzestexte mehrmals lesen muß, bevor man sie versteht. Interessant finde ich vor allem Sätze wie diesen: "Im Falle der Tötung ist der Schadensersatz durch Ersatz der Kosten einer versuchten Heilung sowie des Vermögensnachteils zu leisten, den der Getötete dadurch erlitten hat, daß während der Krankheit seine Erwerbsfähigkeit aufgehoben oder gemindert oder eine Vermehrung seiner Bedürfnisse eingetreten war." Alles klar?

Anm. des Chefjuristen: Was hatte ich doch gleich auf meinem ReFü-Lehrgang gelernt? "Truppenverpflegung ist eine nach ernährungsphysiologischen Gesichtspunkten zusammengesetzte, hochwertige, schmackhafte Nahrung." – Weitere Erinnerungen aus dem Leben eines Reserve-Feld-, Wald- und Wiesenwebels demnächst in der beliebten Reihe "Anm. des Chefredakteurs".

Mit den Inhalten muß ich mich bei diesem Programm sicherlich nicht auseinandersetzen. Diese stehen schon seit Urzeiten in irgendwelchen Gesetzbüchern – und dafür kann auch die Produktionsfirma dieser CD nichts. Enthalten sind Texte aus den Bereichen Wirtschaftsgesetz, Öffentliches Recht, Verwaltungsrecht, Sozialrecht, Bürgerliches Recht, Strafrecht, Arbeitsrecht, Straßenverkehrsrecht und Steuerrecht. Schon beim ersten Stöbern in diesen Texten wird schnell klar, daß man Jahre über Jahre brauchen würde, um alle Paragraphen zu lesen und auch noch zu verstehen, so groß ist die Datenmenge.

Über die technische Aufmachung kann ich nicht viel meckern, denn sie ist relativ übersichtlich gegliedert und erlaubt dem Benutzer nach kurzer Zeit genau das zu finden, wonach er gesucht hat. Einzig die Volltextsuche, die sich auf alle Gesetze bezieht, ist ein wenig sehr langsam, was man mit einem schnelleren Suchalgorithmus vielleicht ein wenig besser gestalten könnte.

Menschen, die ohnehin schon viel mit Gesetzen zu tun haben, sprich also Jurastudenten und Anwälte, sollten sich überlegen, ob es ratsam ist, sich eine CD

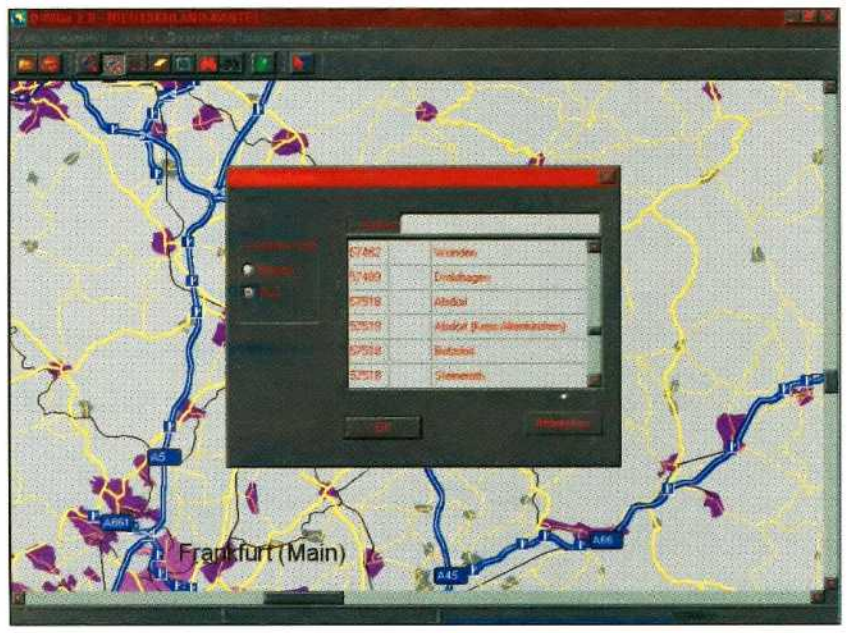


zuzulegen oder doch lieber auf gebundene Bücher zurückzugreifen. Immerhin kann man Bücher überall hin mitnehmen... Jeder andere, der sich ein wenig für das interessiert, was bei Strafvollzug oder Straßenverkehrsrecht vom Gesetzgeber geregelt wurde, ist mit D-Jure sicherlich gut beraten. Immerhin würde es eine Menge mehr Geld kosten, wenn Sie vorhätten, sich all diese Gesetzestexte in einer Buchhandlung zu kaufen.

Am Ende hat Fehlerteufelsucher Marco natürlich wieder einen Schnitzer zu vermelden. Denn obwohl es angeblich möglich ist, das Programm von der CD zu starten, war das bei mir nicht möglich. Jeder Versuch in diese Richtung endete mit einer Fehlermeldung. Erst nach der Installation klappte es dann so, wie es sollte.

D-Atlas

Und weil es so schön war, gibt es jetzt gleich noch ein Programm mit dem berühmten D am Anfang. Diesmal handelt es sich um die Neuauflage des D-Altas. Dabei handelt es sich um einen Routeplaner, wie sie in den vergangenen Wochen bekanntlich wie Pilze aus dem Boden schießen. Hierbei stellt sich nun natürlich die Frage nach der Qualität. Und gleich zu Anfang kann ich schon sagen, daß es auch D-Atlas nicht schafft, mit einem Low-Budget-Produkt den "großen" Streckenplanern wie "Map'n'Go" Konkurrenz zu machen.



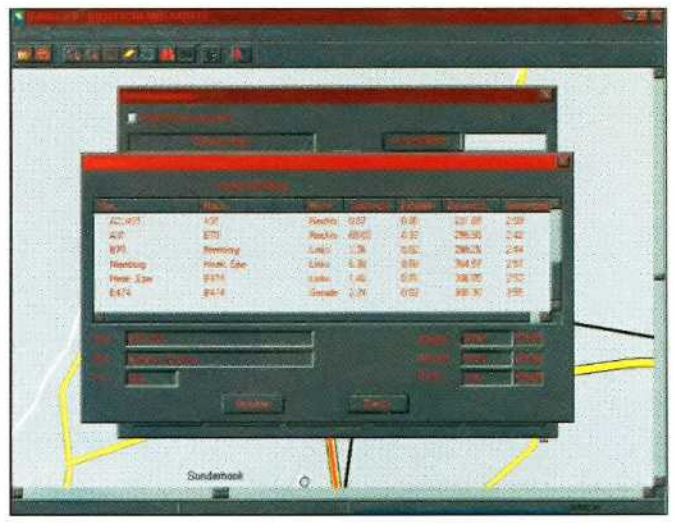
Im Großen und Ganzen unterscheidet sich dieses Programm nicht von jenen, die ich hier in den letzten Ausgaben getestet habe. Was mich insbesondere gleich zu Anfang störte, war die fehlende Möglichkeit, bei der Streckenplanung Orte durch die Postleitzahl anzugeben. Große Programmierkünste hätte das nicht gefordert, immerhin gibt es an einer anderen Stelle des Programms ein Verzeichnis mit Postleitzahlen.

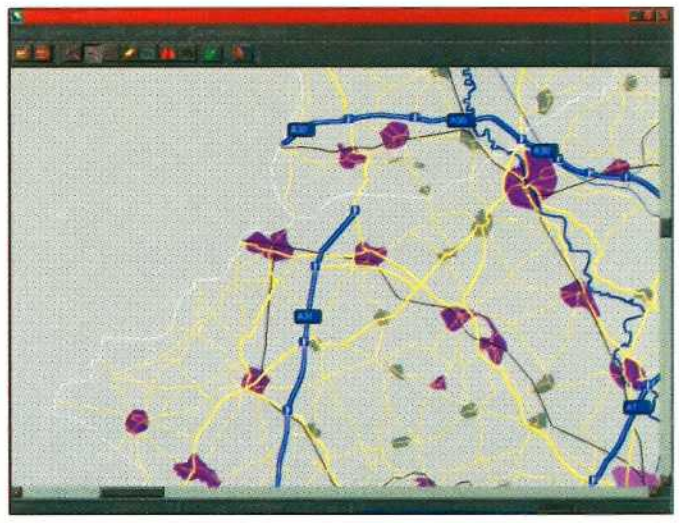
Vom Aufbau her ist dieser Planer wie auch alle anderen ziemlich langsam. Zum fröhlichen Umherscrollen durch Deutschland, um mal ein wenig zu sehen, was es so alles an Straßen bei uns gibt, ist der Aufbau deutlich zu lahm. Die Berechnung von Strecken funktioniert ohne große Probleme. Nur die Eingabe der Start- und Zielpunkte verwirrt etwas. Sie können nicht einfach nur den Namen des Ortes eingeben, sondern müssen diesen nachträglich auch noch mit der Maus auf der Karte bestimmen. Ich weiß nicht, ob das sehr sinnvoll ist, aber das ist wohl eher Geschmackssache.

Vorbildlich finde ich, daß zwischen Start- und Zielpunkt unendlich viele Zwischenpunkte eingetragen werden können. Ehrensache hingegen ist es, daß es möglich ist, alle Berechnungsergebnisse auszudrucken.

Wer sich einen Routeplaner zulegen möchte, der sollte sich wirklich sicher sein, wie oft und für welche Zwecke er ihn einsetzten möchte. So ist es zum Beispiel im Vergleich zu Map'n'Go schwer, mit diesen billigen Alternativen kleinere Orte zu finden. Außerdem fehlen eine Menge Optionen im Hinblick auf die Ausgabeform der Wegbeschreibungen und die Möglichkeit, sich die Kosten der Fahrt berechnen zu lassen.

Ich persönlich bevorzuge die professionellen und damit leider auch teuren Routeplaner. Sie sollten sich vor dem Kauf vergewissern, was Sie wollen, und dann entscheiden, ob ein solches "Billigprogramm" ausreicht, oder es dann doch mehr sein soll.





Picasso

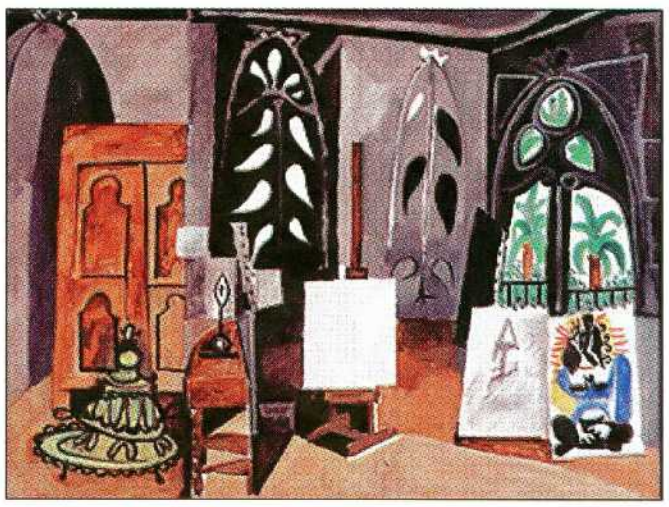
Wenigstens der Name Picasso sollte wohl jedem ein Begriff sein. Dieser Maler ist einer der bekanntesten Künstler überhaupt, und seine Werke werden in der gesamten Welt zu Höchstpreisen gehandelt. Schon zu Lebzeiten war Picasso ein gefragter und berühmter Mann. Doch mal ehrlich: Wieviel wissen wir eigentlich über diesen Menschen? Nun gut, er hat Bildchen gemalt, Skulpturen geformt und andauernd eine andere Frau im Bett gehabt (was übrigens mit keiner Silbe auf dieser CD erwähnt wird). Abgesegnet von Picassos Sohn Claude Ruiz wird in dieser Biographie nur kurz und knapp auf seine Eltern eingegangen und die weitere private Laufbahn vollständig ignoriert. Hauptaugenmerk liegt auf seiner Arbeit und nicht auf seinem Privatleben.

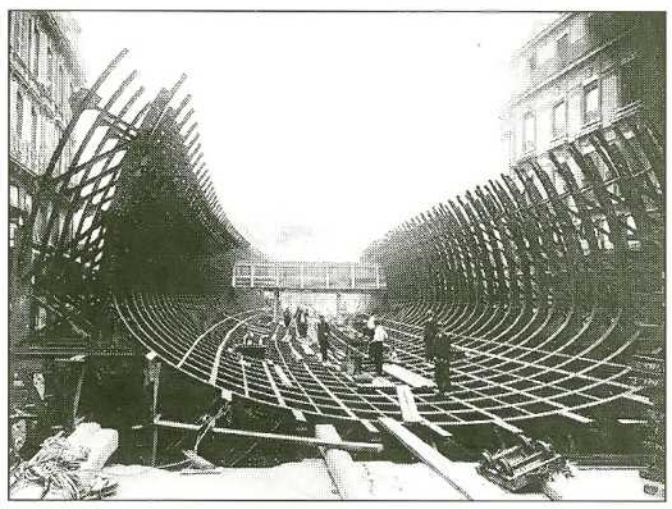
Der Eröffnungsbildschirm dieses Programms besteht aus einer Art Galerie, von der aus die Zugriff auf siebzehn ausgewählte Hauptwerke Picassos haben. Beim Betrachten dieser Werke können Sie sich auch näher über die Entstehung der Bilder, ihren kulturellen Hintergrund, die Beziehung zu Picasso selbst und den derzeitigen Besitzer informieren.

Jedes der Hauptwerke wird von einer Sequenz eingeleitet, einem Musikstück oder einem kleinen Filmausschnitt. Läßt man sich viel Zeit beim Betrachten der Bilder und beim Lesen der Texte kann es aber durchaus vorkommen, daß Sie die gleiche Eröffnungssequenz fünfmal hintereinander hören müssen. Beim ersten Mal klingt diese experimentelle und wirre Musik vielleicht noch interessant und fremd, aber beim zweiten und dritten Mal ist man wirklich schon leicht davon genervt. Ganz zu

Bitte umblättern ☞







schweigen vom fünften Mal...

Das zweite große Kapitel sind die Themen. Acht Themen (Stierkampf, Bildnisse, Selbstbildnisse, Skulpturen, Keramiken, graphisches Werk, Ballett und Theater) sollen Sie über Dinge informieren, die in Picassos Leben eine große Rolle spielten. Wie schon angedeutet, ist es mittels der Maus schnell und einfach möglich, Bilder näher zu untersuchen. So kann beispielsweise näher herangezoomt werden, die dann näher mit gesprochenem Kommentar analysiert werden. Außerdem werden Sie über die Aussage des Motivs, Verbindungen zu seinen anderen Werken und die Linienführung informiert. Ein Glossar informiert über fachsprachliche Ausdrücke und erklärt diese. Zusätzlich gibt es last not least einen Index und die Möglichkeit eines Rundgangs. Der Index ist aufgeteilt in ein chronologisch bzw. zeitlich geordnetes Register. Der Rundgang hat mich leider sehr enttäuscht. Zwar bietet er die Möglichkeit, sich entspannt zurückzulehnen und sich die gesamten Informationen der CD nacheinander anzusehen, doch sind die einzelnen Bildschirmseiten gerade mal so lange zu sehen, daß es möglich ist, die Überschrift zu erkennen und einen kurzen Blick auf die Grafiken und Bilder zu werfen. Um den Text zu lesen, reicht es in vielen Fällen bei weitem nicht.



Zum Schluß muß ich wie immer ein paar Worte über die Aufmachung und die Präsentation verlieren. Im Großen und Ganzen haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben und das Programm schön gestaltet. Leider ist die technische Umsetzung etwas langsam. Aus diesem Grund müssen Sie mit etwas langsamen Ladezeiten rechnen, wenn Sie die Bildschirmseiten wechseln. In der lobenswerterweise gedruckten Anleitung heißt es treffend: "Manchmal hören Sie dann auch gesprochenen Text:" Und so ist es dann auch. Manchmal ist auch Sprachausgabe zu hören, jedoch ist es unklar, warum nur einige Bildschirmseiten auch mit gesprochenen Worten unterlegt wurden. Oftmals müssen Sie nämlich zur Lesebrille lesen und sich selbst schlau machen. Im technischen Hinblick ist die Sprachausgabe eher unterdurchschnittlich. Mir ist es immer noch ein großes Rätsel, warum die Sprachaufnahmen der meisten Multimedia-CDs so schlecht geraten. Bei Picasso sind metallische, zu helle und leicht verrauschte Sprache zu bemängeln, bei der die Worte zwar klar zu verstehen sind, der Klang allerdings nicht so gefällt.

Alles in allem ist diese CD allen Kunstliebhabern zu empfehlen. Man sollte sich allerdings Gedanken darüber machen, vielleicht doch lieber ein gutes Kunstbuch mit Farbabbildungen zu kaufen. In diesem Bereich gibt es sicherlich kompetentere und erweiterte Informationen. Für den schnellen Konsumenten eignet sich Picasso auf CD allemal.

MULTIMEDIA

Professionelles Deutsch für Windows

Wenn Du nicht kannst schreiben anders als das hier, dann ist gut vielleicht dieses Programm. – Bei diesen Worten hätte ich es eigentlich belassen können, denn viel mehr fällt mir zum professionellen Sprachtrainer eigentlich auch nicht ein. Zuerst einmal sollte ich wohl die Zielgruppe für dieses Programm festlegen. Ich bin sicherlich kein Experte in Sachen Germanistik, doch befinden sich die Übungen in etwa zwischen dem Leistungsniveau eines Schülers in der achten Klasse der Mittelstufe und der elften Klasse der Oberstufe. Die Anforderungen sind nämlich je nach Übung unterschiedlich. Aber dazu später mehr...

Es gilt, 8.000 Fragen aus den folgenden Lernbereichen richtig zu beantworten: Lückentext, logische Ausdrücke, Synonyme, Antonyme, Homophone, Oberbegriffe, passende und unpassende Ausdrücke, Abkürzungen, Umgangssprache, Grammatik, Stilfragen und einige weitere. Dabei gilt die Regel: Learning by doing. Mit anderen Worten können Sie nur aus ihren Fehlern lernen – es gibt keine Möglichkeit, sich Regelwerke und Beispiele anzusehen.

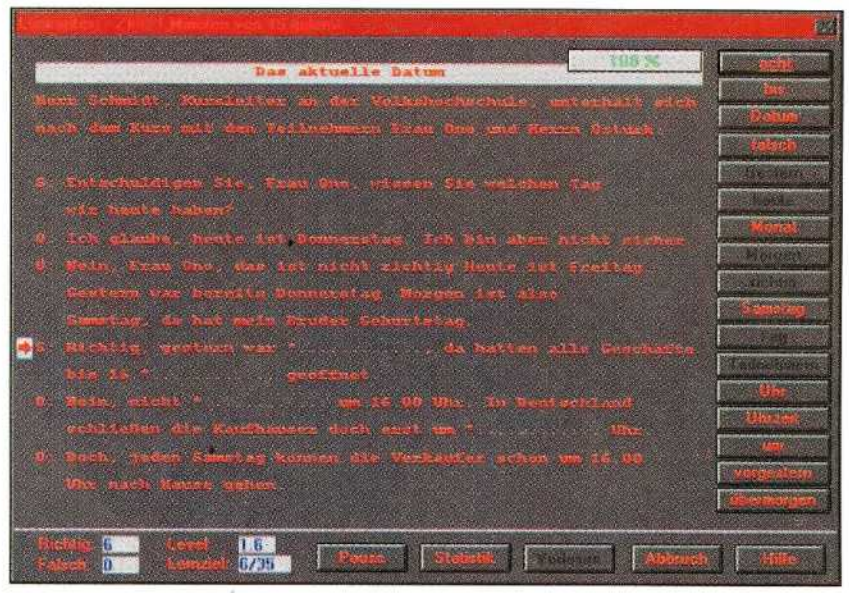
Beim Betrachten der Lernbereiche müssen Sie nicht gleich Angstzustände bekommen. Alle Grammophone und ähnliche Ausdrücke werden in den Übungen noch einmal für Normalsterbliche erklärt. Eine Lernstunde mit dem Deutschtrainer verläuft folgendermaßen: Zuerst einmal liegt es an Ihnen, einen Lernmodus festzusetzen. Sie haben die Möglichkeit, Lückentexte zu füllen oder allgemeine Übungen mit unterschiedlichen Schwerpunkten festzusetzen (wobei es zwei Lernmethoden gibt).

Die Lückentexte bestehen aus einem einfachen Text, aus dem wichtige Stichworte entfernt wurden. Diese finden sich in Form von Icons auf der rechten Seite des Bildschirms wieder. Jetzt liegt es an Ihnen, die richtigen Worte von oben nach unten in die Lücken zu setzen. Das geschieht schlicht und

einfach mit einem Mausklick auf das richtige Wort. Manchmal werden Sie bemerken, daß das nicht so einfach ist. Aber im Großen und Ganzen können diese Übungen größtenteils schon von 12jährigen fehlerfrei bewältigt werden.

Übungen, die gezielt darauf aus sind, persönliche Schwächen auszumerzen oder eigene Fähigkeiten auszubauen, werden in zwei unterschiedlichen Abfragemöglichkeiten geboten. Zum einen können Sie einen Multiple Choice-Test wählen, bei dem Sie nach einem Wort gefragt werden und mehrere Möglichkeiten zur Auswahl haben – zum anderen ist auch die Möglichkeit geboten, die richtige Antwort selbst einzugeben.

Ich möchte das an einem Beispiel näher erklären: Sie haben sich für die Übung 'Synonyme' entschieden und werden nach einem anderen Wort für Besucher gefragt. Mit der einen Testmethode müßten Sie hier ein wenig überlegen und die Antwort dann mit der Tastatur eingeben. Sollten Sie falsch liegen, wird





Ihnen noch eine kleine Hilfestellung gegeben und Sie dürfen es ein weiteres Mal probieren. Diese Abfrage- und Lernmethode ist natürlich etwas anspruchsvoller als Multiple-Choice-Tests, bei denen Sie die richtige Antwort aus mehreren Möglichkeiten herausfischen dürfen. In meinem Beispiel hätten Sie unter anderem die Möglichkeit, "Abendessen", "Doktor" oder "Gast" auszuwählen. Und daß die ersten beiden einfach überhaupt nicht in Frage kommen, weiß wohl jedes Kind.

Technisch gesehen kann ich wieder einmal nur leichte Mängel an der Sprachausgabe nennen, die wesentlich klarer hätte sein können. Im Vergleich zu TopWares Englischtrainer sind Sie hiermit aber besser bedient. Menschen, die ihren Wortschatz aufbauen und sich in einen kleinen wandelnden Thesaurus verwandeln wollen, sei der "interaktive" Sprachtrainer ans Herz gelegt. Wer in der Schule schon immer gute Noten in dem Fach hatte und einigermaßen belesen ist, braucht dieses Programm hier wohl nicht.

Titel	*Hersteller*	*Telefon*	*Preis*
Kursbuch Gesundheit	**Philips Media**	**06107/930100**	**69,95 Mark**
Englisch in 90 Tagen	**TopWare**	**0621/48050**	**29,95 Mark**
I-Info	**TopWare**	**0621/48050**	**49,95 Mark**
D-Jure	**TopWare**	**0621/48050**	**49,95 Mark**
D-Atlas	**TopWare**	**0621/48050**	**49,95 Mark**
Picasso	**Grolier Interactive**	**06107/930100**	**99,95 Mark**
Prof. Deutsch für Windows	**TopWare**	**0621/48050**	**49,95 Mark**

Anzeige

PCCLASSIC
SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Dragon Lore – The Legend begins™

Erfüllen Sie Ihr Schicksal
in einer Welt voller
Mythen und Abenteuer!



Phantastische 3-D Grafiken
Intuitive Spielsteuerung
Packendes Gameplay auf 2 CDs

Jetzt im Handel

Lighthouse Teil 2

Leider mußte der für die letzte Ausgabe geplante zweite Teil unserer Lighthouse-Komplettlösung wegen zahlreicher, unvorhergesehner Spiele-Neuerscheinungen auf diese Ausgabe verschoben werden. Hier ist er nun endlich, der zweite und letzte Teil des Lehrgangs für angehende Leuchtturmwärter.

In diesem letzten Teil werden wir uns zuallererst auf die Inselfestung begeben. Dann geht es weiter in Richtung Vulkan, wo wir Jeremiah und Baby Amanda aus den Klauen des Dunklen befreien.

Die Festung

Nach meiner Ankunft bei der Festung drehte ich den Schlüssel einmal herum, um die Stromversorgung des Unterseebootes wieder herzustellen. Ich betätigte die beiden Hebel zu meiner Rechten, so daß sie nach oben zeigten. Nun wandte ich mich der Schiffsluke zu und kletterte schließlich aus dem Unterseeboot.

Als ich endlich wieder festen Boden unter den Füßen verspürte, fiel mein Blick sofort auf eine Angel und einen Eimer. Mit Hilfe der entsprechenden Kurbeltechnik zog ich einen netten kleinen Fisch aus dem Wasser. Ich steckte ihn ein und begab mich entlang des Steges weiter, bis ich durch eine Tür trat, die direkt in die Werkstatt führte.

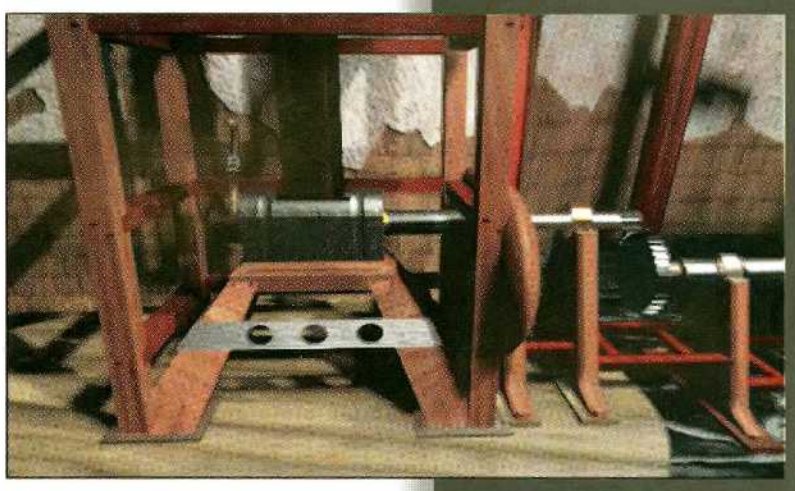


In der Werkstatt ging es dann quer durch den Raum, bis auf die andere Seite. Dort fand ich einen Mechanismus, mit dessen Hilfe sich die Windmühle bewegen ließ. Ich nahm den Mechanismus an der Unterseite etwas genauer unter die Lupe und zog einmal kräftig am Hebel, um den Schaft richtig zu plazieren. Auch wenn der Schaft bei dieser Aktion zu Schaden gekommen wäre – in der Werkstatt hätte ich genügend Ersatz gefunden. Als der Schaft endlich richtig plaziert war, begab ich mich in die Zentrale der Windmühle. Dort ließen sich, mit Hilfe des linken Griffes, die Flügel hissen. Der rechte Griff setzte die Flügel schließlich in Bewegung. Ich kehrte nun zum Durchgang zurück und erklomm die Stufen einer Leiter, die direkt auf das Dach führte. Durch eine Luke gelangte ich schließlich in die oberen Regionen.

Es geht hoch hinaus

Auf dem Dach angelangt, benutzte ich die Stufen, die zu einer weiteren Türe führten. Ich öffnete diese Tür und betrat das Innere des Turmes. Dort fand ich eine weitere Leiter, die ich flugs nach oben kletterte und so auf das Dach gelangte. Ich nahm mir den Fisch aus meinem Inventar zur Hand und hängte ihn an einen Nagel über meinem Kopf. Dann kletterte ich wieder ganz nach unten, bis in die Werkstatt. Als ich versuchte, den Turm durch die zweite Tür zu verlassen, stellte sich mir unglücklicherweise der Wächter der Festung in den Weg.

Wieder zurück in der Werkstatt, ging ich zuerst zu zur langen Werkbank auf der eine Kreissäge stand. Durch Umlegen des Schalters an der Vorderseite, aktivierte ich die Säge. Ich schnitt kurzerhand den großen Holzblock mit Hilfe der Säge in zwei große Planken. Später sollten sich diese

















Planken noch beim Bau einer Brücke als nützlich erweisen.

Ich lief hinüber zum Fenster und schaute nach unten, wo ich das Dunkle Wesen bei der Fütterung des Wächters der Festung beobachten konnte. Nachdem ich mich eine Weile vom Fenster abgewandt hatte, und ein wenig den Raum untersucht hatte, stellte ich bei einem erneuten Blick durchs Fenster fest, daß sich das seltsame Wesen aus dem Staub gemacht hatte. Ich ging ein wenig im Raum auf und ab und schaute wieder aus dem Fenster. Diesmal sah ich, wie sich die Figur über das Dach in Richtung Turm bewegte. Nachdem ich den mittlerweile vertrauten Vorgang ein weiteres Mal wiederholt hatte, lief die Figur vom Turm weg, nach rechts. Diesmal war mir klar, daß ich das Wesen vorerst zum letzten Mal gesehen hatte und ich mich nun in aller Ruhe dem Brückenbau widmen konnte.

Alles aus einem Guß

Von der Werkstatt aus betrat ich den dunklen Durchgang, der direkt zur Gießerei führte. Ich nahm die zwei langen Planken aus meinem Inventar zur Hand und plazierte sie entsprechend über dem Abgrund. Ich legte nun die kürzeren Planken über die längeren und komplettierte somit die Brücke. Natürlich testete ich mein Meisterwerk der Baukunst sofort, indem ich die improvisierte Brücke überquerte. Unbeschadet gelangte ich in die Gießerei. Im Innenraum nahm ich zwei Gußformen, die auf dem Tisch herumlagen an mich und drehte mich dann herum. Von dem Gestell vor mir, nahm ich einige Stücke Eisen und einige Blöcke aus dem Bunker. Ich steuerte die Bank direkt von vorne an und plazierte die Gußformen. Danach nahm ich die Eisenstücke aus meinem Inventar zur Hand und stellte sie in den Topf. Nun legte ich schnell noch die Blöcke in die Feuerstelle und entzündete das Ganze mit Hilfe meines Feuerzeuges.

Durch den Hebel unter dem Kessel, gelang es mir, den Kessel unbeschadet über die Glut zu manövrieren. Ich wartete einige Sekunden, damit das Eisen richtig flüssig werden konnte. Als dies geschehen war, ließ ich den Kessel wieder zurückwandern und drückte auf den Knopf neben dem zweiten Hebel. Mit dieser Aktion ließ ich das geschmolzene Metall in die Gußformen laufen. Nun konnte ich, durch umlegen des zweiten Hebels die Formen aufnehmen und in das Wasserbad eintauchen. Nachdem sie entsprechend heruntergekühlt waren, nahm ich sie wieder auf. Nun konnte ich die Gußschalen ablösen und das neu geformte Stück Metall entnehmen. Später würde ich genau dieses Stück dann unbedingt brauchen, um das Flugzeug zu reparieren. Ich verließ nun die Gießerei und kletterte über die Treppe hinauf aufs Dach.

Der Kanonier

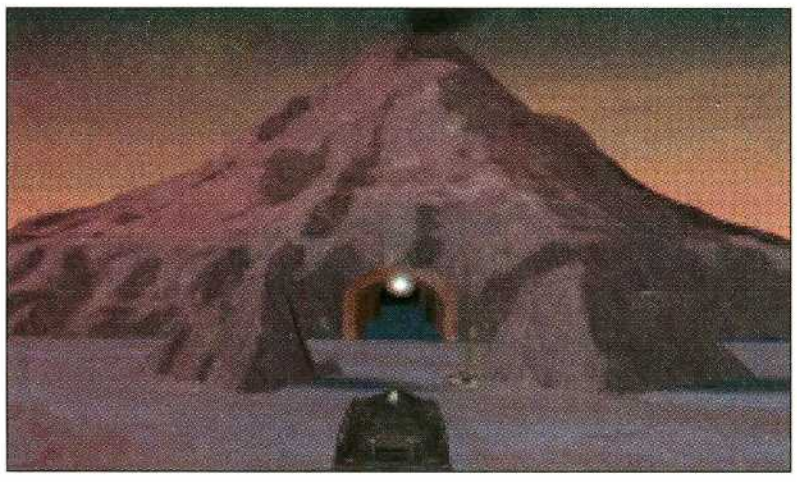
Einmal auf dem Dach angekommen, lief ich direkt zur Kanone und nahm eine der Kanonenkugeln an mich. Ebenso die Zündschnur und das Schießpulver. Den Nagel an der Hinterseite der Kanone zog ich nach oben. Ich füllte das Innere der Kanone von hinten mit Schießpulver und legte eine Kanonenkugel direkt in das Kanonenrohr. Die Zündschnur wurde in ein kleines Loch am hinteren Teil der Kanone eingelassen und der Deckel komplett geschlossen. Von nun an stand fest, daß die Kanone feuerbereit war.

Mit Hilfe meines Feuerzeuges gelang es mir, die Zündschnur anzuzünden und so brauchte ich nur noch auf den großen Knall zu warten. Weil bei meinem ersten Schuß der Wächter unversehrt auf dem Turm stehengeblieben war, versuchte ich es ein zweites Mal und schoß ihn kurzerhand von seinem Platz. Weil mir der Wächter nun nicht mehr gefährlich werden konnte, wagte ich mich zurück in den Turm und brachte dort meinen Fisch an dem seltsamen Haken an. Doch anstatt, wie vorher, den Weg über die Leiter zu nehmen, entschied ich mich für den vorher blockierten Ausgang und lief direkt zum nächsten Turm.

Zuerst lief ich auf die andere Seite, bis zum Tisch und nahm von dort einen Schlüssel mit. Ich hatte nun zwei Möglichkeiten zur Auswahl: Ich konnte entweder zum Tempel fliegen, um Liryl einen Besuch abzustatten. Dazu mußte ich jedoch erst das Flugzeug reparieren. Die Reparatur fiel gar nicht allzu schwer. Ich brauchte lediglich mein Stück Selbstgeschmolzenes zum Einsatz bringen. Um zu Liryl zurückzukehren, mußte ich vorher noch einmal durch die Festung bevor ich meine Reise fortsetzen konnte. Ich verließ also den Schauplatz des Geschehens und kehrte zum vorherigen Turm zurück. Dort konnte ich auch den soeben vom Tisch stibitzten Schlüssel an der Statue erfolgreich einsetzen, um so an die Steuerungseinheit zu gelangen, die ich wieder zum Waffenbau benutzen konnte. Wenn es eine Waffe gegen das Dunkle Wesen gab, dann sollte es meine eigene sein. Aber vorerst war es an der Zeit, wieder an Bord des Unterseebootes zu gehen und den Vulkan anzusteuern

Lighthouse

Als ich mich wieder an Bord des Unterseebootes befand, begab ich mich sofort in den Maschinenraum und startete die Motoren. Danach lief ich in den Kontrollraum. Ich legte den mittleren Energie-Hebel um und schaute auf die Landkarte, um die richtigen





Koordinaten für die Anfahrt auf den Vulkan festzulegen. Dazu brauchte ich nur auf dem offenen Kartenbildschirm die linken Antennen anzuwählen und die Eingabe der Koordinaten wiederholen (119.11) Danach bestätigte ich (mit <Enter>), und ein roter Stern auf der Oberseite blinkte plötzlich auf und bestätigte mir die Auswahl. Ich kehrte nun in den Kontrollraum zurück und legte den Geschwindigkeitshebel nach vorne um.

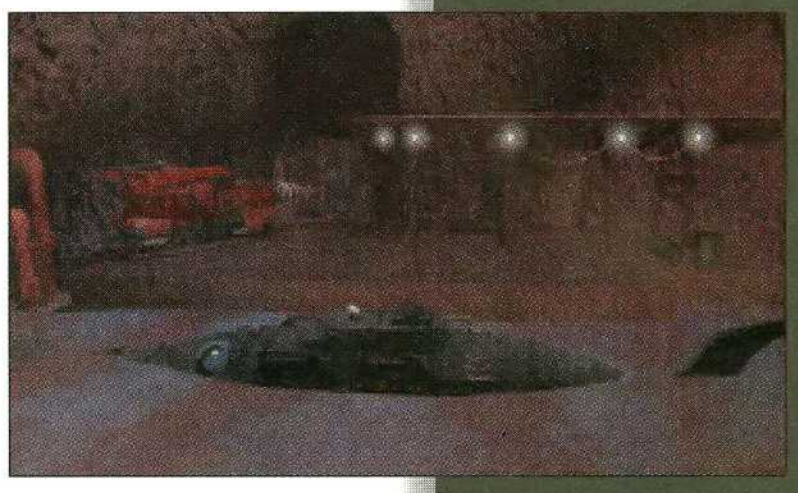
Der Vulkan

Als ich endlich das Innere des Vulkans erreicht hatte, öffnete ich die Luke und verließ das U-Boot. Auf der einen Seite fand ich einen Werkzeugkasten. Ich öffnete ihn und nahm den Bolzenschneider heraus. Mit Hilfe dieses Werkzeuges konnte ich schließlich auch das große Tor an der Vorderseite öffnen. Ich kehrte nun zum Gräber zurück und schlüpfte hinein.

Ich zog einmal fest an einem Hebel, um die Stromversorgung in Gang zu bringen. Er befand sich in etwa zu meiner Linken, als ich hineinkletterte und mich dann an den Kontrollen vor mir zu schaffen machte. Ich betätigte den roten Knopf und startete so den Motor. Über den Hebel an der rechten Seite ließ sich der Bagger vor- und rückwärts steuern. Nach einer kurzen Reise machte der Bagger halt. Ich benutzte den "Inset"-Knopf, um zu sehen, was da draußen vor sich ging und fand einen Mechanismus, mit dem sich die Drehscheibe anheben ließ. Ich zog an dem Hebl und hob die Drehscheibe so in eine höhere Position. Dann betätigte ich erneut den "Inset"-Knopf, um wieder ins Innere zu gelangen.

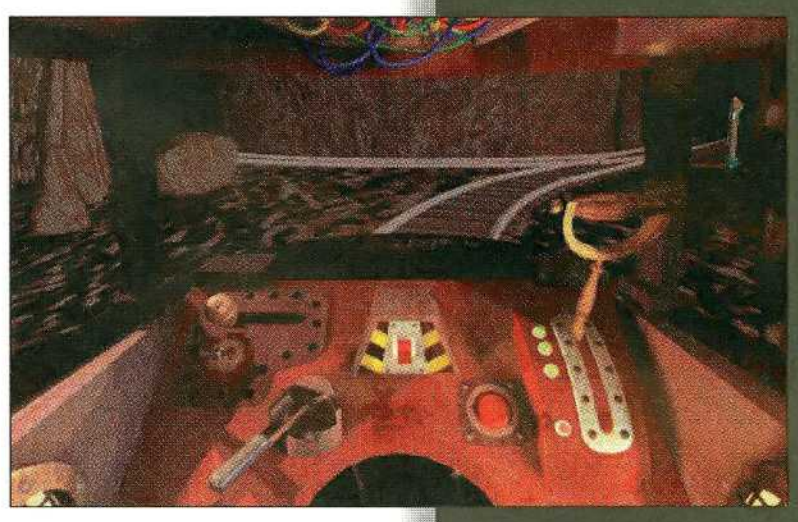
Ich setzte meine Reise durch die obere Ebene fort und gelangte durch den östlichen Tunnel nach unten.

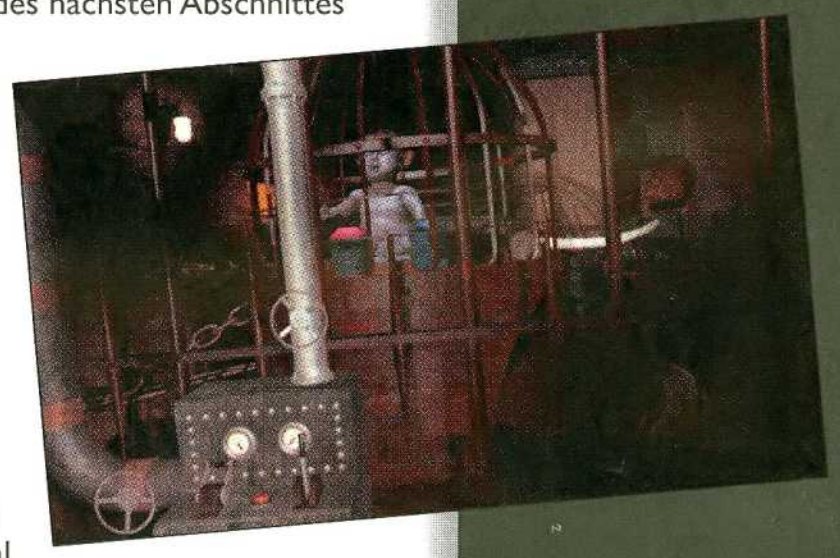
Von dort aus fuhr ich weiter, bis an dem Gleisstück vorbei, das von der linken Seite her kreuzte. Ich drehte nun den Zug einmal herum und benutze den großen Hebel auf der linken Seite, um die Einstellungen hinter mir umzukehren. So brachte ich mein Fahrzeug auf die neue Spur. Nachdem ich endgültig zum Stillstand gekommen war, ging ich in den hinteren Bereich und kletterte schließlich hinaus.



Amanda im Käfig

Ganz oben auf einer hölzernen Plattform sah ich Amanda. Man hatte die arme kleine in einen Käfig eingesperrt. Leider war sie in der jetzigen Situation unerreichbar für mich und ich mußte die direkte Befreiungsaktion noch ein wenig verschieben. Ich untersuchte die Kontrollen vor Amandas Käfig ganz genau und legte schließlich den linken Hebel um. Diese Aktion hatte zur Folge, das eine Barrikade auf einer der Spuren weiter ins Innere des Vulkanes transportiert wurde. Ich lief nun wieder zu meinem, inzwischen liebgewonnenen Gefährt und kletterte hinein. Indem ich den Steuerungshebel nach vorne umlegte, setzte ich meine Reise in Richtung des nächsten Abschnittes fest.



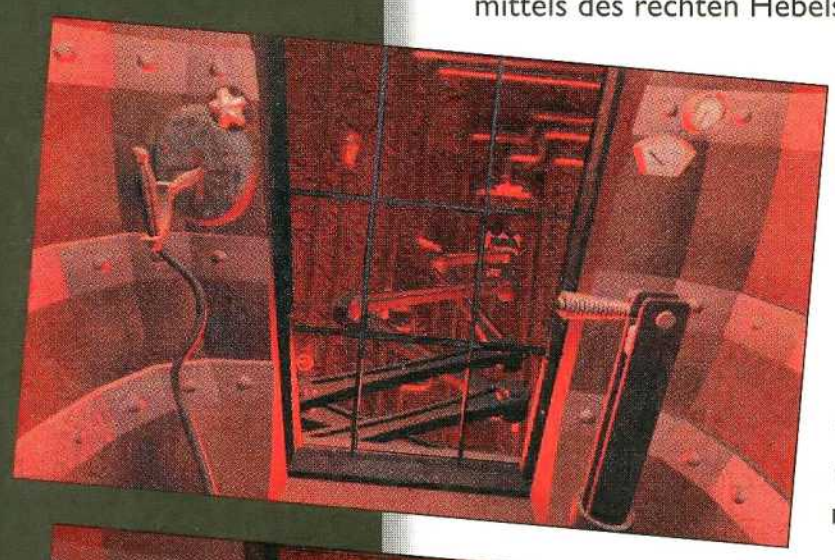


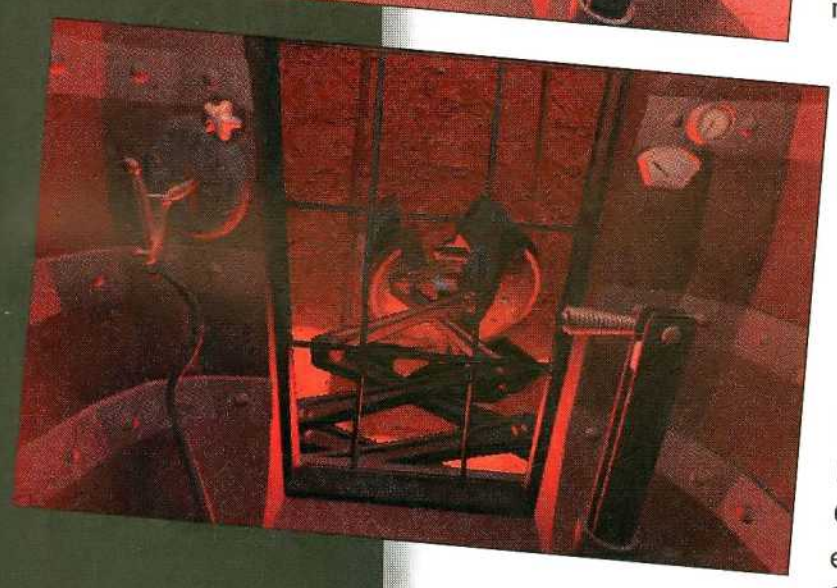
Ich folgte der Spur bis hinter die Drehscheibe und gelangte so fast bis zum Ende der Spur. Nun kletterte ich ins Freie und lief durch den Tunnel bis in den Kontrollraum, wo ich die Schalter fand, mit deren Hilfe sich die Türen zu dem Laboratorium des Dunklen Wesen steuern ließen. Wenn der Weg bis dahin erst einmal frei war, so ermöglichte mir das auch endlich den Zugang zu Amandas Käfig. Bevor ich mich jedoch an den Einstellungen zu schaffen machte, lief ich durch den rechten Durchgang bis zu dem Naßbereich. Ich benutzte den Regenschirm beim rechten Durchgang und fing so etwas auf, was sonst sicher beim Sturz zu Bruch gegangen wäre. Nun setzte ich meinen Weg bis zum Kontrollkästchen fort, zog einmal kräftig am Hebel und kehrte über den Durchgang zurück, bis in den Naßbereich.



Im Herzen der Erde

Innen betätigte ich einmal kurz den Hebel, um mich selbst in den Vulkan herabzulassen. Als ich mich dem Boden näherte, kam ich an einigen Rohren vorbei, die an der Wand hingen. Die Klappen dieser Röhren mußten noch schnell justiert werden, damit die Kugel am Boden geöffnet werden konnte. Innen mußte eine weitere Steuereinheit angebracht werden. Als ich an der ersten Klappe vorbeigekommen war, kontrollierte ich mittels des rechten Hebels meine Höhe. Mit dem linken Gegenstück manövrierte ich den Arm in die richtige Position. Als der Arm genau über der Klappe stand, benutzte ich das blumenartige Wählsystem, um die Klappe zu drehen. Insgesamt befanden sich dort sechs Klappen, die wie folgt positioniert werden mußten: Beginnend von oben, müssen die erste und die zweite Klappe in horizontaler Position stehen, die dritte ist vertikal zu stellen. Die Vierte folgt dann wieder in horizontaler Position, die Fünfte in vertikaler und die Sechste schließlich wieder horizontal. Als alle Einstellungen richtig waren, begab ich mich auf den Grund des Vulkans und entnahm, mit Hilfe des Greifarms, die Kontrolleinheit aus der Kugel. Während ich dann zurück zur Plattform lief, stellte ich alle Klappen in die vertikale Position.





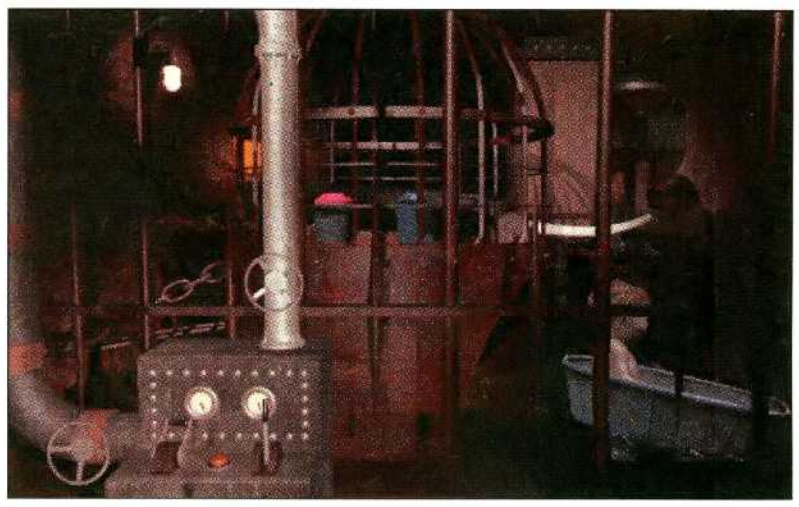
Nachdem ich diese Sektion verlassen hatte, betrat ich den Kontrollraum und blickte genau auf sieben Ventile. Ich drehte zuerst das dritte Ventil von links, das sich an einer silbernen Röhre befand, herum. Als nächstes kam das Vierte von links an die Reihe. Es hing an einer silbrig, kupfernen Röhre. Zuletzt widmete ich meine Aufmerksamkeit dem siebten Ventil von links. Von ihm aus liefen vier Kupferrohre ab. Nun endlich war ich in der glücklichen Lage, Amanda zu befreien und bis in das Labor das Dunklen Wesens zu gelangen, um auch Jeremiah vor dem Unglück zu bewahren. Zuerst kehrte ich zu meinem Fahrzeug zurück und fuhr wieder auf die Drehscheibe. Ich benutzte dort wieder einmal den "Inset"-Knopf, um nach draußen zu schauen. Direkt neben dem Schalter, den ich während meiner letzten Aktion an dieser Stelle verwendete, befand sich ein kleiner, hölzerner Stumpf. Ich untersuchte ihn genau, um die Kurbel freizulegen, die die Drehscheibe andrehte.



Nun benutzte ich die Kurbel, um meinen Bagger herumzudrehen, so daß er in Richtung des östlichen Gleisstückes stand. Der Kompaß half mir dabei, die genaue Richtung zu finden. Ich setzte meine Fahrt nun in östlicher Richtung, dem Gleis folgend, fort, bis hinter den ersten Einstellungspunkt. Ich hielt an, fuhr ein Stückchen rückwärts und stellte den Hebel am Einstellpunkt um.

Freiheit

Wieder zurück bei Amanda, legte ich den rechten Hebel auf der Kontrollbox um, mit dem sich der



Magnet am Kran aktivieren ließ. Ich drückte auf den roten Knopf, bis der Magnet einen Stein in die Höhe hob. Nun legte ich den rechten Hebel zweimal nach vorne, um den Magnet an Amandas Käfig entlangzuführen. Durch erneutes Drücken des roten Knopfes, ließ ich den Steinbrocken fallen und befreite so die kleine Amanda.

Ich erreichte eine weitere Tür, die ich nach oben hob und aufbrach, indem ich mit dem Regenschirm im obersten Loch herumrührte. Das Durchklettern war für mich nun relativ sicher und ich konnte Amanda von dem seltsamen Objekt befreien. Als ich die Kleine sicher in meinem Inventar verstaut hatte (Anm.: Typisch Adventure), war es endlich an der Zeit, dafür zu sorgen, daß mir das Dunkle Wesen in die Falle ging. Ich kehrte dazu erst einmal zu meinem Fahrzeug zurück und fuhr ein Stückchen weiter. Als ich die Sektion erreichte, in der zwei Gleisstücke von der linken Seite her aufschlossen, benutzte ich wieder die Außenansicht. Ich reparierte den Schaltkasten, damit ich bei der Weicheneinstellungen keine Probleme bekam.

Die Zugbrücke

Ich entnahm eine Stange vom Gitter auf dem Boden und suchte in der Werkzeugkiste seitlich des Baggers nach einer Zange. Ich plazierte die Stange in einer Einlassung am Schaltkasten und drehte sie mit Hilfe meiner Zange. Nachdem der Mechanismus wieder in Ordnung war, fuhr ich wieder zur Drehscheibe und drehte mich um 180 Grad. Rückwärts fuhr ich wieder zum Schaltkasten, den ich kurz vorher repariert hatte. Dort angekommen, justierte ich mit dem Hebel die Weicheneinstellung. Erst nach völligem Stillstand meines Baggers rief ich wieder die Außenansicht auf und benutzte die Kontrollen an der rechten oberen Seite, um den hinteren Haken meines Baggers zum Einsatz zu bringen. Ich mußte ihn etwas absenken, um den Schalthebel unter dem Gleis zu erreichen, aber es gelang mir und die Zugbrücke wurde heruntergelassen.

Nun, da die Zugbrücke kein Hindernis mehr darstellte, kehrte ich ans Steuer des Schienenfahrzeuges zurück und fuhr vorwärts bis zur Drehscheibe. Einmal mehr drehte ich mich um 180 Grad und fuhr, entlang der Schienen bis zur Zugbrücke. Als ich sie passiert hatte, war ich plötzlich gezwungen, eine Vollbremsung zu absolvieren. Das Gleis war beschädigt und so mußte ich mich nebenbei auch noch als Gleisarbeiter beweisen. Ich stieg also aus und nahm die große Zange und den Hammer aus der Werkzeugkiste. Nach Anwendung roher Gewalt konnte ich schließlich auch die beschädigten Gleisteile entfernen. Zu meiner Rechten erspähte ich glücklicherweise ein paar Ersatzschienen. Mit Hilfe der Zange löste ich eine heraus und plazierte sie an der eben freigewordenen Stelle. Ich kehrte nun ans Steuer meines Schienenbuggies zurück und fuhr weiter in die eben eingeschlagene Richtung. Als ich an einer Wand endgültig anhalten mußte, benutzte ich den roten Schalter in der Mitte des Kontrollpultes, um den Bohrkopf an der Vorderseite des Universalbaggers zu aktivieren. Ich bohrte kurzerhand ein Loch in die scheinbar recht instabile Wand.

Das Loch in der Wand

Jetzt, wo das Loch einmal da war, konnte ich doch nicht auf meinen vier Buchstaben sitzenbleiben, und so kletterte ich aus meinem Gefährt heraus und direkt in das nagelneue Loch hinein. Es war genau die Stelle, an der ich die Konstruktion anbringen mußte, die dem Dunklen ein für allemal den Garaus machen sollte. Ich näherte mich der Fläche und sah ein Stück Holz, das sich hervorragend für einen Griff eignete. Ich klickte auf den Griff und nahm dann das seltsame Objekt aus meinem Inventar, das einmal an einer Decke gehangen hat und mir von Anfang an recht suspekt schien. Als nächstes griff ich zu dem muschelförmigen Objekt, das ich aus der Kugel entnommen hatte. Ich verwendete beide Objekte miteinander, als ob sie füreinander geschaffen waren.

Ich nahm ich die Kontrolleinheit heraus, die ich seinerzeit in dem Wrack gefunden hatte und legte sie ebenfalls vor mir auf den Boden. Ich drehte es herum, um es in die richtige Reihe zu bringen und plazierte es dann auf dem schon vorhandenen Bauteil.

Nun nahm ich mir die Vakuumpumpe zur Hand. Es war das Gerät mit den zwei Auswüchsen, das ich vom Unterteil der Statue hatte. Auch dieses Objekt plazierte ich passgenau. Ich reihte es ebenfalls ein und brachte es unter der Schaltung an. Indem ich die beiden ohrförmigen Auswüchse betätigte, schloß sich das Objekt richtig an die anderen Bauteile an.

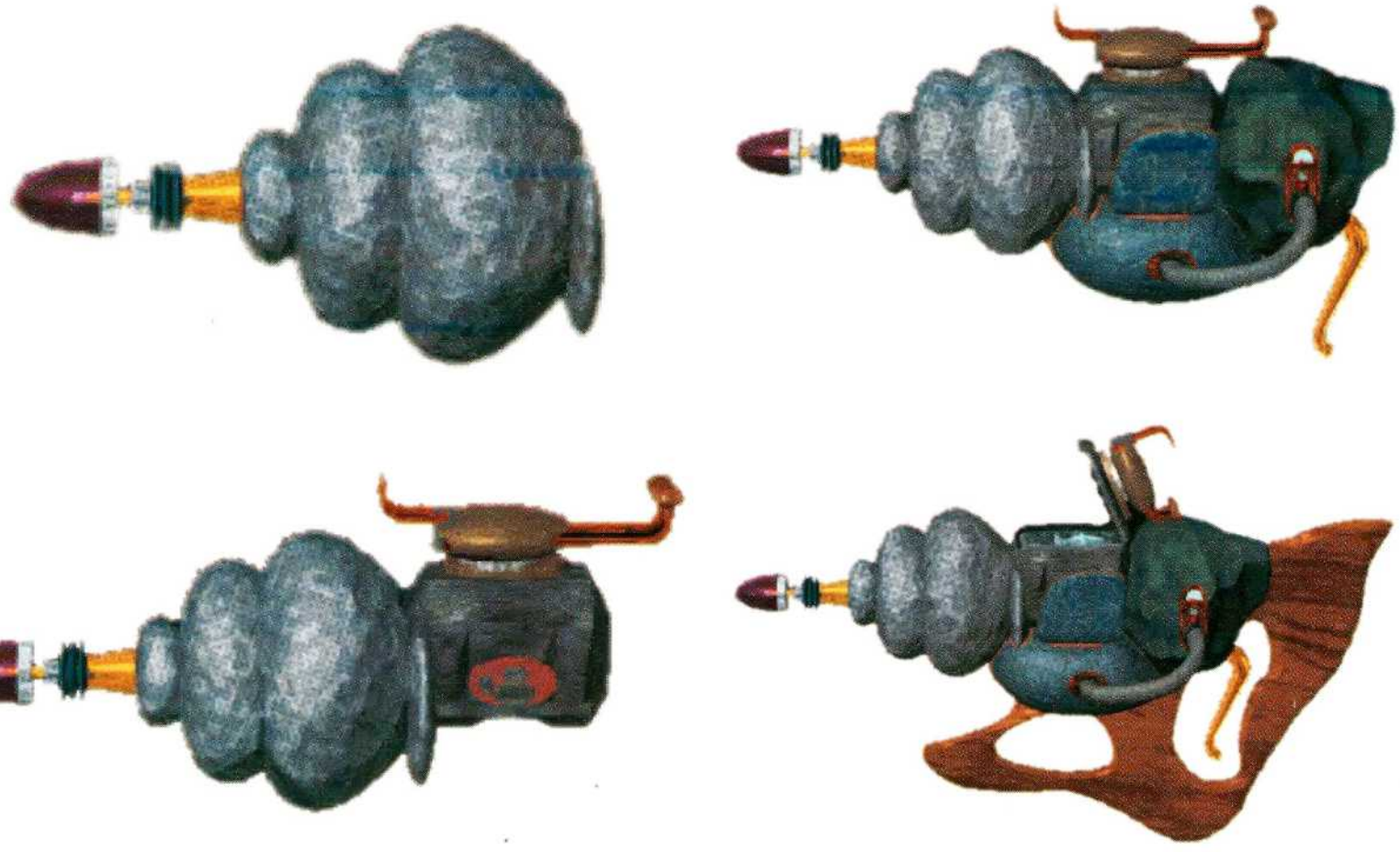


Wir bauen uns eine Falle

Jetzt war es an der Zeit, die Stromversorgung aus meinem Inventar zu nehmen. Es war das Teil, welches ich im Raum der antiken Maschinen gefunden hatte. Ich betätigte den Hebel, der an dem Objekt herunterhing und ließ die Arme aufschnappen. Ich stellte die Batterie nun so, daß die Arme in Richtung meines unfertigen Konstrukts zeigten und verkuppelte es schließlich, indem ich die Arme, nach der Anbringung verschloß.

Als nächstes war der hölzerne Griff an der Reihe. Er war so zu plazieren, daß die lange Sektion von meinem Gerät wegzeigte. Als das geschehen war, schob ich das Teil darunter und ließ es einrasten.

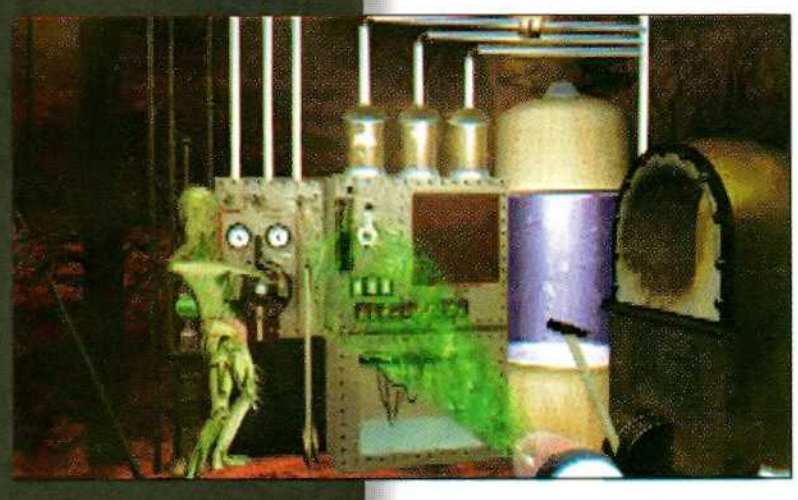
Endlich kam ich zu letzten Teil des Ganzen. Hierzu war der Glascontainer nötig. Die beiden Griffe in der Mitte der neuen Kontrolleinheit öffneten nun den obersten Innenraum. Ich legte den Glascontainer hinein, schloß die Klappe und legte die beiden Griffe um. Nun war die Einheit komplett und bereit, dem Dunklen das Fürchten zu lehren.





Lighthouse

Ich begab mich nun tiefer in die Höhle hinein, bis ich vor grünen Türen stand. Ich öffnete sie und betrat den Raum dahinter. Dort traf ich auf den Dunklen und Jeremiah. Sobald ich mir der Situation gewahr wurde, benutzte ich mein neu entworfenes und eben erst zusammengeschustertes Gerät. Indem ich die Kanone auf den üblen Obermotz richtete, saugte ihn die Maschine an und verfrachtete ihn kurzerhand, wie einen orientalischen Flaschengeist, in den Glascontainer.





Das glorreiche Finale

Nachdem ich den ehemals so furchterregenden Fiesling derart unschädlich gemacht hatte, ging ich zur Maschine vor Jeremiah und betätigte den linken Hebel, um den Helm zu senken. Danach machte ich mich noch am kleinen Hebel auf der rechten Seite zu schaffen. Auf diese Weise bedachte ich Jeremiah mit einer netten Elektroschocktherapie, die ich dreimal wiederholen mußte, um ihn so richtig wachzurütteln.



Als er endlich aufgewacht war, ging ich zum Kasten unter dem kleinen Tisch und versuchte, ihn mit Hilfe meines Hammers zu öffnen. Innen fand ich einige Blaupausen, die ich natürlich sofort einsteckte. Danach begab ich mich zum Teleporter hinüber, an dem der Dunkle gestanden hatte. Ich legte das Ventil nach links um und zog am Bodenhebel links. Dann betätigte ich den kleinen Hebel an der Maschine selbst, wodurch mir ein paar Lichter aufgingen. Als nächstes drehte ich den kleinen





Griff so lange, bis die drei oberen Röhren aufflackerten. Zuletzt bewegte ich noch den Bodenhebel vor dem Schirm. Endlich war es mir gelungen, den Teleporter zu aktivieren. Zuerst wurde ich nicht so recht von dem Gerät beachtet, aber das bekam ich durch erneutes Umlegen des kleinen Schalters schnell in den Griff.

Ich ging nun zu Jeremiah hinüber und zeigte ihm zuerst Baby Amanda und schließlich die Blaupausen. So brachte ich ihn dazu, aufzustehen und sich in den Teleporter zu stellen. Ich folgte dem Knaben stehenden Fußes.

Auf der anderen Seite angekommen, fand ich mich in Jeremiahs Lounge wieder. Nach der ausgiebigen Unterredung mit ihm, war es schließlich Zeit, mich zu verabschieden. Ich drehte mich und wartete gespannt auf den Lohn, den ich mir während dieser Reise verdient hatte...





POWER helpline



Leisure Suit Larry VII: Yacht nach Liebe

Den Unterschied zwischen einem Macho und einem Softie kennt wohl jeder. Aber was dabei herauskommt, wenn sich ein Softie für den größten Macho aller Zeiten hält, hat uns erst Adventure-Guru Al Lowe so richtig verdeutlicht. Larry Laffer nennt sich der selbstbewußte Anti-Held, der sich nunmehr zum siebten Male vorgenommen hat, sämtliche Frauenherzen zu erobern. Damit die holde Weiblichkeit nicht allzu lange auf ihre Nachwuchs-Machos warten muß, haben wir das Abenteuer für Sie gelöst. Wir haben uns dabei an der englischen Version orientiert, da wir sie für die gagreichere (und somit bessere) halten. Besitzer der deutschen Fassung werden aber keine Probleme haben, diesem Lösungsweg zu folgen.

Allgemeine Tips

Selbst in den ärgsten Situationen gönnt einem das Spiel nicht den Tod. Auch Fallen oder Sackgassen gibt es nicht, und so empfiehlt es sich, sämtliche Aktionen durchzutesten, auch wenn sie einem auf Anhieb nicht unbedingt logisch erscheinen. Jeden neuen Ort sollte man unbedingt ganz genau unter die Lupe nehmen, alle bezeichneten Gegenstände sicherheitshalber anklicken und alle Befehle austesten. Natürlich ist es besonders wichtig, alle möglichen Unterhaltungen auch komplett zu führen. Eventuell kann es auch nützlich sein, wenn man sich Notizen zu den einzelnen Gesprächen macht, um später wieder an eine vorangegangene Unterhaltung anknüpfen zu können.

Viele Dinge und Räume verändern sich im Laufe des Spiels. Seien Sie also wachsam. Sollten Sie doch einmal hängengeblieben sein, suchen Sie woanders weiter. Vielleicht kommt man der Lösung dort etwas näher. Aber was wohl am wichtigsten ist: Entspannen Sie sich und lassen Sie ihre Gedanken schweifen...



Madame haben aber sehr hervorstechende Eigenschaften

La Costa Lotta

Gleich zu Beginn meines neusten Abenteuers beendeten Shamara und ich, was wir erst kürzlich begonnen hatten. Nach einer Weile schlug sie jedoch vor, einmal etwas ganz Neues auszuprobieren. Gesagt, getan – und so probierte sie ihre neuen Handschellen mit dem erotischen Namen "Sisters of Steel" an mir und dem Bettgerüst aus. Nun mögen Sie denken, daß dies durchaus ein spannende Sache sein kann, aber da muß ich Sie leider enttäuschen. Als ich gerade so richtig an meinem Bett hing, nahm sie meine Brieftasche an sich und wandte sich dem Ausgang zu. Bevor sie jedoch verschwand, ließ sie es sich nicht nehmen, mir ihre dämliche Zigarette brutal in den Mundwinkel zu schieben. Da ich als Nichtraucher diesen Glimmstengel widerwärtig fand, tat ich etwas sehr Dummes. Ich spuckte die Zigarette direkt auf die Bettdecke, die natürlich, wie zu erwarten war, Feuer fing. Ich öffnete geistesgegenwärtig das "Li´l Hair Weave Kit" auf dem Nachtspind. Ich benutzte die Schraubzwinge und suchte mir eine Nadel. Auf diese Weise ließ sich die Nadel in eine perfekte Zickzack-Form bringen, ideal zum Aufbrechen eines Schlosses. Als ich mich endlich ein wenig beruhigt hatte und das Zappeln abstellen



Na, Larry, schmeckt's?

TIP

konnte, versuchte ich mich mit Hilfe der Nadel als Ein- bzw. Ausbrecher. Nach einigen Anstrengungen gelang es mir schließlich, aus dem brennenden Bett zu entkommen.

Doch ich kam mal wieder vom Regen in die Traufe, denn das Feuer war größer geworden und nicht mehr zu löschen. Glücklicherweise stand der Feuerwehrhauptmann schon einsatzbereit unter meinem Fenster (achten Sie auf seine Zurufe, er gibt Ihnen entscheidende Befehle vor, die Sie eintippen müssen). Leider hatte er keinen besseren Plan, als mich zum Sprung überreden zu wollen. Nicht, daß ich irgendwie feige wäre, doch mein Zimmer befand sich im vierzigsten Stockwerk. Als wäre dieses Problem nicht schon groß genug, befand sich zwischen mir und der frischen Luft eine Tür, deren Rahmen derart heiß geworden war, daß ich sie unmöglich mit bloßen Händen öffnen konnte.

Es sah also so aus, als müßte ich wirklich Gewalt anwenden und sie irgendwie durchbrechen. Doch welcher Gegenstand kam für eine solche Aktion in Frage? Die Lampe war mir etwas zu schwer, schließlich wog sie etwa zehn Kilo. Also griff ich mir den Stuhl, der sich dies jedoch nicht gefallen ließ und an der Scheibe zerbarst. Da mußte schon etwas mächtigeres her und so versuchte ich es mit "Larry-Gewalt". (Linksklick auf die Tür und "other" (andere) auswählen, dann "Break" (aufbrechen) eingeben) Ich warf mich also mit all meinem Gewicht gegen das Glas, natürlich nicht ohne einen entsprechenden Schmerz zu verspüren, und schaffte es so bis auf den Balkon. Dort lag zufällig ein kleines Bild herum, das einen Luxuskreuzer auf seiner Fahrt zeigte. Ich steckte es ein, denn wer weiß schon, wofür ich es später vielleicht noch einmal gebrauchen könnte.



Larry steht auf Sierra – das ist der Beweis

Der Sprung in die Freiheit

Nun wurde es aber ernst für mich. Unter mir lagen vierzig Stockwerke, die es zu überwinden galt. 39 davon stellten keine große Gefahr dar, aber das Erdgeschoß bereitete mir schon ein wenig Angst. Glücklicherweise brauchte ich nicht allzu lang überlegen, da mich eine riesige Explosion in die Tiefe schleuderte. Lowe sei Dank landete ich direkt auf dem Sprungtuch – fürs erste, denn von nun an hüpfte ich von Gegenstand zu Gegenstand, bis all meine Bewegungsenergie aufgebraucht war und ich auf einem schönen, weichen Kaktus zum Stillstand kam. Erst jetzt wurde mir so richtig klar, daß ich einen Sprung aus dem vierzigsten Stockwerk überlebt hatte. Was immer jetzt auch passieren sollte, es würde mich nicht mehr erschüttern. Eine Kreuzfahrt war in diesem Augenblick genau das Richtige für mich.



"Mienz, mienz, mienz..." – Larry, Du brauchst eine Brille

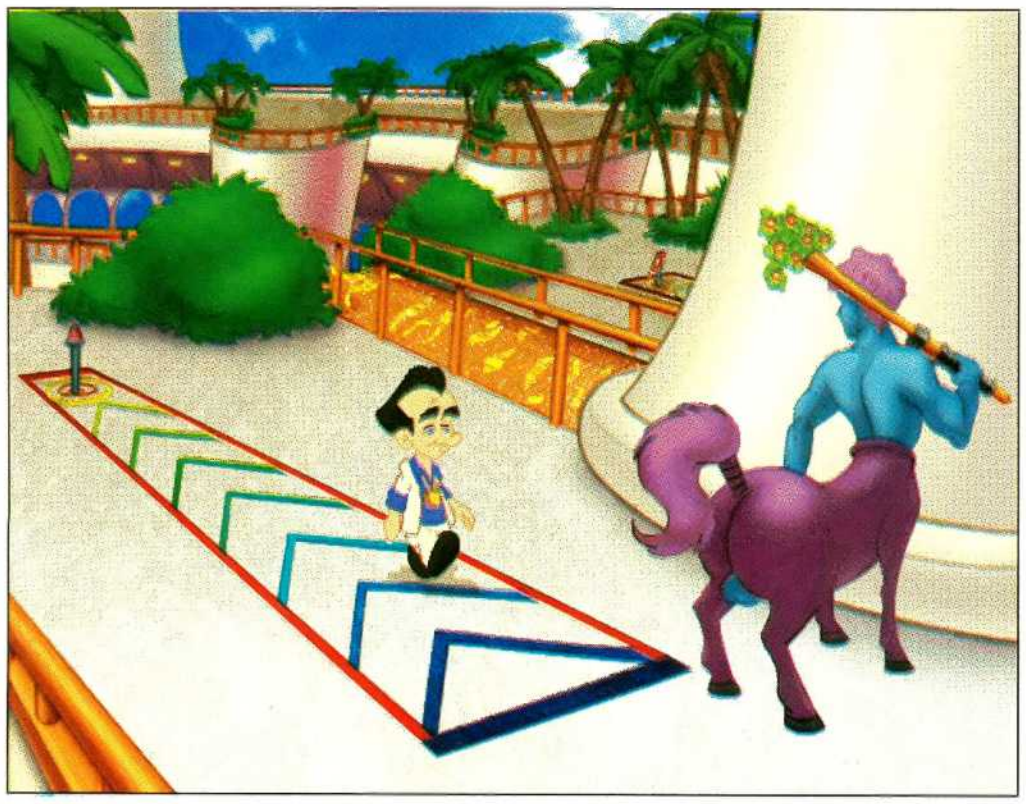
Die PMS Bouncy

Am Hafen erspähte ich sofort eine echte Schönheit. Es stellte sich heraus, daß sie Thygh hieß und der Kapitän des Kreuzers war. Dummerweise sprang sie nicht sofort auf mein männliches Verhalten an und so kassierte ich eine Ohrfeige. Aber für mich stand fest, daß dies nur eine natürliche Reaktion auf meine erotische Erscheinung war. Der Steward ließ nicht lange mit dem Kabinenschlüssel auf sich warten. Natürlich gab es mal wieder ein Problem mit der ursprünglichen Kabine, und so mußte ich einen größeren Ersatzraum beziehen. Wie auch immer, ich gab mich mit dem Wechsel zufrieden und sah mich zuerst einmal in der Lobby um. Kurz darauf kam eine erfreuliche Nachricht herein. Wer auch immer vorhaben sollte, sich an den Kapitän ranzumachen, der sollte sich alsbald in der Lounge melden. Mit diesem Telegraphenmast mußte man mir kein zweites Mal winken, und so begab ich mich sofort zum vereinbarten


Schauen Sie am Bug nach: Das passiert mit den Macs böser Layouter...



Ipp, zipp, zapp, bei Dir komm' ich auf Trab



Ich hab' wohl aufs falsche Pferd gesetzt...



Keine Sorge, Larry, unser Chefred. ist auch nicht größer als Du...

Treffpunkt.

Ich fand die Lounge dank der vorhandenen Schiffskarte schnell und komfortabel (Rechte Maustaste betätigen und "Map" (Karte) anklicken). Ich hielt mich in Richtung Oberdeck und wählte das, auf der Karte rot markierte Gebiet aus. An der rechten Unterseite der praktischen Karte bekam ich sofort angezeigt, daß es sich bei den ausgewählten Räumlichkeiten um die berühmte "Proud Lil´ Seaman Lounge" handelte.

Und wieder mal ein Wettbewerb

Dort angekommen erklärte Peter, der Steward, worum es bei dem TNT (Thygh Man Trophy) Wettbewerb überhaupt ging. Nach seiner überschwenglichen Rede streifte ich ein wenig durch den Raum. Mein Blick fiel auf die Kanonen und die Truhen. Die linke hintere Truhenreihe fand ich besonders interessant. Ich sah, daß dort etwas rot-weiß-gestreiftes lag, das ich auf den ersten Blick nicht identifizieren konnte. Also ging ich hin, um mir den Gegenstand etwas näher anzusehen. Willkommen zu "Wo ist Dildo?", hieß es dort. Wer auch immer es schaffen sollte, 32 dieser kleinen Dinger anzuschleppen, sollte etwas ganz besonderes erhalten. Einer, so wurde versprochen, wäre unten zu finden, die anderen 31 sollte ich selbst suchen. Als Präsent erhielt ich eine nette Karte, die mich künftig über meine derzeitigen Leistungen informieren sollte. Eine vielversprechende Sache, dachte ich bei mir und verließ den Raum durch die untere Tür.

Nun konnte ich endlich damit beginnen, das wunderschöne Schiff zu inspizieren. Ich begann logischerweise mit meiner Kabine 0. Neben einer hoffentlich FCKW-freien Spraydose fand ich eine Lage Toilettenpapier, die ich mir sicherheitshalber einverleibte.

Nackte Tatsachen am Pool

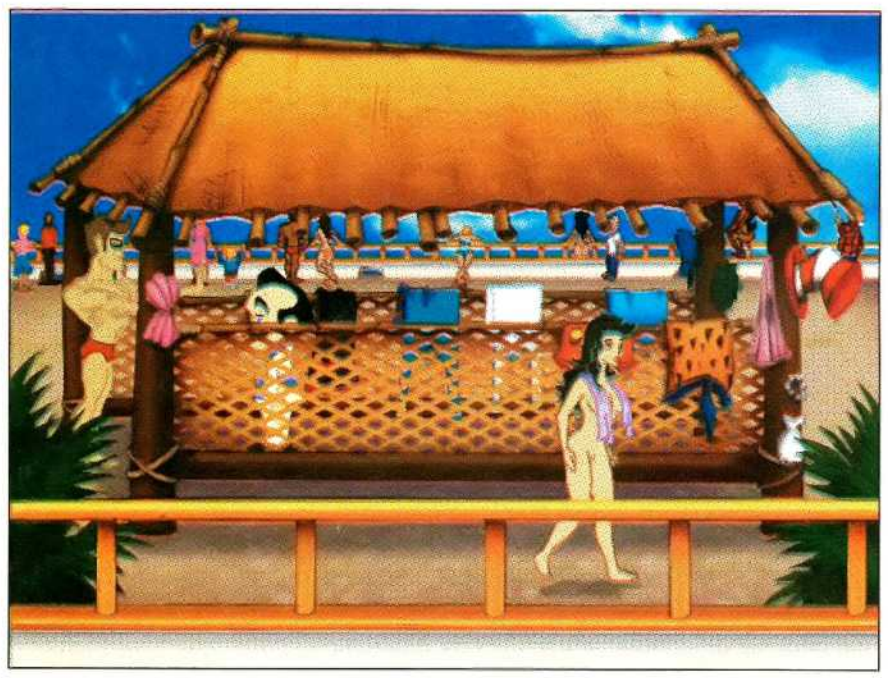
An einem riesigen Mund konnte ich meine Punktekarte endlich ausprobieren. Leider war der Erfolg dürftiger als erhofft. Um meine Lage in dieser Hinsicht etwas zu verbessern und gleichzeitig ein wenig Spaß zu haben, machte ich mich auf, um dem FKK-Pool einen Besuch abzustatten. Dort wurde ich schon von diesem seltsamen Steward Dick begrüßt. Nach einer kurzem Unterredung wurde ich dann zur bezaubernden Drew Baringmore durchgelassen. Ich fragte sie nach ihrem Buch und konnte es so in meinen Besitz bringen. Auch Kleidung scheint die junge Dame sehr zu faszinieren. Weiter ging es dann in der Bücherei. Dort las ich besonders das Werk von Drew mit großem Eifer.

Die nächste Dame, die meine Unterhaltungskünste testete, war Victoria Priciples. Ich sprach mit ihr über andere Dinge und warf ihr irgendein Wort entgegen, das mir soeben in den Sinn gekommen war. Als Folge widmete sich die holde Maid mit ganzer Aufmerksamkeit ihrem Computer, so daß ich mir unbemerkt ihr Buch stibitzen konnte. Ich löste die Hülle direkt im Inventar ab und brachte sie am Buch zum Einsatz. Ich langweilte mich und verließ die Bücherei.

Wer hätte das gedacht!?

Da ich jedoch das unbestimmte Gefühl hatte, etwas vergessen zu haben, ging ich noch einmal hinein und fand Victoria in einem neuem, ungewohnten Outfit vor. Was auch immer man mit Klebstoff in einem Fläschchen anfangen sollte, ich nahm es mit. Danach führte ich eine ausgiebige Unterhaltung mit der guten Dame. Besonders wichtig schien ihr das Thema Sex zu sein. Sie wollte dahingehend nicht nur Beweise, sondern auch neueste technische Informationen über den allseits beliebten Liebesmeister.

Nun wartete eine besondere Herausforderung auf mich. Ich hatte mit einem Hufeisen auf eine weit von mir entfernte Stange zu werfen. Ich brachte meine nette kleine Punktkarte erneut zum Einsatz – diesmal auf der Gegenseite des ersten Einsatzortes – dem knackigen Hinterteil eines Zentauren. Ich begann sogleich mit dem Spiel und mußte einmal mehr feststellen, daß ich



Ausziehen? Aber ich geniere mich doch so!



Hier erübrigt sich wohl die Frage nach Fisch oder Fleisch



Der redet und redet... gähn...

nicht gerade zu den Menschen gehöre, die Glück im Spiel haben. Na ja, dafür bin ich eben ein Frauenheld und Glück in der Liebe ist mir ohnehin viel wichtiger. Also schmiß ich mich ein wenig an zwei Western-Sängerinnen namens Whydontcha und Nailmi heran. Da sich leider nicht sofort sichtbarer Erfolg einstellte, wandte ich mich erneut an Drew und sprach mit ihr über Fokker und weitere Nebensächlichkeiten.

Die nötige Abkühlung

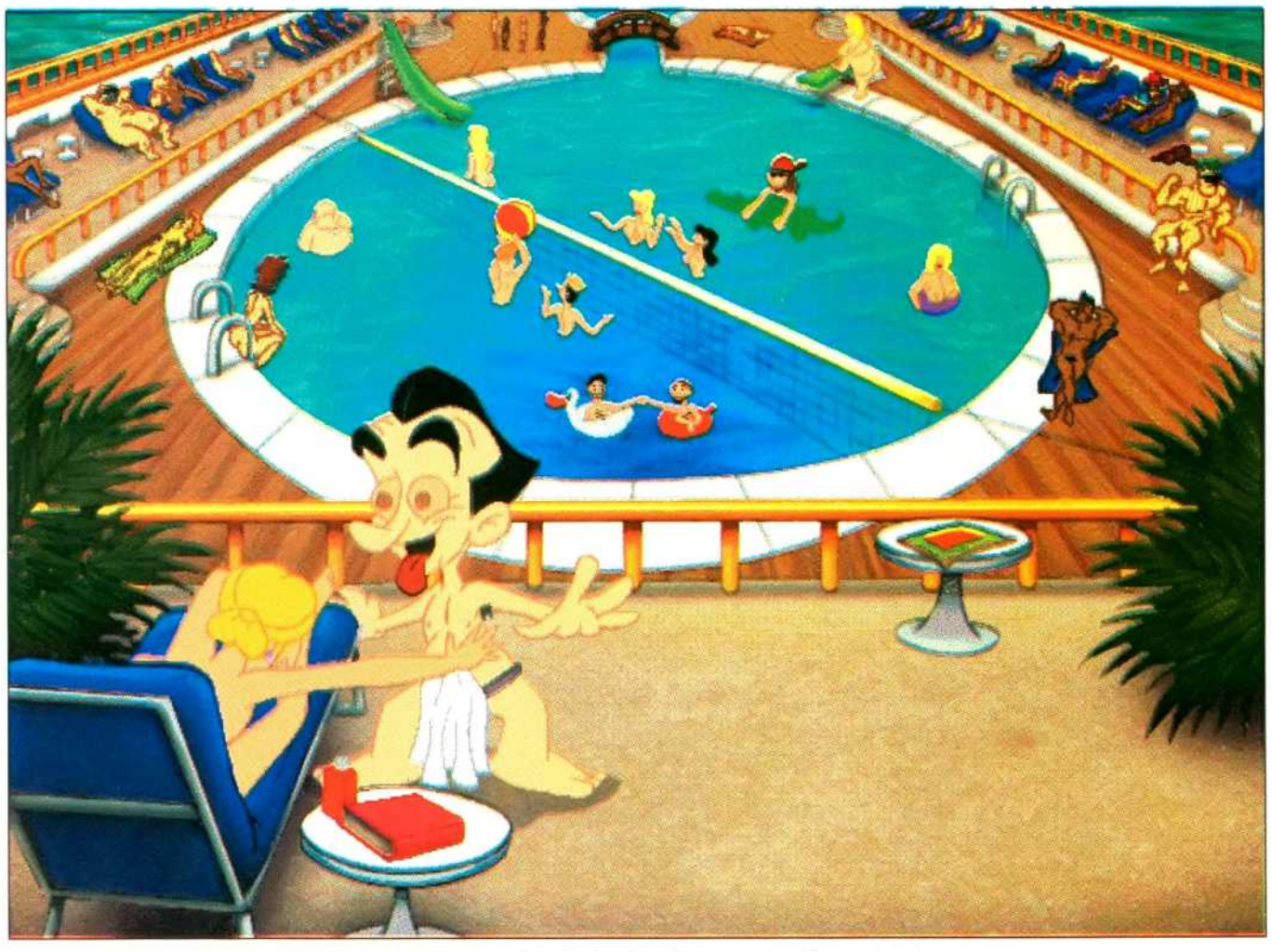
Nun brauchte ich erst einmal frische Luft und so ging ich ein wenig auf dem Promenadendeck spazieren. Prompt fand ich auch dort wieder etwas, das ich meinem Inventar hinzufügen konnte - einen Feuerwehrschlauch. Noch viel netter als der Retter in der Not war die süße Peggy, die ein wenig für die Ordnung an Bord sorgte und mich mit einem nett gemeinten Hinweis bedachte. Sie erwähnte, daß man im Ruheraum der Beschäftigten einen Kabinenjungen finden könnte. Scheinbar gehöre ich nicht nur zu den attraktivsten, sondern auch noch zu den stärksten Männern auf diesem Planeten, denn es gelang mir, die Sicherheitstüre ohne weitere Probleme aufzustemmen. Ich betrat einen Raum, der wieder einmal mit einigen Nettigkeiten



Glastische haben den Vorteil, daß man sieht, was drunter ist...

aufwarten konnte. So konnte ich neben einem Stück Draht auch noch eine kleine Tube meiner Lieblingsgleitcreme einheimsen.

Jetzt war es wieder einmal Zeit für eine kleine Lektüre und so studierte ich erst einmal sämtliche Notizen am schwarzen Brett. Ich versuchte mich an den Fächern, aber ohne Zahlenkombination konnte ich dort vorerst nichts ausrichten. Aber ich wußte schon, wer mir weiterhelfen würde und so holte ich mir die nötigen Informationen bei meiner Lieblings-Reinemacherfrau. Ich probierte den neuen Code sofort am zweiten Schließfach der untersten Reihe aus. (90-60-90). Der Kabinenjunge schien schon auf mich zu warten.



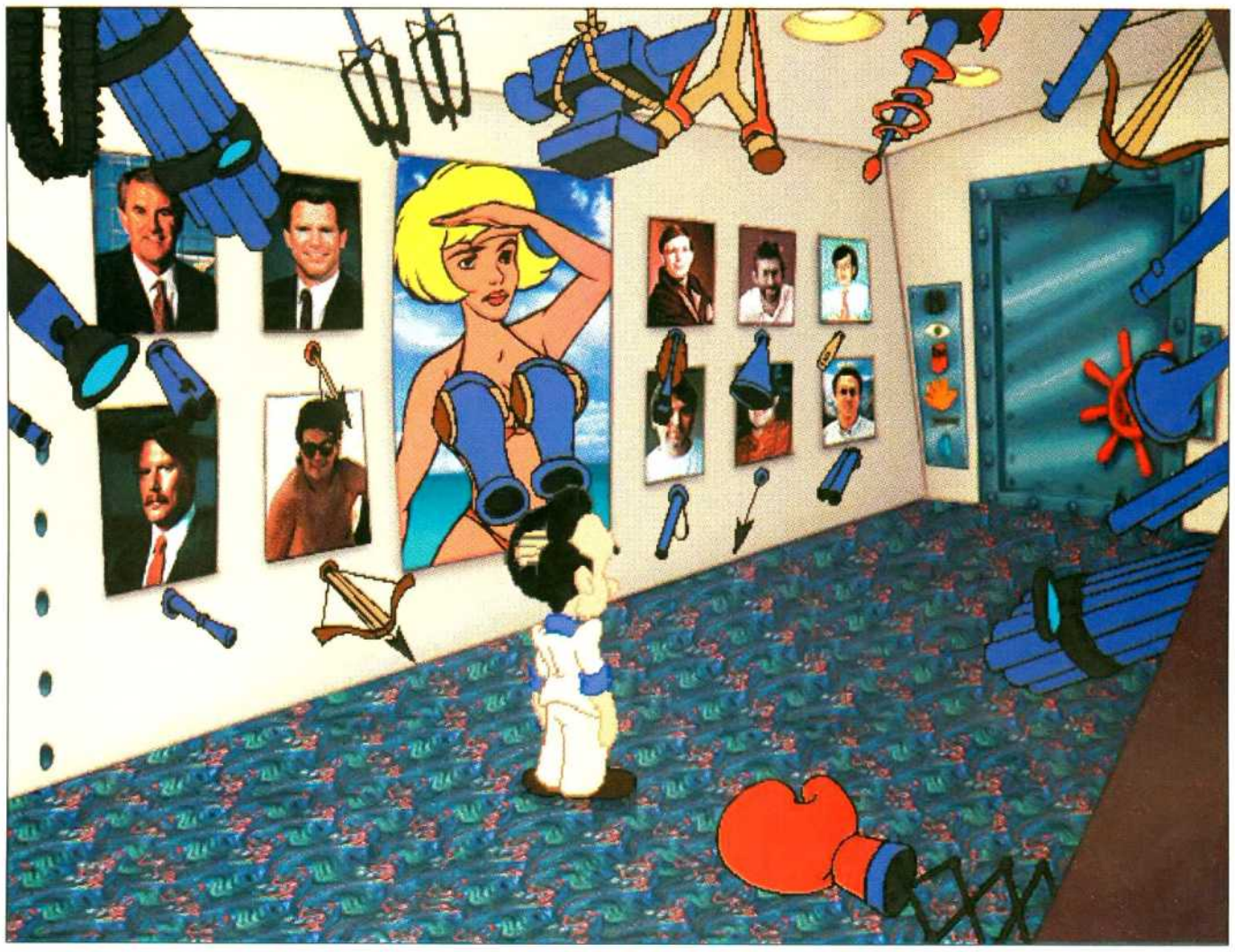
Drew greift nach Larrys mit einem Handtuch bedeckten Rüssel

Endlich gab es mal wieder etwas zu sehen, denn es gelang mir, nettes Bildmaterial käuflich zu erwerben. Wieder bei Peggy erfuhr ich, welch geheimen Wünsche der junge Mann hegte – er möchte nichts lieber als einen Ausweis. Wer anders als Purser kam für diese selbstlose Spende in Frage. Ich begab mich also dorthin, wurde aber sehr zögerlich abgewiesen, da man mir meine zusammengetüftelte Geschichte nicht abnehmen wollte. Da ich noch den Kleber aus der Bibliothek hatte, setzte ich ihn an den Bildern ein. Nun bastelte ich das Ganze nur noch mit der Schlüsselkarte zusammen.

Wer bin ich?

Wer hätte das gedacht – der gute Purser ist doch nicht so helle, wie ich schon befürchtet hatte und so überreichte er mir nun doch seinen Ausweis, das ideale Geschenk für meinen identitätslosen kleinen Freund. Erstmals stellte ich fest, wie schnell der Knabe eigentlich war. Ich nahm mir den Schlüssel, der mir freien Eintritt in den Vorderen Laderaum ermöglichte. In dem Gewühl fand ich den Koffer Drews. Ich wollte ihr sofort diese Neuigkeit mitteilen und erhoffte mir nebenbei eine kleine Belohnung, doch Drew zog es vor, sich unter den massierenden Strahl der Dusche zu verziehen. Ich versuchte mich derweil als Bastler und verband den Feuerwehrschlauch mit der Toilette. Danach betätigte ich, wie es sich gehört, brav die Spülung und verließ dann den Raum. Unentschlossen, wie ich nun einmal war, ging ich sofort wieder hinein und fand im Duschbecken eine appetitliche kleine Schimmelkultur. Da ich immer schon ein Freund von Kultur gewesen bin, nahm ich dieses Exemplar gleich mit.

Hatte ich schon erwähnt, daß ich Ferkeleien



Brenzlige Situation? Nicht für Larry...

liebe? Ich bestellte ausgiebig bei Wang. Irgendwann verließ er mich schließlich und ich steckte das Messer und die Wärmelampe ein. Wenn ich nun sage, daß ich in der Lounge eine Gigantic Erection (Riesenerektion) hatte, könnte man das eventuell mißverstehen, denn es handelte sich nicht um ein seltenes Naturschauspiel, sondern um ein seltsames Gebräu. Johnson, der Schiffsbarkeeper, brauchte eine Weile, um es zuzubereiten, und so schlich ich mich durch die nahe Tür von dannen. Ich war direkt in einer Umkleidekabine gelandet. Dort nahm ich das Deo mit und hinterließ als Ersatz das Gleitspray.

Was passiert, wenn...!?

Ich konnte einfach nicht an einem roten Knopf vorbeigehen, und so drückte ich einfach einmal darauf. Ich lief weiter in Richtung der Bretter, die die Welt bedeuten. Dort schaute ich mir das Spotlight etwas näher an. Ich mochte das Licht nicht so recht, und so tauschte ich die Glühbirne kurzerhand gegen mein wärmespendendes Pendant aus. Ich verließ die Lounge, ging aber sogleich wieder hinein, da ich ahnte, daß sich ein großes Ereignis ankündigen würde. Voller Inbrunst schaute ich mir die Darbietung der "Möpse" an und konnte meinen Speichelfluß kaum stoppen. Als die Show vorbei war und ich mich wieder halbwegs unter Kontrolle hatte, ging ich wieder meiner kleptomanischen Leidenschaft nach und klaute eine Fernsteuerung sowie ein paar Lämpchen direkt von der Bühne.

Dann begab ich mich zu zwei künstlerisch gestalteten Figuren. Eine davon war eindeutig als die holde Venus zu erkennen. Störend wirkte lediglich ein kleiner Würfel an der leblosen Schönen, und so montierte ich das Objekt kurzerhand ab. Dummerweise schien ich das Gebilde dabei zerstört zu haben. Nach einigem Ärger verließ ich kurzerhand den Raum. Als ich ihn zu einem späteren Zeitpunkt wieder betrat, kletterte ich über eine Leiter, mit einem Schraubenzieher bewaffnet, in höhere Gefilde. In der Decke war ein Metallstift zu sehen, den ich als das Ende des Stabes identifizieren konnte, den ich beim Hufeisenwettbewerb ständig verfehlt hatte. Ich klemmte mein Lämpchen an diesen Stab und setzte die Fernbedienung ein, um den Stab zu magnetisieren. Als ich später dann den Wettbewerb wiederholte, stellte sich der Sieg recht schnell ein.

Nicht die Bohne...

So langsam begann mein Magen zu rebellieren, und so begab ich mich nun erst einmal in den Speiseraum. Weil ich sie sehr mochte, konnte ich der Bohnenspeise aus dem Angebot kaum widerstehen. Daher fraß ich mich gehörig damit voll. Das wiederum brachte mir später einen entscheidenden Vorteil, denn im Kasino fühlte man sich von mir in seinem Atemfreiraum gestört, so daß er kurzerhand seinen Platz verließ (linke Maustaste und "Fart" (Furzen) anklicken). Nun war es wieder einmal an der Zeit, die Lafferschen Schummeleien fortzusetzen, und so bearbeitete ich die Würfel kurzerhand mit einer Lage Toilettenpapier und setzte das Ganze dann am Spieltisch ein. Natürlich konnte ich diesmal einen entscheidenden Sieg verbuchen.

Scheinbar gingen an diesem Punkt meines Abenteuers Glück im Spiel und Liebe doch einher, denn kurz nach meinem Sieg gesellte sich schon eine nette Lady namens Dewmi Moore. Sie bringt auch gleich die Idee für ein neues Spielchen mit, das den vielversprechenden Name Striplügen trägt.

Viele Köche verderben die Köchin

Viele meiner Freunde sind zwar fest davon überzeugt, daß ich den Hang zur Frauenfeindlichkeit habe, aber in Wirklichkeit liebe ich die Frauen. Auch bin ich ganz davon überzeugt, daß auch Männer über die Gabe des Kochens verfügen sollten. Zumindest wenn die Dame des Hauses zur Kur ist und die nette Sekretärin zum Abendessen eingeladen wurde, muß man schließlich auch etwas bieten können. Der Kochwettbewerb kam mir da gerade recht. So begab ich mich zuerst direkt in das Zentrum aller kulinarischen Genüsse an Bord – in die Kombüse. Dort nahm ich mir einen Topf und etwas Salz mit. Nebenbei fand ich auch noch ein Magazin, das ich einsteckte – der Fisch, der darin eingewickelt war mußte sich eben eine andere Bleibe suchen.

Ich studierte in aller Ruhe das Magazin. Dann begab ich mich in den hinteren Laderaum des Schiffes, der mir dank des Universalschlüssels nun zugänglich war. Die Biber brachte ich um eine beachtliche Menge Bibermilch, die ich direkt in meinen Topf tropfen ließ. Der gute Johnson war bereit, mir zusätzlich etwas Limonensaft aus seinem Vorrat zu spendieren. Nun fehlten mir nur noch ein paar Kumquats, die ich auf dem Vorderdeck in der Nähe eines Schafe fand. Ich ging schnell in die Küche, wo ich den Cyberkäse und die Kumquats in meinem Topf verschwinden ließ. Da dem Ganzen dummerweise noch der richtige Pep fehlte, bedachte ich den Topfinhalt ganz einfach noch mit etwas Orgasmus-puder aus dem Zimmer der holden Dewmi. Das Produkt stellte ich dann auf



Wir drücken noch mal ein Auge zu...

das Band bei der Juri und verfolgte mit großer Freude die Auswirkung meines Gerichtes.

Nun ging ich an einen Ort, den ich schon als Kind auf Schiffen immer gerne besucht hatte – die Brücke. Dort bewies ich nun auch noch handwerkliches Geschick und bastelte mit meinem Draht im Sicherungskasten herum. Alles was mir jetzt noch zu meinem Glück



Und nun das Wetter: Nachts weiterhin dunkel!

fehlte, war ein Stück Segeltuch. Ich überlegte mir eine nette Strategie und kletterte ganz nach oben auf den obersten Mast. Da meine Sabotage an den Sicherungen zur Folge hatte, daß bei jeder Durchsage die Segel gebläht werden, fiel es mir nicht mehr schwer, ein Stück Tuch mit meinem Messer zu entfernen.

Die Laffer-Kollektion

Ich begab mich nun in den Ballsaal des Schiffes und hörte mir einen ausgiebigen Monolog einer Dame namens Jamie Lee Coitus an. Ich bedachte sie zum Trost mit meinem Stück neugewonnenen Segeltuch und kehrte dann zur Schönheits-Rekreation in meine Gemächer zurück. Danach ging es in den Empfangsbereich. Durch die Bühnenpforte gelangte ich direkt auf die Bühne, mit der Folge, daß man künftig wohl weltweit von einer Modewelle mitgerissen wird, die auf meinem Konzept beruht. Nun begab ich mich aber schleunigst weiter in den Testraum, wo ich mich am Reißverschluß eines Mannequins versuchte. Belohnt wurde diese Aktion durch ein nettes kleines Lesegerät, an dem ich meine Punktekarte zum Einsatz brachte.

Weiter ging es dann im Zimmer von Xqwzts. Dort gelang es mir, die Lüftungsklappe mit Hilfe meines Schraubenziehers zu entfernen. Der Raum dahinter lag in völliger Dunkelheit. Ich legte meine Kleidung ab, woraufhin ich in einen Strudel von Seltsamkeiten geriet. Als ich all das überstanden hatte, hob ich ein Tuch auf und bedachte es mit einer gehörigen Portion Gleitcreme. Schließlich betrat ich wieder den Laderaum, wo in mir der seltsame Drang aufstieg, das Deodorant in einen Bowlingpin-Behälter zu sprühen. Nun ging es zum großartigen Wettbewerb. Dort bedachte ich zuallererst wieder die Statue mit meiner Karte. Dann ergriff ich eine der Kugeln und rieb sie mit meinem Taschentuch so richtig schön schmierig. Der Erfolg dieser ganzen Aktion stellte sich erst ein, nachdem ich die Kugel auf die vorgesehene Bahn geschleudert hatte.

Nun ging es wieder einmal in den Speisesaal. Das hintere Zimmer, das ich vorher schon einmal versucht hatte zu betreten, war nun offen. Ich suchte ein wenig herum und fand unter einem Stuhl einen seltsamen Zettel. Ich wollte es kaum glauben, aber dieser Zettel war eine wertvolle Lebensversicherung. Nun wollte ich erfahren, in welcher Kabine Annette Ammbusen (hier gefiel mir der deutsche Name ausnahmsweise mal besser!) hauste, aber der Purser wollte mir einfach nicht weiterhelfen. Also klingelte ich beim Steward und verlangte die Dame persönlich. Nachdem ich den Purser nach meinem Kontostand befragt hatte, verschwand er für eine kurze Zeit. Diesen Augenblick nutzte ich, um derweil das Telefon zu untersuchen und den roten Knopf zu betätigen. Nun wurde auf der Schiffskarte ein neuer Ort sichtbar.

Das große Finale

Ich begab mich direkt dorthin, ging nicht über Los, zog keine 4000 Mark ein und öffnete die gläserne Tür. Wieder einmal legte ich meine Kleidung ab. Was nun folgte, war so übel, daß ich es hier lieber verschweige. Ich lief auf jeden Fall zurück in die Suite und betätigte den Knopf zum zweitenmal. Zuerst weigerte sich Annette, mich zu unterstützen, doch die Versicherungspolice änderte ihre Ansicht schließlich doch. Ich bekam eine Aktie im Wert von 500 Millionen Dollar. Mit diesem wertvollen Stück Papier ging ich direkt zum holden Kapitän des Schiffes. Zuerst klopfte ich natürlich freundlich an ihre Türe.

Dummerweise schien mich die Dame nicht so toll zu finden, wie ich war, und das Gespräch verlief so relativ spannungslos. Selbst meine Punktekarte konnte sie nicht überzeugen. Doch endlich fiel mir ein, was ein solch stolzes Mädchenherz erweichen konnte: die Aktie. Einmal mehr war der schnöde Mammon entscheidend über Glück und Unglück eines Mannes. Ob das irgendwann auch mal ein Ende haben wird? Für Sie jedenfalls noch lange nicht, denn wo sich die 31 restlichen Dildos verbergen, müssen Sie schon selbst herausfinden.

Help wanted!!!

Hey! Ja, genau Dich meinen wir! Du zockst mit Vorliebe schwierige Adventures? Du schaffst es, Deine Party ohne Verluste durch ein komplexes Rollenspiel zu geleiten. Du bist der siegreiche Feldherr bei jeder Schlacht? Deine Wirtschaftsspiele enden mit einem Kontostand, von dem selbst Dagobert Duck nur träumen kann? Und Du kennst alle Cheats und Tricks, mit denen man sich actionreiche Games erleichtern kann?

Wenn Du auch nur eine der oben genannten Fragen mit einem klaren "ja" beantworten kannst, dann bist Du hier goldrichtig! Denn Dich suchen wir!! Und zwar sofort!!! Du schickst uns einfach Deine Tips oder Lösungen auf Diskette, und wir drucken Sie im Heft ab. Auch (handgezeichnete) Maps werden gerne angenommen!

Wir belohnen Deine Mühe reichlich – es winken (je nach Umfang und Qualität der Texte und des Beiwerks) nagelneue PC-Spiele (bitte bevorzugtes Genre angeben), PC POWER-Schnupperabos und – bei besonders fleißigen Helfern – Jahresabonnements der PC POWER. Schreib an:

SMP PUBLISHING
POWER-TEAM
Kennwort: Helpline
Postfach 3127
48581 Gronau

Preiswert, aber gut

Marco Gremmel berichtet über zwei recht preiswerte Anwender-Programme, die die Firma TopWare jüngst herausbrachte und seitdem fester Bestandteil seiner Festplatte sind.

Paradox für Windows

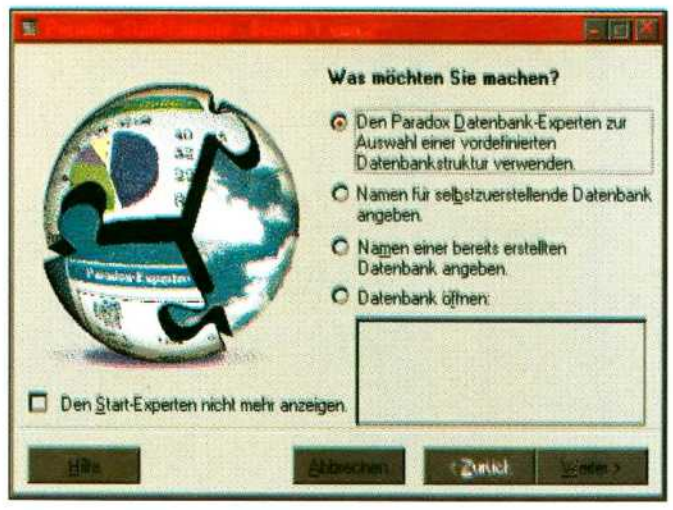
Wenn ich dieses Programm auf meinem Bildschirm sehe und mich dann erinnere, welche Qualen ich erlitt, als ich im Leistungskurs Datenverarbeitung in der dreizehnten Klasse das Thema Datenbanken hatte, dann wird mir klar, wie unterschiedlich die Arbeit mit solchen Geldinstituten ohne Konten und Moneten doch sein kann. In der Schule lernte ich eine Sprache für die Erstellung von Tabellen, das Einfügen und das Abfragen von Daten. Diese Sprache nennt sich SQL (Structured Query Language) und dient zur Erstellung relationaler Datenbanksysteme. Mein damaliger Lehrer wird sich sicherlich freudig schätzen, daß ich diese Begriffe noch irgendwo in meinem Kopf befinden.

Doch für die Erstellung einer Datenbank, wie sie der Durchschnittsuser benötigt, sieht heutzutage dank moderner Benutzeroberfläche ganz anders aus, als ich es damals lernen mußte. Wer heute eine Tabelle erstellen will, klickt einfach mit der Maus auf das entsprechende Icon und wählt sich die gewünschten Einträge aus. Früher sah das anders aus – da mußte ich mich dafür noch mit Befehlen herumschlagen und jede Tabelle mühsam manuell erstellen. "CREATE TABLE RECHNUNG..." hieß es dann, gefolgt von Angaben über die Bezeichnung und die Deklaration der einzelnen Felder. Auch die Abfragen waren nicht sonderlich einfach. Wenn man wissen wollte, wie viele Überstunden der Angestellte Maier in den letzten drei Monaten hatte und gleich dazu am besten noch, was das an Gehalt kostete, konnten die Abfragen mehrere Kilometer lang werden – das alles im Textformat und natürlich mit einem Editor, der überaus unkomfortabel, dafür aber fast unbezahlbar teuer war.

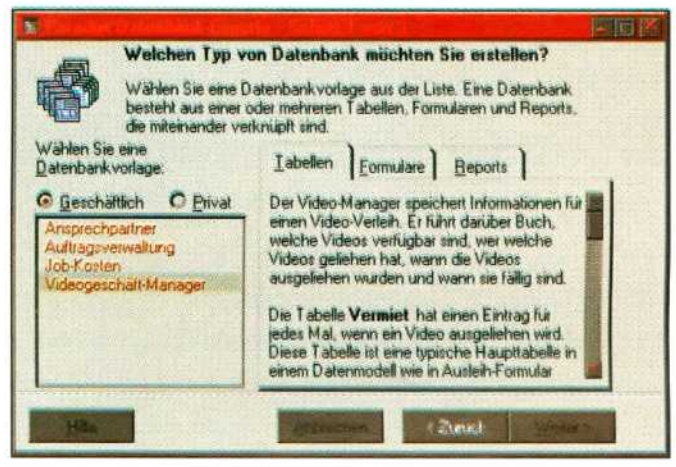
Anm. des Chefeditors: Du hättest statt Maier einfach nur "Gremmel" eingeben müssen, das wäre sicher übersichtlicher geworden...

Heutzutage sieht das alles anders aus. Schon für knapp 50 Mark bietet TopWare eines der für den Heimgebrauch besten Datenverarbeitungsprogramme zu einem Spottpreis an. Borlands Paradox 7.0 für Windows 95 bietet alles, was sich ein Anwender nur wünscht. Mit ein paar einfachen Angaben und einem überaus leicht zu bedienenden Assistenten benötigt man nun keinen Doktortitel mehr, um eine Videoverwaltung zu erstellen und zu verwalten. Anhand eines Beispiels möchte ich Ihnen zeigen, wie einfach es ist, eine der mitgelieferten Standarddatenbanken zu erstellen.

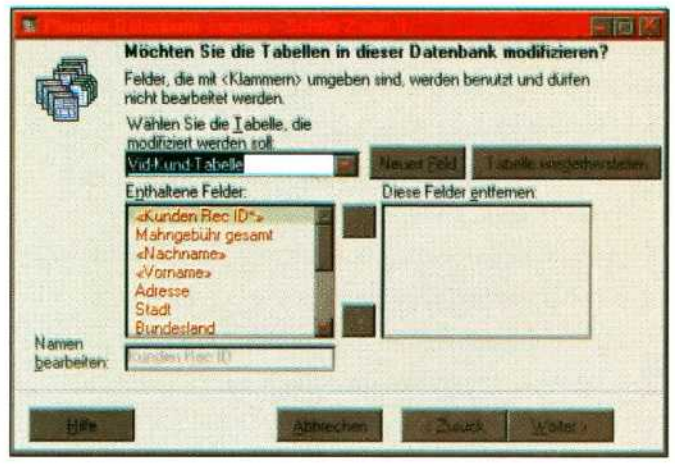
1. Schritt: Kurz nach dem Start erscheint der Paradox-Assistent und eröffnet ihnen mehrere Möglichkeiten. Wenn Sie bereits eine Datenbank erstellt haben, können Sie diese jetzt öffnen, andernfalls sind Sie nun in der Lage, eine neue zu kreieren. Ich wähle hierzu eine der vordefinierten Datenbankstrukturen.



2. Schritt: Es gibt eine Reihe von Datenbankstrukturen, die von Borland erstellt wurden und verschiedenen Ansprüchen genügen. So gibt es im Abschnitt Privat eine Adressenverwaltung oder eine CD-Verwaltung. Ich möchte da schon ein wenig weiter gehen und Paradox einen Videoverleih leiten lassen. Im Abschnitt Tabellen, Formulare und Reports ist professionell beschrieben, auf welche Art und Weise die Datenbank aufgebaut ist. Die Tabellen sind natürlich von Experten erstellt worden und weisen keinerlei Redundanz oder sonstige Fehler auf, die ungeschulte Benutzer normalerweise beim Erstellen von Tabellen begehen.

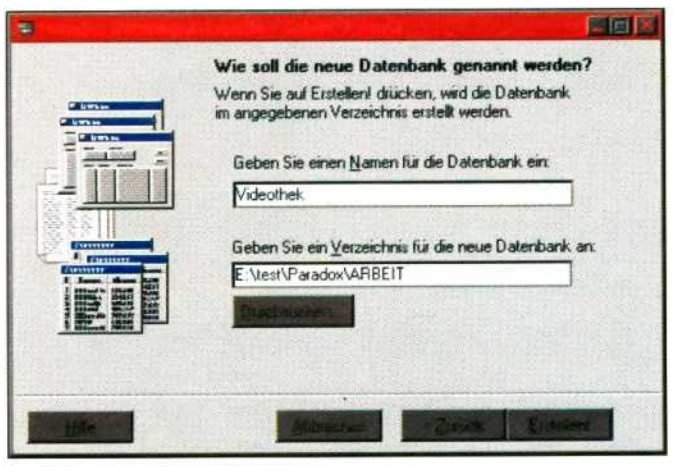


3. Schritt: Natürlich darf auch die Möglichkeit nicht fehlen, die einzelnen Tabellen modifizieren zu können. Auf diese Weise können Sie die Voreinstellungen so ändern, daß sie ihren Ansprüchen genügen. So ist es auch möglich, das Videogeschäft nur als Beispiel zu benutzen und die Daten so abzuändern, daß die Daten einer anderen Verleihfirma entsprechen. Doch sollten Sie sich schon ein wenig auskennen, wenn Sie an dieser Stelle Änderungen vornehmen – andernfalls könnte es zu Inkonsistenz in der Datenbank kommen.



4. Schritt: Jetzt ist die neue Datenbank fast fertiggestellt. Geben Sie nur noch an, wie der Ordner heißen soll, in welchem Verzeichnis er angelegt werden soll und schon werden die Tabellen erstellt. Ein

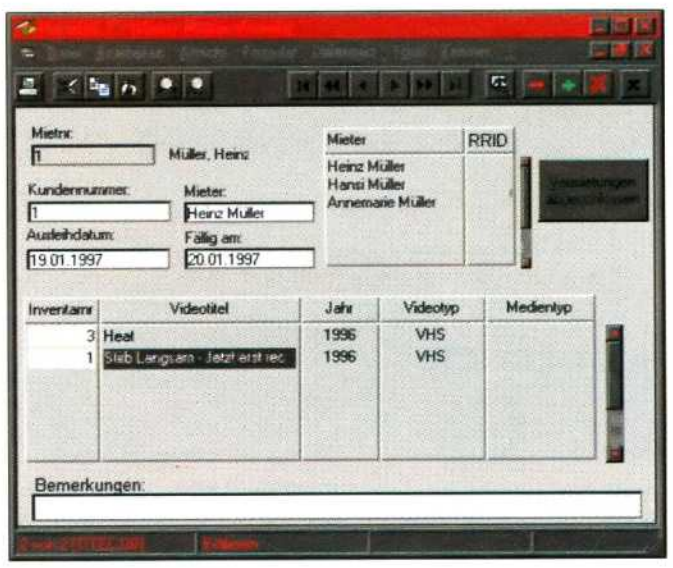
einfacher weiterer Mausklick genügt, um den Assistenten zu beenden.



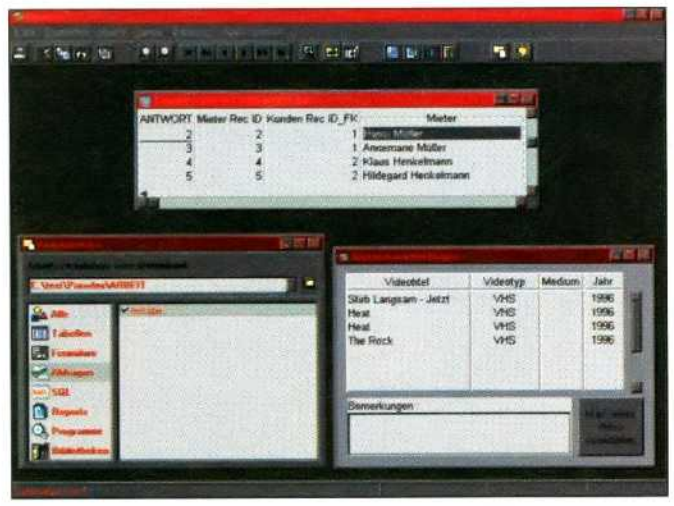
5. Schritt: Nachdem die Voreinstellungen alle beendet sind (was bei der professionellen Erstellung einer Datenbank Tage in Anspruch nehmen kann), werden Sie jetzt mit der viel aufwendigeren Aufgabe der Dateneingabe beschäftigt sein. Nach und nach müssen Sie als Leiter einer Videothek alle Daten eingeben, die damit verbunden sind. Dazu gehören beispielsweise die Kundentabelle, die aus Namen, Anschrift und einer Liste der Mietberechtigten besteht – oder die Inventartabelle, in der alle Videofilme eingetragen werden müssen.



6. Schritt: Dann kann es eigentlich richtig losgehen! Zu was Paradox wirklich fähig ist, können Sie an den Formularen sehen, die für die Videoverwaltung erstellt wurden. Es ist per Knopfdruck leicht möglich, jedem Kunden eine Rechnung anzufertigen, in der genau aufgelistet ist, wann und wie lange er welche Filme ausgeliehen hat, wieviel er zahlen mußte und ob Mahngebühren fällig wurden. Außerdem kann beim Verleih jeder Kassette ein Vertrag gedruckt werden, bei dem der Mieter den Erhalt der Kassette(n) bestätigt.



An diesem Beispiel ist leicht zu erkennen, welche Möglichkeiten in dieser Datenbank stecken. Sollten Sie selbst vorhaben, für ihre eigenen Zwecke miteinander verknüpfte Tabellen zu erstellen, so wird das sicherlich einige Wochen dauern – dafür empfiehlt sich nämlich ein ausführliches Studium der Online-Hilfe. Und hiermit wären wir auch beim einzigen Manko dieses Produktes: Die fehlenden gedruckten Handbücher. Denn wenn Sie wirklich vorhaben, professionell mit einer Datenbank zu arbeiten, dann ist Paradox von Borland sicherlich eine sehr gute Entscheidung. Allerdings sollten Sie dann in die nächste Buchhandlung marschieren und sich Begleitliteratur zulegen.

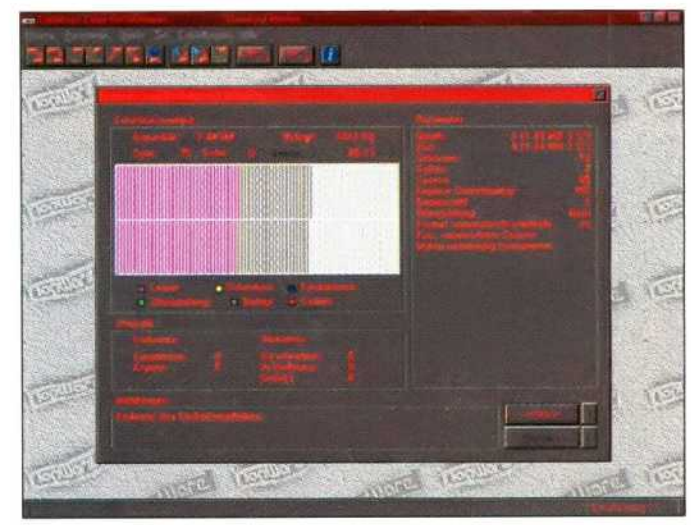


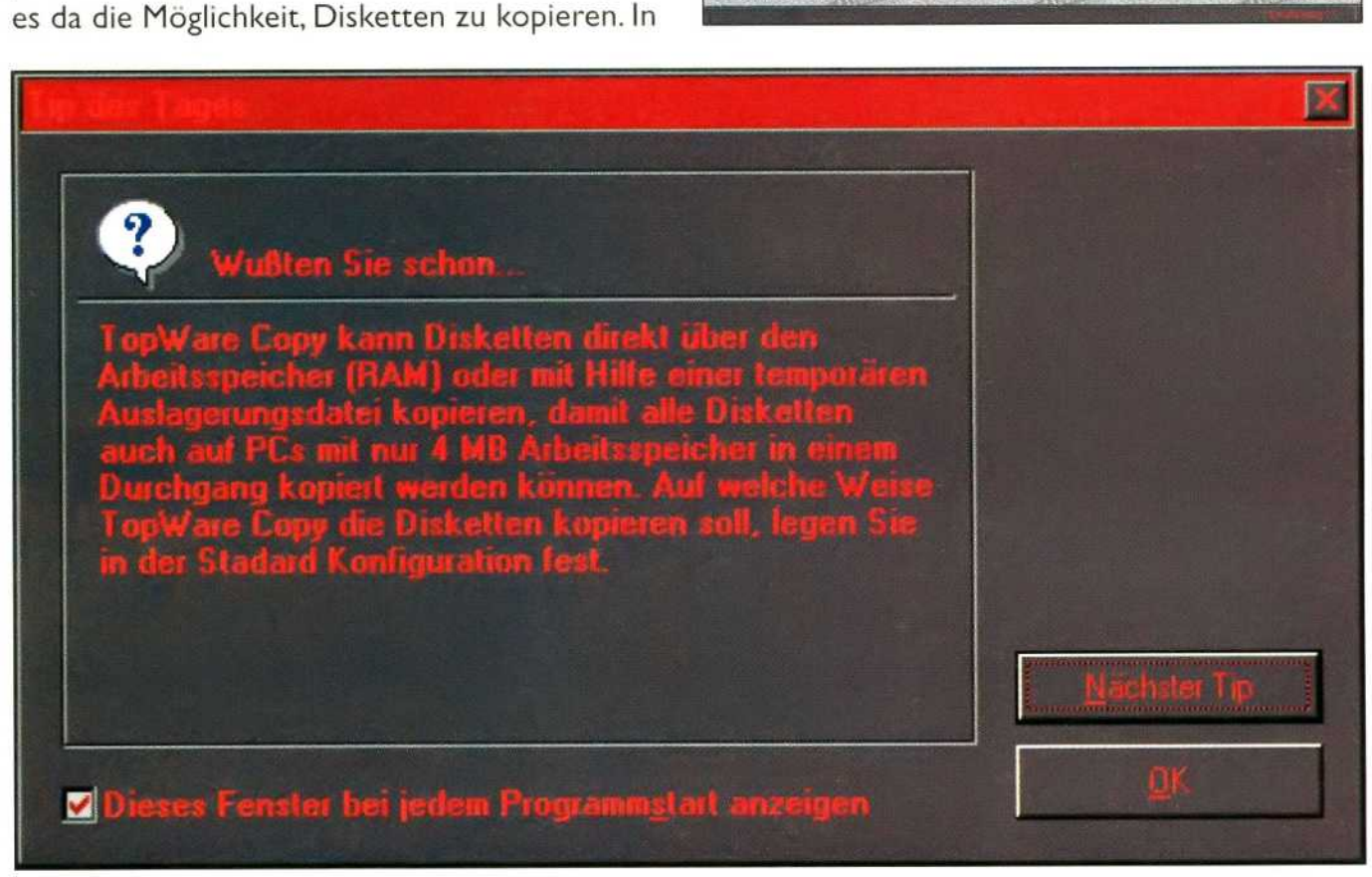
TopWare Copy

Als zweites hätten wir dann noch ein Programm, das TopWare Poland selbst hergestellt hat. Bei diesem handelt es sich um ein Tool zum Kopieren von Disketten, das unter Windows 3.1X und unter Win95 läuft. Doch haben sich die guten Menschen die Idee selbst ausgedacht? Die Antwort ist ein klares Nein! Denn ein Programm in dieser Art gibt es seit geraumer Zeit bereits für DOS, ist als Shareware überall erhältlich und trägt den Namen VGA-Copy. In der Aufmachung erinnert TopWare Copy teilweise an diesen "Vorgänger". Doch hat das hier vorliegende Kopierprogramm zugegebenermaßen noch ein paar weitergehende Funktionen. Natürlich gibt es da die Möglichkeit, Disketten zu kopieren. In atemberaubender Geschwindigkeit werden die Daten eingelesen und geschrieben. Doch ist es heutzutage bekanntlich so, daß man nicht mehr oft große Diskettensätze kopieren muß. Inzwischen werden fast alle Programme auf CD ausgeliefert.

TopWare Copy ist aber nicht nur in der Lage, schnell und einfach Disketten zu kopieren, es kann auch Datenträger mit Apple oder Atari ST-Formaten lesen, unterstützt bis zu vier Diskettenlaufwerke, kann eine handelsübliche Diskette unter Verwendung eigener Treiber auf bis zu 1,72 MB formatieren und natürlich auch Image-Files erstellen. Mit anderen Worten: Wer viel mit Disketten zu tun hat, schnell kopieren möchte (teilweise wird die Geschwindigkeit beim Lesen um über 100% erhöht), der kommt an diesem mit knapp 30 Mark durchaus günstigen Programm nicht vorbei!







Corel Draw 7.0

Spieglein, Spieglein an der Wand, wer hat die größte Festplatte im ganzen Land? Markus Brodrick testete für Sie den Alleskönner im Grafikbereich.

Das nervenzerfetzende Schrillen des Telefons. Aha, der Herr Chefredakteur. "Hallo Markus, Du hast den besten Rechner. Du darfst Corel Draw 7. 0 testen." Antwort: "Glups!". Resultat: Ich habe es tatsächlich getan. Ich habe das komplette Programmpaket auf einer Festplatte installiert. Vor ungefähr sieben Jahren tat ich das schon einmal. Damals auf einem 386/SX 25 mit 2 MB RAM und einer 40 MB HDD, Corel Draw 2.0G, heute auf einem Asus/Intel P5/133, 32 MB RAM, diverse SCSI- und AT-BUS-Platten, Corel Draw 7.0. Konnte der Bus des alten 386' maximal 200 KB/sec schaufeln, macht der P5 fast 3 MB/sec.

Anm. des Chefschauflers: Nun weiß ich auch, warum ich heute zu spät kam. Der Bus der Linie 2 von Beekwoudehoek bis Zuidmolen machte nämlich im Schnitt nur 30 km/h pro Stunde.

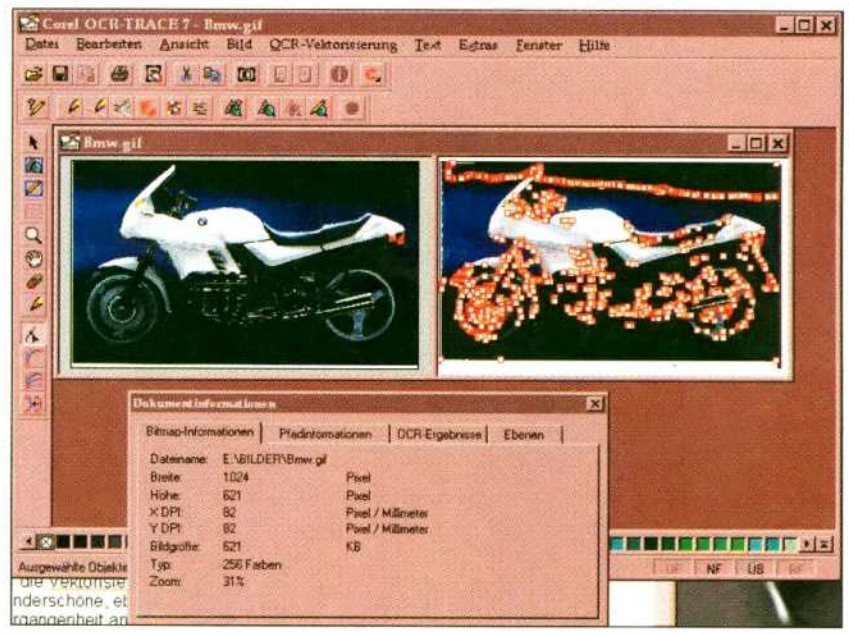
Die Installationszeiten sind ungefähr gleich. Corel hat es sich offenbar zum Ziel gesetzt, jede einer Software nur mögliche Funktion in



Zahlreiche Effektprozessoren ermöglichen künstlerische Gestaltung



Photo Paint liefert Ihnen eine Vielzahl nützlicher Plug-in-Filter



Und es geht doch! Auch anspruchsvolle Grafiken werden zugig und mit zufriedenstellenden Ergebnissen vektorisiert

ein bis zum Bersten pralles Programmpaket zu zwängen. Corel 7.0 kann alles außer Autos waschen und den Hof fegen.

Neu = besser?

Nachdem wir in der Vergangenheit mit den Programmen von Corel nicht nur schöne Erfahrungen machten, konzentrierte sich der erste Teil unseres Tests weniger auf neue Funktionen, sondern auf die Zuverlässigkeit des Programms. Und siehe da, es scheint sich etwas verändert zu haben. Die neue 32-Bit-Version von Corel Draw benahm sich mustergültig. Ob zahlreiche aktive 16-und 32-Bit-Prozesse im Hintergrund, mehrere Festplatten, auf die ständig zugegriffen wurde oder komplett belegter linearer Speicher, kombiniert mit einer Auslagerungsdatei von der Größe einer mittleren Harddisk, Corel 7.0 blieb stabil. Der einzige sichtbare Effekt war ein sehr, sehr langsamer Rechner und konstant warnende Laufwerkskontrollen. Ein Absturz war nur mit Gewalt zu erzwingen. Das Gespann Win95/Corel 7.0 gibt erst auf, wenn das Swapper-Laufwerk restlos zugemüllt ist.

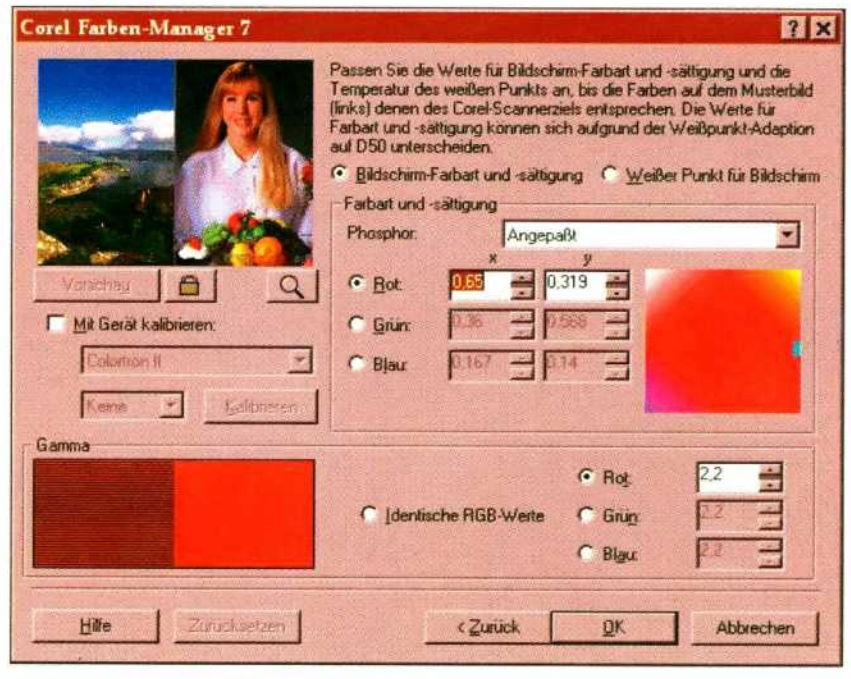
Viele Funktionen

Wie schon erwähnt, ist dieses Programmpaket prallvoll. Obwohl Corel sich im Zuge der Professionalisierung dieser Software nunmehr auf reine Grafikanwendungen und die dazu nötigen Hilfsmittel konzentriert, ist die Funktionsvielfalt von Corel Draw überwältigend. Sollten Sie vorhaben, sich ernsthaft mit diesem Titel auseinanderzusetzen, werden Sie nicht umhin kommen, sich intensiv mit den Handbüchern zu beschäftigen. Die Bedienung eines derart umfangreichen Softwarepakets, so gut die Benutzerführung auch sein mag, kann nicht mehr durch rein intuitives Lernen erfolgen. Diesen Gedanken hatten die Macher des Programmes wahrscheinlich auch. Neben dem üblichen, fette Clipartverzeichnis (böse Zungen behaupten, dies sei die Bibel der Coreldrawianer.) finden Sie noch zwei seitenstarke Bände, in denen alle Funktionen der verschiedenen Programme ausführlich und überraschend verständlich erläutert werden. Aus eben diesem Grund wird Ihnen dieser Artikel auch keine komplette Beschreibung des neuen Programms liefern können. Wir müssen uns auf diesen Seiten auf kurze Stichpunkte beschränken, in denen wir Ihnen eine Übersicht über neue Funktionen und herausragende Verbesserungen geben.

Zahlreiche Verbesserungen

Leichter Ordnung halten

Es ist wie immer im Leben. Die einfachen, kleinen Dinge sind es, die das Leben schön machen. Mit dem Umstieg auf die Win95-



Mit Hilfe des Farben-Managers können Sie Sicht- und Ausgabegeräte genau kalibrieren.

Funktionalität gewannen die Programme aus dem Hause Corel einiges an Übersichtlichkeit. Sie finden jetzt die schon aus anderen Programmen bekannten Menüs und Verwaltungsmechanismen. Jede Vereinheitlichung verbessert derart umfangreiche Produkte deutlich.

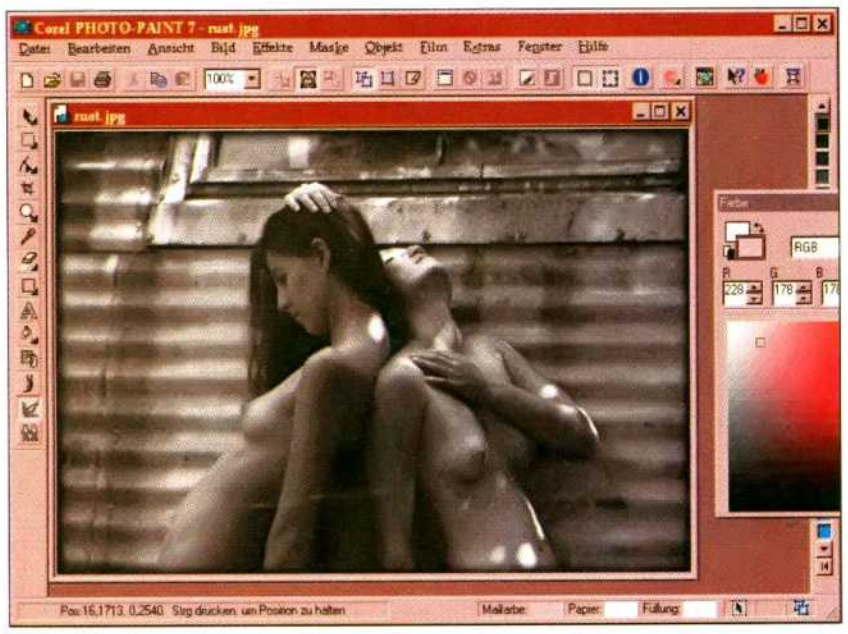


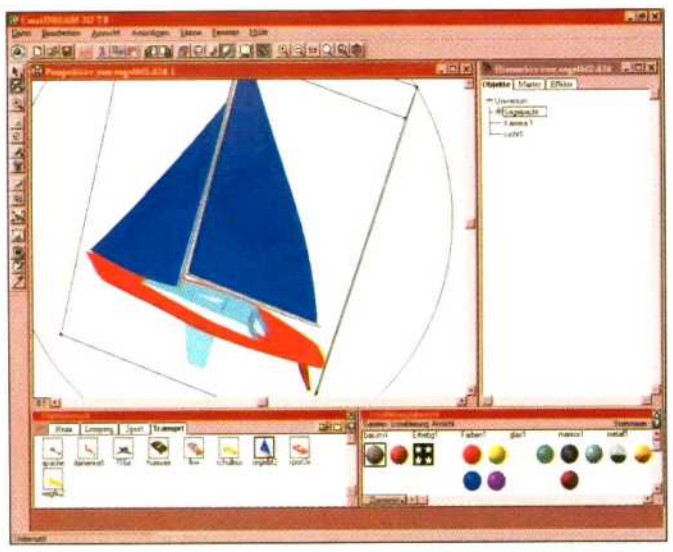
Photo Paint liefert Ihnen eine Vielzahl nützlicher Funktionen zur effektiven Retusche

Farbkalibrierung

Es findet sich (endlich) ein separates Programm zur Farbangleichung im Corel-Paket. Diese Software folgt dem Standard von Kodak Color Sync 2.0. Mit diesem Verfahren erhalten Sie ein äußerst präzises System, mit dem Sie erreichen, daß alle Ein- und Ausgabe- sowie Datensichtgeräte Ihres Rechensystems den selben Farbstandard benutzen. Jedes einzelne Gerät läßt sich nun ordnungsgemäß farbkalibrieren. So ergibt sich für Sie die Möglichkeit, unterschiedliche Geräte für Komposit- und Auszugsdrucke zu verwenden und nahezu identische Farbergebnisse zu bekommen.

3-D-Grafiken

CorelDREAM 3D wurde in zahlreichen Punkten verbessert. Die Bedienung dieses sehr komplexen Programms wurde überschaubarer und einfacher. Insbesondere die Menüs wurden besser gestaltet. Sie haben mehr Konfigurationsmöglichkeiten und können mehrere Hilfsmittelgruppen über ein einzelnes Symbol aufrufen.



Arbeiten mit 3-D-Grafiken wurden dank neuer Funktionalität leichtgemacht

Bilder scannen

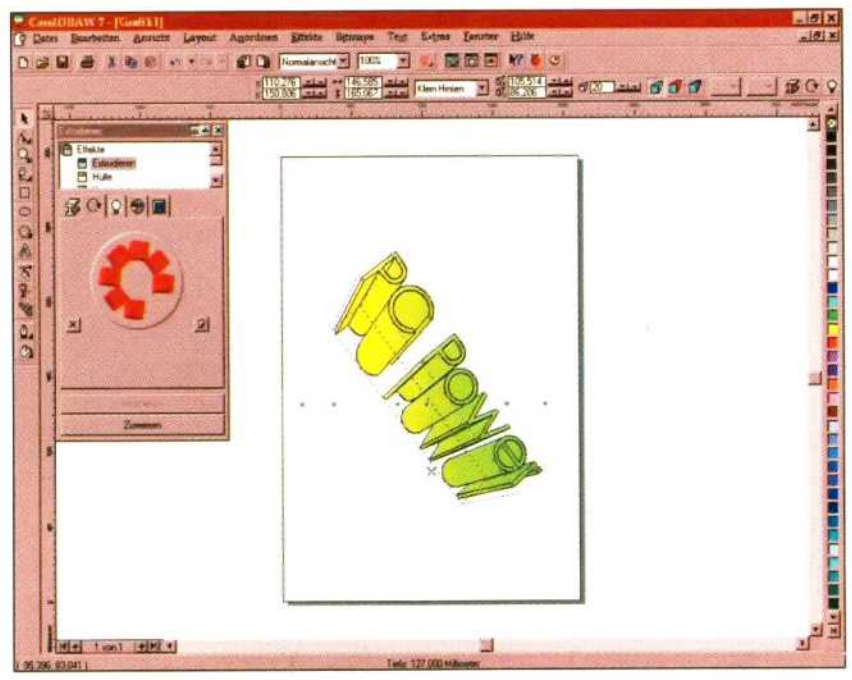
Die Scanfunktionen des Programmpakets wurden um einiges verbessert. Corel Scan 7 verfügt nun über eine große Zahl verbesserter Hilfsmittel, mit denen schon vor und während des Scannens bessere Bildergebnisse erzielt werden. Sie sparen viel Zeit bei der Aufbereitung der Bilder.

Import, Export und OLE

Das Corel-Programmpaket tut sich nicht mehr so schwer, fremde Dateiformate zu importieren oder zu vektorisieren. Der nur allzu bekannte Effekt, minutenlang auf die Vektorisierung einer Bitmap zu warten und als Ergebnis eine wunderschöne, ebenmäßig schwarze Fläche zu erhalten, scheint der Vergangenheit anzugehören. Die OLE-Funktionen folgen nun komplett dem gängigen Standard OLE 2.0.

Corel Photo Paint goes Professional.

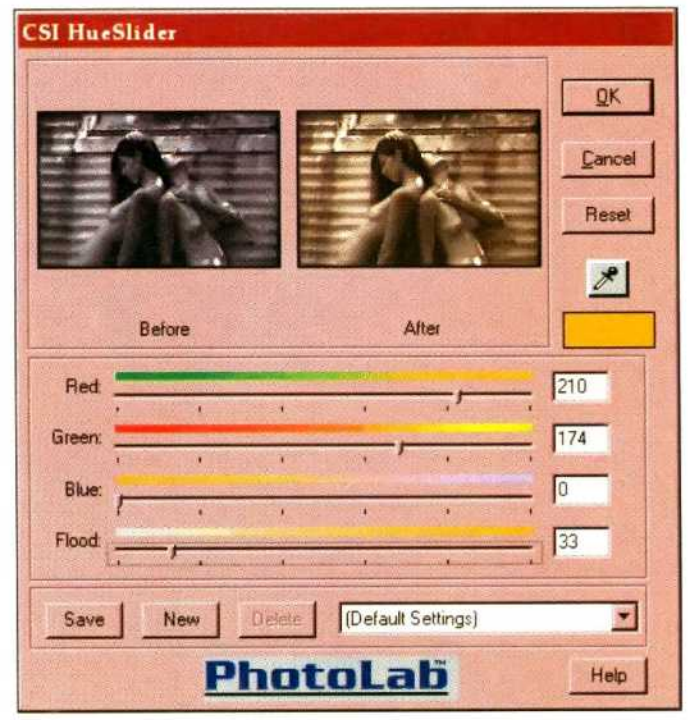
Falls Sie häufig Arbeiten wie digitale Bildbearbeitung/Retusche übernehmen, könnte die neue Version von Corel Photo Paint für Sie genau das richtige sein. Eine Vielzahl an neuen Filtern und Effekten ermöglicht einfaches und schnelles arbeiten. Zum guten Schluß ermöglicht der *Corel-Duplex-Assistent* einfachen beidseitigen Druck auf fast allen Ausgabegeräten.



Dreidimensionale Objekte können blitzschnell erzeugt und in jede beliebige Position gebracht werden

Weniger ist mehr

Die Utilities des Corel 7.0-Paketes dienen nun ausschließlich der Grafikbearbeitung. Aus älteren Paketen bekannte Dienstprogramme wie Corel Flow, Corel Chart oder Corel Query sind nun nicht mehr zu finden. Die neuen Titel machen durchweg einen guten Eindruck und zeichnen sich vor allem durch höhere Funktionalität und – wie wir bisher feststellen konnten – eine höhere Stabilität aus.



Einfachste Funktionskontrolle ermöglicht schnelle Arbeit

Trotzdem befinden sich die Programme von Corel weiterhin in der Lücke zwischen unprofessionellen Hobbyanwendungen in der Art von Paintbrush und der klassischen, professionellen Grafikbearbeitungssoftware, wie zum Beispiel Quark Xpress. Wie bei jeder Software zur digitalen Bildbearbeitung empfiehlt es sich, als Plattform ein möglichst leistungsstarkes Rechensystem zu fahren. Es kommt nicht allzusehr auf die Prozessorleistung an, aber die Bearbeitung großer Bilddateien verlangt nach Unmengen an Speicher. Falls Sie vorhaben, häufig umfangreiche Grafiken in hochauflösender Qualität zu scannen, sollte Ihr System über mindestens 32 MB physikalischen Speicher verfügen. Hier gilt der ansonsten nicht immer erfolgversprechende Grundsatz "Viel hilft viel". Größere Dateien verlangen zudem nach üppigem Platzangebot in der Swapperdatei. Sollte Ihre Festplatte bereits am Rande ihrer Kapazität angelangt sein, werden Sie sich nach einem neuen, möglichst schnellen Laufwerk umsehen müssen.

Alles in allem scheint die Kombination aus Corel 7.0/Windows 95 und einem leistungsstarken Rechensystem mit großem Speicher zumindest den Heimanwender- und semiprofessionellen Bereich zufriedenstellend abdecken zu können. Wie sich die Anwendungen im professionellen Bereich entwickeln werden, bleibt abzuwarten. Mit Sicherheit sind die Programmierer von Corel auf dem richtigen Weg.

Fazit: Läuft stabil
Multifunktionell
Genügt professionellen Ansprüchen
Verbesserte Ergonomie
Läßt kaum Wünsche offen

Das galaktische Spiel & Spaß -

Computer-Logbuch des Captains, Sternzeit 1997: Habe heute auf dem Planeten Erde eine Zeitschrift mit dem Titel PC POWER entdeckt – und darin ein unglaubliches Angebot:

11 Hefte plus CD-ROM mit mindestens einem Computerspiel als Vollversion frei Haus!

Kostenlos dazu:

STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY

von Microprose!!

Ob man uns das Heft wohl auch in unsere Galaxis schickt?



STAR TREK®

THE NEXT GENERATION™

A FINAL UNITY

™, ® & © 1996 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK and Related Marks are Trademarks of Paramount Pictures.

Angebot...



PCPower-Abo

Ich wohne zwar nicht im Weltraum, aber ich möchte trotzdem die PC POWER abonnieren.

Hiermit bestelle ich:
Das PC POWER Jahresabonnement.
11 Ausgaben zum Preis von nur DM 120 inkl. des Spiels *Star Trek TNG: A Final Unity*. Das Abonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.
Das Spiel wird nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten automatisch zugeschickt
(ca. nach einem Monat ab Eingang des Betrages auf unserem Konto).

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)
Das Abonnement soll ab Ausgabe Nummer _ _ _ laufen.

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Unterschrift: _____

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

❑ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für

Name: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)

❑ Geld liegt bei
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
❑ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

Unterschrift: _____

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

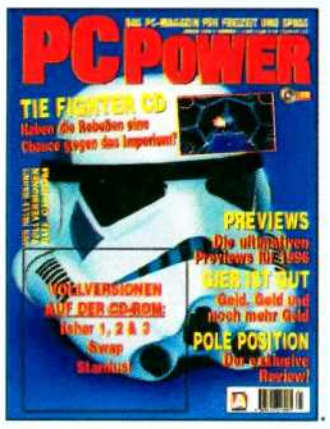
PC POWER Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

PC POWER WANTED

IHR SIND NOCH WICHTIG



Nummer 11-12/95
Mit den Vollversionen von History Line und Chessmaster 3000

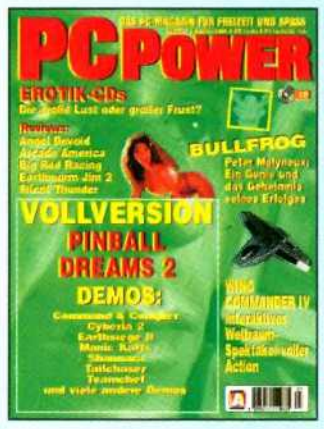


Nummer 1/96
Mit den Vollversionen von Ishar 1, 2 und 3, SWAP und Stardust

Nummer 2/96
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2



Nummer 3/96
Mit der Vollversion von Shadow of the Comet



Nummer 4/96
Mit der Vollversion von Pinball Dreams 2



Nummer 5/96
Mit der Vollversion von Der Planer (Extra) und Pinball Dreams 2 - Update



Nummer 6/96
Mit **15** Vollversionen



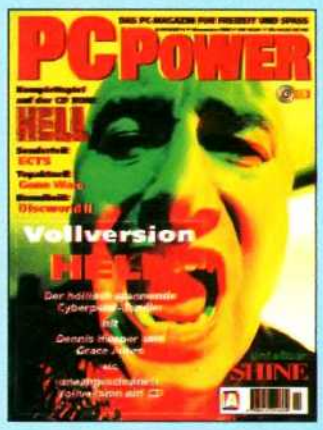
Nummer 7/96
Mit der Vollversion von ranTrainer



Nummer 8-9/96
Mit der Vollversion von Die Höhlenwelt Saga



Nummer 10/96
Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill



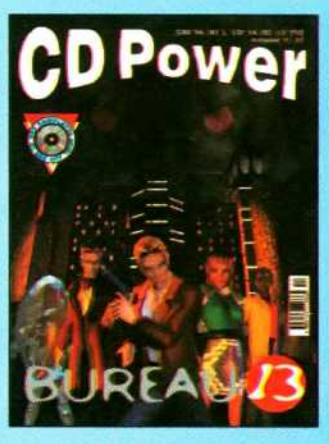
Nummer 11/96
Mit der Vollversion von HELL



Nummer 12/96
Mit der Vollversion von Wolfpack



Nummer 1/97
Mit der Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe



CDPower
Bureau 13



CDPower
Millennia

PCClassic
Hammer of the Gods



Nummer 2/97
Mit der Vollversion von Loom

Hiermit bestelle ich folgende Ausgaben:

..... mal Nr. 11-12/95 *(Doppelausgabe)*
..... mal Nr. 1/96
..... mal Nr. 2/96
..... mal Nr. 3/96
..... mal Nr. 4/96
..... mal Nr. 5/96
..... mal Nr. 6/96
..... mal Nr. 7/96
..... mal Nr. 8-9/96 *(Doppelausgabe)*
..... mal Nr. 10/96
..... mal Nr. 11/96
..... mal Nr. 12/96 *(12,50 DM)*
..... mal Nr. 1/97 *(12,50 DM)*
..... mal Nr. 2/97 *(12,50 DM)*
..... mal CDPower - Bureau 13
..... mal CDPower - Millennia
..... mal PDClassic - Hammer of the Gods

Mein Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Unterschrift: .....

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Ich zahle

❑ in bar (Geld liegt bei)

❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

PC Power 3/97 Besetzung

Ein Magazin von
Alchemy Publishing Ltd

Sponsoring
SMP Publishing
Michel Kieselstein ("Leider ist keiner ins Büro")
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande

Produktion
POWER-Team
Postfach 3161
48581 Gronau

Regie
Klaus Trafford ("Sind Sie Holländer? Moment... – Micheeeeel!")

Co-Regie
Philip Paisnel ("Hi! Is Michel there?")

Darsteller in alphabetischer Reihenfolge und ihre Telefonansagen
Markus Brodrick ("Oh, hi... hast mich geweckt!")
Marc Dultz ("I'm on tour right now")
Jonathan Eves ("Please leave a message")
Frank Fischer ("Hi! Hier ist Fränki!")
Marco Gremmel ("Ich muß aber gleich weg")
Martin Mirbach ("Martin duscht gerade")
Thomas Richter ("Hier ist der Schwarze Ritter")
Martin Wilmer ("Hier Auskunft. Bitte warten")

Kamera und Schnitt
Lourens Huizinga ("Hallo, spreek ik met Dingbats?")

Reproduktion
Boekhoven Bosch
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Produziert in den Studios von
SMP Publishing
Enschede

Vertrieben durch
IPV GmbH
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Dieses Magazin ist urheberrechtlich geschützt. Jeder Nachdruck, und sei er auch noch so gelungen, ist ohne unser schriftliches Einverständnis strengstens untersagt und wird mit einem Solidaritätszuschlag von 100% bestraft.

Dies gilt auch für die mit ® © TM gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte.

© Alchemy Publishing Ltd im Jahre des Herrn 1997

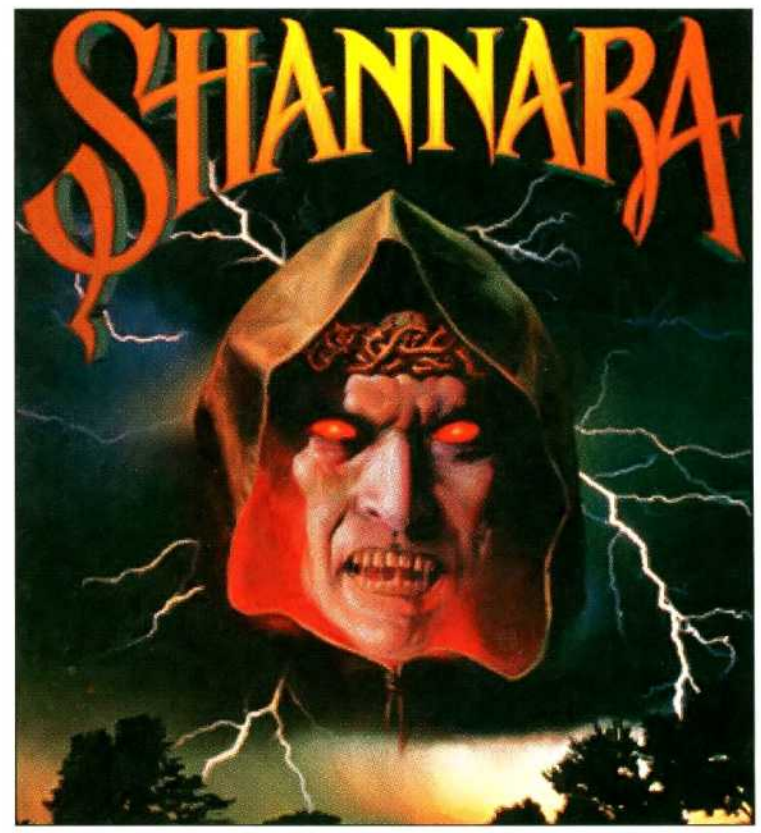
Titelmotiv: © Electronic Arts

That's all, folks...

Im nächsten Heft

Wir schicken Sie...

... ins Reich der Phantasie! Terry Brooks' Shannara ist die populärste Fantasy-Reihe der Welt. Legend setzte das Werk für PCs um – mit herausragendem Ergebnis, wie Sie in vier Wochen feststellen werden: PC POWER bringt Shannara als Vollversion auf der nächsten Cover-CD!



in den April...

...geht's mit einem Besuch im virtuellen Bordell. Wir treffen Carsten Wieland, den Zeichner von Chewy und Clif Danger, und berichten über die Arbeiten an Wet. Außerdem lassen wir Automaten-Klassiker wie PacMan, Donkey Kong und Space Invaders noch einmal Revue passieren – und sagen Ihnen, wo man die PC-Umsetzungen findet. Übrigens: Martin hat versprochen, das Geheimnis der blauen Gummibärchen zu lüften.

Die 4/97 gibt es aprilfrisch am
12. März
bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 4/97.

Mein Name: ----------

Strasse, Nr.: ----------

PLZ, Ort: ----------

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Kleines Lexikon der Computersprache (XI)

RECHTSCHREIBPRüFUNG Gemeint ist die Möglichkeit, in Textverarbeitungsprogrammen falsch geschriebene Wörter zu suchen und zu korrigieren. Geprüft wird nur die Schreibweise einzelner Worte, nicht etwa Satzbau oder Zeichensetzung.

REFRESH RATE (dt. Regenerationsgeschwindigkeit) Die Frequenz, mit der die Daten in einem RAM-Chip oder auf einem Bildschirm aufgefrischt werden müssen, um dem aktuellen Stand zu entsprechen.

RESET Ein Signal, das den Mikroprozessor veranlaßt, einen Neustart durchzuführen.

RESIDENTE PROGRAMME Programme, die automatisch beim Start des PCs oder manuell in den Arbeitsspeicher geladen werden, um dort zu verbleiben. Ohne sie extra von der Festplatte oder einem anderen Datenträger holen zu müssen, können sie dann, etwa über eine Tastenkombination, geladen werden.

RETURN-TASTE siehe Eingabetaste

RGB (rot, grün, blau) Ein Übertragungssystem für Videosignale, bei dem Impulse für die drei genannten Farben getrennt werden, um eine höhere Auflösung zu erreichen als bei der übertragung zusammengesetzter Signale. Durch drei Abtastvorgänge des Monitors werden die Pixel jeweils an der richtigen Stelle und in der richtigen Farbe plaziert.

RISC (engl. Reduced Instruction Set Computer) Ein Computer mit einem Mikroprozessor, der nur die am häufigsten verwendeten Befehle kennt. Bei RISC-Prozessoren werden die Grundbefehle als Anweisungsblöcke benutzt, aus denen die Befehle für kompliziertere Aufgaben entwickelt werden. Ziel ist das Erreichen einer höheren Verarbeitungsgeschwindigkeit, RISC-Prozessoren erreichen bereits Geschwindigkeiten von mehr als 3 Millionen Befehle pro Sekunde (mips).

ROM (engl. read only memory, dt. Nur-Lese-Speicher) Ein Speicher, in dem Daten oder Befehle dauerhaft abgelegt sind und der weder vom Computer noch vom Programmierer verändert werden kann. Der Inhalt des Rom wird bereits bei der Herstellung festgelegt.

ROOTDIRECTORY Hauptverzeichnis eines Datenträgers, auch Stammverzeichnis genannt. Der englische Ausdruck für Unterverzeichnisse lautet Subdirectory.

RUN Befehl, der den Computer veranlaßt, ein bestimmtes Programm auszuführen. Der Begriff kann sich auch auf das Laden oder die Ausgabe eines Anwendungsprogramms beziehen. Der Begriff "run-time" bezieht sich auf die Ausführungszeit eines Programms.

S

SCANNER Ein Eingabegerät, mit dem Daten eingelesen werden können, indem die Helligkeitswerte kleiner Punkte auf einer Oberfläche (z.B. Papier) abgetastet werden. Auf diese Weise werden Texte oder Bilder digitalisiert, also in den Computer eingelesen.

SCHNELLSPEICHER (engl. immediate access store, IAS) Ein Speicher, in dem die Daten binnen einer Mikrosekunde (einer Millionstel Sekunde) gefunden werden können. Dazu zählen auch die Speicherbereiche im Hauptprozessor und die direkt vom Programmierer ansprechbaren Speicherbereiche.

SCHNITTSTELLE (engl. interface) Ein Schaltkreis, der zur Verbindung zweier Geräte benutzt wird. Schnittstellen sind in der Lage die unterschiedlichen Arbeitsgeschwindigkeiten der Geräte auszugleichen, oder bei Bedarf deren unterschiedliche Codes zu übersetzen. Schnittstellen sind meist im Innern des Rechners untergebracht, so daß von außen nur ein Stecker zu sehen ist. Vgl. auch Parallele Schnittstelle und Serielle Schnittstelle.

SCHREIB-/LESE-SPEICHER (engl. read/write memory) Im Gegensatz zum ROM kann diese Art von Speicher beschrieben und wieder ausgelesen werden. Es kann sich dabei um RAM handeln, aber auch um frei zugänglichen Speicherplatz, etwa auf Festplatten oder Disketten. Auch bubble memory und Magnetbänder kommen in Frage.

SCHRIFTART Die meisten Drucker und Textverarbeitungsprogramme bieten verschiedene Schriftarten an, die sich in Aussehen (Font) und Größe voneinander unterscheiden.

SCROLLING (dt. Bildschirmrollen) Die Bewegung der Anzeige auf einem Bildschirm. Zum Beispiel könnte unten eine neue Textzeile erscheinen, während die oberste verschwindet. Oder ein Raum im Adventure könnte über den rechten und linken Bildschirmrand hinausgehen und erst dann sichtbar werden, wenn der Spieler seine Figur in diese Richtung bewegt. Der Bildschirminhalt kann also sowohl zeilenweise wie auch seitenweise gescrollt werden.

SCSI (Abkürzung für Small Computer System Interface, gesprochen Skasi) Ein SCSI-Controller erlaubt den Anschluß von bis zu sieben Geräten neben der Festplatte, die über eine SCSI-Schnittstelle und somit über einen wesentlich schnelleren, dem EIDE-Interface überlegenen Datendurchsatz (von ca. 8 MB bei Festplatten) verfügen. Wer also Massendaten schnell verwalten muß, sollte diesem (teureren) System den Vorzug geben.

SEITENUMBRUCH Festlegung der Seitenlänge in einem Dokument. Geschieht bei modernen Textverarbeitungsprogrammen meist automatisch, kann aber auch von Hand vorgenommen werden. So läßt sich etwa vermeiden, daß die letzte Zeile eines Absatzes als erste Zeile auf einer neuen Seite steht (was übrigens von uns Journalisten wenig liebevoll als Hurenkind bezeichnet wird).

SEKTOR Teil einer Spur auf Festplatte oder Diskette. Auf einem scheibenförmigen Magnetspeicher sind die Daten in kreisrunden Spuren abgelegt. Beim Formatieren werden diese Spuren wiederum in Sektoren unterteilt. Der Computer beschreibt diese Sektoren nacheinander mit Informationen aus seinem Speicher. Obwohl in der Nähe des Zentrums die Spuren kürzer und die Sektoren somit kleiner werden, können sie die gleiche Datenmenge fassen wie die äußeren Sektoren.

SERIELLE SCHNITTSTELLE (engl. com port) Verbindungsglied zwischen einem Computer und einem Peripheriegerät, das Datenbits nacheinander und nicht gleichzeitig (wie bei einer parallelen Schnittstelle) überträgt.

DM 14,80 Sfr 14,80 öS 118
Ausgabe 1/97

CD Power

präsentiert

Ein Klassiker der Flugsimulation

nur 14,80 mark

Vollversion

Unverbindliche Preisempfehlung

LucasArts™

THEIR FINEST HOUR

THE BATTLE OF BRITAIN™

Fliegen Sie die historische Schlacht um England – auf britischer oder auf deutscher Seite. In einem Qualitätsspiel aus dem Hause LucasArts.

Inklusive deutschem Handbuch auf der CD!

Bonus!!!

Their Finest Missions

Mission-CD mit 23 aktualisierten, brandheißen Missionen ebenfalls enthalten!

Jetzt erhältlich!

VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

BEST OF BYTE CeBIT'96

PC Direkt EMPFEHLUNG

Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats

Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik