DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 4 • April 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

CD



Exklusiv-Feature

WET - THE SEXY EMPIRE

FEUCHTE TRÄUME IN DER WÜSTE

SPIELE DES MONATS

MDK & POD

VOLLVERSION

MADTV

Greenwood präsentiert

MADTV

Machen Sie Ihr eigenes TV-Program in dieser witzig-liebenswerten Wirtschaftssimulation

+

Exklusiv-Leveldemo von Dactylus



BÄR

Suchspiel auf Seite 13

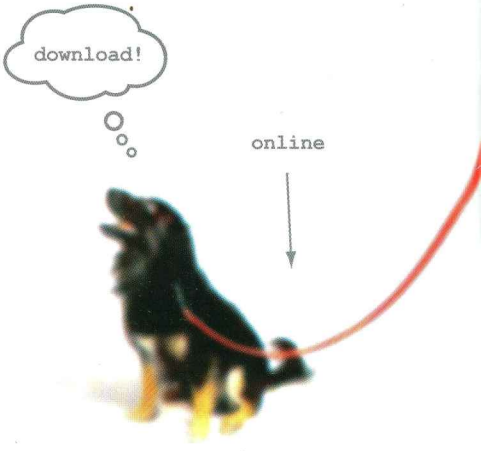
ALCHEMY PUBLISHING

4 398016 012503 04

NECKERMANN

internet!





AOL:
Kennwort
Neckermann

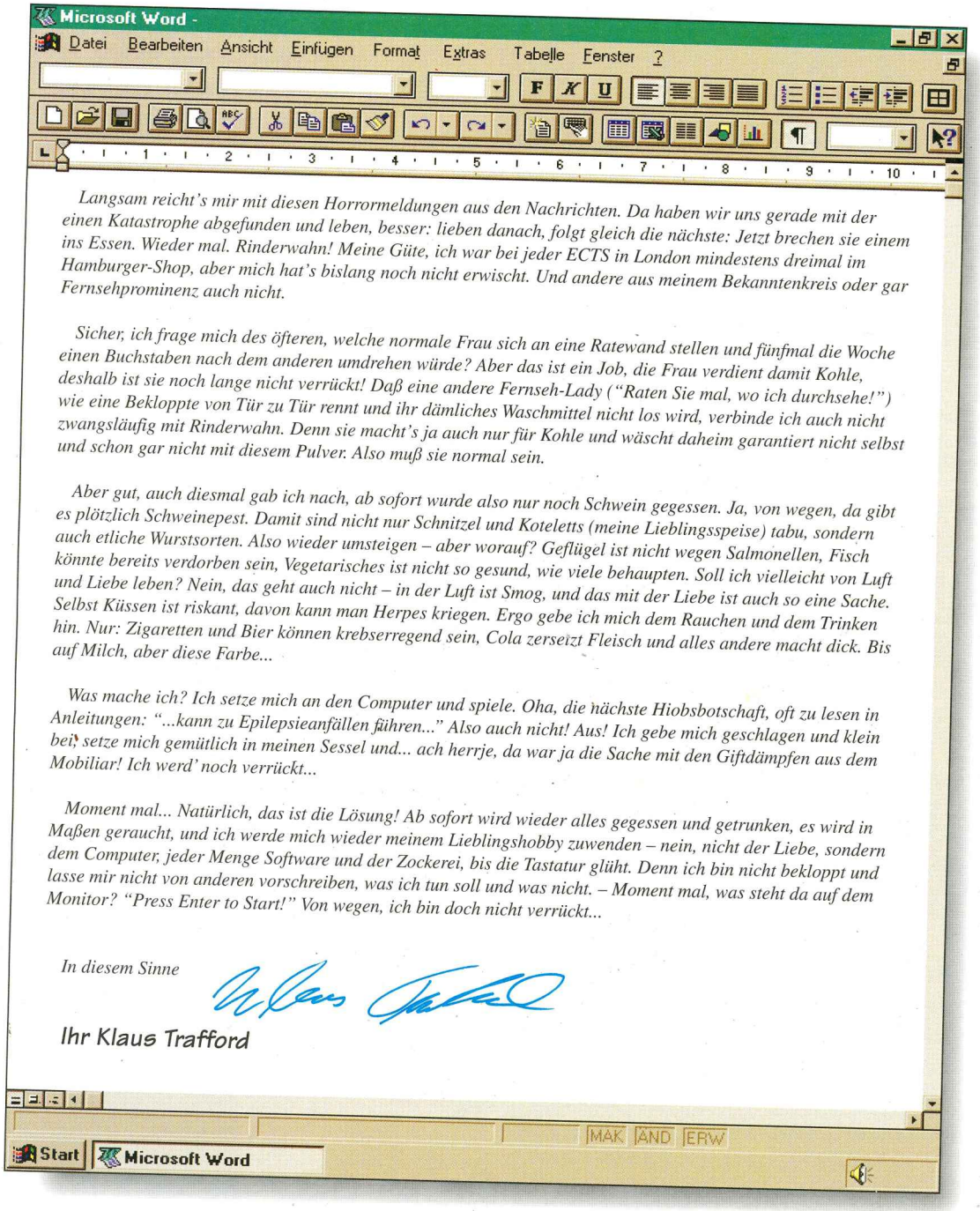
T-Online:
*neckermann#

http:
//www.neckermann.de

http:
//www.my-world.de

Neckermann macht's möglich.

Der ganz normale Wahnsinn



Langsam reicht's mir mit diesen Horrormeldungen aus den Nachrichten. Da haben wir uns gerade mit der einen Katastrophe abgefunden und leben, besser: lieben danach, folgt gleich die nächste: Jetzt brechen sie einem ins Essen. Wieder mal. Rinderwahn! Meine Güte, ich war bei jeder ECTS in London mindestens dreimal im Hamburger-Shop, aber mich hat's bislang noch nicht erwischt. Und andere aus meinem Bekanntenkreis oder gar Fernsehprominenz auch nicht.

Sicher, ich frage mich des öfteren, welche normale Frau sich an eine Ratewand stellen und fünfmal die Woche einen Buchstaben nach dem anderen umdrehen würde? Aber das ist ein Job, die Frau verdient damit Kohle, deshalb ist sie noch lange nicht verrückt! Daß eine andere Fernseh-Lady ("Raten Sie mal, wo ich durchsehe!") wie eine Bekloppte von Tür zu Tür rennt und ihr dämliches Waschmittel nicht los wird, verbinde ich auch nicht zwangsläufig mit Rinderwahn. Denn sie macht's ja auch nur für Kohle und wäscht daheim garantiert nicht selbst und schon gar nicht mit diesem Pulver. Also muß sie normal sein.

Aber gut, auch diesmal gab ich nach, ab sofort wurde also nur noch Schwein gegessen. Ja, von wegen, da gibt es plötzlich Schweinepest. Damit sind nicht nur Schnitzel und Koteletts (meine Lieblingsspeise) tabu, sondern auch etliche Wurstsorten. Also wieder umsteigen – aber worauf? Geflügel ist nicht wegen Salmonellen, Fisch könnte bereits verdorben sein, Vegetarisches ist nicht so gesund, wie viele behaupten. Soll ich vielleicht von Luft und Liebe leben? Nein, das geht auch nicht – in der Luft ist Smog, und das mit der Liebe ist auch so eine Sache. Selbst Küssen ist riskant, davon kann man Herpes kriegen. Ergo gebe ich mich dem Rauchen und dem Trinken hin. Nur: Zigaretten und Bier können krebserregend sein, Cola zerseizt Fleisch und alles andere macht dick. Bis auf Milch, aber diese Farbe...

Was mache ich? Ich setze mich an den Computer und spiele. Oha, die nächste Hiobsbotschaft, oft zu lesen in Anleitungen: "...kann zu Epilepsieanfällen führen..." Also auch nicht! Aus! Ich gebe mich geschlagen und klein bei, setze mich gemütlich in meinen Sessel und... ach herrje, da war ja die Sache mit den Giftdämpfen aus dem Mobiliar! Ich werd' noch verrückt...

Moment mal... Natürlich, das ist die Lösung! Ab sofort wird wieder alles gegessen und getrunken, es wird in Maßen geraucht, und ich werde mich wieder meinem Lieblingshobby zuwenden – nein, nicht der Liebe, sondern dem Computer, jeder Menge Software und der Zockerei, bis die Tastatur glüht. Denn ich bin nicht bekloppt und lasse mir nicht von anderen vorschreiben, was ich tun soll und was nicht. – Moment mal, was steht da auf dem Monitor? "Press Enter to Start!" Von wegen, ich bin doch nicht verrückt...

In diesem Sinne

Ihr Klaus Trafford

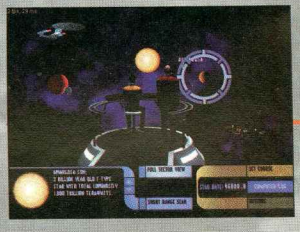
In diesem Heft



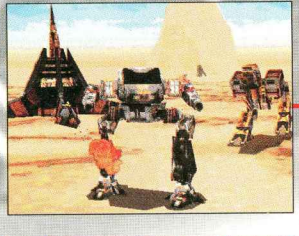
Wenn Erotik ins Spiel kommt, sehen vor allem Männer gerne genau hin. Wir besuchten den Grafiker von WET – THE SEXY EMPIRE und erfuhren mehr, als wir vorher geahnt hatten. Was wir sahen, verraten wir exklusiv ab

Seite 16

Frisch gepinselt











Voll getroffen

Wenn Action in 3-D ins Spiel kommt, schaut das Spielervolk gerne genau hin. Wir warteten auf MDK, denn es wurde bereits vor seinem Erscheinen das beste Genre-Game seit langem gehandelt. Und wurden mehr als angenehm überrascht. Wie sehr, lesen Sie ab

Seite 68

CD-INHALT 7

FEATURE 16

Feuchte Träume in der Wüste 16
Spielspaß via Internet (III) 24

PREVIEWS 30

Alle Previews und Reviews auf einen Blick/Wertungssystem 30
Banzai Bug 32
Riot 33
Dark Reign 34
Mass Destruction 35
Interstate 76 36
Fallout 37
Moto Racer 38
Lost Vikings 2 39
Neues von Sierra 40
Star Trek Generations 44
Perfect Weapon 46
Atlantis 47
Ecstatica 2 48
Last Express 49
Isnogud 50
Koala Lumpur: Journey to the Edge 51

REVIEWS 52

Fallen Haven 52
S.P.Q.R. 54
Eradicator 56
Das Gewehr 58
Grid Run 60
POD 62
War Diary 64
Sim Tunes 66
MDK 68
Sim Golf 70
Bazooka Sue 72
L.A. Blaster 75
DSF Fußball-Manager 76
G-Nome 78
Stars! 80
Heroes of Might and Magic 2 82
The Arrival 84
Callahan's Crosstime Saloon 86
Die phantastische Reise nach Terra-Gon 88
Dactylus 90
Sim Park 92
Pinball 97 94
NBA Hangtime 96
Wizardry Gold 98
Age of Sail 99

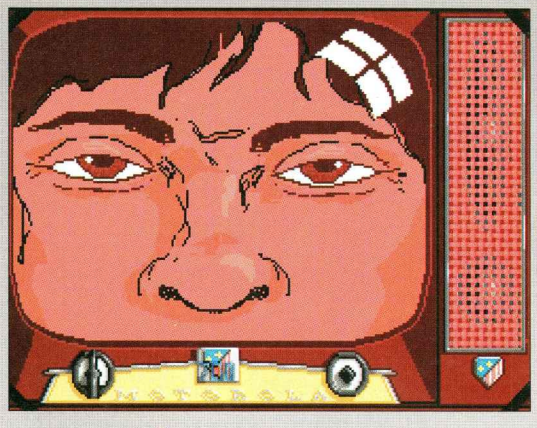
MULTIMEDIA-CDS 100

ANWENDER 122

RUBRIKEN

Editorial 3
Power Feedback 6
News 10
Helpline 108
Ausgepowert 120
Power-Shop 121
Vorschau/Impressum 129
Lexikon der Computerfachbegriffe 130

Vollversion auf der CD



MadTv

Wirtschaftssimulation

Demos auf der CD-ROM

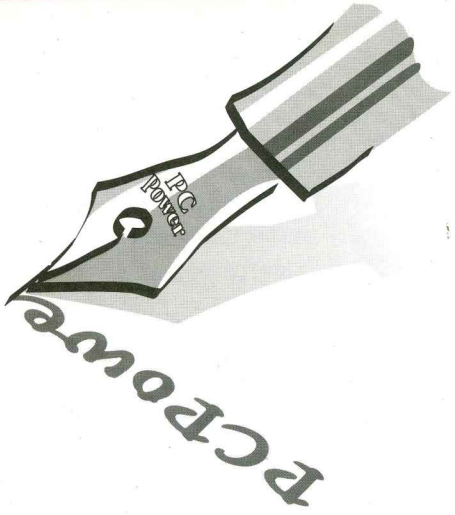
Eradicator
Fallen Haven
Wet-Demo und Screensaver
KKND
G-Nome
Helicops
Dominion
Dactylus *(siehe Hinweis auf Seite 9)*
Journey to the Edge
Extreme Assault (Video)
Magic the Gathering

Shareware

Marco Polo Travel Centre
European Cup Final

Power Feedback





SMP Publishing
Power Feedback
Postfach 3161
48581 Gronau

Werbespiele

Hallo Power Team,
Euer Heft ist echt super und die Spiele auf der Cover-CD sind auch meistens sehr gut. Ich hätte da noch eine Frage und hoffe, daß Ihr mir weiterhelfen könnt: Ich bin ein großer Fan von Werbespielen. Da ich aber nicht genau informiert bin, bei welchen Firmen ich Werbespiele erhalten kann, würde ich mich freuen, wenn Ihr mir schreiben könntet, bei welchen Firmen ich diverse Werbespiele erhalten kann.
Tschüs bis zum nächsten Mal!

Michael Kempmann

Anm. der Red.: Das mit den Werbespielen ist so eine Sache. In aller Regel werden sie von jenen Firmen bzw. Institutionen vertrieben, für die sie gemacht werden. Sie sind dann normalerweise in deren Läden, Büros etc. erhältlich. Läuft der Versand ausschließlich über die Post, dann geben wir im Wertungskasten stets eine Adresse an. Eine Liste aller Firmen wäre insofern nutzlos, als daß viele Werbespiele inzwischen vergriffen sind. Aber ich kann Dich trösten: In Kürze wird unser Werbefachmann Martin sich des Themas wieder annehmen – und dann gibt's nicht nur Adressen, sondern auch die Games mit dazu!

Bitte ein Inlay!

Hallo Power-Team!
Erst einmal ein dickes Lob an euch! Eure Zeitschrift ist echt super und auch aktuell. Ich dachte und denke immer noch daran, die Zeitschrift zu wechseln, denn ihr habt die besten und verständlichsten Berichte, und auch die Anmerkungen sind witzig. Dank mir habt ihr sogar einen neuen Fan. Nach meiner ersten PC Power habe ich gleich meinen Freund in Kiel angerufen und mit der Vollversion usw. herumgeprahlt. Am nächsten Tag rief er mich an und sagte, daß er nach der PC Power gesucht und sie gefunden habe. Auch er mag PC Power sehr gerne. Nur eines stört uns: Warum habt ihr kein CD-ROM-Inlay? Selbst billige Konkurrenten wie die OOPS haben eines.

Hakan

Anm. der Red.: Das stimmt, aber dafür kannst Du deren CD-Hülle anschließend in die Tonne treten, und wohin dann mit dem Silberling? Wir haben uns für ein solides CD-Cover entschieden und gegen ein Inlay. Außerdem besteht ja immer noch die Möglichkeit, den CD-Inhalt von Seite 7 auszuschneiden und mit in die Hülle zu legen. Natürlich, wenn der Mehrheit (!) der Leser weißes Papier lieber ist…

Spiel des Monats?

Hi Power-Team!
Euer Mag ist echt cool. Ich überleg' mir, ob ich's abonnier. Aber als Anregung das hier: Wie wär's, wenn ihr ein "Spiel des Monats" von Euren 'coolen' Lesern wählen lassen würdet? Und unter den Einsendern verlost ihr 3 tolle Sachpreise. Wär doch cool. Ach ja, noch eine Frage: Was ist ein interaktiver Film… oder so?

Rupman

Anm. der Red.: Okay, wenn jetzt wenigstens noch 25 coole Zuschriften eingehen, in denen die Wahl des Spiel des Monats gewünscht wird, machen wir's. Coole Sachpreise gibt's dann auch (wie wäre es z.B. mit einem Blick in Martins Kühlschrank?). Zum interaktiven Film: Die gleiche Frage haben sich diverse Firmen gestellt und sind zu höchst unterschiedlichen Ergebnissen gekommen. In aller Regel beschränkt sich die Interaktivität darauf, daß man auf die Handlung eines "Films" Einfluß nehmen muß, um weiterzukommen. Das erste Spiel, das diese Bezeichnung unserer Meinung nach wirklich verdiente, war Wing Commander IV.

Columbo hat ein paar Fragen…

Hey Power-Team!
Ich hoffe, man darf euch duzen! Ich hab' da einige Fragen. 1) Wenn ich die neueste PC Power kriege (ja, ich bin Abonnent), suche und lese ich als erstes die echt geilen kursiven Anmerkungen. Kann es sein, daß euer Chef nicht viel zu melden hat? 2) Wie spricht man den Namen eures Layouters richtig aus? 3) Wieso gibt es keine blauen Gummibärchen? 4) Trägt Klaus eigentlich auch nachts sein Käppi? 5) Könnt ihr euch nicht mal alle vorstellen, ich meine mit Lebenslauf und so? 6) Wann druckt ihr endlich mal Leserbriefe ab? 7) Bitte bleibt so witzig wie bisher. Ernste Mags gibt es genug, ihr seid eine wirklich willkommene Abwechslung.

C.O.Lumbo

Anm. der Red.: 1) Ich habe hier sehr viel zu melden, vor allem mich jeden Morgen um 8.30 Uhr beim Verlagsleiter! 2) Wie Lorens, nur mit einem leichten u im o. 3) Tja, wieso eigentlich nicht? 4) Nein, dann liegt es neben mir auf dem Kopfkissen. 5) Das werden wir in Kürze tun, fest versprochen! 6) Ab dieser Ausgabe, nachdem wir einfach nicht mehr dazu kommen, jedem persönlich zu antworten. 7) Danke für das Lob! Unsere etwas andere Schreibe muß wohl daran liegen, daß wir ein ziemlich chaotischer Haufen sind und einfach Spaß an dem haben, was wir tun. Außerdem muß man verrückt sein, wenn man einen solchen Job macht wie wir!

CoverCD

Uneingeschränkte Vollversion!!!

Vollversion



Shareware

Marco Polo Travel Centre
European Cup Final (siehe untenstehenden Aufruf)

Demos

Eradicator
Fallen Haven
Wet-Demo und Screensaver
KKND
G-Nome
Helicops
Dominion
Dactylus (siehe Hinweis auf Seite 9)
Journey to the Edge
Extreme Assault (Video)
Magic the Gathering

Wir wollen Ihre Programme!

In letzter Zeit bekommen wir immer häufiger selbstgeschriebene Programme unserer Leser mit der Bitte um Veröffentlichung auf der CD. Das hat dazu geführt, daß wir ab jetzt regelmäßig (sofern die Vollversion nicht den gesamten Platz einnimmt, hehe) eine Ecke für Sie bereithalten werden. Den Anfang macht in dieser Ausgabe H.B.Krieger aus Herten mit seinem Shareware-Spiel European Cup Final. Die Vollversion erhalten Sie beim Autoren, hierzu lesen Sie bitte das Textfile auf der CD-ROM.

Was Sie uns künftig schicken, möchten wir nicht vorschreiben – es bleibt ganz Ihnen, Ihrer Phantasie und Ihrem Können überlassen. Zwei Bedingungen müssen aber erfüllt sein: Es dürfen keine Rechte anderer verletzt werden (insbesondere jener Hersteller, die Programme entwickelt haben, mit denen Sie eigene Spiele erstellen können, die jedoch nur für den Privatgebrauch genutzt werden dürfen). Und die BPjS soll keinen Grund zur Klage haben, will heißen: Keine Kriegs- oder Gewaltverherrlichung und kein Porno.

Auch das Genre ist uns gleich – ob Ballerspiel, Adventure, Kartenspiel oder auch Anwender- und Multimedia-Programm – alles ist denkbar. Fügen Sie Ihrem Programm eine Textdatei bei, falls Sie Kontakt zu anderen Spielern möchten oder zu Registrierungszwecken. Und schicken Sie alles, ausreichend frankiert und "absturzsicher" an folgende Adresse:

SMP Publishing
Kennwort: Power-Leser-Games
Postfach 3161
48581 Gronau

Ach ja, wir denken noch über den endgültigen Titel dieser Rubrik nach. Beim nächsten oder übernächsten Mal wissen wir es besser.

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 StandardKonfiguration 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 schriftlich inkl. der CD in Verbindung (ausreichend frankiert). Wir werden so snell wie møoglich für Ersatz sorgen.

Schreiben Sie an:

SMP Publishing
Cover CD
Postfach 3161
48581 Gronau

Willkommen bei MADTV

Zuerst die gute Nachricht: Sie sind Programmdirektor eines führenden Fernsehsenders, haben einen netten Chef und arbeiten im gleichen Haus wie Betty Botterblom, der schönsten Frau der ganzen Stadt. Jetzt die schlechte: Führend ist Ihr Sender nur in der Liste der am häufigsten abgeschalteten Programme Amerikas, Ihr Chef war eigentlich zum letztenmal fröhlich, als er













Ihrem Vorgänger Manfred L. Feinbein einen Tag vor seinem Abflug nach Hawaii den Urlaub gestrichen hat, und um von Betty ernstgenommen zu werden, muß man offenbar mindestens Gewinner eines Kulturpreises sein...

MadTV war bei seinem Erscheinen 1991 eine völlig neue Form von Wirtschaftssimulation. Nicht einmal der kürzlich erschienene Nachfolger konnte an das Original heranreichen, das wir Ihnen diesmal als Vollversion präsentieren dürfen. Das Besondere an MADTV: Hier wird in Echtzeit gespielt. Während sich Handelssimulationen sonst in langen Runden von Zahleneingaben und Parametereinstellungen erschöpfen, sehen Sie hier Ihre Gegner aktiv handeln, begegnen ihnen im Gebäude und können ihnen Nachspionieren oder sie in die Irre führen. Aus diesem Grunde gibt es in MadTV keine Mehrspieleroption für menschliche Gegner, sondern Sie spielen gegen zwei computergesteuerte Spieler. So gibt es kein langes Warten auf den nächsten Zug, sondern Sie können jede Sekunde agieren, reagieren und – von Betty träumen.

So gehen Sie vor

Als erstes suchen Sie sich einen von drei Sendern aus – MADTV, FUN TV oder SUN TV und begeben sich nach dem Gespräch mit dem Boß in Ihr Büro. Klicken Sie auf den Monitor auf Ihrem Schreibtisch und sehen Sie sich Ihren ersten Programmtag an. Ein bißchen dürftig, nicht wahr? Ihre erste Handlung sollte sein, die Spielzeit zu verlangsamen. Ganz unten im Control-Center regeln Sie die Geschwindigkeit, in der das Spiel ablaufen soll. Dafür stehen drei Stufen von langsam bis schnell zur Verfügung.

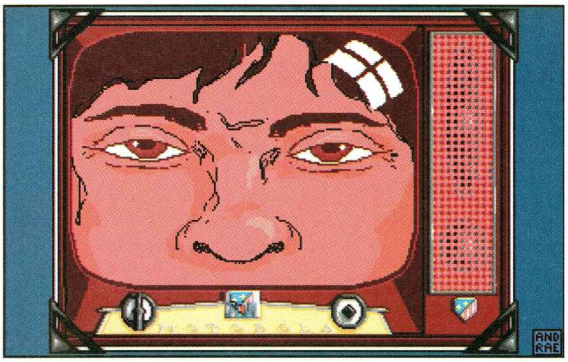
Nun sollten Sie die Nachrichtenagentur aufsuchen (natürlich die eigene) und die 18-Uhr-Sendung produzieren lassen. Wie dies und alles weitere im einzelnen funktioniert, verrät Ihnen das Handbuch, daß Sie aus dem DOS-Menü heraus aufrufen können (siehe Installationshinweise). Allerdings werden Sie recht schnell herausfinden, wo man was wie macht – oder besser nicht macht. Nach dem Besuch bei den News geht's in die Werbeagentur. Suchen Sie sich für den ersten Programmtag möglichst anspruchslose Firmen aus – eine erwartete Sehbeteiligung von 0,25 Zuschauern genügt fürs erste. Denn wenn Ihre Sendung nicht die erwartete Zuschauerzahl bringt, zahlen Sie Strafe.

Kehren Sie in Ihr Büro zurück, plazieren Sie die Werbung in den freien Blöcken rechts neben dem Programmschema und gehen Sie anschließend in die Filmagentur. Sollte die Sendung "Kultur heute" verfügbar sein – kaufen Sie sie! Setzen Sie sie viermal in Folge ein, dann erhalten Sie von Betty den Generalschlüssel für alle Räume (und von Ihrem Chef einen dicken Ansch..., weil die Zuschauerquote gen 0,0% sinkt). Ach ja: Um am Ende Betty endgültig rumzukriegen, sollten Sie nicht versäumen, Ihr als Hochzeitsgeschenk die Traumreise zu schenken! Aber bis es soweit ist, müssen noch viele Programmtage vergehen...

Spielsteuerung

Die Steuerung von MadTV ist einfach: Auf den Hochhausgängen bewegen Sie den Mauspfeil über eine Tür und drücken dann die die linke Maustaste. Die Spielfigur ruft dann automatisch den Aufzug und betritt dann den Raum. Wollen Sie in einen Raum gelangen, der im Moment nicht auf dem Bildschirm zu sehen ist, dann klicken Sie einfach auf den Aufzug. Sie können dann auf der großen Tafel den Raum anwählen, den Sie betreten möchten.

Um einen Raum, ein Menü oder eine Graphik verlassen zu können, drücken Sie grundsätzlich die rechte Maustaste. Merken Sie sich einfach folgende Grundregel: Hinein linke Maustaste, heraus rechte Maustaste. Besitzen Sie einen IBM PC oder kompatiblen Rechner ohne Maus, dann läßt sich der Mauspfeil auch mit den Cursortasten und dem Zehnerblock bewegen.



Ein Druck auf die Eingabetaste ersetzt das Tippen der linken Maustaste, Drücken der Escape-Taste ersetzt den rechten Mausklick.

Installationshinweise

Starten Sie Ihren PC im DOS-Modus (ggf. muß zuvor Windows 95 beendet werden) und wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Geben Sie PCPOWER ein, das DOS-Menüs der CD wird gestartet (sollten Sie keinen Mauszeiger sehen, müssen Sie mit ESC, gefolgt von RETURN das Menü wieder verlassen und einen Maustreiber installieren bzw. von Hand starten). Klicken Sie auf OK und dann im Editorial-Menü das Icon VOLLVERSION an. Hier klicken Sie den Install-Button an, um MADTV auf Ihre Festplatte zu installieren. Mit dem HANDBUCH-Button starten Sie den DOS-Editor und können nun das Handbuch lesen und ggf. ausdrucken. Dies ist über das Windows-Menü NICHT möglich, Sie bekommen eine entsprechende Meldung.





Wenn das Spiel installiert ist bzw. zu einem späteren Spielstart wechseln Sie in das auf Ihrer Festplatte angelegte Verzeichnis MTV (sofern Sie nichts verändert haben) und geben dort MADTV ein. Um MADTV mittendrin zu verlassen, gibt es nur eine Möglichkeit: Sie müssen in das Büro Ihres Chefs gehen und den Punkt "Mir reichts! Ich kündige!" anwählen (das klappt nicht beim allmorgendlichen Meeting!). Vorher sollten Sie aber in Ihrem eigenen Büro den Safe angeklickt und dort den Spielstand abgespeichert.

Hinweis zur Demo DACTYLUS

Wenn Sie Dactylus spielen wollen, sorgen Sie bitte vorher dafür, daß beim Booten des Rechners kein EMM386 geladen wurde. Versehen Sie ggf. die entsprechende Zeile in Ihrer Config.sys mit einem vorangestellten REM plus Leerstelle. Wir übernehmen keine Garantie bei Rechnerabstürzen wegen Nichtbeachtung dieses Hinweis.

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

3D Ultra Pinball: Creep Night	73,90
3 Skulls of the Toltecs	78,90
Ace Ventura DV	65,90
After Life DV	68,90
Akte Pandorra DV	89,90
Amber DV	78,90
Asterix & Obelix	58,90
Baphomet's Fluch	82,90
Bazooka Sue	84,90
Bleifuß 2 DV	66,90
Bundesliga Manager 97	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Civilisation II DV	85,90
Command & Conquer1	88,-
Command & Conquer2	88,90
C&C 2 Level CD II	37,90
Cluedo DV	85,90
CREATURES DV	69,90
Das schwarze Auge 3	39,90
Deadlock DV	78,90
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
Earthworm Jim 1+2	48,90
Elisabeth 1 DV	74,90
FIFA Soccer 97 DV	81,90
Flying Corpse DV	89,90
Have a nice Day	69,90
Hell	5,90
Hexagon Kartell DV	74,90
Holiday Island DV	88,90
Höhlenweltsaga DV	5,90
HUGO4	68,90
Hugo Screensaver	42,90
Hunter Hunted DV	83,90
GIGACK 1 : Bleifuß, Rätsel des Master Lou,CivNet, Links 386, Pro-Pinball, Mephisto Genius Pro, Formula One GrandPrix,Hattrick, Transport Tycoon Deluxe, Arcade Amerika	84,90
Adventure Pack DV : Karma, Evokation, Jewels of the Oracle	45,90
Larry 7 DV	87,90
Lemmings 1-3	34,90
Links LS DA	98,90
Lord of the Realm 2	82,90
MAD TV 2 DV	77,90
Master of Orion 2	86,90
Marathon 2 DV	78,90
M.A.X DV	88,90
Megarace 2	39,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Monopoly DV	75,-
MS Flugsimulator 6.0	98,90
- Flugsimulator Zusätze	56,-
- Arround the World	49,90
- BAO Flight Shop	84,-
- Navigator 6.0	58,90
- Scenery England & Wales	48,90
- Scenery Europe	58,-
- Scenery Europe 2	67,90
- Scenery Griechenland	49,90
NBA Life 97	82,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Opera Fatal DV	84,90
Panzer General 2	39,90
Perfect Grand Prix	29,90
Pitfall	38,90
Privateer2 DV	88,90
Project Paradise DA	74,90
Rally Racing 97 DV	78,90
RAMA DV	87,90
Realm of the Haunting	82,90
Risiko DV	82,90
Schleichfahrt DV	77,90
Segaralley	87,90
Silent Hunter DV	68,90
Sim Copter	85,90
Slamtilt DA	58,90
Sonic	62,90
Star General DV	78,90
Street Racer DA	59,90
Timelapse DV	77,90
Tomb Raider DV	78,90
TOPWARE GOLD GAMES	44,90
Trek Academy DV	47,90
Trivial Pursuit DV	79,-
Tunnel B1 DV	88,90
US Navy Fighter 97	88,90
Versailles DV	78,90
Warcraft 2 Spezial DV	88,90
Zork Nemesis DV	84,90

LÖSUNGSHEFTE
ca. 200 verschiedene
Je 12,90

LEXIKA

Bertelsmann:	
- Discovery 97	159,-
- Universallexikon 97	78,90
- Chronik der Technik	85,-
Compton Encyclopedia 97	68,90
Encyclopedia Britanica 97	1298,90
Lexikon des internationalen Films	128,90
Microsoft:	
- Bookshelf 96/97	119,90
- Encarta 97	109,-
- Encarta 97 DV	184,90
- Lexikrom 2.0 DV	289,-
Rock Encyclopedia DV	82,-

KUNST

A Stroll in 20th Century Art DV	78,90
Leben mit der Kunst DV	79,90
Paul Cezanne DV	79,90
Picasso DV	87,90
Van Gogh-Sternennacht	57,90
Vermeer	78,90

SPRACHEN

Englisch 1 Plus	79,-
Englisch 2 Plus	78,90
Personal Translator TMX Englisch	179,-
Win Vokabel 3.0	38,90
• D/E E/D	55,-
• D/F F/D	55,-
• D/I I/D	55,-
Win Wörterbuch D/E	12,-
Win Wörterbuch D/F	12,-

INFOTAINMENT &NÜTZLICHES

3D Explorer USA	68,90
65000 Click Arts	84,90
10000 Color Cliparts	44,-
A.D.A.M DV	78,90
After Dark 4.0	48,90
Basispack 1	84,90
Bau-Guide DV	48,90
Bewegende Werbung	47,90
Bioleks: Meine Rezepte	56,-
Body Works 5.0 DV	69,-
Das Wunder unseres Körpers	129,-
Die Atombombe	79,90
Die Modellauto CD	38,90
D-Chroniken	44,90
D-Medien	39,90
D-SAT	39,90
Duden-die NEUE Rechtschreibung	68,90

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

Einstein DV	76,90
Ein kleines Stück Garten	64,90
Ein kleines Stück Strand	64,90
ELLE: 2000 Rezepte	64,90
Familienstammbaum	64,90
FIRST AID 95 DV	89,90
Globemaster Weltatlas DV	44,90
Globe Quiz 2 DV	44,90
Herausforderung Universum	68,90
History Quiz DV	44,90
Holocaust- Gegen das Vergessen	68,90
Ksl's Power GOO	88,90
Kursbuch Gesundheit	64,-
Lichtwelt	67,90
Magix Musicmaker 2.0 DV	84,90
Magix Musicpainter	84,90
Magix Musicstudio	84,90
Monthy Python:	
- Reine Zeitverschwendung	29,90
- Holy Grail	78,90
Morph Studio DV	58,90
MS Cinemania 97	68,90
MS World Atlas	109,-
MS Weltatlas DV	147,90
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
Peter Gabriel:Eve	89,90
Print Artist	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Powerroute (1000 Stadtpläne)	47,90
Teleinfo XI	44,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Survival:Rüdiger Nehberg	69,90
Ultimate Human Body 2	88,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3:	84,90
Ursprünge der Menschheit	87,90
Vulkane-Leben mit der Bedrohung	79,90
WDR Computerclub 3/97	29,90
Welt der Wunder	38,90
Welt der Wunder 2	38,90
Weißt Du Was ?	44,90
Wie funktioniert das ?	128,90
Win Rally Gleisplansoftware	46,90

Textilfolien zum Aufbügeln für Tintenstrahldrucker

5 Folien	22,90
10 Folien	39,90
20 Folien	74,90

KINDERPROGRAMME

ADI Jr.2 4-5 Jahre	84,90
ADI Jr.2 6-7 Jahre	84,90
ADI Deutsch 1.-2. Klasse	85,-
ADI Deutsch 3.-4. Klasse	85,-
ADI Deutsch 5 + 6 Klasse	85,-
ADI Mathe 1.-2. Klasse	85,-
ADI Mathe 3.-4. Klasse	85,-
ADI Deutsch 7 + 8 Klasse	85,-
ADI Mathe 5.+6. Klasse	85,-
ADI Mathe 7 +8.Klasse	85,-
ADI Englisch - First Steps 3+4Kl.	84,90
ADI Englisch 5.Klasse	84,90
ADI Englisch 6.Klasse	84,90
ADI Englisch 7.Klasse	84,90
ADI Englisch 8. Klasse	84,90
Barbie Druckstudio	58,90
Barbie Filmstudio DV	58,90
Barbie Modedesigner	64,90
Denkspiele III	48,90
Dr Baln:	
- Das Verlorene Gedächtnis	68,-
- Reist durch die Zeit	72,90
Janosch: der kleine Tiger	58,-
Janosch: Riesenparty	65,90
Lexikids DV	84,90
Matheblaster 1	85,-
Matheblaster 2	84,90
Matheblaster 3	84,90
Megamatheblaster	79,90
Mein erstes Lexikon	99,90
My first World Explorer	68,90
Prof.Tims verrückte Werkstatt	74,90
Sim Park DV	68,90
Tuneland DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Urmels Filmstudio	68,90
Wo ist Walter ?	78,90
Zirkus DV	69,-

Versandkosten:
Vorkasse 6,90DM
Nachnahme10,90DM
Ausland nur Vorkasse 17,-DM

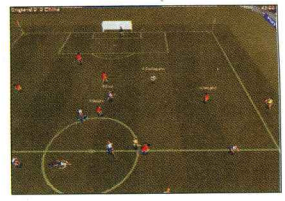
Preisliste Gratis !
Gewinnen bei T☺PSHARE
ZÄHLEN SIE UNSERE SMILEYS
unter den richtigen Einsendungen verlosen wir jeden Monat 5 tolle Spiele Vollversionen auf CD . Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte.(Datum des Poststempels) (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)
Händleranfragen erwünscht !

news news news news news news news news news

Und wieder rollt das Leder

Wer zu den "alten Hasen" unter den Computerspielern zählt, kann sich bestimmt noch an das legendäre Kick Off von Anco erinnern. Vor einigen Jahren schwirrten (hauptsächlich auf Amiga-Monitoren) 22 klitzekleine Fußballer umher, die allesamt ausschließlich aus der Vogelperspektive zu bewundern waren. Die Grafik war damals noch relativ schlicht, und trotzdem konnte Anco der Konkurrenz das Wasser reichen, denn Kick Off machte 'ne Menge Spaß. In heutigen Zeiten ist eine solche Grafik aber kaum noch denkbar, deshalb bringt Anco jetzt Kick Off '97 auf den Markt. Diesmal gibt es frei wählbare Kameraschwenks und Spieler-Animationen, die im Motion-Capture-Verfahren aufgenommen wurden. Anco hat für diese Bewegungsaufzeichnungen sogar die englischen Fußballstars David Seaman, Ian Wright und Patrik Vieira engagiert. Wer von dem ganzen 3-D-Kram die Nase voll hat, kann bei ***Kick Off '97*** in einen 2-D-Modus schalten, der mit einer Geschwindigkeit von 50 Bildern pro Sekunde arbeitet. Alle Begegnungen werden vollständig von Sportreportern kommentiert, eine Netzwerk- und Modem-Option wird ebenfalls integriert sein. Neben den flexiblen Einstellungsmöglichkeiten für die Mannschaften wird es einen speziellen Trainingsmodus geben, in dem beispielsweise Freistöße, Dribblings oder sogar Fallrückzieher gelernt werden können. Wir sind schon mal gespannt, was Anco letztendlich aus der Sache macht. Ein erstes Probespielen der Demo-Version sah zwar vielversprechend aus, riß einen aber nicht gerade vom Hocker.





Konkurrenz für C&C

Wer kennt ihn nicht, den legendären Strategiehammer Command & Conquer, der vor nicht all zu langer Zeit mit einem Nachfolger erneut die Manege betrat? Die alleinige Vorherrschaft auf dem Strategiespiel-Markt könnte demnächst vorüber sein, denn Eidos zieht mit Data Designs ***Conquest Earth*** in die Schlacht. Der grafische Aufbau von Conquest Earth erinnert stark an C&C. Auf einem riesigen Schlachtfeld werden Armeen zurechtgerückt und feindliche Soldaten abgeknallt. Während C&C aber noch einigermaßen "irdisch" wirkte, geht es bei Conquest Earth richtig alienmäßig zur Sache. Data Design verspricht actionreiche Echtzeit-Kämpfe mit einer sehr fortschrittlichen künstlichen Intelligenz. 65000 Farben sollen den Spieler erfreuen, und wahrhaftig – die ersten Bilder (und vor allem die Mega-Explosionen) sind sehr vielversprechend. Conquest Earth bietet zudem einen nie dagewesenen Detailreichtum. Panzer hinterlassen tiefe Spuren beim Fahren über die Planetenoberfläche, Gas-Explosionen sorgen für riesige Krater und sogar richtige Nacht & Nebel-Aktionen mit Suchscheinwerfern stehen auf dem Programm. Durch das Realtime Stereo Distancing sollen Soundeffekte noch echter wirken. Wird der Spielausschnitt beispielsweise näher an das Geschehen herangezoomt, klingen surrende Raketen und Schußgeräusche gleich um einiges lauter. Sämtliche Einheiten wurden mit Rendering-Programmen (3DS, Aliasing, Lightwave) erschaffen und laufen, fahren oder fliegen hübsch animiert über das verstaubte Gelände. Zusätzlich soll eine 8-Spieler-Netzwerk-Option integriert werden und dem Spiel den letzten Schliff verpassen. Allen Strategiefans sei an dieser Stelle gesagt: Conquest Earth verspricht ein Meilenstein in der Softwaregeschichte zu werden. Jetzt heißt es nur noch abwarten und Tee trinken.



Wird der Index abgeschafft?

Die Meldung schlug ein wie die Faust eines dreimensionalen Rächers: Eine kleine Gruppe ehemaliger Politiker von den "Grünen" hat zusammen mit namhaften Vertretern deutscher Softwarehäuser eine neue Partei gegründet – ihr Name: AZP, und das steht für Anti-Zensur-Partei. Das Parteiprogramm sieht vor, jeglicher Indizierung von Computerspielen mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln entgegenzutreten. Ein Sprecher der Partei machte deutlich, worum es hauptsächlich gehe: "Wir können nicht länger den Spott unserer Nachbarländer auf uns sitzen lassen. Deutschland muß zeigen, daß es genauso liberal ist wie beispielsweise Holland. Und das geht nur, wenn man auch die gleichen Freiheiten genießt!" Die vollständige Presseerklärung und ein Bericht über die AZP sehen Sie am 1.4. um 20.15 Uhr im Ersten.

Über Stock und Stein

Erinnern Sie sich an das gute alte Test Drive auf dem C64? Accolade landete seiner Zeit einen Mega-Hit mit einem Autorennspiel, das in seiner grafischen Aufmachung lange Zeit kaum zu überbieten war. In Test Drive konnten Sie Autoschlüssel von schnellen Flitzern wie beispielsweise Ferrari, Lamborghini oder auch eines Porsche 911ers herumdrehen und auf Amerikas Highways ordentlich Gas geben. In ***Test Drive Offroad*** von Eidos brauchen Sie sich um Schrammen im schönen Autolack keine Sorgen zu machen, denn hier fahren Sie mit KW-starken Geländemaschinen über Stock und Stein. Ob in Wüsten- Staub- oder auch Schneelandschaften dürfen Sie Platz in einem von zehn verschiedenen Fahrzeugen nehmen. Für das Design der Wagen in Test Drive Offroad hat man sogar die Original-Lizenzen erhalten. Unter anderem stehen ein Jeep Wrangler, Hummer, Land Rover Defender 90 und



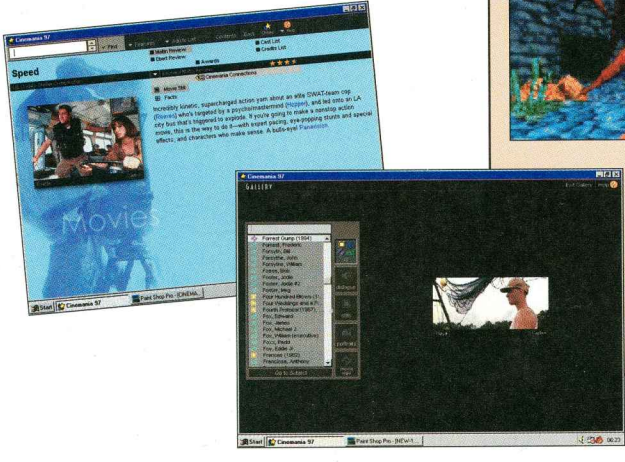


Chevrolet Z71 in der Garage bereit und laden zu einer Spritztour auf einer der zwölf Strecken ein. Abwechslungsreiche Wettkampf-Modi, variable Kameraperspektiven und die knackige Musik von Amerikas bekannter Band "Gravity Kills" bieten einen weiteren Anlaß, um bald sagen zu können: "Ich geb' Gas, ich will Spaß!"

Kennen Sie Kino?

Microsofts Filmlexikon Cinemania gilt seit seinem ersten Erscheinen als Standardwerk jedes multimedialen Filmfreundes. Auch die 97er Edition enttäuscht nicht. Neben den Filmkritiken der wichtigsten US-Autoren wie beispielsweise Leonard Maltin bietet das Programm diesmal als Specials mehrere Themenschwerpunkte, u.a. Alfred Hitchcock. Fehlen dürfen auch Filmausschnitte nicht, jedoch nur zu ca. 30 ausgewählten Klassikern. Damit Ihr Cinemania stets auf dem neuesten Stand ist, gibt es die Möglichkeit, via Internet die regelmäßigen Updates downzuloaden – der Microsoft Explorer ist im Programmumfang enthalten.

Die Menüs wurden abermals verbessert und sind kinderleicht zu bedienen. Die Tatsache, daß es sich um die englische Version handelt, stört den wahren Filmfreund übrigens nicht – hören und sehen Sie sich doch als bestes Beispiel einmal Tom Hanks als Forrest Gump im Original an. Ein Tip noch an Microsoft: Für die 98er-Ausgabe sollte eine zweite CD beigefügt werden, damit noch mehr Filmausschnitte gezeigt werden können.



Mumifiziert



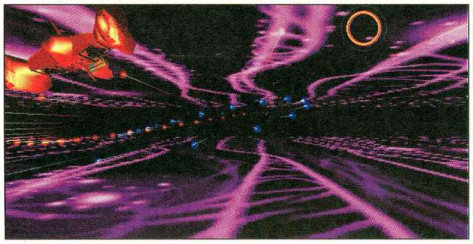
Die alten Ägypter gehören nicht nur zu den ältesten, sondern vor allem auch zu den sagenumwobensten Völkern dieser Erde. Niemand weiß so recht, wie diese emsigen, braungebrannten und lendenbeschürzten Herren überhaupt zu Ihren zackigen Bauwerken gekommen sind. Dieses Dilemma hat sich BMG Interactive zusammen mit Lobotomy Software zu Herzen genommen und ein erschütterndes Softwareprodukt erstellt. Das nette Paket aus dem Land am Nil nennt sich sinnigerweise ***Exhumed*** und sollte in den USA mittlerweile als "Powerslave" bekannt sein. In fescher 3-D-Ansicht, wie man sie aus den einschlägigen Produkten kennt, bewegt sich ein einzelner Held durch das mumienverseuchte Nurdachhaus. Das scheint dem Pharao jedoch nicht so recht zu gefallen und so schickt er seine Häscher nach dem tollkühnen Recken aus. Der jedoch ist weder feige, noch unbewaffnet und schlägt ganz einfach kräftig zurück. Dabei bedient man sich der interessantesten Waffen, die man größtenteils im Innern des großen Grabes findet. Moderne Handgranaten kommen ebenso zum Einsatz, wie magisch betriebene Zauberstäbe.

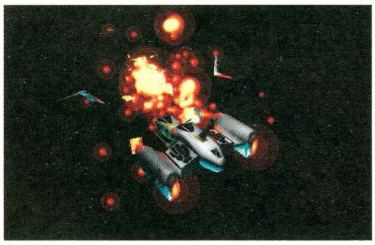


Wenn auch Sie gerne reisen und schon immer einmal von Angesicht zu Angesicht dem Schakalgott Anubis gegenüberstehen wollten, sollten sie auf jeden Fall die Augen offenhalten und Exhumed eventuell einmal probespielen.



Darklight Conflict





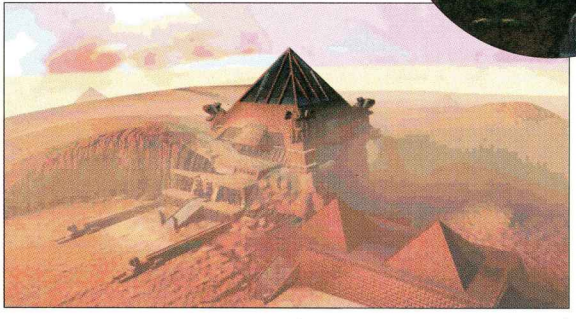
Alles begann im Jahre 1947 in der Wüste Mexikos. Erst breitete es sich im Pentagon aus, dann in Area 51 und jetzt kommt es bis zu Ihnen. Sie sind nicht mehr die Person, die Sie einmal waren. Der Grund: Sie wurden infiziert mit der genetischen Struktur einer außerirdischen Spezies. Der Name der kaum erforschten Rasse ist Repton. Auf der Erde waren Sie früher einmal Mitglied der besten Kampfpiloten, nun haben Sie es mit einer ganz anderen Welt zu tun. Als Mitlgied der Repton-Armee müssen Sie die Befehle Ihrer Vorgesetzten befolgen und die unterschiedlichsten Missionen ausführen. Innerlich führen Sie allerdings einen ganz eigenen Kampf, um zur Erde zurückzukehren und die Erdbewohner auf die Ankunft der Aliens vorbereiten zu können. Zuerst aber ist es Ihre Aufgabe, zu überleben.

Die Rahmenhandlung klingt ja an den Haaren herbeigezogen, doch überzeugt das Gameplay voll und ganz. Uns stand bereits eine spielbare Alpha-Version zur Verfügung. überzeugen können vor allem die Features: Unglaubliche Lichteffekte und tolle Grafik auch auf "langsamen" Rechnern. Die Grafiker haben bei diesem Spiel wirklich ganze Arbeit geleistet und sich voll ins Zeug gelegt. Die Sonnen in den verschiedenen Systemen reflektieren an den Raumschiffen und die Mündungsfeuer und Explosionen tauchen die Umrisse in Licht und Schatten. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. Auch ansonsten bleiben keine Wünsche offen: 50 Missionen, Traktorstrahlen, Multiplay-Kämpfe im Netzwerk: Es wird wirklich an alles gedacht, was das Spielerherz begehrt. Wir hoffen, bereits in der nächsten Ausgabe ein ausführliches Review drucken zu können.

Scarab

Können Sie sich etwas unter einem Strategiespiel aus der Ich-Perspektive vorstellen? Nicht? Gut, dann seien Sie schon jetzt sehr gespannt auf Scarab von Electronic Arts, das in den nächsten Wochen auf den Markt kommen soll und gerade dieses einmalige Feature enthält. Von der Rahmenhandlung ist noch nicht sehr viel bekannt. Wir konnten bislang nur erfahren, daß es eine Reihe an Roboter-Kämpfen geben wird, die in einer Arena voll Pyramiden, Sphinxen, Marktplätzen und Grabmälern stattfinden. Das Spiel soll eine Kombination aus Roboteraction und Strategie werden. Drei individuell ausgerüstete Roboter dürfen von Ihnen übernommen und in Kämpfen durch fünf Level gesteuert werden. Dabei kommen 40 verschiedene Waffen (Minenwerfer, Laser, Bomben und Raketen) zum Einsatz. Für mich sieht dieses Game eher nach einem Ballerspiel mit ein wenig strategischem Anspruch aus. Der darf auch im Netzwerk gegen bis zu 5 menschliche Spieler nicht fehlen. Lassen wir uns vom fertigen Produkt überraschen.





Need For Speed 2

Selten hat ein Autorennspiel so viel Furore gemacht wie Need For Speed. Und daher hat es auch nicht so lange gedauert, bis eine Fortsetzung des Verkaufshits in Angriff genommen wurde. Wir haben von Electronic Arts schon einmal die ersten Screenshots erhalten. Wie Sie selbst sehen können, hat man noch ein wenig an der Grafik gefeilt. In wie weit NFS2 spielerisch überarbeitet wurde, das können wir Ihnen erst in der nächsten Ausgabe mitteilen, in der hoffentlich schon eine reviewfähige Version in der Redaktion landet.



Die Peinlichkeit des Monats

Manuel S. war ziemlich entnervt, ging doch sein neuer PC gleich zwei Tage nach dem Kauf kaputt. Spontan packte er die Kiste ein und brachte sie zu seinem Händler zurück, der sich sofort der Sache annahm. Was denn kaputt sei, wollte der freundliche Mann wissen. "Der Kaffeetassenhalter", gab Manuel zurück. Der Verkäufer glaubte, sich verhört zu haben und ließ seinen Kunden wiederholen, was er geantwortet hatte. "Aber wo um alles in der Welt ist denn an diesem PC ein Kaffeetassenhalter?" "Na hier, meinte Manuel S. und reichte dem verdutzten Verkäufer den abgebrochenen CD-ROM-Laufwerksteller...

Die Bären sind los

Es war als "running gag" geplant, und es wurde ein neues Spiel daraus. Als PC Power-Redakteur Martin Mirbach im letzten Jahr einmal die Frage stellte, warum es keine blauen Gummibärchen gäbe, wurde dies auch von einer jungen deutschen Programmiertruppe namens The Believers gelesen. Flugs setzte man sich hin und schrieb tage- und nächtelang an einem neuen Jump'n'Run – mit überaus niedlichen, blauen Bärchen als Helden. Und wer anders sollte sich für dieses Spiel am meisten interessieren – außer uns natürlich – als Haribo in Bonn? Dort überlegt man derzeit zwar noch nicht, ob man künftig auch blaue Gummibärchen in die Packungen tut, aber was das Spiel angeht, so hat man eine klare Vorstellung: Man ist so davon angetan, daß man Das Geheimnis der Blaubären kostenlos in allen Filialen der ALDI-Gruppe Nordrhein-Westfalen mit jeder Tüte Goldbären verteilen will. Die Aktionen finden am 1. April in der Zeit von 10 bis 16 Uhr statt, danach gibt es das Spiel nur noch gegen einen Unkostenbeitrag von 5 Mark unter einer Adresse, die wir in der nächsten Ausgabe bei unserem Interview mit den Programmierern nebst Review bekanntgeben werden.

Wir feiern mit – und fordern Sie, die PC Power-Leser, auf, die in diesem Heft versteckten blauen Bären zu suchen und uns die genaue Anzahl auf einer Postkarte zu schicken. Sie können überall sein – im Text, in Bildern oder am Rand einer Seite. Genaues Hinsehen ist also nötig!

Schreiben Sie Ihr Ergebnis an: **SMP Publishing**
Kennwort: Bärensuche
Postfach 3161
48581 Gronau



Einsendeschluß ist der 15. April 1997. Zu gewinnen gibt es ein komplettes Fun-Paket, bestehend aus Joystick, Joypad, Lautsprecher-Boxen, PC-Spiel nach Wahl (bitte Wunsch-Titel und Genre für Trostpreis angeben) und einem PC Power-Jahresabonnement. Für 10 weitere Gewinner gibt es je ein PC-Spiel als Trostpreis. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Drei Bären verraten wir Ihnen: den auf den Umschlag und die beiden rechts. Bitte diese auch mitzählen. Viel Spaß.

Power ON

CeBIT '97
Halle 9 EG
Stand 17 A



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 59,95**

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

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

Der BM97 hält, was er verspricht.











- 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

Überzeugen Sie sich selbst!

© 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!

VOM DFB EMPFOHLEN.

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

SOFTWARE 2000

NEUE VERSION

Bundesliga manager 97



SOFTWARE 2000

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

Feuchte Träume in der Wüste



Die erotischste Wirtschaftssimulation aller Zeiten soll es werden: Wet – The Sexy Empire. Das Besondere an dem Spiel ist aber nicht nur sein Inhalt, sondern auch und erst recht die Macher. Das erfuhr Klaus Trafford auf seiner Stippvisite bei New Generations Grafiker Carsten Wieland in Hamburg.

Es geschehen immer wieder Zeichen und Wunder. Da besorgt man sich Infos zu einem neuen deutschen Spiel eines noch jungen deutschen Labels, und dann dieses: Zwei dicke Fehler standen da und waren dank Redaktionsschluß nicht mehr zu korrigieren! **Wet – The Sexy Empire** wird nämlich keine, ich wiederhole, keine Bordell-Wirtschaftssimulation sein. Und: Man dreht nicht nur "nebenbei" Erotikfilme, man muß vielmehr daraus Kapital schlagen, um eines Tages die ganze Welt per Satellit damit zu versorgen. So lautete die Information, die ich nach Drucklegung der März-Power erhielt. Reichlich depri, weil ich doch meinen geschätzten Kollegen stets ein Vorbild sein muß, überlegte ich mir in den nächsten Tagen, wie ich mich bei den Machern der erotischsten Wirtschaftssimulation aller Zeiten geschickt herausreden konnte. Schließlich stand doch für diese Ausgabe ein Besuch bei Carsten Wieland auf dem Programm.



Die Großstadt lockt in ihrem Glanz

Doch dann gab es gleich drei Überraschungen auf einmal. Nummer 1: Das von mir geschriebene Preview war so falsch nicht, es bezog sich vielmehr auf ein späteres Programm von New Generation, von dem ich eigentlich noch nichts wissen sollte. Nummer 2: Ich traf nicht nur Carsten, sondern auch die beiden anderen Chefs der Truppe und erfuhr und sah auf diese Weise noch viel mehr, als ich anfangs geahnt hatte. Und Nummer 3: Ich wage zu behaupten, daß 90 Prozent von Ihnen wenigstens eine Comic-Figur von Carsten Wieland gesehen haben und noch heute sehr gut kennen. Und zwar aus dem Fernsehen! So mußte ich nicht nur den geplanten Anfang meines Features umstricken, sondern auch den Umfang und erst recht den Inhalt. Denn es geht in der Hauptsache nicht mehr allein um Wet, sondern vor allem um seine Hintermänner...

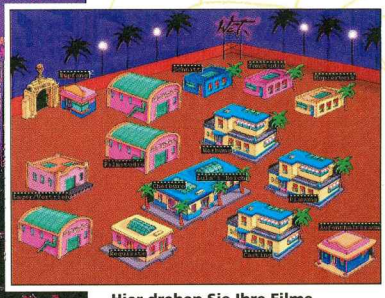
DAS LABEL

Als Carsten Korte zusammen mit dem Programmierer Helmut Theuerkauf 1993 New Generation ins Leben rief, brachte der 26jährige aus Neuenkirchen bei Osnabrück zwar einige Erfahrungen auf C64 und Amiga mit. Aber den Anschluß ans große Business zu finden, stellte für das junge Label wie so oft ein nicht geringes Problem dar. Erste Sporen verdiente sich New Generation bei Starbyte mit *Big Sea* und *Rings of Medusa Gold*, der Bekanntheitsgrad der Truppe stieg damit allerdings nicht. Die Bekanntschaft mit dem Grafik-Designer Carsten Wieland ermöglichte dann das nächste Produkt: *Chewy – Escape from F5*, ein kunterbuntes Comic-Adventure, das man allerdings eher mit Blue Byte als mit New Generation assoziierte. Der

eine erotische Wirtschaftssimulation, bei der nicht nur von Sex geredet wird

einzige Weg aus dem Dilemma schien die Selbständigkeit, und so wurde im September letzten Jahres aus dem Programmierlabel eine eingetragene Firma mit drei Teilhabern: Carsten, Carsten und Helmut – "CCH", grinst Carsten Wieland mit Anspielung auf das bekannte Hamburger Veranstaltungshaus.

"Gemeinsam wollen wir nun die Softwarebranche unsicher machen", verspricht Carsten Korte und hat damit sicher nicht ganz unrecht. Wet dürfte in der Tat einige Bewegung



Hier drehen Sie Ihre Filme

in das etwas eingefahrene Genre der Wirtschaftssimulationen bringen – und so nebenher auch einige Moralapostel beschäftigen, die Erotik mit Pornographie gleichsetzen. CDV sieht die Sache viel lockerer, und so wird das Spiel über die vor allem durch seine herausragende Shareware-Palette bekanntgewordene Karlsruher Firma vertrieben werden. New Generation hat eigens für dieses Spiel ein neues Label ins Leben gerufen, hinter dem sich freilich die gleichen Macher verbergen: Interactive Strip. Wie treffend dieser Name ist, werden Sie gleich merken...

DAS GAME

Die Idee zu Wet kam Carsten, als in immer mehr Zeitschriften Werbung für sogenannten

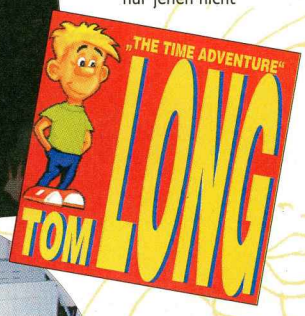

Der Bankdirektor ist nur dann zu sprechen, wenn er keinen Besuch von seiner Domina hat

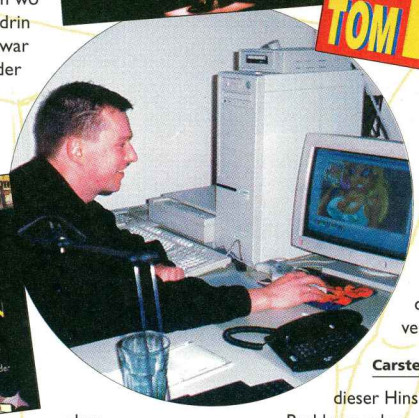
Erotik-Software erschien: "Ich mag erotische Comics oder gut gemachte erotische Filme wie zum Beispiel *Betty Blue*", gesteht der 31jährige,

"aber was es da als Software gibt, ist eigentlich fast nur Schrott. Entweder handelt es sich um Fotosammlungen oder Interaktiv-Pornos, das bedeutet, daß man den Film vor- und zurückspulen kann – und das war's dann."

Bei einem gemeinsamen Spaziergang mit Helmut schlug Carsten dann das Thema vor: eine erotische Wirtschaftssimulation, bei der nicht nur von Sex geredet wird, sondern wo auch Sex und Erotik drin sind. Die Zielgruppe war da, wie man anhand der Verkaufszahlen besagter Erotik-CDs wußte. Und man beschloß,









ohne Rücksicht auf Verluste in Sachen Sex zu sein. Irgendwann kam dann aber die Überzeugung, daß Wet auf jeden Fall eine Freigabe ab 16 erreichen mußte – man wollte ja ungehindert den Weg in die Kaufhäuser und nicht den in die Sexshops oder Porno-Abteilungen von Videotheken bahnen.

So wird es bei Wet auch keine expliziten Szenen geben, und da neben der Erotik in erster Linie das Spiel steht und zudem noch Humor eine tragende Rolle spielt, wird das Endprodukt wohl nur jenen nicht schmecken, die bereits (wohlgemerkt: gezeichnete!) nackte Körper als schamlos empfinden. Da uns das deutsche Fernsehen sogar schon in der Werbung damit das Auge versüßt, dürfte es in dieser Hinsicht also keine Probleme geben.

Carsten Wieland

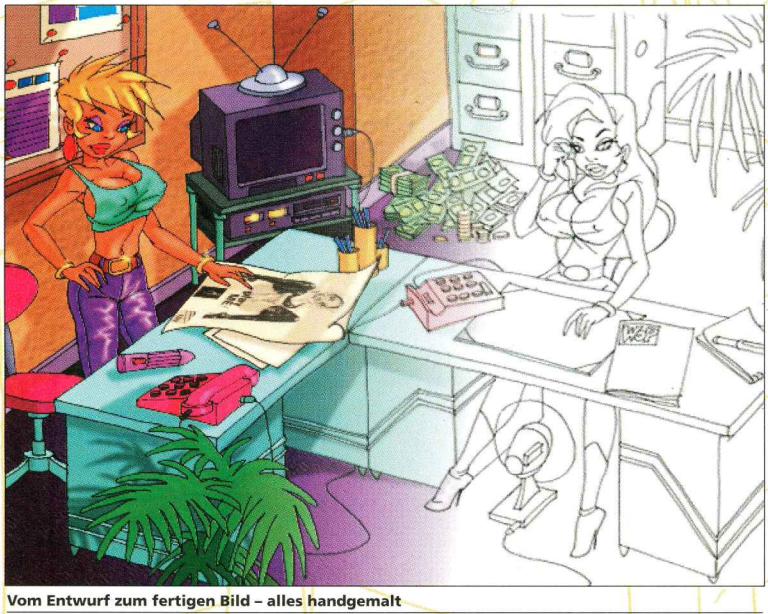
Anders könnte es indes bei der Darstellung der Geschlechtsakte aussehen, denn solche werden vorkommen. Anfangs ahnt man noch nichts davon: Wet – The Sexy Empire beginnt in einem verlassenen Wüstenkaff, wo sich Besucher als erstes nach dem Friedhof erkundigen, nur um nachzuschauen, ob dort wirklich der Hund begraben liegt. Der einzige Lichtblick in dem Ort ist Lula, der Prototyp eines Sex-Symbols. Ein Mädchen, das jene Vorzüge besitzt, die es ihr unmöglich machen, die eigenen Füße zu sehen, ohne daß sie sich nach vorn beugt. Mit ihr müssen Sie die große Kohle machen, doch vom Dorfdummchen bis zum gefragten Star ist es ein weiter Weg. Dabei helfen Ihnen zunächst Live-Auftritte im Saloon, später produzieren Sie Skandal-Musik-Videos (In Bed with Lula?) und sorgen schließlich dafür, daß Ihr eigentliches Vorhaben, die Produktion von erotischen Filmen nämlich, in die Tat umgesetzt wird.

Und hier geht es dann "richtig zur Sache", allerdings – wie bereits erwähnt – so, daß einem eventuell jugendgefährdende Details erspart bleiben. Mit dem Porno-Business müssen Sie dann das nötige Geld scheffeln, um am Ende einen Satelliten ins All zu schießen,

Und hier geht es dann "richtig zur Sache"

damit die ganze Welt Ihre "Kunstwerke" sehen darf – sagte ich Ende? Oh nein, weit gefehlt, denn...

Es wird nämlich noch einen zweiten Teil von Wet geben, in diesem geht es dann allerdings um ein interplanetarisches Bordell an Bord eines Raumgleiters, dessen Insassen sämtliche Planeten und vor allem die männlichen Bewohner körperlich erobern müssen. Dafür, daß es in beiden Spielen trotz der Thematik "jugendfrei" (Der USK-Antrag liegt bei 16 Jahren) zugeht, sorgt natürlich in erster Linie der Grafiker des Spiels: Carsten Wieland.



Vom Entwurf zum fertigen Bild – alles handgemalt



ARD-Ratgeber Reise: Die Po-Ebene



Knacken wir nun den Tresor oder...

CARSTEN HAT DIE NASE VORN

Der heute 31jährige studierte zunächst Grafik-Design und war, wie alle Studenten, natürlich auf der Suche nach einem Nebeneinkommen. Den ersten "dicken" Job bekam Carsten von niemand geringerem als dem Zweiten Deutschen Fernsehen. Jenes plante seinerzeit eine neue Samstagabend-Unterhaltungsshow und suchte nach einem Markenzeichen für die Sendung. Carsten hatte eine Idee und entwarf einige Figuren, die Sie vermutlich noch heute sehen könnten, wäre die Sendung nicht an ihrer Konzeptlosigkeit gescheitert. Ihr Name ist aber immer noch Programm: *Nase vorn* mit Frank Elstner – von Carsten stammten, Sie ahnen es längst, die Nasenhörnchen.



Als Disney kurzzeitig in Deutschland weilte, hatte Carsten Gelegenheit, den Profis über die Schulter zu schauen. Mit kleinem Erfolg, denn er produzierte für Sony Music eine Comic-Reihe und entwickelte Comic-Hefte für ein nicht mehr ganz junges Publikum, die ja eine Zeitlang groß in Mode waren (etwa zur gleichen Zeit, als sich auch Ralf König einen Namen machte).

Doch dann kam die große Flaute – keine Aufträge, auch die Sony-Reihe wurde eingestellt – und so widmete sich Carsten vor etwas über vier Jahren erstmals aktiv dem, was mit dem Spielen von Monkey Island 2 begonnen hatte: der großen Welt der Computerspiele.

Per Zufall erfuhr Carsten, daß man bei *Starbyte* ein Adventure produzieren wollte und jemanden suchte, der die Hintergründe colorierte. Als der Grafikdesigner vorsprach, hatte er nach kurzer Zeit einen Vertrag in der Tasche. Und lieferte dem Bochumer Softwarehaus gleich noch die Hauptfigur für ein Spiel, das eigentlich schon vor zwei Jahren hätte erscheinen sollen, dann wieder abgesetzt wurde und nun doch auf den Markt kommt: *Bazooka Sue*.

Carsten lernte bei Starbyte Peter Richter (heute bei Greenwood) kennen, der gerade für Karstadt die Weltraum-Wirtschaftssimulation *Space Job* produzierte – und durfte abermals sein Talent ausleben. Doch bereits damals schwebte dem Grafiker eine Idee im Kopf herum: Ein kunterbuntes Comic-Adventure im Weltraum mit einer überaus sympathischen Hauptfigur namens Chewy. Aus der Idee wurde die komplette Story und schließlich virtuelle Realität, als Carsten während einer Messe die beiden New Generation-Gründer kennenlernte und mit ihnen gemeinsam an Blue Byte herantrat. Die Folge ist wohlbekannt und erhielt sehr gute Wertungen in allen Fachzeitschriften.

VERLIEBT IN COMICS

Die Verkaufszahlen indes blieben hinter den Erwartungen zurück, was um so bedauerlicher ist, als daß man Chewy qualitativ nicht ganz zu Unrecht mit LucasArts *Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle* auf eine Linie setzte. Carsten ist genau wie die DOTT-Macher verliebt in Comics von Tex Avery, und die Chewy-Idee schlummerte schon genauso lang in ihm wie die Figur der Bazooka Sue. Damals allerdings glaubte noch keiner an den Erfolg solch schräger Adventures, bis eben DOTT für Aufsehen sorgte.

Leider wurde auch die Fachpresse erst sehr spät darüber informiert, was bei den Mülheimern in der Mache war. Vor allem übersah man zunächst glatt, daß es ein derartiges Game in rein deutscher Produktion bislang nicht gegeben hatte. Als dann die ersten Infos kamen, war es bis zum Release nicht mehr weit. An Beispielen wie *Alarmstufe Rot* oder *Z* sieht man ja, daß frühzeitige Werbung durchaus Früchte tragen kann.

Doch es gibt Licht am Horizont: Es wird eine Fortsetzung von Chewy folgen, vermutlich mit dem Untertitel *Return to F5*. Herauskommen soll es noch vor dem nächsten *Star Wars*-Film, dann zwar auch als Adventure, aber mit 3-D generierten Grafiken und somit mehr Möglichkeiten. Auf meine Frage, wo es erscheinen wird, erklärt Carsten:

"Wir würden es gerne in eigener Regie machen, es erst einmal fertigstellen und uns dann einen Publisher suchen. Immerhin sind wir jenen, die Chewy gespielt haben, eine Fortsetzung schuldig. Und bislang ist Chewy ja immer noch das beste deutsche Adventure dieser Art, es ist nichts derartiges nachgekommen."

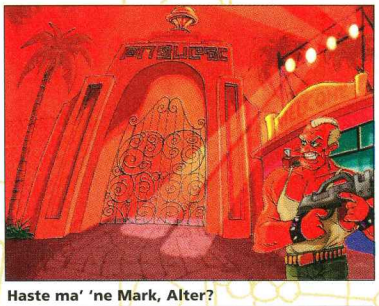
Daneben hatte Carsten Wieland noch in zwei anderen Games seine Künstler-Finger, beide aus der Welt der Werbespiele. Für McCain wurde das Adventure *Tom Long* und für die Berliner Morgenpost die *Berlin Connection* realisiert. Schließlich geisterte noch eine weitere Idee in Carstens Kopf, nämlich die, auf die Chewy-Geschichte noch ein Jump'n'Run mit der schnuckeligen



Lula als Gesangsstar



Michel und seine Sendung aus Flensburg



Haste ma' 'ne Mark, Alter?



Zahncreme-Werbespot, die Erste...



Damit Sie auch morgen noch...

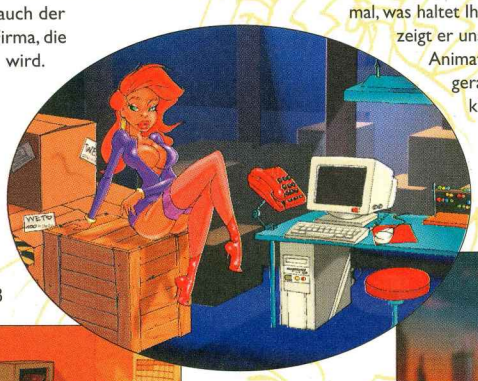


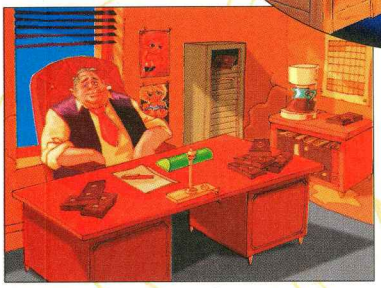
...kraftvoll zubeißen können

Hauptfigur zu kreieren. Statt dessen entstand aber ein neuer virtueller Held mit dem Namen *Clif Danger* – und somit auch der Kontakt zu CDV, jener Firma, die auch Wet herausbringen wird.

VOLLER PLÄNE

Helmut Theuerkauf zeichnet zusammen mit Alexander Diessner für die Programmierung von Wet verantwortlich. Der Zufall wollte es, daß





Süße Träume eines Verlagsleiters

er just in dem Moment seine jüngsten Arbeiten nach Hamburg mitbrachte, als ich Carsten Wieland besuchte, und so sah ich denn auch erstmals, welche Möglichkeiten das Spiel bietet. Einiges von dem, was Sie erwartet, zeigen die Screenshots auf diesen Seiten, und glauben Sie mir, ich hätte sie Ihnen gerne animiert gezeigt. Für die akustische Seite des Spiels stehen Carsten Korte und Axel Welling gerade. Bereits die Intro-Sequenz läßt erahnen, daß man sich an großen Vorbildern orientiert hat, ohne diese direkt zu kopieren. Während das Auge des Betrachters die ersten Bilder des Wüstenkaffs aufnimmt, empfängt das Ohr einen Country-Sound, der einen spontan an LucasArts *Full Throttle – Vollgas* erinnert. Später gibt es dann einen Soundtrack, bei dem



ich mich mehrfach ertappte, wie ich im Sessel hin- und herrutschte.

Natürlich wird auch nicht an Geräuschen gespart werden, insbesondere dann, wenn es im Spiel "zur Sache" geht. Stöhnen gehört nun einmal zum Handwerk, und da das Ganze ja nicht nur humorvoll, sondern auch erotisch sein soll, rechne ich fest damit, daß man diesen Punkt nicht unberücksichtigt läßt.

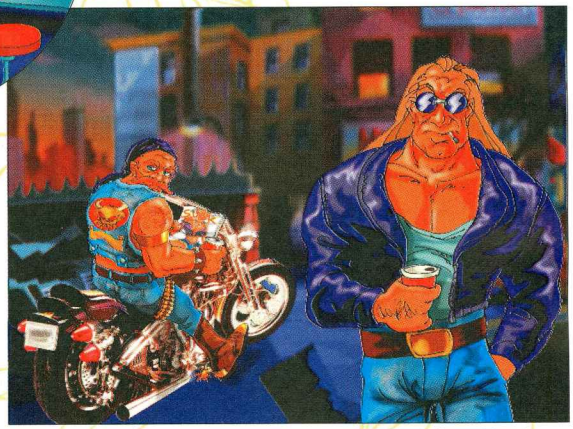
Ich sinnierte gerade über diesen Gedanken, als Carsten Wieland uns bittet, einmal auf den Monitor zu blicken. Mit den Worten "Schaut mal, was haltet Ihr davon?" zeigt er uns eine Animation, die geradezu kinoreif ist. Ein kurzer Hubschrauberflug nebst Landung, begleitet von einem unglaublich brillanten Sound – nicht mehr, aber genug, um auf dieses Projekt gespannt zu sein. Doch hierüber hüllt sich Carsten (noch) in Schweigen. Ist's ein Action- oder ein Strategie-Game, möchte ich wissen, denn beide Möglichkeiten scheinen gegeben. Zwecklos – der Künstler lächelt nur, meint aber tröstend, daß es zunächst nur eine Idee sei. Ich würde schon mehr erfahren, wenn es erst einmal so weit ist.

Es wird bei Wet keine expliziten Szenen geben.

Carsten verfolgt aber noch andere Pläne: Er möchte nächsten Monat in Hamburg ein Grafik-Studio eröffnen, in dem dann die Leute, die momentan noch frei für ihn arbeiten, gemeinsam unter einem Dach versammelt sind. Die Programmierung soll dann an Helmuts Wohnort Leichlingen in der Nähe von Köln stattfinden.

DAS DREI-STUFEN-SYSTEM

Was unterscheidet Wet – abgesehen von seinem Inhalt – von anderen Wirtschaftssims, möchte ich wissen. Die beiden Carsten erklären es mir mit dem Schlagwort "Drei-Stufen-System". "Gemeinhin ist es ja in diesem Genre üblich, daß man hier klickt, dann dort klickt und so seine Geschäfte vorantreibt, stets mit den gleichen Icons und Schauplätzen. Bei Wet ist das etwas anders aufgebaut, eben in drei Stufen. Zunächst einmal gibt es den Ausgangspunkt, das Eintreffen des Spielers, dessen Person momentan noch nicht ganz klar ist. Möglicherweise wird der Spieler jemand sein, der gerade eine Bank ausgeraubt hat und auf seiner Flucht in eben jenes Kaff kommt und dort festsitzt. Jedenfalls trifft er diese wunderbare Frau, Lula, die es bereits in Hollywood versucht hat, dort aber nur die Couch der Produzenten kennenlernte. Mit ihr versucht der Spieler jetzt, an den örtlichen Gegebenheiten das große Geld zu machen.



Dieses "Herren" zeigen es Ihren Konkurrenten – wenn die Kohle stimmt

Mit diesem kann man sich dann später ein Studiogelände mieten (das dem der Teresa Orlowski sehr ähnlich ist. Carsten: "Es ist das einzige, das ich mal gesehen habe...") – und das stellt den Spieler vor völlig neue Aufgaben – Stufe 2, also. Man muß sich um die Produktion kümmern, Castings veranstalten, Mitarbeiter einstellen – aus 100 Darstellern darf man auswählen. Daneben müssen auch Skandale ausgelöst werden, wie z.B. der US-Präsident, der mit einem Pornostar im Bett erwischt wird...

Wenn der Studiobetrieb läuft, kommt die dritte Stufe. Man wählt einen von mehreren, hochherrschaftlichen Wohnsitzen aus und es gilt, das größte amerikanische Porno-Imperium

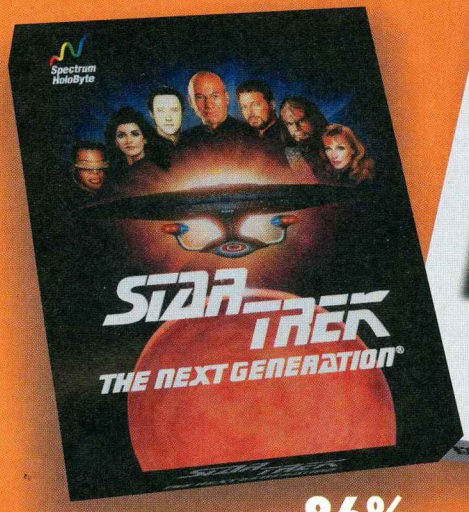
Fortsetzung auf Seite 22

FUN Compilation

Aller guten Spiele sind 3

3 x SPIELSPASS zum Preis von einem

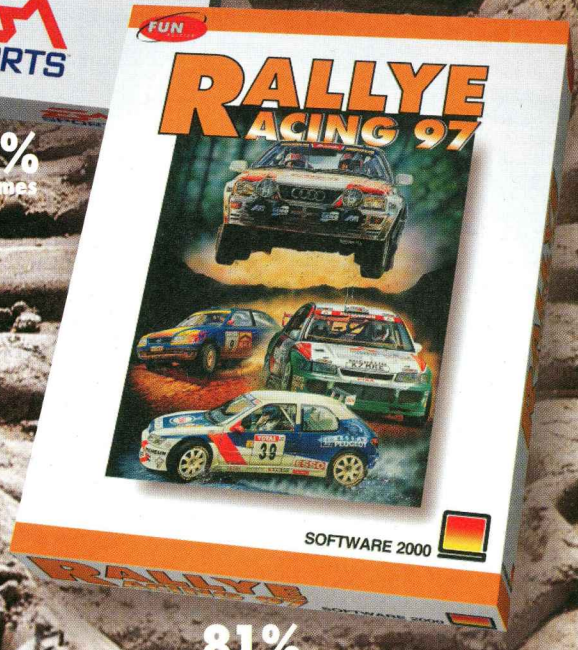
FUN COMPILATION VOL.1



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

zu werden. Um am Ende dann einen Satelliten ins All zu schießen, damit die ganze Welt mit Lula-Videos versorgt wird."

Carsten Korte ergänzt, was ihn bei den meisten Wirtschaftssims störte: "Es geht meistens darum, immer mehr Geld und noch mehr Geld zu scheffeln. Bei unserem Drei-Stufen-System *muß* man aber Geld verdienen, um auch alle Teile des Spiels zu sehen. Man entwickelt also den Ehrgeiz, in die nächste Stufe zu kommen – und somit also auch komplett durchzuspielen. Es gibt in jeder Stufe unterschiedliche Grafiken und Animationen, also immer etwas Neues zu sehen."



Auf die Zielgruppe hin befragt, äußerte New Generation sich wie folgt (nach längerem Nachdenken habe ich mich doch dazu entschlossen, es so wiederzugeben, wie es gesagt wurde): "Wet ist für all jene, die Spaß am Sex haben."

Was mir allerdings, zu dieser Erkenntnis gelangte ich nach dem Besuch, drei große Probleme bereitet. Problem Nummer 1: Wie sage ich's meinem auch minderjährigen Leser? Problem Nummer 2: Welche Alternativen kann ich Ihnen beim Testbericht anbieten? Und Problem Nummer 3: Wie um alles in der Welt soll ich die Realitätsnähe bewerten? Nun, die Probleme 1 und 2 werden voraussichtlich in der nächsten Ausgabe gelöst werden. Und das dritte Problem erledigte sich relativ schnell, denn zufällig befand ich mich ja im Stadtteil Altona, nicht weit entfernt von der Reeperbahn – und so verbrachte ich noch eine nette Freitagnacht mit einer sehr interessanten, journalistischen Recherche, über die ich mich allerdings aus begreiflichen Gründen in Schweigen hüllen werde. Darüber ein Wort zu verlieren, wäre in der Tat ziemlich *wet*...

WET(T)BEWERB

Damit auch Sie so richtig schön "wet" werden, verlosen *CDV und PC POWER* unter allen Lesern 20 Wet-Pakete, bestehend aus ***T-Shirt, Mouse Pad, Demo-CD mit Screensaver und Wet Flyer.*** Was Sie dafür tun müssen? Einfach eine Postkarte mit Ihrem Namen und Adresse ausfüllen, die nebenstehende Frage beantworten und dann das Ganze ausreichend frankiert an folgende Adresse schicken:

SMP Publishing
Kennwort: Wet
Postfach 3161
48581 Gronau

Einsendeschluß ist der ***15.4.1997,*** der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Gewinner werden voraussichtlich in der *PC Power 6/97* bekanntgegeben.

DIE FRAGE:
WIE LAUTET DER NAME DES MÄDELS, DAS SIE BEI WET ZUM STAR IHRES UNTERNEHMENS MACHEN MÜSSEN?

Viel Glück!



Hat Ihnen Sid Meiers Civilisation 2 gefallen? Dann werden Sie auch von MASTER OF ORION 2: Battle At Antares begeistert sein. Eine Herausforderung, kompromißlos wie nie zuvor. Brillante Animationen in SVGA-Grafik konfrontieren Sie mit völlig unbekannten außerirdischen Wesen und komplett neuen Technologien. Errichten Sie ein vollständiges Planetensystem, und verlieren Sie nie die Kontrolle in taktisch genau geplanten Kampfeinsätzen und auf unendlichen Forschungsreisen. Spielen Sie in spannenden Mehr-Spieler-Modi: internes Netzwerk, per Modem, oder veranstalten Sie eine `Hot-Seat´- Session. Master of Orion: Battle At Antares. Warum nicht nach den Sternen greifen?

MICROPROSE

MicroProse World Wide Web: http://www.microprose.com MicroProse Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen
Telefon: 02383/69-0, Fax: 02383/913199. Ein Unternehmen der MicroProse GmbH.





Spielefirmen im Internet

Während Kollege Marcus sich ganz dem Vergnügen widmen und wochenlang im Internet zocken durfte, mußte sich Martin Mirbach den ernsten Dingen des Lebens widmen. Er hat nachgesehen, wie sich die Spielehersteller im Netz präsentieren und ob sich ein Besuch auf deren Web Sites lohnt.

Vertreten sind sie im World Wide Web eigentlich fast alle, die Produzenten von Computerspielen. Eine Schande, wenn's anders wäre! Nicht alle aber pflegen ihre Homepage mit der gleichen Sorgfalt: Bei einigen sind die News schon mal vier Wochen alt, andere reagieren kaum oder sehr spät auf Zuschriften ihrer Kunden und wieder andere legen scheinbar wesentlich mehr Wert auf eine schmucke Optik als auf interessante Inhalte. Im Großen und Ganzen gehören die Internet-Seiten der Spielehersteller trotzdem zum oberen Drittel aller Web-Sites, was wiederum angesichts der Masse an unnützen Datenblockern kaum verwundert. Kochen Sie sich also einen Tee, legen Sie die leckeren Schokokekse bereit und begleiten Sie mich also auf einer Reise durchs Netz – von einer Spielefirma zur nächsten!

Für alle Fälle Cindy

Die erste Station unserer Datenreise ist die Homepage des amerikanischen Software-Riesen ***Sierra***. Die optisch eher schlichte Startseite mit verhältnismäßig kleinen Grafiken sieht trotzdem ansprechend aus und garantiert akzeptable Ladezeiten. Von hier aus geht's dann weiter zu allem, was die Homepage eines Spieleherstellers im Repertoire haben muß: Sämtliche aktuellen Titel werden ausführlich vorgestellt, natürlich in Wort und Bild. Auf Spiele, die sich noch in Arbeit befinden, weist der Link zu einer speziellen Preview-Page hin, ältere Titel werden ebenfalls auf einer separaten Seite besprochen. Wie bei den meisten Herstellern, werden auch bei Sierra nicht mehr sämtliche alten Spiele vorgestellt, sondern lediglich solche, die zu einer Serie gehören oder nicht wesentlich älter als ein gutes Jahr sind.

Neben der reinen Eigenwerbung in Sachen Spiele, gibt es bei Sierra seit neuestem auch solche in Sachen Hardware. Hier widmet man sich ausführlich der neuen "Screaming 3D"-Grafikkarte, die



Beruhigenden Balsam finden die vom Surfen wunden Augen auf der LucasArts-Web-Site

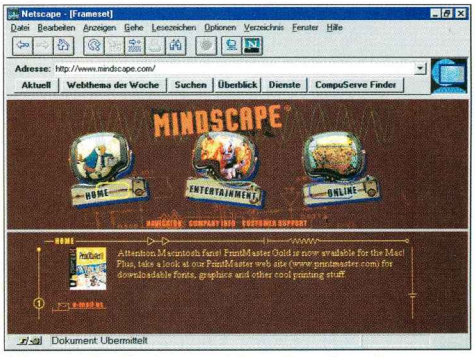


Marcel Reich-Ranicki würde die Microprose Homepage wohl als unprätentiös bezeichnen

allerdings bei uns noch nicht erhältlich ist. Wer sich trotzdem schon einmal über die Spezifikationen informieren möchte, findet hier sämtliche Zahlen, die er zum Glücklich werden braucht. Sämtliche zukünftigen 3-D Spiele von Sierra werden die Funktionen dieser Grafikkarte selbstverständlich umfassend unterstützen. Apropos Unterstützung: Vielleicht setzt sich unser Chefspender ja noch heute bei der Verlagsleitung dafür ein, daß alle Redakteure mit hauseigenen Kreditkarten versorgt werden. Dann könnten wir uns die vielen Bundle-Angebote direkt aus Amerika ins Haus schicken lassen und unsere Privatsammlungen endlich vervollständigen. Wo die lästige Bezahlerei über den großen Teich anders doch kaum möglich ist...

Anm. des Chefspenders: Ich kann mich höchstens dafür einsetzen, daß die Katzen den Schwanz heben...

Der Clou auf Sierras Homepage ist allerdings die von Webmaster(in) Cindy hervorragend gepflegte News-Ecke, auf der sich Sierra-Fans mit gegenseitigen Infos versorgen, einfach Ihre Meinung kundtun oder sich mit verzweifelten Fragen hoffnungsvoll an Cindy wenden können. Falls Sie mal bei einem Adventure dieses Herstellers nicht so recht in die Gänge kommen, sollten Sie hier hereinschauen, meist findet man erste Lösungshilfen schon am ersten (!) Tag nach Veröffentlichung des Spiels.

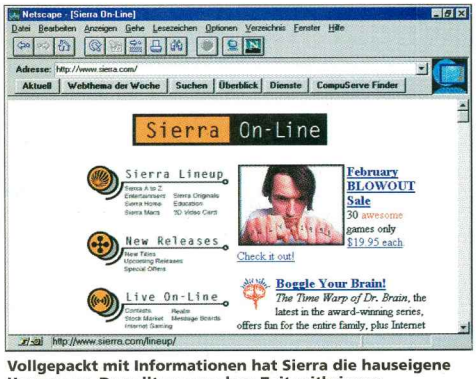


Alles zappelt, alles bewegt sich! Aufwendig und abwechslungsreich präsentiert sich Mindscape im Netz

Haste ma' 'ne Mark?

In optisch recht ähnlicher Aufmachung präsentiert sich die ***Microprose***-Homepage, die sich auch hervorragend zum Ausleben akuter und chronischer Fernweh-Anwandlungen eignet. Falls Sie schon immer daran gedacht haben sollten, dem verregneten Mitteleuropa den Rücken zu kehren und den Rest Ihres Lebens dort zu verbringen, wo die Sonne scheint, die Autos ohne Dächer fahren und alle Mädchen das ganze Jahr über in Miniröcken herumlaufen, sehen Sie sich hier die Job-Angebote an. Im Microprose-Hauptquartier im lauwarmen Kalifornien gibt es scheinbar immer etwas zu tun. Eigentlich kann es dafür nur zwei gute Gründe geben: Entweder die Firma expandiert ohne jede Grenze, oder die Fluktuation an Mitarbeitern verläuft in kaum kontrollierbaren Konturen (man beachte die gekonnte Alliteration!). Wie dem auch sei, vielleicht werden Sie ja fündig und schicken uns schon bald eine Pamela Anderson-Postkarte aus Malibu in die Redaktion.

Zurück zur Werbung. Vorbildlich an der Microprose Web-Site ist vor allem die integrierte Suchmaschine, mit der man die Homepage nach Gusto durchforsten kann. Und dies nicht nur nach Stichwörtern, sondern wahlweise auch nach ganzen Konzepten. Wenn Sie dort zum Beispiel "Sound Problems with Grand Prix Manager 2" eintippen, bekommen Sie sämtliche Links zu genau diesem Thema angezeigt – sauber geordnet nach der wahrscheinlichen Verwertbarkeit. Ansonsten bietet Microprose eine Homepage ohne große Schwächen, auf der lediglich die staubtrockene, super-ausführliche und stellenweise selbstbeweihräuchernde Firmenhistorie stört. Aber die braucht man sich ja nicht unbedingt durchzulesen. Statt dessen sollte man sich besser einen weiteren Keks mit herrlichem Zartbitterschokoladenüberzug (für Ihre Statistik: Zartbitterschokoladenüberzug ist mit 28 Buchstaben noch vor "selbstbeweihräuchernde" das längste Wort dieses Artikels. Der Red...) in den unersättlichen Rachen schieben und weitersurfen zu LucasArts.



Vollgepackt mit Informationen hat Sierra die hauseigene Homepage. Da sollte man schon Zeit mitbringen

Anm. des Chefwortklauberers: Atens ist "Der Red." dem Marco vorbehalten, "Red" mit zwei Punkten dem Markus, deshalb kriegst Du "Red" mit drei Punkten (siehe oben). Btens wüßte ich noch ein schönes Wort: Zartbitterschokoladenüberzugsverpackung! Quod erat demonstrandum!

Jedi Ritter, Dunkelheit und schöne Grafik

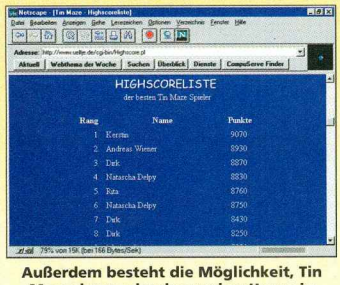
LucasArts macht es den Besuchern der hauseigenen Web-Site gar nicht leicht, und verlangt gleich zu Anfang des Besuchs eine folgenschwere Entscheidung. Kann man sich doch die Homepage entweder in einer abgespeckten, dafür aber schnelleren *Lite*-Version oder aber in einer hübschen, das Auge verwöhnenden *Enhanced*-Variante vergegenwärtigen. Kaum, daß ich diese

Fang die Nuß!

Okay, okay! Eigentlich hätte diese Box besser in das Internet-Feature unserer letzten Ausgabe gepaßt, als es um verschiedene Möglichkeiten an Online-Spielen teilzunehmen ging. Da sich mit diesem Spiel aber auch ein renommierter Hersteller von Werbespielen vorstellt, wollten wir es Ihnen aber nicht vorenthalten. Das Spiel, um das es hier geht, heißt *Tin Maze* und bewirbt die "leckeren Knabbereien" von Ültje. Erdacht und realisiert wurde Tin Maze von V.I.S.T., eben jenem Label, das in den letzten Wochen durch *Aro & Elmi* sowie *Fantasy Forest* von sich reden machte.



Bei Tin Maze geht es darum, in einem Labyrinth möglichst viele Nüsse einzusammeln. Das Spiel ist an ein Preisausschreiben gekoppelt, bei dem regelmäßig die besten zehn Spieler mit einem Paket voller Gaumenfreuden belohnt werden.



Außerdem besteht die Möglichkeit, Tin Maze downzuloaden und zu Hause in Ruhe zu üben – offline und ohne die lästigen Telefongebühren, versteht sich. Wenn Sie dann fit genug sind, können Sie sich bestimmt in diese Bestenlisten eintragen. Die Internet-Adresse finden Sie, zusammen mit allen anderen in diesem Feature besuchten Adressen, in einer separaten Box.

Besuch erwünscht!

Hier also der versprochene Überblick mit allen Web-Locations, die für dieses Feature aufgesucht wurden.

Activision
http://www.activision.com

Bullfrog
http://www.bullfrog.co.uk

Electronic Arts
http://www.ea.com

Jane's Combat Simulations
http://www.janes.ea.com

LucasArts
http://www.lucasarts.com

Microprose
http://www.microprose.com

Mindscape
http://www.mindscape.com

Sierra
http://www.sierra.com

Virgin Interactive Entertainment
http://www.vie.com

Um Tin Maze zu spielen, gehen Sie zu:
http://www.ueltje.de

Zu Besuch bei Virgin

Ein typischer Besuch auf Virgins Web-Site könnte etwa wie folgt ablaufen:



Zuerst muß man sich für eine dieser drei Varianten entscheiden. Der Browser wird zu diesem Zweck automatisch gecheckt, um die Hardware muß sich jeder User selbst kümmern. Ein Link zu der passenden Diagnose-Software ist selbstverständlich vorhanden



Als nächstes könnte man sich unter der Rubrik "In the werks" über zukünftige Neuerscheinungen informieren, an die zur Zeit noch letzte Hand angelegt wird



Zu diesen gehört auch und immer noch Heart of Darkness. Mit dem zarten Unterschied natürlich, daß sich dieses Spiel bereits seit Jahren in der Mache befindet, aber immer wieder verschoben wurde. Aber vielleicht klappt's ja bald...



Wer seinen Aktivitätsdrang nicht so lange bändigen kann, sollte sich vielleicht bei einer Runde Subspace abreagieren. Dieses Spiel wurde speziell für den Online-Betrieb entwickelt, es verfügt zwar nur über ein simples Spielprinzip, überzeugt aber dafür durch einen stark erhöhten Suchtfaktor

schwierige Entscheidung bei einer Kanne Tee und mehreren Dutzend Keksen vier Stunden lang überdacht hatte, sprang mir doch der entscheidende Hinweis ins Auge. Die *Enhanced*-Version verlangt nämlich nach einer Auflösung von mindestens 800 x 600 Punkten in HiColor, Netscape Navigator 3.0 oder Microsoft Internet Explorer 3.01 und einigen weiteren Stolpersteinen. Da solche Kleinigkeiten für einen gestandenen Spieleredakteur keiner Rede wert sind, wählte ich genau jene Variante.

Und ich wurde reichlich belohnt. Man kann ohne übertreibung sagen, daß die LucasArts-Homepage zu den optisch ansprechendsten gehört, die ich während der Recherche zu diesem Artikel besucht habe. Die durchweg dezenten Dunkeltöne (um der vorigen Alliteration noch eins draufzusetzen) lassen das Auge zur Ruhe kommen und bieten gleichzeitig ein ausgefeiltes Design. Auch inhaltlich gibt es hier nichts zu bemängeln. Die Spiele-Infos erstrecken sich auch auf den Konsolenbereich, der Technical Support bietet Unterstützung bei allen denkbaren Problemen (nach Titeln geordnet) und Job-Angebote gibt es ebenfalls ein paar, wenn auch nicht so viele wie bei Microprose – und natürlich ebenfalls nur für Nordamerika. Darüber hinaus kann man sich über Insider-Klatsch informieren und darüber, wer aus dem Team warum welche Auszeichnung erhalten hat und wann. (Das können wir auch: Klaus Trafford erhielt am diesjährigen Rosenmontag die offizielle PC Power-Pappnase für den wiederholten Versuch, in der Enscheder Fußgängerzone auf niederländisch "helau" zu grölen. Der Red...)

Im Zeichen der Jungfrau

"Was die können, können wir schon lange", hat man sich wohl bei ***Virgin*** gedacht und stellt dem Besucher gleich drei Varianten der eigenen Homepage zur Verfügung: *Ultra-Shocked*, die aufwendigste Version richtet sich ausdrücklich an die mit bester Hard- und Software ausgestatteten Hi-Tech-User. *Shocked* kommt mit etwas weniger aus, und *Standard* schließlich macht die Web-Site auch für Gelegenheitssurfer mit einem sehr langsamen Modem (unter 14.4 K) zugänglich. Wer sich nicht ganz sicher ist, für welche Variante seine PC-Konfiguration geeignet ist, wird per Link direkt an die Test-Software *Shockwave* verwiesen, mit der man sein System auf Herz und Nieren prüfen kann. Automatisch abgefragt wird dagegen die Version des Browsers, wobei unter Netscape 2.0 überhaupt nichts läuft.



Inhaltlich wird auf der Virgin-Site gute Hausmannskost geboten, die sich nicht vom Angebot der anderen bisher von uns besuchten Pages abhebt. Es gibt Produkt- und Firmeninfos, Screenshots, Technikforum und

Activision ohne Limit

Zwei Dinge lassen sich an der Homepage von Activision unbestreitbar festmachen:



Das Internet kennt keine Grenzen, auch bei uns indizierte Titel werden hier frei beworben. Und wie man an der Art der Aufmachung erkennen kann, nehmen sie dabei keinen besonderen Stellenwert ein.



Der Schwerpunkt von Activision liegt ganz klar in der Vorschau auf künftige Produkte. Als Appetizer kann man Screenshots und AVIs downloaden oder sich einfach Online über potentielle Highlights erkundigen. Besonders wenn man den in Werbung und Handel ständig steigenden Stellenwert des Internet in Amerika als Maßstab nimmt, dürfte sich diese Taktik lohnen.

den obligatorischen Shop. Herauszuheben ist lediglich eine im Technikforum eingebaute Suchmaschine mit der sich die Dokumentation zu jedem Virgin-Titel, egal ob für den PC oder ein beliebiges Konsolenformat in Sekundenschnelle finden läßt. Und es gibt *Subspace*.

Dabei handelt es sich um ein von Virgin eigens für das Internet entwickeltes Spiel, an dem man von der hauseigenen Web-Site aus teilnehmen kann. Motto des Spektakels: "Meet people from all over the world...then kill them." Als Spieler fliegen Sie in diesem Spiel an Bord eines Raumgleiters durchs All, ständig auf der Suche nach weitläufig verstreuten Power-Ups, die ihr Schiff schneller oder schlagkräftiger machen. In Sicherheit Atem holen können Sie zwischendurch nur in einigen neutralen Zonen, in denen strikter Waffenstillstand eingehalten werden muß. Solche kleinen Pausen werden Sie auch bitter nötig haben, denn außer Ihnen versuchen noch hunderte Spieler aus aller Welt, das Beste aus ihrem Schiff zu machen. Gerade als Anfänger bieten sich also Allianzen an, Sie können sich auch automatisch einem bereits bestehenden Team zuordnen lassen. Leider war dieses Vergnügen nur bis zum 1. März 1997 kostenlos, seitdem wird eine monatliche Gebühr von etwas mehr als zehn Dollar erhoben. Was bei dem potentiellen Suchtfaktor des Spiels von unserer Verlagsleitung geradewegs als "runaway expenses" abgelehnt würde..

Der Doppelschlag

Da ich auf der letzten Station meiner Internet-Rundreise etwas zu lange im Weltall aufgehalten wurde, müssen die nächsten beiden Stationen zwangsläufig darunter leiden: Für sie steht nur ein begrenztes Zeitkontingent (was man auch mit "das Heft ist voll!!" übersetzen könnte) zur Verfügung. Erwischt hat es ***Mindscape*** und ***Activision***, eine rein zufällige Auswahl, die sich aber aufgrund (Moin, Klaus!) weniger herausragender Elemente auf den Homepages dieser Firmen als immerhin recht glücklich herausstellen sollte. Weder inhaltlich noch optisch hebt sich die Activision-Site von ihren Mitbewerbern ab. Der Schwerpunkt liegt hier ganz klar auf den Neuerscheinungen, zu denen man sich nicht nur in aller Ausführlichkeit informieren, sondern vorab auch Screenshots oder kleine AVIs herunterladen kann. Außerdem sticht hier ins Auge, was einige selbsternannte Meinungshüter hierzulande am liebsten nicht wahrhaben möchten: Die Internationalität des Internets. Eines der zur Zeit populärsten und bei uns indizierten Spiele, ein 3-D Shoot'em-Up und offizieller Nachfolger des wohl bekanntesten (und ebenfalls indizierten) Ballerspiels mit vier Buchstaben, rangiert hier als ein Titel unter vielen. Wer sich also über in Kürze erscheinende Mission-Disks oder kostenlose downloadbare Updates schlau machen möchte, liegt hier richtig. Wenn sie nur könnten, wie sie wollten, würden die bundesdeutschen Medienwächter solche Unsitten wohl schnellstens untersagen.

Mit solchen Auffälligkeiten kann die Mindscape-Website nur in Sachen Optik dienen. Hier werden die üblichen Inhalte mit aufwendigen und abwechslungsreichen Animationen belebt. In drei Bereiche, bei denen jeder auf Anhieb weiß, worum es geht, wurde diese Homepage unterteilt. Unter *Home* findet man Anwender-Software, unter *Entertainment* tummeln sich die Games und bei *Online* geht's ums Netz. Außerdem gibt's hier ein Preisausschreiben, an dem aber allem Anschein nach nur amerikanische Mitspieler teilnehmen dürfen. Jedenfalls befand sich auf der dort veröffentlichten Gewinnerliste niemand, der außerhalb der USA zu Hause ist. Schade, aber sei's drum. Für manche Leute ist die Welt nun mal sehr klein. In einem vollständigen Verzeichnis aller bisher erschienenen Mindscape-Titel kann man ganz einfach per Mausklick seine Bestellung aufgeben. Allerdings wird auch hier nicht ganz klar, an wen sich das Angebot richtet. Wie gesagt, ohne Kreditkarte sind die internationalen Zahlungsmodalitäten sowieso viel zu aufwendig – und viel zu teuer. Vielleicht

CompuTronics

Ihr freundlicher Softwarehandel

Hotline:
(0 66 22) 91 98 33 und (03 85) 3 97 78 08

Sollten Sie Fragen zu aktuellen Spielen haben, rufen Sie uns an!

Unser Gesamtsortiment umfaßt über 2000 Titel.

CD-ROM	DM	CD-ROM	DM
Ace Ventura	59,90	Nascar Racing II	79,90
Alien Trilogie	89,90	NBA 97	79,90
BM 97	69,90	Need for Speed SE	79,90
C & C II Red Alert	84,90	Nemesis	79,90
Conquest Earth	i.V.	NHL 97	79,90
Daggerfall	79,90	Pandorra Akte	79,90
Dark Forces II *	79,90	Phantasmagoria II	79,90
Diablo	79,90	Privateer II	79,90
Discworld II	79,90	Roadrash	59,90
DSA 3	34,90	Schleichfahrt	74,90
Dominion *	79,90	Sega Rally	74,90
Down in the Dumps	74,90	Siedler II Mission CD	29,90
Dungeon Keeper *	74,90	Sim Copter	79,90
FIFA 97	74,90	Theme Hospital *	79,90
Flying Corps	89,90	X-Wing vs. Tie Fight.*	79,90
Formula One Gr.Prix2	85,90	Tomb Raider	69,90
G-Nome *	79,90	Tunnel B 1	79,90
Heros of MM II	79,90	Warcraft II SE	79,90
Hugo 4	64,90	Worms Special	69,90
J.A.2 Deadly Games	79,90	Zork Nemesis	79,90

M1A2 Abrams *	i.V.	Auch bei uns erhältlich:
Madden Football	79,90	Sony Playstation
M.A.X.	69,90	und Zubehör.
MDK *	84,90	

Titel die durch ein "*" gekennzeichnet sind, waren bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar.

Außerdem führen wir PC Komplettsysteme und Peripherie. Fragen Sie nach unseren günstigen Tagespreisen!

Lieferung gegen Vorkasse: 7,00 DM Versandkostenanteil
Nachnahme: 10,00 DM + 3,00 DM Postgebühr
Ab 250,00 DM Bestellwert erfolgt die Lieferung kostenlos.
Ausland nur gegen Vorkasse EC und 20,00 DM Gebühr
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von 25,00 DM.

79,90 DM



69,90 DM



Wir sind für Sie da:
Mo.-Fr. 10:00-20:00Uhr

Händleranfragen erwünscht

Hammerpreise

KKND	59,90
DSA 3	34,90
X-Wing vs. Tie Fighter*	79,90

Lösungshefte ab DM 15.- bei uns erhältlich!

Hier finden Sie uns!!

Ladenlokal:
CompuTronics PC Point
Altstadtstraße 6
36199 Rotenburg a.d.F.

Ladenlokal:
CompuTronics
Bebritstraße 1-3
36179 Bebra

Angebote unverbindlich, solange Vorrat reicht.
Es gelten unsere AGB.
Alle Preise verstehen sich inkl. 15% MwSt.

Einer für alle

Einen besonders angenehmen Service hält Electronic Arts für Besucher der eigenen Homepage parat. Alle Label, die ebenfalls von EA vertrieben werden und die Affiliated Labels lassen sich von hier aus ansteuern.



...etwa die Homepage des britischen Software-Hauses Bullfrog...



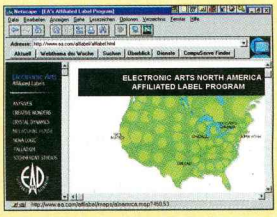
So sieht die EA Homepage aus, von hier geht die Reise los. In Sekundenschnelle erreicht man ohne lästiges Suchen...



Jane's Combat Simulation präsentiert sich im 100% passenden Outfit...



...oder die Origin-Site mit sämtlichen Wing Commander-Titeln.



...und zu den Affiliated Labels gelangt man über diesen Link.

sollte man sich mal in der *Suggestion Box* via E-Mail genauer über die Zielgruppe der Mindscape-Homepage informieren. Oder aber man wispert leise "ciao" und reist zur nächsten Station.

Zum Schluß ein Muß

Und die heißt in unserem Fall ***Electronic Arts***. Als ob das Programm dieses Herstellers zusammen mit der EA Sports-Reihe und den üblichen Darbietungen, einschließlich Partnervermittlung zu Gegnern bei diversen EA Online-Spielen, noch nicht genug wäre, kann man sich von hier aus direkt zu den Web-Sites aller Hersteller begeben, die ebenfalls von EA vertrieben werden. So kommt man also ohne langes Suchen auf die Seiten von Jane's Combat Simulations, Bullfrog, Origin und den *Affiliated Labels* Anyriver, Creative Wonders, Crystal Dynamics, Melbourne House, Nova Logic, Palladium und Stormfront Studios. Und da erlebt man so manche überraschung. Jane's präsentiert sich zum Beispiel im Design eines Kontrollinstruments, was ja durchaus zu den Simulationen des Labels paßt. Und bei Origin kann man als Sprache wahlweise Deutsch oder Englisch auswählen, wobei sich die deutsche Version leider nur auf Produktwerbung beschränkt. Stellenangebote, Kundendienst, Firmengeschichte und Bestellungen können auch hier nur in Englisch eingesehen bzw. durchgeführt werden. Trotzdem kann man alles in allem ruhig festhalten, daß die Electronic Arts Homepage durch viele und interessante Links zum längeren Verweilen und ausgiebigen Stöbern einlädt. Auch in Sachen Aktualität und Layout wird hier viel geboten.

Leider müssen wir unsere Reise schon an dieser Stelle abbrechen, doch wie pflegte schon Paulchen Panther regelmäßig zu sagen: Heute ist nicht aller Tage, ich komm' wieder, keine Frage. Schließlich gibt es noch weitaus mehr Hersteller im Internet als die in diesem Feature vorgestellten. Neben einigen weiteren "Riesen" geben sich auch zahlreiche kleinere und mittlere Hersteller von Computerspielen alle Mühe, mit ihrer Präsenz im Netz zu glänzen. Und nicht zuletzt wollen wir doch wissen, mit welchen Resultaten deutsche Spielefirmen ihre Produkte im Internet darstellen. Es wird also mindestens noch eine weitere Folge dieser Serie geben, je nachdem wieviel Platz uns neben den zahlreichen Previews und Reviews im nächsten Heft zur Verfügung bleibt. Falls Sie Ihre Neugier jedoch nicht solange zügeln können, machen Sie sich doch einfach selbst auf die Suche. Die folgenden Hinweise werden Ihnen dabei sicher von Nutzen sein.

Spurensuche im Internet

Seit Beginn unserer Internet-Serie häufen sich Zuschriften von Lesern, die sich gerne weiter mit diesem oder jenem Thema beschäftigen möchten. Dabei haben besonders Anfänger ihre liebe Last mit der Orientierung im Netz. Für sie und alle anderen stelle ich nun besten Search Engines vor.

Search Engines gehören zum Internet wie die Auskunft zum Telefon. Allerdings ist ihre Zahl in den letzten Jahren beträchtlich angewachsen, ihr Leistungsumfang sehr unterschiedlich. Einige suchen nach Web Sites, andere nach E-Mail-Adressen. Einige wurden per Hand erstellt, andere wieder maschinell. Es stellt sich die Frage: Welche soll ich benutzen, und – wo finde ich sie?

Yahoo!

http://www.yahoo.com

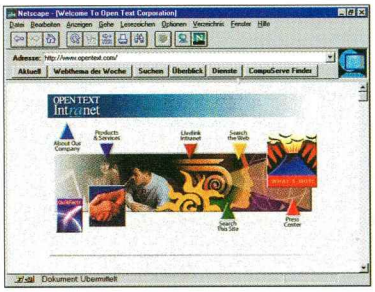
Yahoo! gilt als der Klassiker unter den Search Engines, genau hier sollten Sie Ihre Suche starten. Die mehr als 60.000 von Hand erstellten Eintragungen bilden das größte von Menschen zusammengetragene Verzeichnis an Web-Seiten. Seit einiger Zeit ist hier auch der Open Text Index eingebunden (siehe unten), außerdem kann man sich von hier aus mit allen anderen Search Engines verbinden lassen – inklusive Suchworte!



Open Text Index

http://www.opentext.com

Weit über 20 Milliarden gespeicherter Stichworte machen diese Engine zu einer der umfangreichsten im Internet. Da man zusätzlich noch logische Verknüpfungen angeben kann (und, oder, nicht...), ist die Wahrscheinlichkeit fündig zu werden, sehr groß. Optisch etwas karg und ohne großen Schnickschnack, dafür aber sehr übersichtlich, kurz und gut: ein Muß für jede ernsthafte Online-Recherche.



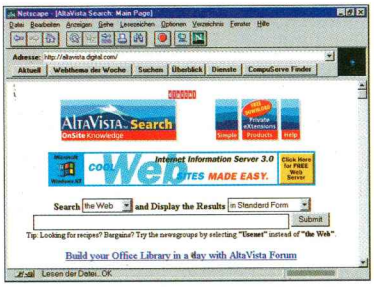
Lycos
http://www.lycos.com

Lycos wurde maschinell an der amerikanischen Carnegie-Mellon-Universität generiert und schon oft auf den ersten Platz unter den Search Engines gewählt. Es gibt zwei Möglichkeiten der Recherche: A2Z sucht nach allen Homepages, die sich mit dem eingegebenen Suchbegriff beschäftigen. *Point* dagegen sieht nur auf einer kleineren, dafür aber sorgfältig rezensierten Seitenauswahl nach. Die Qualität der Ergebnisse spricht bei dieser Search Engine für sich.



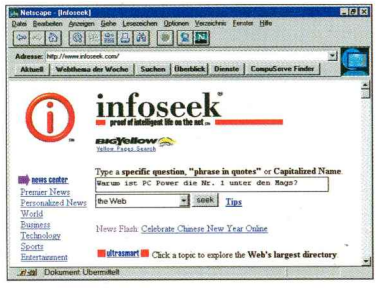
Alta Vista
http://altavista.digital.com

"Wer zehn Stunden pro Tag surft und dabei jede Minute eine neue Web-Seite einsieht, braucht mehr als ein ganzes Leben, um unseren Index zu erforschen." Das jedenfalls behaupten die Leute von Digital Equipment über ihre Search Engine Alta Vista. In der Tat: An die 20 Millionen Web-Pages werden erkannt, darin über acht Milliarden Wörter. Ausgeklügelt, detailliert und auf Wunsch sogar mit Zufallsgenerator...



Infoseek Guide
http://www.infoseek.com

Viele Extras bietet diese durchdachte Search Engine. Wenn Sie etwa die Anfangsbuchstaben eines Suchwortes groß eingeben, wird automatisch nach dem vollständigen Begriff gesucht. Außerdem geht *Infoseek* geschickt mit Namen und Abkürzungen um, und ist in der Lage, mit den Suchbegriffen verwandte Themenbereiche aufzuspüren. Schicke, aber unnötige Frames können ausgeblendet, die Oberfläche individuell angepaßt werden.



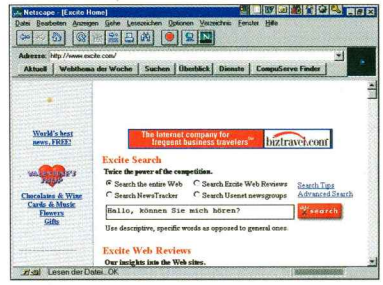
Magellan
http://www.mckinley.com

Nicht nur nach Web-Seiten, sondern auch nach allen anderen Internet-Diensten (z.B. Usenet-Newsgroups oder FTP) kann mit dieser Engine gesucht werden. Außerdem haben sich die Entwickler die Mühe gemacht, alle wichtigen Adressen ausführlich zu beschreiben und zu bewerten. Die besonders guten Adressen werden sogar explizit gekennzeichnet.



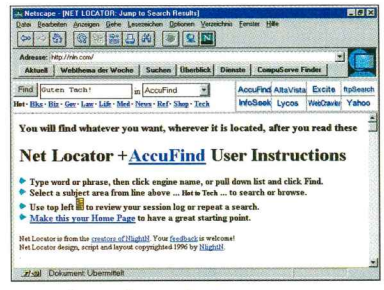
Excite
http://www.excite.com

Hier wird nicht nur nach Suchworten, sondern nach ganzen Konzepten oder zumindest längeren Begriffen gesucht. Die Datenbank wird wöchentlich überarbeitet und enthält über zwölf Millionen Web-Seiten sowie 50.000 von Journalisten verfaßte Homepage-Kritiken. Außerdem findet man hier Zugang zu mehr als einer Million Artikeln aus 10.000 Newsgroups und exklusive News der Nachrichtenagentur Reuters.



Net Locator
http://nln.com

Eigentlich so etwas wie die Search Engine aller Search Engines. Der Net Locator ist mit allen anderen Search Engines verbunden und spannt diese für seine Zwecke ein. Das heißt: Sie geben nur ein einziges Mal Ihren Suchbegriff ein und bekommen auf den Schirm, was alle anderen Search Engines zu diesem Begriff gefunden haben. Für eine umfangreiche Suche unerläßlich, allerdings geht es hier nur um nackte Infos ohne schmückendes Beiwerk.



...und noch mehr!

Sie haben alles ausprobiert und wollen noch mehr? Okay, falls Sie es nicht schaffen, in den berüchtigten Newsgroups durchzublicken, orientieren Sie sich am besten mit *Dejanews* (http://www.dejanews.com). In diesem riesigen Archiv dürfte auch der zerstreuteste Professor fündig werden. Wer auf der Suche nach einer bestimmten E-Mail-Adresse ist, hat sogar zwei Optionen *Whowhere?* (http://www.whowhere.com) arbeitet wie eine Telefonauskunft, die auch unvollständige oder falsch buchstabierte Einträge auffinden kann. Ein ähnlich großes Adressverzeichnis bietet Four11 (http://www.four11.com). übrigens sollten Sie nicht vergessen, die eigene E-Mail-Adresse bei diesen Suchdiensten zu verewigen. Sie suchen Nachrichten, Artikel, wissenschaftliche Veröffentlichungen, Karten, Lexika oder Fotos? Dann sind Sie in der *Electric Library* (http://www.elibrary.com) gut aufgehoben. Nachteil: Nur 100 Suchaufträge sind umsonst, danach muß gezahlt werden. Mit diesen Informationen, sollte Ihrer Suche nun nichts mehr im Wege stehen, also: Viel Spaß beim Finden!



FEATURE

Power-Gameplay

Previews

Atlantis	47
Banzai Bug	32
Dark Reign	34
Ecstatica 2	48
Fallout	37
Interstate 76	36
Isnogud	50
Koala Lumpur: Journey to the Edge	51
Last Express	49
Lost Vikings 2	39
Mass Destruction	35
Moto Racer	38
Neues von Sierra	40
Perfect Weapon	46
Riot	33
Star Trek Generations	44

Reviews

Action

Dactylus	90
Eradicator	56
G-Nome	78
Grid Run	60
L.A. Blaster	75
MDK	68

Adventure

The Arrival	84
Bazooka Sue	72
Callahan's Crosstime Saloon	86
Die phantastische Reise nach Terra-Gon	88
S.P.Q.R.	54

Automatensimulation

Pinball 97	94

Edutainment

Sim Tunes	66

Rennsimulation

POD	62

Rollenspiel

Heroes of Might and Magic 2	82
Wizardry Gold	98

Sport

Sim Golf	70
NBA Hangtime	96

Strategie

Age of Sail	99
Fallen Haven	52
Das Gewehr	58
Stars!	80
War Diary	64

Wirtschaftssimulation

DSF Fußball-Manager	76
Sim Park	92

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.

0180/522 5300

Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57

Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (dass 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 13.2.97 - * = *noch nicht verfügbar am 13.2.*
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.

Game It!

Titel des Monats März:

C&C 2 Data* 27,95

im Bundle mit C&C 2 99,95

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

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869 ..... 12.95
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
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
Biotorge 29.95
Bitmap Brothers Compilation 29.95
Bundesliga Manager Pro 19.95
Caesar I 19.95
Christoph Kolumbus 19.95
Creature Shock 19.95
Crusader Classic* ..... 29.95 N
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
Dungeon Master 2 ..... 24.95
Earthsiege 1 ..... 24.95
Earthsiege 2 Classic* ..... 29.95 N
Elshockey Manager 19.95
Fade to Black 29.95
FIFA Soccer Classic 29.95
Formula 1 GP 29.95
Frankenstein 19.95
FX Fighter 19.95
Goblins 1+2 ..... 19.95
Gobliins 3 ..... 19.95
Grand Prix Manager ..... 24.95 N
Hand of Fate 29.95
Hanse 19.95
Harpoon Classic 17.95
Indiana Jones 4 ..... 29.95
Jagged Alliance dt. 29.95
Judge Dredd 24.95
King's Quest 6 ..... 19.95
King's Quest 7 ..... 29.95
Kyrandia 3 ..... 19.95
Lands of Lore 29.95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic* 29.95
Little Big Adventure 19.95
Lost Eden 19.95
Magic Carpet 2 Classic ..... 19.95 N
Maniac Mansion 2 ..... 24.95
Micro Machines 2 ..... 24.95
Monkey Island 1 ..... 24.95
Monkey Island 2 ..... 29.95
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 ..... 29.95
Pirates 6 ..... 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 1 Classic 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
Syndicate plus 29.95
System Shock 29.95
Teamchef 19.95
Tennis Cup 2 ..... 19.95
TFX 29.95
Theme Park 29.95
Tilt 19.95
Top Gun 19.95
Tornado 19.95
Transarctica 19.95
Transport Tycoon+World Ed. 24.95
Ultima 7+2 Underworld 29.95
US Navy Fighters 29.95
Virtual Karts 29.95
Virtual Pool* ..... 24.95 N
Virtual Tennis 14.95
Volligas 29.95
Warcraft 29.95
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
A 10 Cuba* ..... 64.95 N
Abuse 69.95
Ace Ventura 52.95
AD&D Blood & Magic 74.95
AD&D Dragon Dice* ..... 69.95 N
Admiral Sea Battles* ..... 79.95 N
Adventures of t. Smart Patrol* 74.95
Age of Sail* ..... 79.95 N
AH 64 Longbow Gold* ..... 69.95 N
AH 64 Data 44.95
Airline Simulator 69.95
Air Warrior 2 ..... 79.95
Alien Trilogy 64.95
Animal 64.95
Angel Devoid* 59.95
Anvil of Dawn 67.95
Arc of Time* ..... 64.95 N
Armored Fist 2* 79.95
Assassin 2015 ..... 74.95
Asterix & Obelix* ..... 69.95 N
ATF Gold* 79.95
ATF Data: Nato Fighters 34.95
Atlantis 69.95
Bad Mojo ..... 44.95 P
Baku Baku 49.95
Baldies* ..... 64.95 N
Baphomets Fluch 69.95
Barbie Druckstudio 49.95
Barbie Filmstudio 49.95
Barbie Modedesigner 59.95
Batman Forever Coin up ..... 69.95 P
Battle Cruiser 3000 AD* ..... 69.95 P
Battle Sport* ..... 69.95 N
Bedlam 64.95
Betrayal in Antgra* 79.95
Biest Chamber* ..... 64.95 N
Birthright* 74.95
Bleifuss 2 ..... 49.95
Boong 44.95
Bubble Bobble 29.95
Bug 52.95
Bundesliga Manager 97 ..... 69.95
Burning Steel 4 ..... 69.95
Caesar 2 ..... 49.95
Capitalism 69.95
Celtic 69.95
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 34.95
Command: 100 neue Levels 24.95
C & C + Data 89.95
Command & Cona. SVGA* ..... 79.95 N
Command & Conquer 2 ..... 79.95
C & C 2 Data* ..... 27.95 P
C&C 2 + Data* ..... 99.95 N
Command Aces of t.Deep 74.95
Conqueror 1086 AD 49.95
Conquest de Luxe* 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 ..... 69.95 P
Deadly Skies* 74.95
Deadly Tide* ..... 69.95 N
Death Gate 69.95
Deathdrome 49.95
Demonworld* ..... 64.95 P
Der Planer 4 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 um Shiloh* ..... 64.95 N
Die gr. Schlacht: Waterloo 64.95
Die Hard Trilogy* 69.95
Die Pandora Akte 74.95
Die Schlümpfe ..... 49.95 N
Die Siedler 29.95
Die Siedler 2 ..... 64.95
Die Siedler 2 Mission 29.95
Discworld 2 ..... 74.95
Down in the Dumps 69.95
Dragon Lore 2 ..... 64.95
Dragon Strike 64.95
Dschungelbuch 3.5 ..... 44.95
Dungeon Keeper* 69.95
Earthworm Jim Win95 ..... 62.95
Ecstatica 2 ..... 69.95 N
Elisabeth I 64.95
Evidence 2 ..... 69.95
Evocation 69.95
Fantasy General 64.95
FIFA Soccer 97 ..... 69.95
Flight Unlimited 69.95
Flottenmanöver Win95 ..... 74.95
Flugsim´s siehe Sonderfeld
Flying Corps 79.95
Formel 1* ..... 79.95 N
Fragile Allegiance 69.95
FX Fighter Turbo 74.95
Gabriel Night 1 ..... 19.95
Gabriel Night 2 dt. 64.95
Gamers Cheats 2 ..... 24.95
G-Nome 69.95
Gene Machine 69.95
Genie Wars 74.95
Golf siehe Sonderfeld
Grand Prix Manager 2 ..... 74.95
Grid Run* 59.95
Guts 'n' Garters* 69.95
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
Heroes of Might & Magic 2.a.A.
Hexagon 64.95
Holiday Island 69.95
Hugo 3 ..... 59.95
Hugo 4 ..... 59.95
Hunter hunted 79.95
Hyperblade 69.95
I have no mouth but I must* 69.95
Imperium Galactica* ..... 69.95 P
Independence Day Win95* 69.95
Interstate 76 ..... 64.95
Iron & Blood* 69.95
Iron Man / XO* 59.95
Imagine* ..... 64.95 N
Jagged Alliance 2* 69.95
Jedi Knight* ..... 74.95 N
Jetfighter 3 ..... 69.95
Jewels of the Oracle 79.95
Jump Raider Collection 1-6 ..... 49.95
Kingdom of Magic 69.95
KKND* ..... 57.95 N
Krazy Ivan Win95 ..... 74.95
Lands of Lore 2* 84.95
Last Rifles* ..... 44.95 N
Leisure Suit Larry 7 ..... 69.95
Lighthouse 79.95
Lode Runner online* 44.95
Lord of the Realm 2 ..... 69.95 P
Lost Vikings 2* ..... 59.95 N
M1 A2 Abrams* 84.95
Mad TV 2 ..... 69.95
Magic the Gathering* 79.95
Marble Drop* ..... 54.95 N
Martini Racing 74.95
Marty 2* 59.95
Master of Orion 29.95
Master of Orion 2 ..... 74.95
MAX 69.95
MDK 79.95
Meschwarzer 2 dt. 69.95
Mech 2 Data Disc 39.95
Mechwarrior 2 + Data 49.95
Mechwarrior: Mercenaries 79.95
Metal Lords* 77.95
Mission Force Cyberstorm 69.95
Monopoly 64.95
Monster Trucks Madness 69.95
Monty Python´s Ritter d. Kok. 64.95
bat 3 Win 95* ..... 69.95 P
Moto X 69.95
Mummy 79.95
Myst dt. 64.95
NBA Hangtime Win95* ..... 69.95 N
Nascar Racing 2 ..... 74.95
NBA Jam Extreme* ..... 69.95 P
NBA Live 97 ..... 69.95
Need 4 Speed Special Ed. 74.95
Need 4 Speed 2* ..... a.A.
Nemesis* 69.95
Net Zone* 59.95
Nihilist ..... 54.95 P
Normality 74.95
NFL Quaterback 97 ..... 64.95
NHL Hockey (+Data) 79.95
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
Omnitorger 62.95
Othello 34.95
Panic in the Parc* 74.95
Panzer Dragoon ..... 62.95 P
Panzer General 2 ..... 39.95
PC Games Cheats ..... 24.95 N
Perfect Weapon* ..... 59.95 N
Petko* 64.95
Phantasmagoria 77.95
Phantasmagoria 2 ..... 69.95 P
Pinball 97* 52.95
Pinball 95 Trybird ..... 39.95 N
Pinball Wizard 2000 ..... 59.95
Piratenins el ..... a.A.
Piratest Gold 34.95
Pocahontas 79.95
Pole Position 64.95
Police Quest SWAT 69.95
Power Chess* ..... 84.95 N
Power Play Hockey* 69.95
Privat Eye* ..... 64.95 N
Privateer 2: The Darkening 79.95
Privateer 2 Speech (+Priv 1) ..... 74.95 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
Raymann 44.95
Realms of Haunting 74.95
Rebel Assault 1+The Dig e. ..... 74.95 N
Rebel Assault 1+2 e. ..... 49.95 N
Reloaded* ..... 54.95 N
Rendezvous im Weltraum 69.95
Renegade 2* 54.95
Return Fire 64.95
Riot* ..... 59.95 N
Riddle of Master Lu 69.95
Ripper ..... 39.95 P
Risiko Win95 ..... 49.95 N
Road Rash Win95 ..... 49.95
Robotron X* 74.95
Rückkehr nach Krondor* ..... 44.95 N
Safecracker* 69.95
San Franc. PD Homicide* ..... a.A.
Sand Trilogy 49.95
Santa Fe Mysteries 64.95
Schleichfahrt 69.95
Scorpia ..... 64.95 N
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 Isle ..... 69.95 P
Sim Tunes* ..... 54.95 N
Sim Paket 64.95
Sonic 59.95
Sonic & Nuckles Collection* ..... 49.95 N
Soul Hunt* 59.95
Soviet Strike* 69.95
Space Trader Win95* 59.95
Speedster* ..... 64.95 N
SPQR* 69.95
Star Control 3 ..... 79.95
Star Gate 64.95
Star General Win95 ..... 44.95
Star Gladiator 84.95
Star Trek siehe Sonderfeld
Star Wars Collection 49.95
Steel Panthers 2* ..... 64.95 N
Sub Culture* ..... 64.95 N
Super Karts Win95 ..... 64.95
Super Motocross* 64.95
Syiv 3D* ..... 69.95 N
Syndicate Wars 69.95
Synergis* 69.95
Terminator Sky Net ..... 39.95 P
Terror Trax* 34.95
Terra Nova 69.95
TFX 2000 Eurofighter+Data 79.95
TFX EF 2000 Data 39.95
TFX Super EF 2000 Win95 ..... 84.95
The Muppets inside 64.95
The Neverhood* ..... 74.95 N
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. ..... 64.95 N
The Simpsons* 59.95
Theme Hospital* ..... 64.95 N
Think* ..... 69.95 N
Time Commando 69.95
Time Gate Win95 ..... 64.95
Tomb Raider 69.95
Toonstruck 69.95
Total Control 42.95
Total Mayhem* 69.95
Total Mania* 64.95
Trash It!* ..... 69.95 N
Trophy Bass Fishing 2 Win95 ..... 69.95
Tunnel B1 ..... 79.95
Twisted Metal Win95* 59.95
UEFA Champions League 97 ..... 74.95
Ultimat Mix* 64.95
Urban Runner 59.95
US Navy Fighter 97 Win95 ..... 79.95
Vermeer* ..... 54.95 N
Viking Conquest* 59.95
Virtua Fighter ..... 64.95 P
More War: 100 neue Levels 24.95
Warcraft 2 Data 24.95
Warcraft 2: Exklusive (+Data) 79.95
Warhawk Win95* 59.95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Billiger bestellen: 0180-Servicerufnummer

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

F 1 GP 2 dt. 79.95
F 1 GP 2 Fahrertraining ..... 24.95 N
F 1 Manager 96 ..... 69.95
F 1 Manager Professional* ..... 69.95 N
F1 Racing* 79.95
F 22 Lightning II 79.95
Fantasy General 64.95
FIFA Soccer 97 ..... 69.95
Flight Unlimited 69.95
Flottenmanöver Win95 ..... 74.95
Flugsim´s siehe Sonderfeld
Flying Corps 79.95
Formel 1* ..... 79.95 N
Fragile Allegiance 69.95
FX Fighter Turbo 74.95
Gabriel Night 1 ..... 19.95
Gabriel Night 2 dt. 64.95
Gamers Cheats 2 ..... 24.95
G-Nome 69.95
Gene Machine 69.95
Genie Wars 74.95
Golf siehe Sonderfeld
Grand Prix Manager 2 ..... 74.95
Grid Run* 59.95
Guts 'n' Garters* 69.95
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
Heroes of Might & Magic 2.a.A.
Hexagon 64.95
Holiday Island 69.95
Hugo 3 ..... 59.95
Hugo 4 ..... 59.95
Hunter hunted 79.95
Hyperblade 69.95
I have no mouth but I must* 69.95
Imperium Galactica* ..... 69.95 P
Independence Day Win95* 69.95
Interstate 76 ..... 64.95
Iron & Blood* 69.95
Iron Man / XO* 59.95
Imagine* ..... 64.95 N
Jagged Alliance 2* 69.95
Jedi Knight* ..... 74.95 N

Geheimtip des Monats:

Deadlock 69,95

Sie besiedeln und erobern einen Planeten um eine neue Heimat zu finden.
Diese klassische Idee wird hier mit einer brillianten Wirtschaftssimulation verknüpft. Für Hardware ab 486/66, 8MB geeignet, mit Modem- und Netzwerkoption bis 8 Spieler.
Sinstre Machinery
Sehr einsteigerfreundlich trotz des komplexen Spielprinzips.
Die enorme Spieltiefe sorgt auch bei versierten Strategen für Langzeitmotivation. Für langanhaltende Spielmotivation.

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

Muß ein Office Paket 500 DM kosten?!

SoftMaker Home Office 9,95

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

TextMaker Home Texterarbeitung
Dokumentvorlagen, Einbindung von Grafik, OLE 2.0, Rechtschreibprüfung etc.

DataMaker Home Datenbank
dBase kompatible Datenbank mit max. 200 Sätzen, Berichtseditor, etc.

PlanMaker Home Tabellenkalkulation
84 Rechenfunktionen, benannte Bereiche, Zielwertsuche, 16 Diagrammtypen, etc.

Warwind 59.95
Wing Commander 1-3* ..... 54.95 N
Wing Commander 4 ..... 69.95
Wipeout 2097* ..... 69.95 P
Wizardry Gold* 69.95
Worms Ani. Data 19.95
Worms Data: Reinforcem. 29.95
WWF in your House 64.95
X-Com ..... 69.95 N
X-Men* 69.95
X-Wing vs. Tie Fighter* ..... 69.95 N
Z 69.95
Z Director´s Cut 19.95
Z + Z Director´s Cut Bundle ..... 69.95 N
Zombieville* 74.95
Zone Raiders* 64.95
ZPC* 67.95
Zork: Nemesis 74.95

Star Trek

Star Fleet Academy* ..... 69.95 N
Star Trek 25th anniversary 24.95
Star Trek 2 ..... 74.95
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 Firestone 49.95
Platz Mauna Kea 49.95
Platz Pelican Hill* 49.95
Platz Pinehurst No.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
Flight Sim 6.0 dt. ..... 79.95 P
Flugsimulator 5.1 dt ..... 79.95 P
FS 5 Designer + Scenery FFM ..... 59.95 N
FS 5 Classic 79.95
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 49.95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)
Szenerien:
Europe 1 ..... 54.95
Europe 2 ..... 59.95
Multimedia München 2 ..... 69.95
Griechenland* ..... 59.95 N
Kanarische Inseln 59.95
Karibische Inseln* 44.95
Madrid 44.95
Venedig* ..... 54.95 N

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

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
C & C 2 + Data	99,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	54,95

Funsoft Compilation ..... 74.95 N
PGA Tour Golf, Star Trek 1+2, Rallye Racing
Funsoft Strategie Edition 49.95
Admiral Sea Battles, Legend Alliance, Kaiser 2000
Funsoft Simulations Edition 49.95
AH 64 Longbow, Flight unlimited, Aegis
Game Box 50 Spiele 39.95
Mad TV, Syndicate 2, St. Thomas, The Return of Arcade, Dynamix Winner, Lollypops, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold
Gigablast 79.95
Cyberia 1+2, Dark Half, Megarace 1+2, Cyberspeed, Hattrick, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade Amedeus
Gold Games - 15 CDs 39.95
3D Pinball, Battle Isle, Anstoss, Star 1-3, Der Patrizier, Dimitri, Whale Voyage 1+2, Air A...
Lucas Arts Air Combat 39.95
Battle Isle, Rebel Assault, Tie Fighter, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions
Megapack 6 ..... 79.95
Ascendancy, Bermuda Syndrom 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball, Westwood Compilat.
Megapack 7 ..... 69.95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten 64.95
Anstoss 1+2, Lands of Lore, Dimitri, Whale Voyage
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39.95
Ork, Wall Street, Wing 2, Borland Paradox

Win. Harvard Graphics, Winclean uninstaller
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit 79.95
Multimedia mit der komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen
Lexikon des intern. Films 119.95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen. 30 min. Filmclips, 1.000 Fotos
Ultra Pack 2 ..... 29.95
Chronik d. 20. Jhr., Autodesk 3, Wohnungsplaner, WSG mein Geld, ADAC Auto 96, Fax My guest, Kinder Computer 1
Microsoft Multimedia
3 D Filmstudio Win95 ..... 69.95 N
Autoroute Europa 5.0 ..... 109.95 N
Cinemania 97 ..... 59.95 N
Encarta 97 Enzyklopädie ..... 169.95 N
Encarta Weltatlas ..... 94.95 N
Music Central 97 Win95 ..... 59.95 N

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
8 MB EDO 44.95
16 MB EDO 109.95
32 MB EDO 219.95
günstige Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks
Notebook Joystick Karte 149.95
PCMCIA Karte für Joystick!
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* 89.95
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 P
Analog Pro ..... 39.95 P
Blackhawk 49.95
Firebird Gamepad 69.95
Firebird 2 ..... 129.95
Grip + 2 Game Pads ..... 119.95 P
Grip Per Pack 49.95
Logitech
Thunderpad 29.95
Thunderpad light 44.95
WingMan extreme 79.95
Warrior 119.95
Microsoft
Sidewinder Gamepad ..... 54.95 P
Sidewinder Pro ..... 79.95 P
Sidewinder Pro+Heilbender ..... 99.95 P
Thrustmaster
TM Formula T1 Lenkrad 149.95
TM Formula T2 Lenkrad 219.95
Soundkarten
SB 16 VE IDE Plug&Play 159.95
SB 32 Plug&Play 249.95
Yam. Wavetable Upgrade 199.95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8

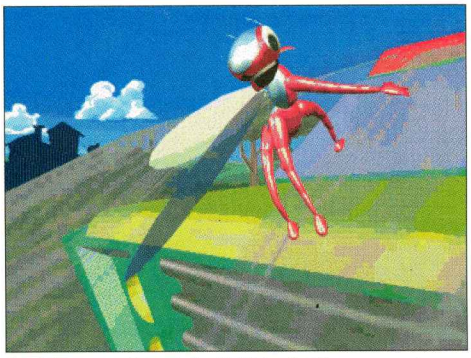


Kempten:
In der Brandstatt 6

Banzai Bug

Martin Mirbach entwischt dem Kammerjäger.

Wer kennt sie nicht, die schwülen Sommerabende am Tage vor dem reinigenden Gewitter? Wenn die Mücken kreisen und die Gewitterfliegen auch den hintersten Winkel der Wohnung besetzen. Wer haßt sie nicht, die Millionen Fruchtfliegen, die sich überall verbreiten, kaum daß die Bananen etwas zu lange in der Obstschale liegen? Und wer ärgert sich nicht über die ganz gewöhnliche Stubenfliege oder die hartnäckige Wespe, die sich beide magisch von unserem Obstkuchen mit Schlagsahne angezogen fühlen? Bisher war Abhilfe schnell gefunden: Eine zusammengerollte PC Power eignet sich hervorragend als Nahkampfwaffe, wenn Fliegenklatsche und Insektenspray gerade nicht zur Hand sind. Doch jetzt wird alles anders. In *Banzai Bug* von Grolier erleben Sie das Weltgeschehen aus den Augen eines geflügelten Insekts. Und müssen sich permanent mit Menschen herumschlagen, die Ihnen den Garaus machen wollen.



So sieht er aus: Banzai, der Held des Spiels

Helden der Lüfte

Der Held der Geschichte ist Banzai, ein junger, geflügelter und ziemlich cooler Käfer, der sich zusammen mit einigen gleichaltrigen Artgenossen in einer Falle wiederfindet. Denn es gibt scheinbar keinen Ausweg aus dem Menschenhaus, in dem alle Türen und Fenster verschlossen sind. Zu allem Überfluß handelt es sich bei dem Hausbesitzer um einen Kammerjäger, der seinen neuen Mitbewohnern mit einem ganzen Arsenal mechanischer Hilfsmittel auf die Pelle rückt. Auch der Rest der Familie ist nicht zu unterschätzen. Mutti setzt ihr Haarspray gegen die Käfer ein, und Sohnemann liebt es, den Fliegern ihre Flügel einzeln herauszureißen. So wird das ganze Haus zu einem Schlachtfeld, auf dem Banzai mit seinen Artgenossen ums überleben kämpft.

Und die Käfer haben einen Plan. Sie wollen einen "Stinkulator" bauen, der solch üble Gerüche erzeugen kann, daß er die Menschen aus dem Haus vertreibt. Die Zutaten für dieses Gerät gilt es in schwierigen Missionen zu beschaffen. Darin besteht auch die Hauptaufgabe des Spielers in der Rolle des jungen Banzai, und die ist alles andere als leicht. So muß man zum Beispiel ein regelrechtes Bombengeschwader anführen, um ein Stückchen vom stinkenden Käse aus der Küche zu ergattern. Oder in die Gehörgänge des schlafenden Hausherrn fliegen, um diesem eine große Portion Ohrenschmalz abzuknöpfen. Lassen Sie sich überraschen, inwieweit Natasha, die reizende Spinnendame, oder eine Schnecke mit dem Hang zum Hochmut Ihnen bei Ihren Missionen helfen können.



Hoffentlich erwarten uns in der Endversion noch viele weitere Einrichtungsgegenstände im Stil der 50er



Auch in der Garage gibt es wichtige Aufgaben zu erfüllen



Volle Beweglichkeit in dreidimensionalen Räumen gehört heutzutage einfach dazu

Giganten wie wir

Banzai Bug verspricht, ein ebenso unterhaltsames wie ungewöhnliches 3-D-Shoot'em-up zu werden. Nicht nur die schrägen Charaktere und eine ganze Anzahl origineller Waffen tragen zur allgemeinen Erheiterung bei. Auch die Einrichtung des Hauses im Stil der 50er Jahre sieht zur Zeit bereits recht ansprechend aus. Aus der Perspektive eines Käfers (der Spieler sieht seinem Helden praktisch von hinten über die Flügel) sehen alltägliche Gegenstände natürlich ungewohnt gigantisch aus. Volle 360°-Mobilität und drei Flugmodi sollen überdies die Handhabung des Spiels erleichtern. So werden Sie sich entweder mit der Geschwindigkeit eines Flugzeugs, mit der Wendigkeit eines Helikopters oder mit der Ruhe eines Luftkissenfahrzeugs bewegen können, allerdings wird das Vergnügen mindestens einen Pentium 90 sowie Windows 95 als Betriebssystem benötigen. Ein detaillierter Bericht unseres Flugschreibers erwartet Sie wahrscheinlich schon in der nächsten PC Power.



In Natasha kann man sich auch als Käfer flugs verlieben



Die Schnecke ist ja recht nett, neigt aber zum Hochmut

Riot



Der Bau des Stadions steht kurz vor der Vollendung, und Thomas Richter kann es kaum erwarten, sein erstes Tor zu erzielen. Lediglich die Tatsache, daß unfaires Spiel und Gewalt im Vordergrund stehen, läßt seine Knie weich werden.

Psygnosis steht mal wieder mit einem brandneuen Spiel vor der Tür. Leider ist es aber noch nicht ganz fertig, so daß wir uns erst einmal mit einer Vorabversion von Riot zufriedengeben müssen. Alle sanftmütigen Menschen sollten jetzt Abstand von diesem Preview nehmen, denn es könnte für ungesundes Herzrasen sorgen.

Gesundheitsschäden garantiert!

Warum sind die meisten Sportarten der Zukunft in Computerspielen immer so gewalttätig? Eine Frage, die wohl nur die Hersteller jener Produkte beantworten können. Ob Gewalt oder nicht – jedes Spiel wird nach dem reinen Spielspaß und der Technik bewertet. Platz für moralische Bedenken oder etwaige Ängste vor steigender Gewaltbereitschaft deutscher Computerspieler ist ein Thema für sich selbst und könnte eine ganze PC Power-Special füllen.

Anm. des Chefspecialisten: Nachtigall, ick hör Dir trapsen.

Riot bekäme mit Sicherheit einen Platz in dieser Sonderausgabe, denn hier wird nicht mit fairen Mitteln einem gewöhnlichen Volkssport nachgegangen, sondern nach dem Motto 'Was im Weg steht wird Platt gemacht' gespielt. Riot-Spiele finden irgendwann und irgendwo in einer fernen Zukunft statt. Zwei Teams aus jeweils vier Spielern treten entweder in einer Halle oder einer Freiluft-Arena gegeneinander an. Zur Auswahl stehen insgesamt 16 verschiedene Mannschaften,



Ein UFO oder nur eine Ballwurfmaschine?

Psygnosis legt großen Wert auf eine ansprechende Grafik

wobei jede ihre eigenen Vorteile hat wenn ein Heimspiel ausgetragen wird. In Riot wird aber nicht etwa um den Besitz eines gewöhnlichen Basket-, Fuß- oder Volleyballs gekämpft, sondern um ein rundes leuchtendes Etwas, ein sogenannter Plasma-Ball. Natürlich muß man auch hier den Ball in das gegnerische Tor befördern um einen Punkt zu erzielen. Falls Ihnen ein Gegner zu nah auf die Pelle rückt, können Sie sich einiger Kung-Fu-Techniken bedienen, um diesem unliebsamen Gegenüber was auf die Rübe zu geben. Besonders gute Spieler verbessern im Laufe einer Saison ihre Fähigkeiten.

Mixtur antiker Sportarten

In der Arena darf gerannt, gesprungen und den anderen in die Beine gerutscht werden. Herumliegende Power-Ups geben entweder ordentlich Speed oder Lebensenergie zurück. Andere verbessern auch die Zielgenauigkeit bei einem Torwurf (oder Schuß). Sogar die aus dem Basketball bekannten Slam Dunks können in Riot zum Einsatz kommen. Auf eine ansprechende grafische Präsentation hat Psygnosis natürlich großen Wert gelegt. Sämtliche Lichteffekte innerhalb der dreidimensionalen Spielumgebung werden in Echtzeit berechnet und vom Boden reflektiert. Daß wilde Kameraschwenks, Netzwerkoptionen und Replays eine Selbstverständlichkeit sind, brauche ich wohl nicht zu erwähnen, oder?



Blickrichtungsänderungen kennen in Riot kaum Grenzen



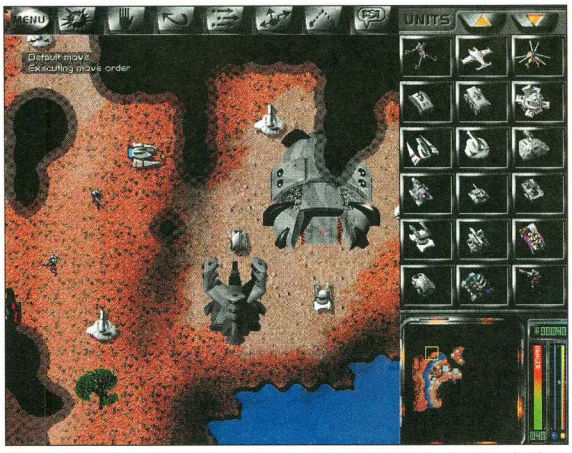
Ist es nun ein 3-D-Ballergame oder ein Sportspiel?



Hoffentlich ist die Grafik auch schnell, denn dann könnte Riot ein echter Hit werden

Dark Reign

Martin Mirbach sorgt sich um unser aller Zukunft.



Einen Vorgeschmack auf die zahlreichen Einheiten in Dark Reign finden Sie in der rechten Menüleiste

Es gibt zwei Trends bei Strategiespielen. Entweder sie orientieren sich haarklein an historischen Tatsachen, oder sie spielen in ferner Zukunft. Und bei letzterer Variante sieht diese Zukunft meistens finster aus. Ganz gleich, ob als Schauplatz die gute, alte Mutter Erde oder weit entfernte Kolonien in neu erschlossenen Galaxien herhalten müssen, das Böse lauert immer und überall. Für den Spieler heißt das ganz konkret: Er muß auf Seiten der "Guten" gegen eine übermacht zu Felde ziehen, die ihm und seinesgleichen heftig ans Leder will. Ganz ähnlich auch in *Dark Reign*, an dem zur Zeit bei Activision letzte Hand angelegt wird.

Faszination des Bösen

Wieder geht es um die Vorherrschaft in einem heiß umkämpften Universum. Allerdings hat der Spieler diesmal die Möglichkeit, sich entweder dem überlegenen Imperium oder den aus dem Untergrund agierenden Freiheitskämpfern anzuschließen. So bekommt man das Gefühl, endlich tun zu dürfen, was einem in keinem der zahlreichen *Star Wars*-Titeln vergönnt war. Denn hier gehörte die "dunkle Seite der Macht" mit all ihren verbotenen Reizen für den Spieler stets zu den Tabus, der Platz in den Reihen der aufrechten Rebellen war von Anfang an vorherbestimmt. Auch ganze Freundeskreise mit einheitlich schwarzer Seele kommen dagegen bei Dark Reign auf ihre Kosten, denn ein herausragendes Feature des Spiels liegt in den zahlreichen Multiplayer Optionen. Ob zu acht im Netzwerk, zu zweit übers Modem, zu viert im Internet oder sogar in zwei separaten Netzwerkgruppen – bei *Dark Reign* ist so ziemlich alles möglich. Unser Netzwerk-Guru Marco seufzt bereits stündlich vor lauter Vorfreude auf sein ausgiebiges Review. Womit ich natürlich nicht behaupten will, daß seine Seele schwarz wäre. Einigen wir uns doch auf dunkelgrau...



Wie lange kann diese Raffinerie dem Beschuß noch standhalten?

Im krassen Gegensatz dazu stehen die farbigen SVGA-Grafiken des Spiels, die den Spieler zu Ausflügen in höchst unterschiedliches Terrain einladen. Mehr als 30 Missionen finden in dichtem Dschungel, zwischen feuerspeienden Vulkanen, auf besiedelten Monden, in endlosen Eiswüsten und einigen weiteren Umgebungen statt, wobei sich die KI des Spiels stets der veränderten Landschaft anpaßt. So kann der Spieler einerseits topographische Gegebenheiten für die eigene Taktik nutzen, andererseits sind auch deren Widrigkeiten einzukalkulieren. So bewegt man seine Einheiten etwa deutlich schneller bergab, als bergauf. Bei den Missionen handelt es sich keineswegs nur um Schlachten – Spionageeinsätze und blitzartige überfälle sind ebenso zu bewältigen wie der komplexe Hinterhalt. Weitere Einsätze lassen sich mit dem eingebauten Construction-Kit selbst erstellen oder übers Internet downloaden.



Getümmel in der Wüste. Ob man sich dort eingraben kann wie Rommel?

Hinterhältig und gemein

Bei dem übergeordneten Hauptziel in Dark Reign, nämlich der Suche nach Wasser und dem wichtigen Element 115, stehen dem Spieler bis zu 34 verschiedene Waffengattungen und Hi-Tech-Vehikel zur Verfügung. Einige davon entpuppen sich als ebenso innovativ wie gemein. Der Body Snatcher etwa nimmt die Gestalt des Feindes an, um unerkannt in dessen Reihen zu wüten. Und der Hostage Taker kidnappt ganze Einheiten des Feindes, schnallt ihnen Sprengstoff auf den Rücken und katapultiert sie zurück hinter deren eigene Linien. Wo sie natürlich lautstark explodieren. Zusammen mit vielen Handlungs- und Koordinationsoptionen erwartet uns also ein Strategiespiel, auf das nicht nur eingeschworene Fans des Genres gespannt sein dürfen.

Mass Destruction

Weil Frank Fischer schon im Kindergarten immer die Lego-Burgen der kreativeren Sprößlinge zu vernichten wußte, stürzte er sich sofort auf die CD mit dem vielversprechenden Titel.

Was um alles in der Welt findet die Menschheit eigentlich an all den Konsolenspielen? Die Bedienung ist meist nicht viel komplexer, als der Umgang mit einer Tube Zahnpasta, und vom Anspruch her liegen sie zum Teil noch unter dem Mitteilungswert eines STOP-Schildes. Irgendwie fehlt einem bei den Konsolen all das Drumherum, das die große Liebe



Und wieder mal ein Bauplatz mehr



Der Fuhrpark – welcher darf es denn diesmal sein?

zwischen einem PC-Besitzer und seine Computer eigentlich ausmacht. Geben Sie es doch einfach zu: Sie lieben es, wenn Ihr System abstürzt und Sie es wieder auf die Beine stellen können. CD einlegen und los? Als gestandener Computerfreak vermißt man an diesen fernöstlichen Brotkästen schlicht und ergreifend all die vielen, völlig verschiedenen Installationsroutinen. Was wäre ein Spiel ohne den "schweren Ausnahmefehler", was wäre es ohne Probleme bei der Joystickkalibrierung?

Weniger ist mehr

All diese irrsinnigen Aufwände, all das Gezeter und all die Stunden, die ein PC-Bastler braucht, um ein Spiel vernünftig zu starten, spart sich ein Konsolenfreak ein. Er setzt sich einfach vor den seltsamen Kasten, schiebt eine CD ins Laufwerk und das Spiel kann beginnen. Handbücher erübrigen sich sowieso meist und die Steuerung beschränkt sich auf ein paar einfache



über sieben Brücken mußt Du geh'n...

Joystickkommandos. Und seltsamerweise macht das Endprodukt, das man meist noch auf dem heimischen Fernseher mit 70 cm-Bilddiagonale bewundern darf, richtig Spaß. Gerade für gestreßte, berufstätige Familienväter, die ein wenig Entspannung bei einer rasanten Alienhatz suchen, ohne gleich 400 Seiten starke Handbücher wälzen zu müssen.

Daß diese Art von Spielen auf dem PC immer noch Mangelware ist, hat jetzt scheinbar auch BMG Interactive erkannt. Zusammen mit NMS Software arbeitet man dort schon seit geraumer Zeit an dem leichtverdaulichen Actionspiel Mass Destruction. Aus einer isometrischen Vogelperspektive steuert man einen von drei anwählbaren Panzern durch ein überaus gut verteidigtes, feindliches Territorium. Alles, was einem in die Quere kommt, ist zu eliminieren. Ob Menschlein mit Panzerfaust, Geschützturm oder auch irgendein beliebiges Gebäude – man darf und kann fast alles platt machen. Wie man es von Actionspielen gewohnt ist, verfügt das eigene Vehikel über weit mehr Panzerung als seine Widersacher, und so hat man binnen kürzester Zeit eine nette Schneise in die Stätten des Gegners geschlagen.

Net Destruction

Wer den Action-Titel *Return Fire* schon gespielt hat, dem wird die Eingewöhnung in das Engine von Mass Destruction kaum schwerfallen. Schließlich orientiert sich das neue Produkt an diesem Klassiker unter den Actiontiteln mit Mehrspieleroption. Natürlich darf und wird diese Option auch bei Mass Destruction nicht fehlen. Im Gegenteil, gerade die Mehrspieleroption ist es, die Spiele in der letzten Zeit so populär werden ließ. Mit der Folge, daß die Hersteller nun einen Großteil der Zeit damit verbringen, das Spiel für mehrere Spieler nutzbar zu machen. Vorteile bringt das natürlich auch für den Hersteller, denn oftmals sind zwei einzelne Vollversionen nötig, um richtig in den Netzwerkspaß einzusteigen. Schnell hat man den einen oder anderen Bekannten nicht ganz ohne Eigennutz zum Kauf überredet, und schon klingeln die Kassen für Hersteller und Vertrieb gleich zweimal. Reinschauen lohnt sich aber mit Sicherheit.



Ehre, wem Ehre gebührt

Interstate 76

Martin Mirbach befindet sich zeitlich nicht ganz auf der Höhe...



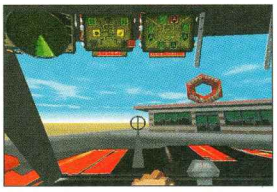
Vor zwanzig Jahren war die Welt noch in Ordnung. Jedenfalls, wenn man den regelmäßigen Monologen unseres Chefreds glauben darf. Ich selbst bin natürlich noch viel zu jung, um die 70er am eigenen Leib erfahren zu haben. Klaus dagegen erlebte damals so etwas wie die schönste Zeit seines Lebens. So richtig kann ich mir den Methusalem unseres Teams zwar nicht im zeitgenössischen Outfit vorstellen (nach eigenen Angaben: Afro-Look, Hemdkragen bis zur Schulter, 14 Pfund in Goldketten und Siegelringen, Plateauschuhe und Hosen mit hüftweitem Schlag), seine vollständige Sammlung aller Gary Glitter-Singles scheint diese Angaben jedoch zu bestätigen. Auch wenn er sich in seinen endlosen Ausschweifungen über Lovebombing und freie Liebe ganz eindeutig im Jahrzehnt vergriffen



Cinematische Zwischensequenzen erläutern die Handlung – und erfreuen das Auge des Spielers durch ein authentisches Outfit der Figuren

hat, dürfte also der PC Power-Obermotz an Interstate 76 großen Gefallen finden. Immerhin ein Anfang für Activision....

Anm. des Cheflovers: Den wesentlichen Unterschied zwischen damals und heute hast Du scheinbar nicht erkannt. Damals hieß es "Make love, not war", heutzutage sagt man nur noch "Gib Gummi, Mann!"



Die Hand am Steuer, das Visier im Blick: So macht Autofahren Spaß

Hit the road, man!

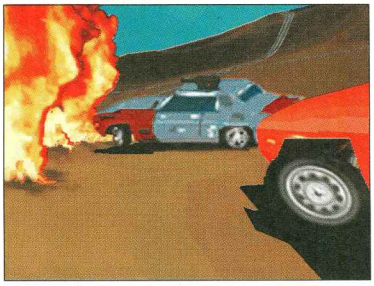
"Die Grenzen zwischen den Computerspiel-Genres aufzubrechen", nennt Bob Dewar von Activision Europe als großes Ziel von Interstate 76. In der Tat sieht es bereits ganz so aus, als kämen die Fans von Rennspielen, Shoot'em-Ups und Simulationen gleichermaßen auf ihre Kosten. Ziel des Spiels ist es, als Anführer einer Gang in hochgezüchteten 70er Jahre-Boliden, Amerikas Ölreserven gegen eine Bande ebenfalls stark motorisierter Terroristen zu verteidigen. Sein Auto kann man sich dabei aus einer ganzen Auswahl an Einzelteilen zusammenstellen, die sich alle am typischen Look dieser Epoche orientieren. Schwere Geschütze für die Bordbewaffnung stehen dem Spieler ebenso zur Verfügung wie Handfeuerwaffen fürs drive-by-shooting.

Die gesamte Spielumgebung ist dabei als eine Art Parallel-Welt zu unseren Siebzigern aufgebaut, besonders durch die große Realitätsnähe kommt es immer wieder zu Aha- oder gar Déjà-vu-Erlebnissen. Sogar Motorleistung und Fahrverhalten entsprechen den zeittypischen Werten. Dazu spielt sich das Spielgeschehen komplett im amerikanischen Südwesten ab, der auch notorischen Stubenhockern aus zahlreichen Fernsehserien bekannt sein dürfte. Der originelle Soundtrack und ein fast schon historischer Slang in der englischen Version machen den Zeitsprung perfekt.

Für Abwechslung ist ebenfalls bestens gesorgt. Allein die Tatsache, daß der Bodenbelag zwischen Schotter, Asphalt, Schlamm und Sand wechselt, fordert den Spieler immer aufs Neue. So unterschiedliche Landschaften wie ausgetrocknete Flußbetten, riesige Canyons oder unübersichtliche Gebirge tragen ihren Teil zur Stabilisierung eines stark erhöhten Adrenalinpegels bei. Dazu kommt eine KI, die nicht nur diese Komponenten beim Fahrverhalten des Autos berücksichtigt, sondern auch Zustand und Ausstattung des Fahrzeugs sowie das fahrerische Können des Spielers.

Alles in 3-D

Damit sich auch das Auge freut, hat man bei Activision auf eine textbasierte Rahmenhandlung verzichtet und erklärt dem Spieler die Hintergrundgeschichte (einschließlich persönlicher Motivation der Hauptfigur, dessen Schwester vom Terroristenchef gemeuchelt wurde) in dreidimensionalen Videos. Auch für das Spiel selbst wurde eine neue 3-D-Engine entwickelt, die zudem das Geschehen auf dem Schirm aus



Stunts wie diesen lernen Sie garantiert in keiner Fahrschule...



Verschiedene Kameraperspektiven lassen Sie Ihr Sportcoupé umfassend bewundern

einer ganzen Reihe verschiedener Kameraperspektiven und in Echtzeit darstellen kann. Ob alles, was sich in diesem Preview schon so positiv anhört, auch in unserem beinharten Praxistest bestehen kann, erfahren Sie mit etwas Glück bereits in der nächsten PC Power.

Fallout

Wenn es um Rollenspiele geht, kann es schon mal vorkommen, daß Thomas Richter sich vor Freude und Begeisterung überschlägt. Wenn dann auch noch das GURPS-System von Steve Jackson übernommen wird, ist er kaum noch zu bremsen.

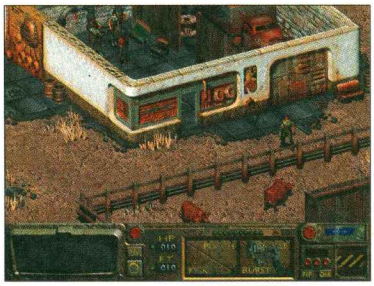
Als Rollenspieler hat man es schon schwer. Kaum hat man sich mühselig für ein bestimmtes System (AD&D, Shadowrun, Vampires: The Masquerade etc.) entschieden, müssen erst mal Mitspieler und vielleicht sogar noch ein Spielleiter gefunden werden. Oftmals werden die entstehenden Grüppchen dann auch noch durch berufliche Veränderungen oder Schlimmeres auseinandergerissen. Computer-RPGs bieten zwar längst nicht alles, was ein richtiges Rollenspiel ausmacht, sorgen aber zumindest dafür, daß man sich nicht allzu weit vom geliebten Genre entfernen muß.

Wasteland-Revival

In Fallout streift der Spieler genau in jener finsteren, imaginären Zukunft umher, die auch schon Stoff für das Uralt-Game Wasteland bot. Irgendwann kommt es so, wie es eigentlich kommen mußte. Die Erde steht kurz vor einem nuklearem Holocaust und die letzten Schutzvorrichtungen werden errichtet. Unterirdische Zufluchtsorte werden errichtet, denn unter Tage ist es nach einem Fallout (radioaktiver Niederschlag) bekanntlich sicherer. Um einer vorzeitigen Glatzenbildung und möglichen Hautveränderungen Herr zu werden, bieten die abgeriegelten Herbergen für unzählige Jahre Platz und Nahrung für Tausende von Menschen. Eine riesige Zisterne wurde zuvor mit Frischwasser gefüllt und wird zwecks Wiederaufbereitungmaßnahmen von einer Recycling-Plantage unterstützt.

Sämtliche Anlagen stehen für den Notfall bereitet und die Morgendämmerung des finalen Judgement Day wirft so langsam aber sicher seine dunklen Schatten über unseren Planeten. Jeden Tag werden die Bewohner erneut in die Unterkünfte gerufen um immer wieder Opfer eines Fehlalarms zu werden. Bis zu dem Tag, als niemand so richtig mit einem nuclearen Bombardement gerechnet hat und fast die gesamte Erdbevölkerung vernichtet wird. Nur wenige hundert Menschen haben es noch rechtzeitig geschafft, sich in Sicherheit zu bringen, und fristen nun ein Dasein unter der Erde.





Zweiköpfige Rinder? Diesmal ist aber nicht die Gen-Technik schuld



Die Spuren einer Atombombe bleiben auch nach Jahrhunderten noch erhalten

Flexible Charaktererschaffung

Nach über 80 Jahren Aufenthalt unter Tage werden Freiwillige zusammengetrommelt, die es tatsächlich wagen, an die Oberfläche zu gehen um dort die Lage zu checken. Kaum einer kehrte je zurück, obwohl laut Analysen die radioaktive Strahlung längst in erträglichem Maße abgenommen haben soll. Zum Entsetzen aller, ist auch noch die Wiederaufbereitungsanlage ein Opfer des Technik-Tods geworden und benötigt einen neuen Mikrochip. Sie haben nun die Aufgabe diesen Chip und andere technische Teile außerhalb des "Shelters" zu suchen um das Leben unter Tage wieder zu ermöglichen.

Ihr Held kann dabei eine Vielzahl von unterschiedlichen Charaktereigenschaften aufweisen, die leider immer mehr in anderen Computer-RPGs vernachlässigt werden. In Fallout müssen Sie stets einen Überblick darüber bewahren, wie sie ihre Punkte nach einem Level-Aufstieg verteilen und ihre Fähigkeiten gezielt einsetzen. Attribute wie Terminal-Bedienung, Programmierung oder auch Akrobatik sind dabei genauso wichtig wie der richtige Umgang mit Waffen oder den eigenen Fäusten. Kämpfe gibt es in Fallout reichhaltig, schließlich hat der nukleare Niederschlag aus den zahmsten Mäusen und Ratten die wahren Monster gemacht.



So mancher unliebsamer Gast hat Angst vor dem Feuer

Mit viel Liebe zum grafischen Detail, einer akzeptablen Geräuschkulisse und einer interessanten Story-Line könnte Fallout zu einem der Mega-Hits dieses Jahres werden. Es wäre ja schließlich nicht das erste Mal, daß uns Interplay mit einem Hitspiel überrascht, gell?

Moto Racer

In Sachen Previews ist Martin Mirbach nicht zu bremsen.

Verglichen mit den unzähligen Rennsimulationen für vierrädrige Boliden, gibt es recht wenige Motorrad-Sims. Und noch weniger davon sind wirklich gut. Was eigentlich ungerecht ist und dem prozentualen Anteil der Kradfahrer am öffentlichen Verkehrsgeschehen kaum entsprechen dürfte. Electronic Arts zeigt endlich ein Einsehen und schickt sich an, genau diese Bevölkerungsgruppe auch bei Tiefschnee und strömendem Dauerregen glücklich zu machen. *Moto Racer* lautet der ebenso schlichte wie eingängige Name des Produkts, dessen frühe Alpha-Version wir vorab schon einmal über unseren Bildschirm hetzen durften.



Aus dieser Perspektive kann man sich sehr schön selbst bewundern

Erst die Arbeit...

Natürlich wird es auch bei Moto Racer viele Einstellungsmöglichkeiten und Optionen geben, mit denen sich das Spiel den eigenen Bedürfnissen und Fähigkeiten anpassen läßt. Dazu gehören zuerst einmal ein wählbarer Schwierigkeitsgrad und die Möglichkeit, einige Runden im übungsmodus zu absolvieren. Hierbei kann man sich vor allem mit dem Handling und der Steuerung des Spiels vertraut machen. Schon jetzt ist klar, wohin die Richtung geht: Ohne ein gutes Gamepad (meine Empfehlung: Microsoft Sidewinder) hat man fast zu wenige Finger für die Tastatur. Aber eigentlich ist das ja eine Binsenweisheit, die für alle Spiele mit Konsolenfeeling gilt. Auswählen können Sie des weiteren zwischen diversen Rennstrecken, unterschiedlichen Maschinen und den obligaten Rennmodi (Einzelrennen, Meisterschaft).



Ooops, für diesen Screenshot hab' ich doch glatt den Start verpaßt...



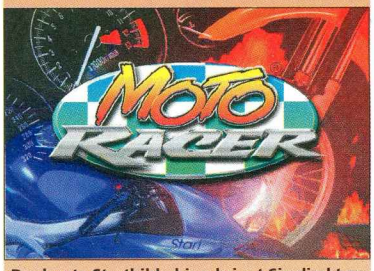
Auf der Eispiste hätten Sie mit einer Straßenmaschine keine Chance

Obwohl noch nicht alle Rennstrecken in unserer Vorab-Version vorhanden waren, zeigte sich bereits ein gerüttelt Maß an Abwechslung. Wir konnten unter anderem durch eine Winterlandschaft, einen Wald und durch enge Canyons fahren, wobei sich die zur Verfügung stehenden Maschinen mit der Auswahl der Rennstrecke ändern. Ist auch unwahrscheinlich, daß Sie mit einer Rennmaschine heil über die Eispiste kämen. Im Vergleich zur allerersten Alpha, über die wir mangels allem erst gar nicht berichtet haben, hat sich in dieser Version auch grafisch einiges verändert. An den Wegstrecken stehen animierte Gebäude (z.B. Windmühlen) und beim Bremsen zeigt sich über dem Gummi-Abrieb eine Staubwolke. Zusammen mit der insgesamt ordentlich aussehenden 3-D-Engine, vielen möglichen Kamerapositionen und dem Versprechen der Entwickler, noch viel mehr in petto zu haben, läßt sich eigentlich nur Gutes erahnen.

Das Rennen steigt bald

Trotz der vielen Verbesserungen in dieser Version, ist es natürlich noch viel zu früh, um ein erstes Urteil abzugeben. So viel scheint aber festzustehen: Da Moto Racer ausschließlich in HiColor und unter Windows 95 läuft (einschließlich Direct X und Direct 3D), werden die Hardwarevoraussetzungen wohl entsprechend hoch sein. Wohl dem, der eine starke 3-D-Grafikkarte sein eigen nennt. Die wird man schon brauchen, wenn das Spiel sauber im Vollbild laufen soll. Alle Details, einschließlich noch nicht vorliegender Einzelheiten über die unterstützten Multiplayer- und Netzwerkoptionen, erfahren Sie demnächst in einem ausführlichen Review. Da wird sich dann zeigen, ob die Kradler für den nächsten Winter mit einer adäquaten Ersatzbefriedigung rechnen dürfen...

Wählen Sie jetzt !



Der bunte Startbildschirm bringt Sie direkt zu verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten, darunter...



...die Wahl der Ihnen genehmen Rennstrecke



...die Entscheidung für eine Maschine Ihrer Wahl, und...



...der Wahl zwischen drei verschiedenen Rennmodi.

Norse by Norsewest Lost Vikings II

Martin Mirbach trifft drei alte Freunde.

Es ist schon eine ganze Zeit her, daß die drei verwegenen Wikinger ihr Abenteuer mit den üblen Aliens, allen voran der erbarmungslose Tomator, überstanden haben. Verändert durch das größte Abenteuer ihres Lebens, gab es auch im Alltag unserer Wikinger gravierende Einschnitte. Baleog gründete die "Schule des Plünderns", um sein umfangreiches Wissen in diesem Bereich an den Nachwuchs weitergeben zu können. Er wurde schnell in ganz Skandinavien berühmt. Olaf dagegen hat sein ehrgeiziges Vorhaben, ein berühmter Sumo-Ringer zu werden, schnell wieder an den Nagel gehängt und arbeitet jetzt an der Entwicklung eines Wettkampf-Frisbees. Seine beiden Töchter besuchen Baleogs "Schule des Plünderns" und machen ihrem Vater alle Ehre. Erik schließlich verbrachte viele Monate in einem mysteriösen Orden, bevor er in sein Dorf zurückkehrte.



Kaum ist Vollmond, schon schlafwandelt unser Chefred. (im Bild ganz links)



Ohne den passenden Schlüssel geht's hier nicht weiter

Ein Tag wie kein anderer

So kam es, daß unsere drei Brüder sich eines sonnigen Morgens zu einer kleinen Schiffsreise mit ihrer guten, alten Ragnarok aufmachten. Ein bißchen Fischen wollten sie, und vielleicht das ein oder andere Küstendorf plündern. Plötzlich verdunkelte sich der Himmel, und eine überirdische Macht warf ihren mächtigen Schatten auf die Erde: Der Tomator war wieder da! Im Nu waren die drei an Bord seines Raumschiffes gebeamt, als wieder einmal die Hi-Tech versagte. Und diesmal waren die drei Wikinger bereit. Ohne zu wissen, was sie damit anfangen konnten, rissen sie sich modernste Alien-Waffen unter den Nagel und stellten sich dem Kampf: Die Jagd auf den Tomator war eröffnet!

Und somit ist man auch als Spieler wieder mitten in einem rasanten Jump'n'Run durch Raum und Zeit. Oberstes Ziel ist das Auffinden einer Zeitmaschine, mit deren Hilfe die drei in ihre Heimat (und in ihre Zeit) zurückkehren können. Zu Beginn eines jeden Levels startet man mit drei Lebenspunkten und ohne jegliche Gegenstände. Letztere werden automatisch eingesammelt, sobald eine der drei Spielfiguren sie berührt und können bei Bedarf eingesetzt werden. Ganz wichtig: Entweder die drei Wikinger erreichen ihr Ziel als Team, oder sie erreichen es überhaupt nicht. Einzelkämpfer sind in *Norse by Norsewest* nicht gefragt. Zwei neue Freunde wird man unterwegs übrigens auch noch aufgreifen, und zwar Fang, den Werwolf, und Scorch, den Drachen.



Wer schützt den Regenwald vor ruchlosen Nordmännern?



Auch die tiefsten Schluchten sind kein Hindernis



Stefan A., unser neuer Anzeigenberater, läßt nicht mit sich spaßen

Alle für einen

Wie gehabt, verfügt jede Spielfigur über eine besondere Fähigkeit, die es gilt, möglichst geschickt für das Team einzusetzen. Erics Headbutt eignet sich hervorragend für Zweikämpfe, er ist außerdem der einzige Schwimmer der Mannschaft. Olaf verfügt über die Fähigkeit auf Zwergengröße zu schrumpfen und Baleogs Arm läßt sich teleskopartig ausfahren. Natürlich sind auch die beiden Neulinge nicht ohne: Fangs messerscharfe Klauen zerfetzen jeden Gegner und Scorch gleitet fast lautlos durch die Lüfte. Norse by Norsewest kann sowohl unter DOS als auch als native Version für Windows 95 installiert werden, die Spielbarkeit soll jedoch bei beiden Varianten die gleiche bleiben. Schon in unserer fast fertigen Preview-Version sahen die Grafiken gut aus, der Sound kam prall aus den Boxen und besonders die (englischen) Sprecher wußten zu gefallen. Freuen Sie sich mit mir auf ein ausgiebiges Review in Bälde! Und: Ja, der Titel ist eine Hommage an Alfred Hitchcocks "North by Northwest", lief bei uns als "Der unsichtbare Dritte".



Der Tomator hat immer alles im Blick – meint er jedenfalls

Sierra dreht auf

In diesem Monat kann Martin Mirbach sich an Previews gar nicht satt sehen. Von den Neuigkeiten aus dem Hause Sierra hat er nicht mal eine einzige abgegeben...

Was Abwechslung angeht, ist Sierra mit seinen Produkten kaum zu schlagen. Ganz im Gegensatz zum Sprüche-Repertoire unseres Chefreds. Zudem liegt die Qualität der Spiele aus dem amerikanischen Softwarehaus meist im guten bis sehr guten Bereich, was man von Klaus' Erzählungen beim besten Willen nicht behaupten kann. Der in der Redaktion zu erwartende verbale Giftmüll der nächsten Wochen interessiert mich daher im Moment weitaus weniger, als die bald schon aktuellen Sierra-Titel. Falls es Ihnen ähnlich gehen sollte, ignorieren Sie einfach die eingeklammerten Anmerkungen und lesen Sie in aller Ruhe weiter.

Anm. des Chefanmerkers: Und Dir empfehle einen Optiker, denn seit wann setze ich Klammern um meine Anmerkungen?

3-D Ultra Minigolf

Sie können sich freuen, die Freunde des Minigolf. Und die Besitzer eines etwas betagten 486ers ebenfalls. Denn schon im April bringt Sierra mit *3-D Ultra Minigolf* eine Minigolf-Sim auf den Markt, die sich auch mit bescheidenerer Hardware zufrieden gibt. Was in diesen Zeiten absolut erwähnenswert ist. Das Spiel basiert auf der bewährten *3-D Ultra Pinball*-Engine und soll die physikalischen Abläufe beim Minigolf nicht nur äußerst exakt, sondern zudem noch aus verschiedenen Kameraperspektiven simulieren.

Damit die Realitätsnähe nicht zu kurz kommt, wird es neben einem stark vereinfachten Schlagmodus für Anfänger auch eine ausgefeiltere Variante geben, bei der man sowohl die Schlagstärke als auch die Schwungbahn des Schlägers mit einkalkulieren muß. Ob es zudem möglich sein wird, verschiedene Schläger und Bälle mit unterschiedlichem Härtegrad zu verwenden, konnten wir leider noch nicht in Erfahrung bringen. Wohl aber, daß ein Netzwerkmodus für vier Spieler und verschiedene Turnierarten, bei denen es auch schon mal um Preisgelder gehen wird, zur Verfügung stehen werden.

Vor jedem Abschlag wird die jeweilige Bahn in einem ausführlichen 3-D Video gezeigt, damit man sich sozusagen mental voll darauf einstellen kann. 3-D Ultra Minigolf orientiert sich an den (im Vergleich zu den allermeisten deutschen Plätzen) sehr schönen amerikanischen Anlagen, die zudem mit aufwendigen Animationen bestückt wurden. So finden Sie etwa auf der Ritterburg eine Zugbrücke und natürlich mehrere Ritter. Neben den neun schönsten klassischen Bahnen finden sich neun abwechslungsreiche Phantasiebahnen im Spiel, vom antiken Maya-Tempel im dichten Dschungel bis zur Mondlandschaft voller Krater. Einen ersten Eindruck davon erhalten Sie auf den Screenshots dieser Seite.



Auf jeder amerikanischen Minigolfanlage findet sich so ein Leuchtturm



Zum Abheben gut sieht diese Bahn in Form einer Raketenbasis aus

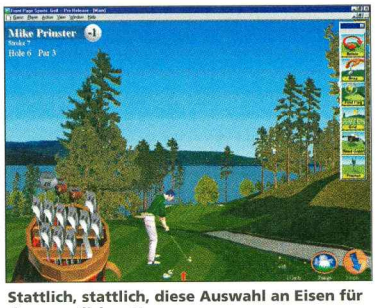


Manche Bahnen erinnern schon an die bekannte Flipper-Engine

Front Page Sports: Golf

Wer's doch gern eine Nummer größer hätte, sollte sich *Golf* aus der Reihe Front Page Sports einmal genauer ansehen. Mit der Zielsetzung, die realistischste Golfsimulation zu entwickeln, die jemals für den PC zur Verfügung stand, schickt Sierra diesen Titel ins Rennen. Zwei international renommierte Turnierplätze, "The Prince" in Kauai und der "Pete Dye Golf Club" in Bridgetown, West Virginia, wurden originalgetreu für das Spiel nachgestaltet. Dazu gehört nicht nur ein innovatives Landschaftsdesign, sondern auch mit Texturen überzogene Objekte wie Clubhäuser und Brücken, zwischen denen sich dreidimensional dargestellte Golfer (übrigens weibliche wie auch männliche) frei bewegen können.

Ganz neu ist die Steuerung des Spiels. Neben dem bekannten Mehrfachklick, der daran gewöhnten Spielern auch weiterhin zur Verfügung stehen wird, kann die Schwungbewegung nun wahlweise mit der Maus simuliert werden. So sind eine Vielzahl verschiedener Schläge aus dem sprichwörtlichen Handgelenk heraus möglich.



Stattlich, stattlich, diese Auswahl an Eisen für den sportlichen Herrn



Nur einer von vielen Bildschirmen, an denen Sie die Voreinstellungen und Spieloptionen bestimmen können



Was wäre eine Golfanlage ohne Clubhaus? Dieses hier sieht doch wahrlich prächtig aus, oder?



Nicht zuletzt an den Karten erkennt man die Einflüsse des Strategie-Genres

Zusammen mit einer mathematisch akkurat berechneten Balldynamik und realistischen Umweltbedingungen, die neben den Witterungsverhältnissen auch Länge und Feuchtigkeit des Grases berücksichtigen, könnte also tatsächlich ein äußerst authentisches Golf-Feeling entstehen. Für weitere Aufregung könnte der Multiplayermodus für bis zu 256 (!) Spieler sorgen, die sich im Netzwerk oder über Modem in 13 verschiedenen Spielvarianten miteinander messen dürfen. Wir sind gespannt!

Birthright

Aus einer ganz anderen Ecke kommt mit *Birthright* das erste von Sierra offiziell lizenzierte Rollenspiel aus der Advanced Dungeons and Dragons-Reihe. Dabei folgen Gameplay, Charaktere und Spielelemente der traditionell von TSR gefahrenen Linie, erstmals wurden jedoch Elemente des strategischen Kriegsspiels mit einbezogen. Statt einzelner Charaktere steht dem Spieler ein ganzes Königreich zur Verfügung. In der Rolle des Königs befehligt er Armeen, steht mächtigen Gilden vor und beeinflußt sogar das Tempelpriestertum. Es sieht also tatsächlich nach einer deutlich erweiterten Spieltiefe aus.

Dafür soll auch eine neue KI mit sozialer Komponente sorgen, die obendrein das gesamte Spielgeschehen menschlicher erscheinen lassen soll. Was konkret eigentlich nur bedeuten kann, daß Politik, Allianzen und Verhandlungen unvorhersehbarer und vielleicht sogar wankelmütiger ablaufen werden. Man wird seine Intrigen sowohl gegen fiktionale Charaktere als auch gegen bis zu acht Mitspieler schmieden können, wodurch ein wiederholtes Spielen sicher nicht uninteressanter werden wird

Einen neuen Standard will man auch mit der optischen Präsentation des Spiels erreichen. Eine komplett dreidimensional dargestellte Umgebung mit sorgsam animierten Figuren, hochauflösenden Texturen und vielen Spezialeffekten soll sich mit allem, was auch die neuesten Strategiespiele zu bieten haben, messen können. Anhand unserer Screenshots können Sie bereits das hohe Niveau der Grafiken erahnen. Frank Fischer, der Rollenspiel-Spezi im Power-Team, erwartet die Testversion jedenfalls in hufescharrender und händeringender Vorfreude. Gegönnt sei's ihm von Herzen!

Anm. des Chefherzileins: Das mit den Hufen stimmt. Seitdem er eine Woche lang mit Sauerkraut von Hengstenberg gefüttert wurde, wiehert er wie ein Pferd. Böse Zungen behaupten allerdings, es klänge wie bei einem Wallach...

Harvest of Souls

Allein auf weiter Flur findet sich der Spieler zunächst in *Harvest of Souls*, das den deutschen Untertitel *Stadt der verfluchten Seelen* tragen wird. Eigentlich zur Aufnahme eines



Im Thronsaal, dem Zentrum Ihrer Macht, erwarten Sie Ihre treuen Vasallen



Typische Fantasy-Elemente wie dieser feuerspeiende Drache, dürfen natürlich auch nicht fehlen



Fast so hell wie unser Chefred. leuchtet eine Lichtgestalt namens Norah (heuchel)



Den Jailhouse-Rock verbindet man wohl mit dieser tristen Umgebung



Anfangs noch vollzählig und mit Sierra-Werbung auf dem Shirt präsentiert sich die Band

Musikvideos in ein verschlafenes, amerikanisches Wüstenstädtchen gereist, findet man sich plötzlich von allen Freunden verlassen und macht sich natürlich sofort auf die Suche. Hinweise auf deren Verbleib findet man hauptsächlich in den versteckten Botschaften verschiedener Musikvideos, die über den Fernseher im Hotelzimmer des Spielers flimmern.

In der Gewichtung auf die akustische Komponente liegt ein innovatives Merkmals des Spiels. Es wurde eigens ein brandneues Wiedergabeverfahren entwickelt, das sich Dynamic Panning nennt und unserem natürlichen Hörempfinden entspricht. Untersuchen Sie also zum Beispiel den linken Teil eines Raumes, liegt der Schwerpunkt der Geräuschwiedergabe auch in dem entsprechenden Ausschnitt der Spielumgebung. Durch den 3-D Klangeffekt können Sie daher das Unheil schon hören, bevor Sie es sehen. Ebenso neu ist die Möglichkeit, selbst auf die Gestaltung der Rätsel Einfluß nehmen zu können. So werden Sie besonders im Multiplayer-Modus in der Lage sein, Ihren Gegenspielern von Hand konstruierte Stolpersteine in den Weg zu legen.

Die Verbindung von freier Beweglichkeit in einer dreidimensionalen Spielumgebung mit mystischen Handlungselementen sorgt für ein sehr surreales Spielerlebnis. Sie werden übernatürliche Erscheinungen zu sehen und zu hören bekommen, und sich permanent fragen müssen, ob die Geister Ihnen wohl oder übel gesinnt sind. Alles in allem sieht Harvest of Souls nach einem experimentellen Adventure aus, das einerseits das gesamte Genre einen Schritt nach vorn bringen könnte, andererseits für den einzelnen Spieler schnell zur Sucht werden könnte. Und nicht zuletzt paßt das trendige Videoclip-Ambiente ganz wunderbar in den Geist unserer Zeit.

Kings Quest 8

Kings Quest 8: The Mask of Eternity soll das erste 3-D-Adventure werden, bei dem der Spieler per Tastendruck einen Perspektivenwechsel von der ersten zur dritten Person vornehmen kann. Wenn Sie also wissen möchten, was sich wirklich hinter dieser Ecke oder jenem Hügel verbirgt, sind Sie nicht länger auf das begrenzte Sichtfeld Ihrer Spielfigur angewiesen, sondern können einfach die Perspektive wechseln und nachsehen. Für den Spieler bedeutet dies: Es gibt mehr zu sehen, mehr zu tun und mehr zu erleben als in allen Vorgängern des Spiels.

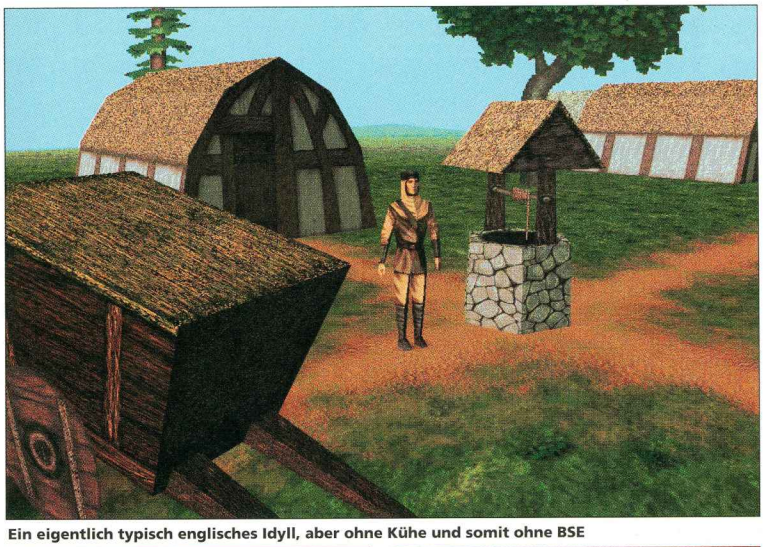
Ebenfalls neu ist der Held des Spiels. Connor MacLyrr, der Sohn eines in Armut lebenden Fischers, ist von einem Fluch verschont geblieben, der jedes menschliche Wesen des Königreichs, einschließlich König Graham und seiner Gemahlin, zu Stein erstarren ließ. Sein Schicksal ist es, die sieben Teile zu finden, in die die Mask of Eternity zersprungen ist und somit den grausamen Fluch zu brechen. Aber wie kann ein Mann von solch einfacher Herkunft mit einer dermaßen gewaltigen Aufgabe fertig werden?

Mit Ihrer Hilfe wird er es schon schaffen. In der externen Kameraperspektive erleben Sie den Helden als voll integrierten Teil seiner Umwelt, wie er mit Gegenständen hantiert, sprintet oder schwimmt. In der Erste-Person-Perspektive nehmen Sie die Spielumgebung mit den Augen des Helden wahr. Und in beiden Fällen soll die Steuerung absolut leichtgängig vonstatten gehen. Sie wollen noch mehr gute Nachrichten? Nun, erstens stammt die Story einmal mehr von Roberta Williams und zweitens soll sämtliche gängige 3-D-Hardware vom Spiel unterstützt werden. So, jetzt ist's aber genug. Bis zu unserem Review jedenfalls.



Outpost 2

Erstmals in Echtzeit wird sich der Outpost-Nachfolger *Rebellion der Kolonien* präsentieren, und damit Abschied nehmen vom bisher in diesem Genre üblichen feld- oder rundenbezogenen Spiel. Der Unterschied wird darin bestehen, daß Sie sämtliche durchgeführten Arbeiten, von der Beschaffung des Baumaterials bis zur Errichtung der Gebäude, tatsächlich während der gesamten Spielphase betreuen müssen. Und noch etwas ist neu: sie dürfen diesmal selbst entscheiden, ob Sie die konkurrenzbetonte Strategievariante von Outpost 2 spielen möchten (wer fördert das meiste Erz, wer baut die erste Raketenbasis, etc.), oder ob Sie sich lieber voll



Ein eigentlich typisch englisches Idyll, aber ohne Kühe und somit ohne BSE



Fühlen Sie sich beim Anblick dieses Screenshots nicht auch an einen beliebten Bildschirmschoner erinnert?



Und als Alexander über sein Reich sah, weinte er, weil da nichts mehr war, was es noch zu erobern gab...

und ganz dem Action-Teil widmen möchten. In diesem Fall ballern Sie einfach alles nieder, was der Gegner Ihnen in den Weg stellt.



Geblieben ist bei erstgenannter Variante die aus Outpost bekannte Zielsetzung. Sie werden in diesem Fall also wiederum eine Stadt auf einem fremden Planeten errichten und sich dabei sämtlichen Widrigkeiten stellen müssen. Haben Sie genug in die Forschung investiert, um neuen Krankheiten und unbekannten Viren Paroli bieten zu können?

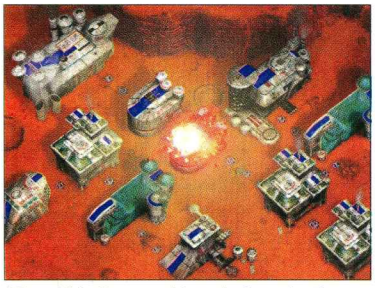
Anm. des Chefvirus: Apropos Paroli, an dieser Stelle nachträglich die besten Genesungswünsche an unseren Marco, der trotz starker Grippe fleißig weiterarbeitet.

Läuft die Wirtschaft rund und sind Ihre Bürger zufrieden? Oder droht ein Aufstand, vielleicht sogar eine Rebellion? Und immer gewinnt nur derjenige, der es schafft, sein Volk als erster auf einen sicheren Planeten zu evakuieren.

Outpost 2: Rebellion der Kolonien wird 10 verschiedene Karten und zwölf Missionen enthalten. Somit dürften also einige Stunden an Unterhaltung vor dem Monitor gesichert sein. Darüber hinaus kann man sich in einem Multiplayer-Modus für bis zu sechs Spieler mit seinen Freunden messen oder im Tag-/Nachtmodus spielen, und unterschiedliche Strategien für unterschiedliche Tageszeiten entwickeln. Welche der vielen Kolonien man vertreten möchte, bleibt natürlich ebenfalls jedem selbst überlassen. Näheres in Bälde.



Dieser Abschuß bringt Sie einen Schritt weiter auf dem Weg zum Flieger-As



"Bumm" hat's gemacht, und schon stand wieder etwas mehr Bauland zur Verfügung

Anm. des Chefkolonisten: Bitte wo? In Bälde? Wie heißt denn der nächstgrößere Ort?



Mit dieser Krake könnte man sogar die Brent Spar aufs offene Meer ziehen



Und diese öde Landschaft wollen Sie besiedeln?

Red Baron 2

Nicht ganz leicht werden wird es für *Red Baron 2*. Spätestens seit Erscheinen von *Flying Corps*, das sowohl genremäßig als auch zeitlich im selben Rahmen angesiedelt ist, liegt die Meßlatte für Erste-Weltkrieg-Flugis eine ganze Stufe höher. Ob das wohl ein Grund war, warum Sierras Spiel nicht wie geplant im November erscheinen konnte, sondern bis dato noch verfeinert wird? Bald aber wird man Sie wieder einmal einladen, zum As unter den Fliegern zu avancieren, wofür man aber mindestens fünf Abschüsse braucht. Manfred von Richthofen, der dem Spiel seinen Namen gab, schaffte sogar runde 80.

Besondere Aufmerksamkeit schenkten die Entwickler auch bei diesem Spiel der Authentizität. Die in Red Baron 2 vertretenen Maschinen, insgesamt 35 an der Zahl, darunter eine Fokker E. III und eine Morane Bullett, wurden bis ins kleinste Details den Originalen nachempfunden. Gleiches gilt für das Terrain, über dem Sie sich selbst und Ihre Gegner in wilde Luftkämpfe verwickeln können, und natürlich für sämtliche historischen Abläufe.

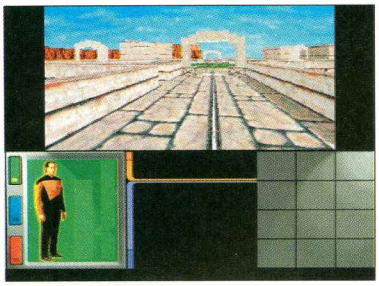


Die zahlreichen Menübildschirme wurden mit stimmungsvollen, historischen Fotos unterlegt



Eisernes Kreuz, Pour le Mérite, und wie sie alle heißen – hier können Sie sich Ihre Orden wirklich verdienen

In Red Baron 2 werden Sie wählen können, ob Sie auf deutscher, englischer, französischer oder amerikanischer Seite fliegen möchten. Um neben der akkuraten Simulation auch möglichst viel vom zeitgenössischen Lebensgefühl der Fliegerasse einfangen zu können, dürfen Sie sich in der Offiziersmesse vergnügen, Feldpost von Ihrer Liebsten in Empfang nehmen oder in den Tageszeitungen nach neuesten Entwicklungen Ausschau halten. Ein neues Flugsystem und ein ausgefeilter Mission-Editor sollen für weitere Abwechslung sorgen, lediglich über die Art und die Leistungsfähigkeit des Multiplayer-Modus war noch nichts in Erfahrung zu bringen.







Sie müssen nur einmal einen Filmkatalog durchblättern, um herauszufinden, daß alles, was das Star Trek-Logo trägt, zu einer Goldmine wird. Marc Dultz schildert erste Eindrücke der Goldmine Star Trek: Generations.

Star Trek: Generations

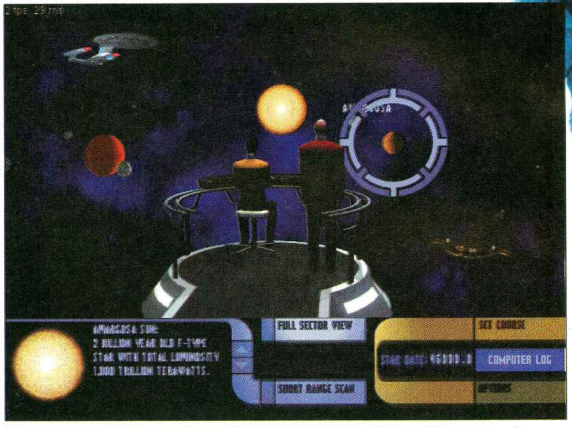
Viele Computerspiele-Hersteller sind aufgesprungen und wollen mit Star Trek Gewinne einstreichen. Sogar nicht so gelungene Spiele wie "Deep Space Nine: Harbinger" werfen gute Einnahmen ab – wenn eine Firma allerdings gute Software herausgibt, wie das bei "Star Trek: A Final Unity" der Fall war, dann verkauft sich diese auch bis zu eine viertel Million Mal. So braucht man sich nicht wundern, wenn man erfährt, daß MicroProse/Spectrum Holobyte gleich an mehreren Star Trek-Titeln arbeitet und einer davon schon bald das Tageslicht erblicken wird.

Wenn Sie ein Star Trek-Fan sind (wenn nicht, warum zum Teufel lesen Sie dann diesen Bericht?), dann wissen Sie ohne Zweifel, daß das Spiel auf dem gleichnamigen Kinofilm basiert. Doch alle, die jetzt denken mögen, sie müßten im Spiel nur die Handlung des Filmes durchlaufen, haben sich geschnitten. Mit den Worten des beliebtesten Vulkaniers wäre das "keine logische Entscheidung". Der Film dient daher ausschließlich als Grundlage, die den Spieldesignern eine Arbeitsplattform bietet.



Treffen Sie den berühmten Dr. Tolian Soran höchstpersönlich.

Für alle, die den Film noch nicht gesehen haben (wenn nicht, warum zum Teufel lesen Sie dann diesen Bericht?), hier eine kurze Zusammenfassung der Handlung: Wir alle erinnern uns noch, daß Captain James T. Kirk bei der Rettung von 47 Menschen an Bord der Enterprise-B das Zeitliche segnete, als die Hülle der Enterprise von dem Nexus verschlungen worden ist – einer Energiewolke, die 39 Jahre lang quer durch die Galaxis schwebt. Unter diesen Geretteten war auch Dr. Tolian Soran, der allerdings versuchte, in den Nexus zu kommen, das in der Lage ist, dem darin Gefangenen scheinbar alle Wünsche zu erfüllen. War man einmal in diesem Paradies, tut man alles, um wieder dort hineinzugelangen, koste es, was es wolle. Sorans Plan ist es, einen Stern zu zerstören, was eine Verschiebung in der Gravitation und einen Richtungswechsel in der Flugbahn des Nexus zur Folge hat. Anschließend muß der Wissenschaftler nur noch mit offenen Armen warten, bis die Wolke ihn verschlingt. Unglücklicherweise hat die Zerstörung des Sterns den Tod von Milliarden Menschen zur Folge.



Um Soran zu finden, müssen Sie die stellare Kartographie anwenden und Kurz- und Langstreckenscans der Planeten vornehmen.

Im Film wird auch Picard ins Nexus gefangen, als er versucht, Soran zu stoppen. Dort findet er den für tot gehaltenen Kirk, der ebenfalls in der Wolke gefangengehalten wird. Die beiden entscheiden sich, in der Zeit ein paar Stunden zurückzugehen und den Wissenschaftler gemeinsam zu stoppen. Warum sie nicht gleich 78 Jahre zurückgehen und Soran auf der Enterprise-B erschießen,

wird nie erklärt. Doch gibt das dem Regisseur wenigstens die Chance, Kirk wirklich umzubringen – diesmal für immer.

Das Spiel wird in seiner Grundhandlung ähnlich aufgebaut sein. Ihre Aufgabe ist es, Soran an der Zerstörung aller Sterne zu hindern – oder wenigstens jener Sterne, die bewohnte Planeten in ihrer Nähe haben. Doch in der Zwischenzeit müssen Sie sich auch um ein paar Nachforschungen kümmern, kleine Phaser-gegen-Disruptor-Kämpfe austragen und sogar die Enterprise im Kampf steuern.

Stellare Kartographie

Wenn Sie den Film gesehen haben, dann erinnern Sie sich sicherlich an die Szene mit Picard und Data im Kartenraum. Dieser war eine Art Holodeck, der die nahen Planetensysteme projeziert und sogar die Auswirkungen einer Sternenzerstörung auf den Nexus simulieren konnte. Im Spiel wird es einen ähnlichen Kartenraum geben. Sie werden als Picard ein System auswählen und die Enterprise dorthin bringen müssen. Denn nur dann ist es möglich, Soran mit den Kurzstreckensensoren aufzuspüren. Natürlich ist es auch möglich, Langstreckenscans von Sektroren zu machen, an denen Sie sich gerade nicht befinden. Doch sind die Informationen, die Sie dann erhalten, bestenfalls spärlich. Und um Sie gleich vorzuwarnen: Jede Aktion, die Sie tätigen (ob Sie nun einen Scan anfertigen oder sich in ein anderes System begeben), kostet wertvolle Zeit. Und davon haben Sie nicht allzu viel, bevor die Mission scheitert. Glücklicherweise wird Ihre Aufgabe nicht zu der Suche nach der sprichwörtlichen Nadel im Heuhaufen. Ab und zu gibt es wertvolle Hinweise, hauptsächlich in der Form von abgefangenen Funksignalen, die Ihnen helfen werden, die richtige Stelle im Universum zu finden. Doch handelt nicht das ganze Spiel zwangsläufig von der Suche nach Soran. Eingangs müssen Sie einen Notruf beantworten und finden eine Raumstation auf, von der Sie nur schwache Lebenszeichen empfangen. Dort müssen Sie den Überlebenden helfen.

Jede Aktion, die Sie tätigen, kostet wertvolle Zeit.

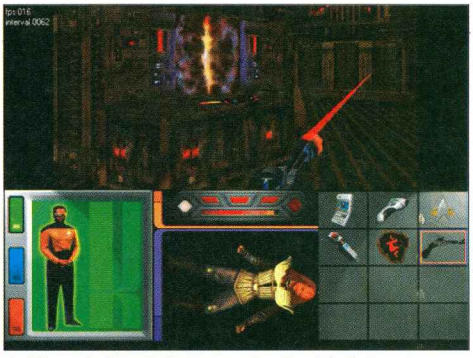
Sobald Sie Soran aufgespürt haben, kommt es entweder zu einem Mann-gegen-Mann-Kampf oder zu einem Gefecht zwischen zwei Raumschiffen, je nachdem, ob sich der Wissenschaftler zu diesem Zeitpunkt auf einem Planeten oder auf einem Schiff befindet. Ein Großteil der Action findet in Spielabschnitten statt, die aus er Ich-Perspektive gesehen werden, was während Außenmissionen der Fall ist. Im Gegensatz zur Original Star Trek-Serie beamt allerdings nur ein Mitglied der Crew auf den Planeten, um dort etwas Dedektivarbeit zu leisten. Sie übernehmen dann die Rolle dieser Person. So beamt sich beispielsweise in der ersten Mission Commander Riker zu der angegriffenen Raumstation, der die Verwundeten in der Station aufspüren muß, um sie dann in die Krankenstation zu beamen. Um alles ein wenig schwieriger zu machen, treffen Sie auf einig Romulaner, die nicht so gut auf Föderationsmitglieder zu sprechen sind.

Sie bewegen sich, indem Sie das Keyboard zum Steuern und die Mouse zum Zielen verwenden. Gott sei Dank haben die Romulaner ihre Disruptoren sehr schwach eingestellt, so können Sie auch einiges einstecken, bevor Sie zurück aufs Schiff gebeamt oder umbebracht werden. Doch wird die Action nicht auf Raumstationen begrenzt bleiben. In einer Szene werden Sie als Data durch alte Ruinen laufen, sich nach Soran umsehen und in einer anderen auf einer romulanischen Basis landen, um als Troi etwas Spionage zu betreiben. Grundsätzlich spielen Sie in Außenmissionen immer den Charakter, der am besten für die Aufgabe geeignet scheint.

Wie Sie sich vielleicht schon gedacht haben, werden auch eine Reihe von Adventure-Elementen mit der Action einhergehen. Während Sie durch die Gegend laufen, sollten Sie auf wichtige Gegenstände achten, die vielleicht später miteinander kombiniert weiterhelfen können. Natürlich kann auf zwei Seiten nicht jede Funktion dieses komplexen Spiels genannt werden. Nur sollten Sie noch wissen, daß MicroProse es nicht nur geschafft hat, die Stimmen aller Original-Darsteller aus der nächsten Generation zu bekommen, sondern auch noch William Shatner und Malcom McDowell zu verpflichten, ihre Stimmen zur Verfügung zu stellen. Außerdem wird es im Spiel Ausschnitte aus dem Film geben, viele hochauflösende Grafiken und einen nicht-linearen Spielablauf. Unter der Vielzahl weiterer Star Trek-Versoftungen wird sich übrigens auch "Star Trek: Der erste Kontakt" befinden, das Spiel zum neuesten Kinofilm. Wir hoffen jedenfalls auf spannende Unterhaltung!



Als Commander Troi werden Sie sich auf eine romulanische Basis beamen, wo Sie vorgeben werden, ein Mitglied des romulanischen Geheimdienstes zu sein und diesen so auszuspionieren.



Auf Ihren Außenmissionen werden Sie viele bekannte Feinde wiedersehen, so zum Beispiel auch klingonische Rebellen.



Fans werden auf jeden Fall die Möglichkeit lieben, durch das bekannte und beliebte Raumschiff zu wandern.



Star Trek Generations geht weit über einen normalen WUMM-Klon hinaus. Sie müssen Ihr Inventar erweitern, sich genau an die Anweisungen halten und natürlich auch noch das grundlegende Puzzle lösen.

Perfect Weapon

Martin Mirbach haut den Lukas.



Köter wie dieser brauchen den sprichwörtlichen Tritt in die Fre...

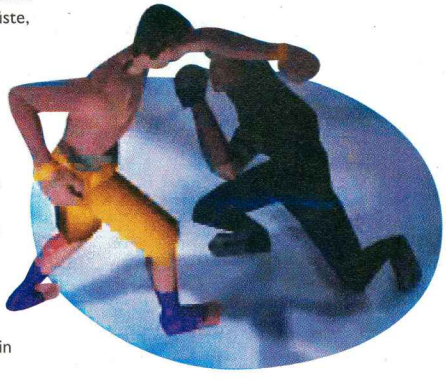
Spätestens seit FX-Fighters kam es durch schöne Polygon-Figuren und eine dreidimensionale Spielgestaltung zu einer regelrechten Renaissance bei Beat'em-Ups. Das Genre, das einst als Arcade-Game in den Spielhallen begann und sich später ebenso auf den TV-Konsolen aller Hersteller wiederfand, wie auch auf den PCs spielfreudiger Anwender, hatte eine Frischzellenkur auch bitter nötig. Nach einigen wirklich gelungenen, allerdings ebenso blutigen wie indizierten 2-D-Prügelspielen, gab es offensichtlich nicht mehr viel zu verbessern. Ganz zur Freude von Klaus übrigens, der in der Flaute des Genres wesentlich weniger Prügel bezog, als in all den Jahren zuvor. Doch bald schon bringt Electronic Arts *Perfect Weapon* auf den Markt, und dann gibt's wieder Haue...

Such' den Gegner

Erfrischend kurz ausgefallen ist die Vorgeschichte des Spiels. Captain Hunter, einer der besten Einzelkämpfer der Army und in vielen Kämpfen ungeschlagen, wird von einer geheimnisvollen Kreatur entführt. Ohne das geringste Gefühl für Raum und Zeit, findet er sich an einem äußerst unwirtlichen Ort wieder. Die Landschaft gleicht einer Eiswüste, neben sich findet Hunter die Leiche eines anderen Menschen. Er spürt, wie seine Kräfte von Minute zu Minute schwinden und macht sich auf, seine Umgebung zu erkunden und vielleicht einen geschützten Unterschlupf zu finden.

So präsentiert sich das Spiel als ein Crossover aus Adventure und Beat'em-Up. Die Adventure-Elemente sind jedoch auf ein Minimum reduziert, und setzen sich in erster Linie aus bekannten Ingredienzen klassischer Prügelspiele zusammen. Es geht für den Spieler also in erster Linie darum, solch bekannte Gegenstände wie Medipacks und Zugangscodes zu finden und aufzusammeln. Allerdings entsteht durch die freie Bewegbarkeit in der 3-D-Landschaft zunehmend das Gefühl, eigene Wege gehen zu können. Die typisch lineare Entwicklung eines Beat'em-Ups (leichte Gegner, immer schwerere Gegner, Endgegner) läßt sich natürlich auch in Perfect Weapon erkennen, wird hier aber geschickt kaschiert.

Schon jetzt sehen die Polygon-Grafiken des Spiels sehr ordentlich aus, viele Videosequenzen erhöhen den optischen Reiz des Spiels. Genauso wenig gespart wurde an den satten Soundeffekten, bei denen man permanent daran erinnert wird, daß das Geld für den Subwoofer doch gut angelegt war. Gesteuert wird über Tastatur oder Gamepad, wobei Gravis und Microsoft Sidewinder explizit unterstützt werden. Aber natürlich kann man auch sein geliebtes, altes 4-Knopf-Pad weiter benutzen.



Sein kämpferisches Können stellt Cpt. Hunter schon im Intro unter Beweis



Oft stehen die Gegner bereits Schlange, jedes Medipack ist bitter nötig



Die Loser landen in diesen Zylindern, also geben Sie gut acht!

Der Trend zu Windows

Perfect Weapon wird für Windows 95 erscheinen, wodurch die Installation auch für den Laien problemlos über die Bühne gehen kann. Es scheint sich immer mehr abzuzeichnen, daß sich Bill Gates grafische Benutzeroberfläche aller Unkenrufe zum Trotz doch als weit verbreitete Plattform für Computerspiele durchsetzen wird. Direct X-Treiber in der intelligenteren Version 2.0 befinden sich ebenfalls auf der CD wie ein schon für die neue MMX-Technologie optimierter Indeo Video Driver. Wie üblich bei schnellen Windows 95-Spielen werden die Hardwareanforderungen deutlich über denen vergleichbarer DOS-Titel liegen. Da aber ein Pentium 133 schon als Durchschnitt gilt und die MMX-CPUs ohnehin einen weiteren Verkaufsschub bei Pentium-Chips ausgelöst haben (nicht zuletzt wegen des Preisverfalls bei Prozessoren ohne Multimedia-Erweiterung), lohnt es sich schon fast nicht mehr, dieses Thema immer wieder zu erwähnen. Die Zeiten des 486ers sind für Spieler wirklich endgültig vorbei. Trotzdem werden wir natürlich weiterhin darauf aufmerksam machen – auch in unserem Perfect Weapon-Review, das wir für die nächste Ausgabe erwarten.

Atlantis Das sagenhafte Abenteuer

Es ist schon faszinierend, mit welcher Geschwindigkeit die Technik voranschreitet. Mit Cryos neuestem Spiel wird die Grafik in Adventures wohl wieder einmal revolutioniert. Marco Gremmel hat sich eine spielbare Alpha-Version angeschaut.

Die Produktion von Atlantis – The Lost Tales (so der Originaltitel) begann im November des Jahres 1995. Damals setzte sich ein Team an Designern und Programmierern zusammen, um ein möglichst detailgenaues Grafikadventure zu schaffen. Sie reisen zurück in der Zeit und gelangen in eine fremde und weit entfernte Welt. Atlantis ist eine Zivilisation, die nicht nur überaus schön anzusehen ist, sondern auch technisch sehr weit fortgeschritten ist. Befinden sich die meisten Zivilisationen zu diesem Zeitpunkt noch in Entstehung und der Entwicklung aus der Urzeit, besteht Atlantis bereits seit langer Zeit.



Wenn Sie Atlantis betreten, regiert die Königin Rhea diese Insel von ihrem wunderschönen Palast aus. Es ist eine Insel voller Frieden und ohne Nöte, wo Gewalt und Intrigen keine Rollen spielen. Oder etwa doch? Seth ist der Held des Abenteuers, der aus der Zukunft erscheint und direkt in den mächtigen Palast teleportiert wird. Dort tritt er einer Gruppe von Königsgefährten bei. Doch dauert es nicht besonders lange, bis der junge Mann herausfindet, daß etwas Unglaubliches geschehen ist: Die Königin ist verschwunden! Es beginnt eine Untersuchung, die schnell zu einer äußerst gefährlichen Jagd wird. Sie werden in ein Abenteuer verstrickt und müssen Entscheidungen treffen, die sich direkt auf das Schicksal von Atlantis auswirken können.



Dieser Charakter ist nicht ganz so wunderschön!

So weit also die Handlung. Kommen wir zur technischen Seite. In erster Linie legte man großen Wert auf die Grafik, was man ja auch schon an den Screenshots erkennen kann. Die anmutenden Grafiken, die beim ersten Hinsehen an das Spiel Timelapse erinnern, wurden in stundenlanger Computerarbeit berechnet.

Für einige der Szenen waren mehr als elf Stunden Kompression pro Sequenz erforderlich. Es wurden Orte erstellt, die aus mehr als sechs Millionen Polygonen bestehen, außerdem noch mit speziellen Lichteffekten und Ray Tracing perfektioniert wurden. Das Ergebnis sind atemberaubende Bilder mit SVGA-Qualität und 65.000 Farben. Noch hat das etwas lange Ladezeiten zur Folge, doch versprach man uns, diese bis zum Ende der Entwicklung noch erheblich zu verkürzen.

Durch die Grafik-Engine "Omni-3D" ist Ihnen sogar noch etwas mehr möglich, als es bei anderen Adventures der Fall ist. Bei Atlantis haben Sie die Möglichkeit, Ihren Kopf frei nach oben, unten, links und rechts zu drehen. Dadurch werden Sie noch weiter in das Spiel versetzt und haben den Eindruck einer völligen Bewegungsfreiheit.

Doch es wurde nicht nur großen Wert auf die optischen Eindrücke gelegt. Auch der feine Klang soll nicht fehlen. Für die Sprachausgabe entwickelte und patentierte Cryo ein eigenes System. Diese Engine ist in der Lage, Klänge zu erkennen und diese eigenständig in Lippenbewegungen umzusetzen. Aus diesem Grund sollten jetzt alle Personen wirklich hundertprozentig lippensynchron sprechen. Durch den 3-D-Sound werden auch Hintergrundgeräusche sich den Bewegungen des Spielers anpassen.



Unter welchem Titel das Spiel jetzt erscheinen wird, ist bislang noch fraglich. Die verschiedenen Planungen begannen mit "Atlantis - Secrets of a Forgotten World" und führten dann zu "Atlantis - The Lost Tales". Inzwischen tragen einige Pressemitteilungen den Titel "Tales of Atlantis". Doch während sich die Verantwortlichen um die Namensgebung streiten, freue ich mich schon auf eine Menge Spielspaß und faszinierende Technik. Nach meinen ersten Eindrücken zu folgern, dürfte ich nicht enttäuscht werden.



Da möchte ich jetzt gerne Urlaub machen!



Ecstatica 2

Die Welt ist eine Scheibe! Oder ist sie doch rund? Vielleicht eher ein Würfel. Und während sich Thomas Richter dieser abstrakten Form der Geodäsie unterwirft, schwirren den Herstellern von Ecstatica 2 viele Ellipsoiden durch die Köpfe





Bei ungezogenen Kreaturen reicht ein Klaps auf den Hintern nicht mehr aus







Als vor über zwei Jahren ein Spiel mit dem Namen Ecstatica auf den Spielemarkt kam, war der große Erfolg schon nach kurzer Zeit offensichtlich. Spieledesigner Andrew Spencer zeigte in seinem Werk, wie man 3-D-Grafik auf ganz andere Art und Weise ins rechte Licht rücken kann. Die gesamte Fantasy-Welt, in



Eine Folterkammer. Man beachte das Blut an der Wand

der das Action-Adventure ansiedelte, bestand aus zigtausenden von Ellipsoiden. Der Vorteil lag auf der Hand: Körper von Menschen und Kreaturen konnten nun endlich rundlich, und damit realitätsgetreuer, dargestellt werden.

Vergleichbare Titel, wie beispielsweise Infogrames Alone in the Dark, boten immer noch eine ziemlich kantige Polygon-Grafik, in der Lebewesen eher wie mutierte Lego-Männchen aussahen. Aber wo viel Licht ist, ist auch bekanntlich viel Schatten, und jener verdunkelte nicht nur Ecstaticas Komplexität, sondern auch den Spielkomfort. Man lernte aus den Fehlern des ersten Teils und bastelt zur Zeit am weitaus komplexeren Ecstatica 2.

Und wieder ist Freitag der 13.

Helden haben es wirklich nicht einfach. Da freut man sich über die erfolgreiche Befreiung eines mittelalterlichen Dorfes von fiesen Dämonen und – schwuppdiwupp – stehen die kleinen Biester wieder vor der eigenen Haustür. Schuld an dem ganzen Schlamassel ist ein Zauberer, der ein bißchen zu viel mit den schwarzen Künsten der Magie spielte. Zu allem Übel zersprang auch noch ein altes heiliges Siegel, mit dem sich sonst das Böse im Zaum halten ließ. Sieben Teile, allesamt schön über das Land verteilt, müssen wiedergefunden und zusammengesetzt werden.

Ecstatica 2 bietet so ziemlich alles, was auch schon der Vorgänger in petto hatte, und zudem noch eine Menge mehr. Großen Wert haben die Hersteller auf die Steuerung der Spielfigur gelegt. Unser Held scheint durch die Kammern der Shaolin gegangen zu sein, denn seine Kampf- und Bewegungstechniken wurden stark verbessert. Entweder mit der bloßen Hand oder mit einer der zahlreichen verschiedenen Nahkampfwaffen können Sie den Dämonen ordentlich eins über den Pelz braten. Normale Schwerthiebe sind dabei genauso möglich wie 360°-Rundumschläge und Fußtritte. Neben den gewöhnlichen Bewegungsfunktionen kann Ihr Schwertkämpfer Rollen, Springen und sogar Saltos schlagen. Diese Freiheiten haben aber auch ihren Preis. Kommt es vor einem Abgrund zu einem Kampf, werden oftmals unfreiwillige Flugübungen vollbracht, die meist mit einem Genickbruch enden.

Ecstatica 2 ist weitaus gefährlicher und brutaler als der erste Teil. Diesmal kommen sogar Gore-Fans auf ihre Kosten, denn Blut und zerfetzte Körper gibt es zuhauf. Wegen der runden Ellipsen-Grafik wirkt zwar alles etwas "niedlicher", aber die Phantasie wird zwangsläufig in eine bestimme Richtung gedrängt. Ein großer Nachteil beim Vorgänger waren die oft unfairen Kameraschwenks. Oft standen plötzlich Bäume



Der Detailreichtum in der Grafik ist einfach Spitze!

oder Gebäudeteile im Weg, hinter denen sich nur schlecht kämpfen ließ. Hier verspricht Andrew Spencer ebenfalls eine starke Verbesserung, hervorgerufen durch einen breiteren Blickwinkel und geschicktere Kameraplazierung. Die Welt von Ecstatica 2 wird im Vergleich zum Vorgänger einfach riesig sein. Friedhöfe, Burgen und Wälder sind nur ein kleiner Teil dessen, was uns sehr bald in Ekstase versetzen wird.

The Last Express

Thomas Richter denkt oft über längst vergangene Zeiten nach und wie das Leben damals wohl war. Aus gegebenem Anlaß steht heute das Jahr 1914 auf dem Programm.



Oh Gott! Da kommt der Klapperstorch!

Vorbei sind die Zeiten, wo das Bahnfahren nur ein paar Groschen kostete. 1914 war nicht nur alles preiswerter und unkomplizierter sondern auch noch spannender. Wann erlebt man

Das Betrachten der Bilder und Animationen läßt Grund zur Freude aufkommen

heutzutage noch einen Mord während einer Eisenbahnfahrt? Keine abgehackten Köpfe mehr, keine erdrosselten Frauen oder blutende, durchgeschnittene Kehlen. Ein Blick aus dem Waggonfenster und alles, was man sehen kann, sind graue Betonklötze. Hin und wieder erscheint ein unappetitlich zubereiteter Fleischklopps, der seine letzte Ruhe auf den Schienen fristet – gähn! Unsere heutige Welt ist vom Suizid geprägt. Mörder kommen gar nicht mehr zum Zug (im wahrsten Sinne des Wortes).

Na ja, zwar ist das Töten von Menschen auch in der heutigen Zeit ein beliebter Zeitvertreib aber scheinbar sind längst alle Detektive in solchen Angelegenheiten überflüssig geworden. Vorbei sind die Zeiten in denen Sherlock Holmes oder Miss Marple das sagen haben. Heute klingelt das Telefon und eine ganze Schar von BKA-Beamten oder gar ein GSG9-Trupp rückt an. Broderbund lädt zu einer Reise in die Vergangenheit ein. Und warum diese Einleitung wohl so geschmacklos klingt, erfahren Sie jetzt.

Das Reisen ist des Mörders Lust

In The Last Express schlüpfen Sie in die Rolle von Robert Cath, einem jungen Amerikaner, der von einem guten Freund zu einer langen Zugfahrt eingeladen wurde. Wunderschöner Startpunkt soll Paris sein und Konstantinopel der Zielort. Wir schreiben das Jahr 1914 und der Erste Weltkrieg steht kurz vor dem Ausbruch. Leider verläuft der Trip aber völlig anders als erwartet. Robert Cath findet bei seiner Ankunft in Paris seinen Freund nur noch tot auf und beschließt, den Mörder zu finden. Die Zeit ist knapp, denn der Zug und auch der Täter kommen dem Zielort immer näher. Eine Reihe von Verschwörungen, Romantische Beziehungen und zahlreiche weitere Morde stehen auf dem Plan und sollen den Spieler immer weiter in ein mysteriöses Abenteuer verwickeln. Klingt gut, aber was Broderbund letztendlich wirklich daraus macht, bleibt abzuwarten.

Animations-Spezialisten

Schon beim Betrachten der ersten Bilder und Animationen von The Last Express kommt Freude auf, denn diese sind wirklich hervorragend gelungen und wurden der Zeit entsprechend angepaßt. Trotz der gezeichneten Grafik lassen einem die grausamen Morde einen richtigen Schauer über den Rücken laufen. Alles wirkt vollkommen präzise ausgearbeitet und Realismus steht bei Broderbund ja schon seit eh und je an erster Stelle. Man denke da beispielsweise an das gute alte Karateka auf dem C64 (seufz). Beim Design der Grafik haben die Hersteller besonderes Augenmerk auf die detailgetreue Darstellung des Zuges gelegt. Aus der 1st-Person-Perspektive blickt man den langen Gängen hinunter und bestaunt die gerenderte Grafik. In actionreichen Szenen schwenkt die Kamera auch schon mal wild umher, so daß beim Spieler das passende Feeling zur jeweiligen Situation aufkommt. 30 verschiedene Charaktere, endlos viel Sprachausgabe und über 40 Stunden Spielspaß lassen endlich wieder Hoffnung aufkommen, Hoffnung auf ein richtig gutes Adventure!



Hoffentlich transportiert dieser Zug keinen Atom-Müll



In Gesprächen sollte man die Lauscher gut aufsperren



"Ihren Fahrschein bitte. Und wo ist ihre Bahn-Card?"

Isnogud

Schickt Martin Mirbach in die Wüste!

Viele von Ihnen werden es noch kennen, das niedliche kleine Männchen mit dem runden Kopf und der eindeutigen Tendenz zum Kugelbauch. Den Wicht mit den komischen Klamotten und den seltsamen Kopfbedeckungen, der bereits im letzten Jahrzehnt Kontakt zu allen Computerspielern suchte. Wie bitte? Aber nein, ich meine doch gar nicht meinen Chefredakteur. Zugegeben, auch auf den paßt die Beschreibung, und lange im Geschäft ist er ebenfalls – kein Wunder, bei *dem* Alter.

Anm. des Chefalten: Siehe halbfettes Intro!

Hier aber ist die Rede von *Isnogud*, dem orientalischen Großwesir, der schon auf dem alten Commodore "Kalif anstelle des Kalifen" werden wollte. Damals war die Mehrheit der Spieler wenig angetan, manche nahmen den Titel allzu wörtlich und sprachen ihn genüßlich "is no good" aus. Jetzt schickt sich Microids an, in einer PC-Version die alten Schwächen auszumerzen, und dem kleinen Männchen neues Leben einzuhauchen.

Der Karrieresprung

Trotz seines eher unscheinbaren Äußeren hat es Isnogud faustdick hinter den Ohren. Der Großwesir von Bagdad ist gemein, hinterhältig und intrigant. Er kennt nur ein Ziel: Den Kalifen Harun al Pussah vom Thron zu stoßen und selbst die Macht an sich zu reißen. Ungewollte Unterstützung findet Isnogud im gutgläubigen Vertrauen des Kalifen und in seinem ebenso gutmütigen wie auch unermüdlichen Diener Tunichgut. Dieser ist es auch, der ihm von einem Fakir erzählt, in dessen Besitz sich eine geheimnisvolle Landkarte und die Aussicht auf die Erfüllung eines Wunsches befinden. Isnogud zögert keine Sekunde und macht sich sofort auf den Weg.



Farbenprächtige Animationen in 3-D



Tja, wer macht jetzt wem Platz?

Die Stationen dieser Reise sind es, um die sich das Jump'n'Run in erster Linie dreht. Auf seiner Odyssee bereist unser Giftzwerg unter anderem eine orientalische Altstadt, eine von Kannibalen bewohnte Insel, einen Zauberwald, einen Geisterpalast und sogar den Mond. Zusammen mit den nicht weniger exotischen weiteren Schauplätzen des Spiels wäre also für optische Abwechslung bereits gesorgt. Aber auch spielerisch gibt es nicht wenige überraschungen. So findet Isnogud unter anderem einen fliegenden Teppich und magische Zauberschuhe, oder er wird von einem finsteren Hexer auf die Größe einer Ameise geschrumpft.

Auch in technischer Hinsicht haben sich die Entwickler für die insgesamt 15 Level des Spiels nicht wenig vorgenommen. Mehr als 500 Game-Screens wurden liebevoll von Comic-Zeichnern erstellt, und zwar ausnahmslos in Handarbeit. Es sollen über 50 dreidimensional animierte Charaktere vorkommen, die auch in den zahlreichen 3-D-Videosequenzen ihr Unwesen treiben. Kein Wunder eigentlich, daß man dem Spieler die Krönung Isnoguds zum Kalifen in all dieser Farbenpracht vorenthalten wollte. Die Frage ist nur, wie lange er sich als Herrscher halten kann. Das Spiel jedenfalls ist zu diesem Zeitpunkt noch lange nicht am Ende...



Jetzt gibt's erst mal Haue

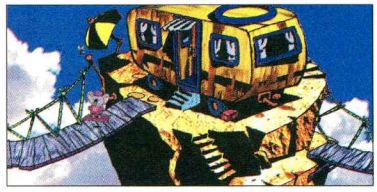
In memoriam René Goscinny

Die Wiederveröffentlichung von Isnogud just in diesem Jahr darf auch als eine eindeutige Hommage an René Goscinny verstanden werden. Denn der große französische Zeichner, aus dessen Feder auch Asterix, Lucky Luke und Umpah-Pah stammen, erschuf die 22 Comic-Abenteuer um Isnogud, den Großwesir. Goscinny starb vor 20 Jahren, am 5. November 1977, an den Folgen eines Herzinfarkts. Seine Figuren aber leben weiter, in den Comics, in diesem Spiel und nicht zuletzt im Fernsehen. Falls Sie sich vorab schon einmal mit Isnogud bekannt machen möchten, schalten Sie einfach samstags um 15.30 Uhr oder sonntags um 9.00 Uhr den beliebten Tigerenten-Club der ARD ein. Dort werden seit dem 15. Februar 52 Folgen à 13 Minuten mit dem kleinen Großwesir ausgestrahlt. Wer weiß, bis das Spiel erscheint, sind Sie beide vielleicht schon per Du... (P)

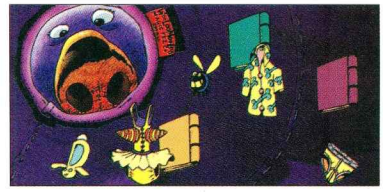
Koala Lumpur



Seine Hand macht Koala Lumpur nicht schmutzig.



Je nach Umgebung wird heran- oder weggezoomt



Sämtliche Gegenstände werden in seiner Mütze verstaut

Journey to the Edge

Daß Thomas Richter ein echter Tierfreund ist, steht außer Frage. Während seiner letzten Urlaubsreise nach Australien machte er eine merkwürdige Entdeckung und brachte einen kleinen, magisch begabten Koala mit ins Power-Tower.

Unser göttlicher Chef-Red. staunte nicht schlecht, als ich ihm nach meinem Urlaub schon vom Flughafen aus anrief und ihm folgenden ungewöhnlichen Auftrag verpaßte: "Hey Klaus, geh doch mal bitte zum Wochenmarkt und besorge ein paar Kilo Eukalyptus-Blätter!" – "Was zum Teufel willst Du denn mit Eukalyptus-Blättern?" schallte es in einer vom Alter gezeichneten Stimme zurück. – "Ich habe etwas mitgebracht. Es ist ein Päckchen mit der Aufschrift 'Eigentum von Broderbund – Koala Lumpur: Journey to the Edge. Handle with care!'. Ich weiß nicht genau was drin ist. Vielleicht ist es wirklich ein Koala-Bär!" Nachdem am anderen Ende der Leitung daraufhin nur noch ein plumpsendes Geräusch zu vernehmen war, machte ich mich sofort auf den langen Weg nach Enschede.

Brandheißer Inhalt

Kaum hatte ich die Redaktionsräume betreten, stürzte sich auch schon ein zähnefletschender Chefredakteur auf mein geheimnisvolles Päckchen. Und als ob es ein neues Spiel gäbe, flammte in seinen Augen wie jedesmal ein wahres Höllenfeuer auf. Eine lange lechzende Zunge schlängelte sich galant an seinem Unterkiefer herunter und benetzte seinen Drei-Tage-Bart mit einer ekelig-grünlich schimmernden Substanz. Nur selten habe ich einen Menschen gesehen, der von solcher Neugierde geprägt war. Vorsichtig öffneten wir das Paket und nahmen uns der goldenen CD an, die im Innern verweilte.

Nach genauerem Hinsehen konnte ich die ersten Konturen des CD-Inhaltes ausmachen. Und dann wurde mir klar, womit wir es zu tun hatten. "Es ist ein Comic-Adventure!", rief ich voller Freude. "Die Hauptrolle übernimmt ein sprechender Koalabär, der wie ein Zauberer gekleidet ist. An seiner Seite schwirrt sein Partner namens 'Fly' umher." – "Was redest du da?", meinte Klaus. – "Es ist wahr! Fly ist der vom Spieler zu steuernde Cursor. Koala Lumpur folgt diesem auf Schritt und Tritt. Ach, was sag ich da: Koala Lumpur fliegt auf einem fliegenden Teppich hinter Fly her. Das Scrolling ist butterweich und läuft zudem in verschiedenen Geschwindigkeitsstufen über den Screen. Warte, jetzt kann ich ihn sprechen hören.

Er erzählt irgend etwas von einem mißlungenem Zauber und einer 'Comedy Apocalypse'. Das oberste aller Wesen namens Ella Mental gab ihm den Auftrag, die verlorenen Stücke einer Schriftrolle der Cartoon-Propheten zu besorgen, sonst wird das gesamte Comic-Universum ein schreckliches Ende finden. Sein Freund Dr. Dingo Tu-Far soll ihm auf seiner Suche unterstützen und kann ebenfalls vom Spieler gesteuert werden. Seine Stimme klingt echt witzig! Auch seine Bewegungen sind voller Schönheit und Witz. Die Welt in der er lebt ist kunterbunt und erinnert mich ein bißchen an Sam & Max. –



Ob eine Zahnarztfrau Schuld an seinen weißen Zähnen ist?

Klaus? Hey, Klaus!" Als ich meinen Blick vom Monitor abwendete, sah ich Klaus ohnmächtig auf dem Boden liegen. Wir alle warten seit jenem Tag darauf, daß Broderbund uns endlich Koala Lumpur: Journey to the Edge zuschickt und wir Klaus mit einem sanften Kuß einer heißen Silberscheibe erwecken können.

Anm. des Chefküssers: Silberscheibe? Alicia Silverstone? Gerne...

Fallen Haven

Als unternehmungslustiger Globetrotter mit einem Hang zur Seekrankheit weiß Frank Fischer, wie erleichternd es sein kann, endlich in den nächsten Hafen einzulaufen. Unglücklicherweise mußte er jetzt erkennen, daß ein solcher Ort durchaus ein heißes und gefährliches Pflaster sein kann.

Wie wird er wohl ablaufen, der "First Contact", die erste Kontaktaufnahme zwischen der seltsamen Spezies Mensch und einer fremdartigen, unbekannten Rasse aus den Tiefen des Alls? Wird man sich gegenseitig willkommen heißen, den Weltraum unter sich aufteilen und gemeinsame Handelsbeziehungen unterhalten? Oder wird man, eben typisch menschlich, auf einen vermeintlichen Feind schießen, weil man um das eigene Imperium bangt?

Vielleicht führt aber auch ein winzig kleines Fehlverhalten, eine falsch gedeutete Bewegung, zu einer Katastrophe. Wer weiß, ob es die Unbekannten nicht als Ehrerbietung empfinden, ihre Waffensysteme zu aktivieren oder auch gerne mal eine nett gemeinte Begrüßungssalve abfeuern. Die Möglichkeiten solcher Fälle von gestörter Kommunikation sind derart vielfältig, daß die Pessimisten unter den SETI-Spezialisten ein friedliches Zusammentreffen schon fast ausschließen.

Krieg der Welten

So geschah es denn auch im Jahre 2242, daß eine seltsame Sonde zur Landung auf einem Planeten des Taurischen Imperiums gezwungen wurde. Die Insassen rührten sich nicht und da jeglicher Versuch, das Vehikel zu scannen gescheitert war, entschloß man sich, mit Gewalt an das Problem heranzutreten. Dummerweise hatten die Erbauer, ein mächtiger Konzern des Planeten Erde, einen üblen Selbstzerstörungsmechanismus in die Systeme integriert.

Die Entdecker des gefährlichen UFOs sahen die riesige Explosion als gemeinen Erstschlag an und eine riesige, intergalaktische Kriegsmaschinerie begann anzurollen. Die Taurische Regierung ging von nun an dazu über, ihre gesamte Wirtschaft auf den Krieg vorzubereiten – auf den Krieg mit einer Rasse, die von Ihrem Glück noch gar nichts wissen konnte. Als die riesige Taurische Flotte dann eines Tages eine Randkolonie der verhaßten Gegner erspähte, begann eine Schlacht, die Ihresgleichen suchte. Der Name der Kolonie: New Haven.

Strategie und Taktik

Angriff ist oft die beste Verteidigung, und so ist es Aufgabe des Spielers, die Eindringlinge vom Planeten zu vertreiben, um das eigene überleben zu sichern. Dabei schlägt Interactive Magic in Sachen Gameplay einen neuen Weg ein. Nach all den relativ ähnlichen, wuseligen Echtzeit-Strategicals kommt Fallen Haven mit einem neuen Engine daher. In einer Mischung aus Strategie und rundenbasierter Taktik tritt man gegen die zahlreichen Einheiten der Taurier oder wahlweise gegen die zweibeinigen Primaten der Gattung Mensch an. Konsequenterweise haben die Designer die beiden Teilbereiche von Anfang an voneinander getrennt. Im strategischen Modus werden zuerst die verschiedensten Gebäude aus dem Boden gestampft. Dabei gilt es, zuerst einmal für ausreichend Nachschub an Energie und Geldmitteln

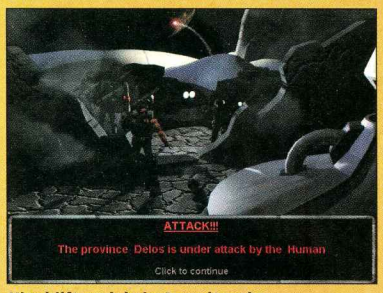




Vor den Toren von New Haven



Dieser Taurier will Rache



Hier hilft auch kein Anwalt mehr

zu sorgen. Beides sichert den Auf- und Ausbau der Flotte. In aller Ruhe hat man die Möglichkeit, das einzige Städtchen, das man anfangs besitzt, für den Krieg zu rüsten.

Es lebe die Wissenschaft!

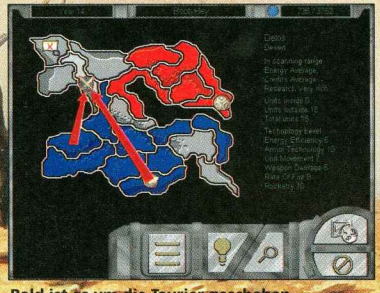
Anfangs stehen nur wenige Einheitstypen zur Auswahl, doch durch die Errichtung von Forschungszentren kommt nach und nach ein mächtiges Arsenal an unterschiedlichsten Waffensystemen zusammen. Insgesamt stehen sieben verschiedene Systeme zur Auswahl. Je nach wissenschaftlichen Stand lassen sich diese Gerätschaften jedoch in bestimmten Eigenschaften optimieren. Nur wer mit der Zeit geht, hat auf Dauer auch eine Chance.

Gebaut wird in der Regel so lange, bis es mit der Liquidität nicht mehr allzu gut bestellt ist. Nun kann man geruhsam seine Einheiten in einen Transporter laden, um eine besetzte Kolonie der Aliens, ob nun taurischer oder menschlicher Abstammung, dem Erdboden gleichzumachen. Das Spiel wechselt nun automatisch in den Taktikmodus. Jede Einheit hat nun eine bestimmte Anzahl Bewegungs- bzw. Aktionspunkte, die es sinnvoll zu verbrauchen gilt. Wer *UFO* oder *X-Com* kennt, wird sich gleich zu Hause fühlen. Auf die einzelnen Einheiten kommen bei der Invasion der Provinz natürlich auch unterschiedliche Aufgaben zu. Schwerfällige Panzer können zum Beispiel aufgrund starker Panzerung und Bewaffnung so manchen Schaden anrichten, während derweil ein paar wendige, schnelle Gleiter das Kampfgebiet umfliegen und die gegnerischen Einheiten von hinten aufmischen. Auf der Heimatkolonie lassen sich nettenweise auch solch nützliche Dinge wie atomare Bunker errichten, die das Invasionsgebiet schon vorher ein wenig unter Beschuß nehmen. Jede Provinz hat ihre besonderen Eigenarten. Je nach den dortigen Umwelteinflüssen läßt sich eine Provinz mal besser, mal schlechter für die eigenen Zwecke nutzen – nützlich sind sie jedoch alle irgendwie.

Hinterhalt

Neben den planetaren Kämpfen kann es hin und wieder auch zu hinterhältigen Angriffen aus dem Orbit kommen. Obwohl man bei Fallen Haven durchaus von einem innovativen und neuartigen Spiel sprechen kann, hat Interactive Magic das Rad auch nicht neu erfunden. Der Strategiemodus erinnert ein wenig an eine Runde Sim City, bei dem die Zeit angehalten wurde und die Invasionsrunden orientieren sich stark an UFO beziehungsweise X-Com. Die Motivation, an eine Mission heranzugehen ist aber dennoch immens hoch. Die Grafik im Spiel ist nett, bricht aber keine Rekorde. Ebenso bewegt sich der Sound im durchschnittlichen Bereich. Mit all den guten Eigenschaften, die Fallen Haven mit UFO gemeinsam hat, teilt es leider auch die Nachteile. Vor allem der Taktikmodus ist mitunter etwas langatmig und hin und wieder wünscht man sich die eine oder andere neue Einheit hinzu.

Ebenso wie bei den Einheiten fehlt es auch ein wenig an Abwechslung in der Storyline. Ein paar Videos oder interessante Sequenzen hätten schon gereicht, um die Motivation wieder zu steigern und die neue Mission interessanter werden zu lassen. Kernstück jedes Strategie- und Taktikspiels ist die künstliche Intelligenz der Gegner. Leider hält Fallen Haven nicht ganz, was es verspricht. Mit der Wahl des Schwierigkeitsgrades reguliert man zwar die Anzahl der Gegner und deren technologischen Vorsprung, auf die Intelligenz hat das jedoch keinerlei Einfluß.



Bald ist es um die Taurier geschehen

Trotz aller Kritik muß man sagen, daß Fallen Haven endlich mal wieder ein rundenbasiertes Strategiespiel ist, das einfach Spaß macht. Aufgrund der einsteigerfreundlichen Bedienung kann man sich einfach mal zurücklehnen und drauf los spielen.

Anm. des Chefbedieners: Aufgrund laufen die Schiffe – grrrr!

Besonders faszinierend sind die netten Musikstücke, die besonders auf guten Surroundboxen einen netten "Rundumeffekt" bieten. Für echte Fans sind sie auch als Audiotracks auf der CD gespeichert. Sehr löblich und heutzutage wirklich selten ist die Möglichkeit, das Spiel auch auf kleineren Systemen halbwegs vernünftig zum Laufen zu bewegen. Für ausgehungerte Besitzer eines 486ers bietet sich hier endlich mal wieder eine Gelegenheit, ein wenig taktisches Geschick zu beweisen.

FALLEN HAVEN

Alternativen:
Command & Conquer: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 90 Mark
Battle of Antares
Microprose ● ca. 90 Mark
Star General
SSI ● ca. 90 Mark

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486er, Win95 oder Win NT 3.51, SVGA-Grafikkarte, 8 MB RAM, CD-ROM

Pro
Einsteigerfreundlich
Stimmungsvolle Musik

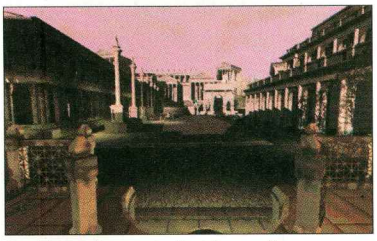
Kontra
Langatmige Missionen
Zu wenig Storyline

Spiel-/Dauerspaß:	**37 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 76

S.P.Q.R.

Mit den Worten "Ave, Cäsar" verließ Thomas Richter sein normales Leben und schlüpfte geradewegs in die Sandalen eines echten Römers.



Das Forum Romanum in seiner vollen Schönheit

Wenn einer eine Reise macht, dann sollte er diese auch vorher genaustens planen. Und wenn man diese Reise ins alte Rom unternimmt, um eine Verschwörung gegen die hiesige Regierung aufzudecken, sollte man zudem noch eine Spürnase a la Sherlock Holmes besitzen. In S.P.Q.R. haben Sie die einmalige Gelegenheit einen Trip in die Vergangenheit zu unternehmen und das mittlerweile zerfallene Forum Romanum in seiner ursprünglichen Pracht zu erleben.

Aus alt mach neu

CyberSites haben mit der Erschaffung des Forum Romanums ein wahres Meisterstück hingelegt. Wo heute nur noch Ruinen und Trümmer zu sehen sind, kann man in S.P.Q.R. alles noch einmal in seiner ursprünglichen Bauart bestaunen und sogar betreten. Mit viel Liebe zum Detail und einer guten Rendering-Station hat sich das Hersteller-Team besonders um eine originalgetreue Restaurierung gekümmert. Vorbei sind die Zeiten, wo Latein-Leistungskurse deutscher Gymnasien einen strapaziösen Trip nach Rom unternehmen müssen, denn jetzt kann man alles in aller Ruhe daheim vor dem Monitor genießen. Ob diese Alternative einen Real-Urlaub wirklich ersetzen kann, bleibt dahingestellt.

Trotz aller historischen Gegebenheiten ist und bleibt S.P.Q.R. ein Adventure, und zwar eines der ganz besonderen Art. Eigentlich könnte man S.P.Q.R. auch als Krimi sehen, aber dazu jetzt mehr: Sie werden nach Rom geholt um eine Verschwörung zu zerschlagen. Cornelius, Ihr Auftraggeber, weist Sie sofort nach Ankunft am Fluß Tiber in die unerwünschten Geschehnisse ein. Gerüchte gehen in Rom umher, daß ein Saboteur den Kaiser vom Thron stürzen und neue Unglück bringende Gesetze verfassen will. Nachforschungen haben ergeben, daß der gesuchte Calamitus (sozusagen der Elendsbringer) einer von fünf Bekanntschaften Ihres Auftraggebers sein muß. Nun liegt es Ihrer Hand einen Mordanschlag abzuwehren, den Calamitus zu finden und Ruhe im römischen Reich einkehren zu lassen. Keine leichte Aufgabe, wie Sie schon kurze Zeit nach Ihrer Ankunft feststellen werden.

Back to the Past

Um nicht monatelang planlos in Rom umherirren zu müssen, stellt Cornelius Ihnen einen sogenannten Navitor zur Verfügung. Dieser arbeitet so ähnlich wie eine Zeitmaschine, wirkt aber dennoch ziemlich rustikal und ist anfällig für Fehler. Nach kurzem Aufenthalt in Cornelius Arbeitszimmer und nach Einsicht in die grundlegenden Informationen über die fünf Verdächtigen beginnt Ihr erster Ausflug ins Forum Romanum nach Einstieg in den Navitor. Die Straßen sind leer und nur rauschendes Wasser und Vogelgezwitscher dringt aus der städtischen Umgebung an Ihr Ohr. Damit es nicht ganz so langweilig wird, haben CyberSites für einige hübsch klingende Soundtracks gesorgt. Natürlich gibt es keinen Speed-Techno oder Trash-Metal, sondern beruhigende klassische Musik, wie man sie eben in vergangenen Zeiten erwartet. Ab jetzt läuft das gesamte Geschehen in Echtzeit ab. Der Spieler muß ständig ein Auge auf ankommende öffentliche Bekanntmachungen warten, denn nur wer schnell reagiert und geplante Versammlungen zwecks Informations-Beschaffung besucht, kommt in dem Spiel auch wirklich voran.

Zuerst einmal müssen die fünf Tagebücher der Hauptverdächtigen gefunden werden. Nur so kann man wirklich wissen, was in den Köpfen der



Eines der simpleren Puzzles. Lediglich die Würfel müssen richtig angeordnet werden

Beschuldigten vorgeht. Aber auch Informationen über einzelne Örtlichkeiten können so in Ihre Hände gelangen, vorausgesetzt derjenige Tagebuch-Schreiber hatte den Ort an dem Sie gerade verweilen schon besucht und einen entsprechenden Eintrag gemacht. Hier liegt der Knackpunkt von S.P.Q.R.: Sämtliche Daten müssen genau im Auge behalten werden und entsprechende Infos richtig interpretiert werden. Das stellt sich im Laufe des Spieles nicht nur als äußerst schwierig, sondern auch als sehr interessant und spaßig heraus. Zumal der Navitor ein recht praktisches Gerät ist, denn mit ihm kann man nicht nur die Zeit beschleunigen, sondern auch gefundene Schriftrollen und Gegenstände aufbewahren.

S.P.Q.R. ist auf keinen Fall ein Spiel für Adventure-Anfänger oder sogar für den Hunger zwischendurch. Hat man mal nicht aufgepaßt oder zu flüchtig einen Zeitsprung mit dem Navitor gemacht, sitzt man oftmals nur noch frustriert vor dem Bildschirm und weiß gar nicht so recht was nun als nächstes zu tun ist. Rundum gesehen bietet S.P.Q.R. knackige Rätsel, einen anspruchsvollen Plot und eine wunderschön gerenderte Umgebungsgrafik. Nur leider hat man sich bei der Steuerung wenig Mühe gegeben. Scrolling gibt es nur in den wenigen Videosequenzen, ansonsten werden die Bilder einfach nur umgeblendet. Eine stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit hat dies zur Folge, und nur all zu oft steht man völlig unerwartet an einem fremden Ort. Die starken Parallelen zum Klassiker Myst lassen sich aber auf einem Blick erkennen. Man könnte sogar behaupten, daß S.P.Q.R. der offizielle Nachfolger von Myst ist, denn Grafik, Atmosphäre und der knackige Plot sind vom Feinsten!

S.P.Q.R.

Alternativen:
Myst
Broderbund ● ca. 50 Mark
Toonstruck
Virgin ● ca. 90 Mark
Mummy
Interplay ● ca. 100 Mark

Hersteller: CyberSites
Preis: ca. 99,95 Mark

Minimum:
486 DX2-66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.x und 95

Pro
Dichte Atmosphäre
Detaillierter Nachbau des Forum Romanums

Kontra
Stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit

Spiel-/Dauerspaß:	**46 von 50**
Handhabung:	**4 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 83

Nur 9,90 Mark

DM 9,90 Sfr 9,90 öS 80
Ausgabe 2

CD Power

Zwei Vollversionen

Unverbindliche Preisempfehlung

THE CHESSMASTER 3000

Komplett in Deutsch



Spielstarkes und komfortables Schachprogram

2 Vollversionen

2 Uneingeschränkte Vollversionen

ADVANCED SIMULATOR SERIES

BURNING STEEL 2

GUADALCANAL 1942-43

Ein Leckerbissen für Strategiefans

Jetzt im Handel

Eradicator

Daß man in der Werbung gerne, mit Hilfe von Fremdwörtern, aus einem unschönen Wort ein sehr viel wohlingenderes machen kann, steht wohl außer Frage. Daß man bei Eidos jedoch mittlerweile schon auf das Vokabular einer bekannten, toten Sprache zurückgreift, ist dann doch etwas verwunderlich. Dem Phänomen auf der Spur, klemmte sich Frank Fischer kurzerhand sein altes Lateinwörterbuch unter den Arm und stattete dem Planeten Ioxia einen kleinen Besuch ab.

Mit besiegten Feinden ist das so eine Sache. Entweder man nimmt all sein Potential an Grausamkeit zusammen und eliminiert sie mit Haut und Haaren, oder man läßt einmal mehr Gnade vor Recht ergehen. Dann muß man jedoch auch darauf vorbereitet sein, daß der üble Oberfiesling irgendwann wieder einmal bei einem vorbeischaut. Meist hat er seine Gefolgschaft derweil um ein Vielfaches ausgebaut und ist scheinbar nicht mehr zu zu zähmen.



Der Schein trügt – das Spiel ist gar nicht so brutal, wie es vorgibt zu sein...

Mit solch einem Problem haben derzeit auch die Bewohner des Planeten Ioxia zu kämpfen. Vor vielen Generationen hatte eine uralte Kriegerrasse den gesamten Planeten mitsamt seinen drei Monden unter seine Fittiche genommen. Hauptgrund für diese schändlich, imperialistische Aktion war der Rohstoff Mazrium. Das gute Stöffchen ist scheinbar nicht nur selten, sondern nebenbei auch noch ausgesprochen lebenswichtig. Wie sonst könnte man erklären, daß das "Mazriummonopol" genügte, um die Bewohner der benachbarten Sonnensysteme in die Versklavung zu treiben. Wer das Mazrium kontrolliert, herrscht über Ioxia, und wer den Planeten kontrolliert, beherrscht das ganze Universum – Dune läßt grüßen.

Der wüste Planet

Irgendwann wurde es jedoch selbst den trägsten Völkern zu dumm und man bildete eine Allianz gegen den herrschsüchtigen Agressor. Mit einem gemeinsamen Angriff auf Ioxia schafften es die Alliierten Mächte schließlich, in die Nähe des Planeten zu gelangen. Dort hatte man indes jedoch bereits Vorkehrungen getroffen und einen riesigen Ionenschild aufgefahren. Einige biomechanische Waffensysteme sorgten schnell dafür, daß die junge Angreiferflotte aufgerieben werden konnte. Der Kampf wäre wohl eindeutig verloren, wenn es da nicht einen mysteriösen Einzelkämpfer gegeben hätte, dem es gelungen war, das Kraftfeld für einen Augenblick auszuschalten und so den restlichen Angreifern den Weg zu ebnen. Nun waren die Ioxianer aber gänzlich verärgert und ließen in einer letzten Verzweiflungstat ein Horde Mazriumisotope auf den Planeten los, die einmal kräftig über die Planetenoberfläche fegte und alles in Schutt und Asche verwandelte.



Drei Krieger, ein Plan: Die Zitadelle muß verschwinden!



Im Netzwerk ist auch ein beliebtes "Deathmatch" möglich.

REVIEW

Auferstanden aus Ruinen

Jahrhunderte später, die aliierten Rassen nutzen das System und die verbliebenen Mazriumreserven relativ friedlich, scheint der alte Feind wieder zurückgekehrt zu sein. Der Ionenschild hat sich wieder aufgebaut und eine alte Zitadelle scheint das Zentrum des übels zu sein. Doch das Relikt scheint unzerstörbar – nur ein Einzelkämpfer, so die Hoffnung der Experten, hat überhaupt eine Chance gegen die Zitadelle mitsamt ihren biomechanischen Waffensystemen.

Derer bieten sich sogar gleich drei. Kamchak, einer der berühmtesten Krieger des Alls, erhofft, durch einen Erfolg in die Annalen des Universums einzugehen, Eleena Brynstaarl hingegen, möchte gerne den Rubel rollen sehen, den diese Mission verspricht. Der Dritte im Bunde ist ein einsamer, verschütteter Bergbau-Ingenieur, der einen Ausweg aus seinem unterirdischen Gefängnis sucht und dabei eher nebenbei in Konflikt mit der Zitadelle gerät.



Das Feuer der Vergeltung.



Es liegt nicht am Monitor – die Dunkelheit ist gewollt.

Wer die Wahl hat...

Gleich zu Beginn des Spieles wird der Spieler schon vor die schwerste Entscheidung überhaupt gestellt: Er muß sich für einen der drei Charaktere entscheiden. Interessanterweise haben die Einzelkämpfer nicht nur unterschiedliche Fähigkeiten und Stärken, sondern auch jeweils andere Ziele zu erreichen. Das hat natürlich nebenbei einen erheblichen Einfluß auf den jeweils zu meisternden Weg. Wenn man das Spiel also erst einmal liebgewonnen hat, kann es durchaus passieren, daß man es ein zweites oder drittes Mal durchspielt. Der Spielablauf ist so simpel wie bekannt. In den Katakomben unter den Planeten befinden sich riesige Anlagen, die natürlich auch angemessen bewacht werden. Also nimmt man eine Superwumme zur Hand und bahnt sich seinen Weg durch das ungastliche Labyrinth. Frei nach dem Motto "Ein schöner Rücken kann auch entzücken" kann man sich wahlweise mit der, aus anderen Spielen dieser Art bekannten Sicht begnügen oder eben von hinten auf sein digitales alter ego blicken.

Besonders Genreeinsteiger könnten an Eradicator ihre Freude haben

Konkurrenz für Microsofts Fenster?

Doch EIDOS Interactive ließ es mit dieser Umsetzung allein nicht bewenden. Flugs brachte man im Vorbeigehen noch einen "Bild in Bild" - Modus ein, mit dem sich z.B. abgeschossene Projektile auf ihrer Flugbahn beobachten lassen. Das Fenster läßt sich relativ frei programmieren und läßt auch individuelle Spielereigenarten zu.

Am Einsatz neuer Waffengattungen wurde wirklich nicht gespart, und so kann man jederzeit bis zu 15 verschiedene Waffen bei sich führen - man kann nur hoffen, daß man damit dann in keine Polizeikontrolle gerät.

Obwohl sich Eradicator eindeutig an den bekannten 3-D-Titeln orientiert und der Name obendrein noch sehr aggressiv klingt, ist der Gewaltfaktor im Spiel relativ gering. Als Gegner stellen sich einem meistens irgendwelche Verteidigungsanlagen oder Droiden in den Weg. Scheinbar möchte man bei EIDOS auf Nummer sicher gehen, damit das Spiel nicht, wie seine Kollegen, auf dem Index landet und dem Hersteller somit echtes Geld kostet. Leider ist man dabei ein wenig zu zaghaft vorgegangen. Es mangelt den gegnerischen Einheiten und Droiden meist an entsprechender Vielfalt. Ein paar Gegner mehr hätten dem Spiel wohl kaum geschadet. Dafür sind die Gebäude- bzw. Höhlenkomplexe intelligent designt und vor allem Rätselfans haben mancherorts eine ganze Menge Nüsse zu knacken.

In die Karte(n) geguckt

Das Spiel verfügt natürlich auch über die obligatorische Automap und auch die genretypischen Mehrspieleroptionen. Wahlweise kann man über Modem, serielle Verbindung oder Netzwerk gegen menschliche Widersache antreten. Auf der CD befinden sich als Dreingabe noch 16 Musikstücke, die zwar nicht gerade schlecht sind, für mich persönlich als Ohrwurm jedoch nicht in Frage kommen. Ein Leveleditor liegt dem Spiel schon bei, und so ist es nur eine Frage der Zeit, wann die ersten Zusatzlevel "gehandelt" werden.

Ob es jedoch jemals den Kultstatus der bekannten indizierten Titel erreichen wird, ist fraglich. Das Spiel ist sicher nicht schlecht, gehört jedoch auch nicht unbedingt zu den motivationsfördernsten Spielen dieses Genres. Die Grafiken sind solide gemacht und durchweg gut gelungen, es fehlt jedoch schlichtweg an etwas Abwechslung unter der Gegnerschaft. Besonders Genreeinsteiger könnten an Eradicator jedoch ihre Freude haben und werden das nette und durchaus anspruchsvolle Leveldesign zu schätzen wissen. Die technische Seite kann auf jeden Fall überzeugen, und so kann man sogar als Besitzer eines schnellen 486ers noch in den Genuß des SciFi-Spektakels kommen.

ERADICATOR

Alternativen:
Skynet Revenge
Bethesda Softworks/Virgin ● ca. 90 DM
(indi)
Apogee ● ca. 80 Mark
(indi)
id Software ● ca. 100 Mark

Hersteller: EIDOS Interactive
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486 DX-2/66, 8 MB RAM, VGA, MS-DOS 6.0 (auch Win 3.x und Win95)

Pro
Schnelle Gameengine
Genrevertreter der friedlicheren Art
Interessante Level

Kontra
Zu wenig Abwechslung bei den Gegnern

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 80

REVIEW

Wargame Construction Set III: Das Gewehr

Marco Gremmel macht sich auf in eine längst vergangene Epoche. Was er bei diesem Spiel im 19. Jahrhundert vorfindet, ist allerdings nicht so lustig. Es handelt sich dabei um Krieg! Und der will gewonnen werden. Bei diesem Spiel nicht ganz einfach, wie Sie gleich feststellen werden.

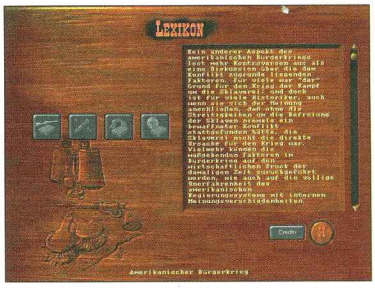
Es geschah an einem verregneten Dienstagmorgen. Ich lag gerade gemütlich in meinem Bett und träumte davon, im lauwarmen Wasser auf einer Luftmatratze in Strandnähe zu liegen, als mich das laute Klingeln meines Telefons jäh aus dem Schlaf riß. Der Schock, hinter den geschlossenen Rolläden den Regen zu hören, traf mich hart. Mit einem Auge schaffte ich es, meinen Blick auf den Wecker zu richten. "Wer würde mich wohl um neun Uhr morgens anrufen", fragte ich mich. Es gab nur eine Möglichkeit, dies herauszufinden. Also stieg ich aus dem Bett und schwankte unsicher in Richtung Telefon.



Mit dem Editor schnell und einfach erstellt: Enschede und sein wichtigstes Gebäude

Mit einem fröhlichen "Guten Morgen!" (und damit einem Widerspruch in sich) begrüßte mich mein Chefredakteur. Dem folgenden Wortschwall konnte ich entnehmen, daß bereits Dienstag war, der Redaktionsschluß für diese Ausgabe sowieso schon wieder überschritten wurde und ganz dringend das Review für "Das Gewehr" benötigt wurde. Das einzige Problem dabei war die Deutsche Bundespost. Die hatte es nämlich bis heute nicht geschafft, jenes Spiel zu mir zu befördern.

Natürlich war an diesem Morgen der Postbote noch nicht so gnädig, bei mir vorbeizusehen. Also konnten wir nur eines tun: Abwarten und hoffen, daß das Spiel sich in der heutigen Post befindet. In den folgenden Stunden bildeten sich Schweißperlen auf Klaus' und meiner Stirn. Bis es endlich an meiner Haustür klingelte. Voller Erwartung betätigte ich die Türklinke und entdeckte einen grinsenden Paketzusteller auf der Fußmatte. Etwas unfreundlich entriß ich ihm das Paket, schlug die Tür vor seiner Nase zu, bevor er auch nur einen Ton von sich geben konnte und eilte zu meinem PC, um "Das Gewehr" zu installieren. Anschließend sollte ich mir Tag und Nacht mit diesem Spiel um die Ohren schlagen.



Kleine Nachhilfe in Geschichte: Das Lexikon

Anm. des Chefanrufers: Eben drum kam der Test denn auch zu spät für die letzte Ausgabe. Und was lernen wir daraus? Das nächste Mal gibt's erst Urlaub, wenn das Heft in Druck ist.

Über Kriege und Gewehre

Musketen sind die Nachfolger der allerersten Waffen und wurden insbesondere während der Napoleonischen Kriege eingesetzt. Allerdings können Sie sich sicherlich vorstellen, daß die Zielgenauigkeit und die Reichweite dieser Waffe nicht sonderlich hoch war. Damals war eine Klinge noch viel mehr wert als eine Schußwaffe.

Armeen wurden erst um 1840 mit Gewehren ausgestattet. Zwar hatten diese noch geringe Schußfolgen, doch änderten die das Kriegsgeschehen grundlegend. Erst in den späten 60er Jahren des neunzehnten Jahrhunderts begann man, Schnellfeuerwaffen in Kriegen einzusetzen. Preußen entwickelte zu dieser Zeit das Dreyse-Zündnadelgewehr und errang dadurch entscheidende Erfolge in Feldzügen gegen Dänemark und Österreich. Andere wollten dem jetzt natürlich in nichts nachstehen. Und so wurden machten sich auch andere Länder daran, ähnlich effektive Gewehre zu entwickeln. Bereits 1870 hatten die neuen Waffensysteme einen entscheidenden Einfluß auf den Deutsch-Französischen Krieg. Die Entwicklung machte unterdessen keinen Halt. Zehn Jahre später wurden bereits die ersten Schnellfeuerwaffen und Maschinengewehre eingesetzt.

Was lange währt...

Der vollständige Titel dieses Spiels "Wargame Construction Set III: Das Gewehr" legt die Vermutung nahe, daß es sich hierbei um eine Fortsetzung handelt. Und das ist auch tatsächlich der Fall. Doch während der letzte Teil dieser Reihe sich noch um Panzer drehte, handelt dieses Spiel von den ersten Kriegen, die durch die Erfindung der Schußwaffe entscheidend beeinflußt wurden. Diese blutigen Schlachtzüge sind als Szenarios integriert und können nun von Ihnen nachgespielt werden.

Und dabei werden Sie konfrontiert mit einem äußerst komplexen und aufwendigen Strategiespiel. Gleich zu Anfang muß gesagt werden: Strategie ist nicht immer gleich Strategie. Fans von "Command & Conquer" oder Warcraft sollten lieber vorsichtig sein, denn hierbei handelt es sich um eine ganz andere Art von Strategiespiel, das in Runden und einzelnen Zügen gewonnen wird. Mit anderen Worten: Während es bei Echtzeitspielen wie C&C Ihre Aufgabe ist, so schnell als möglich zu agieren und auf die Handlungen des Gegners zu Reagieren, stellt "Das Gewehr" ganz andere Ansprüche. Dem Spieler wird extra viel Zeit gelassen, um sich genau zu überlegen, welche taktischen Züge er jetzt ergreift und wie er seine Truppen am besten plaziert.



Auf dem Boden liegende Männer mit roten Flecken sind immer ein schlechtes Zeichen



Eine weitere, noch ausführlichere Übersichtskarte kann auf Wunsch aufgerufen werden



eine Nachhilfe in Geographie, sondern der Bereich, in dem Ihre Leute den Überblick haben

Sie haben die Auswahl über rund 60 Szenarios aus unterschiedlichen Feldzügen (darunter der Amerikanische Bürgerkrieg, der Deutsch-Französische Krieg und Britische Kolonialkriege). Doch bevor Sie gleich das Start-Icon anklicken, sollten Sie noch auswählen, auf welcher Seite Sie kämpfen wollen und einen Blick auf die umfangreichen Optionstafeln werfen. An dieser Stelle muß nicht nur über die Bildschirmauflösung und die Soundeinstellungen entschieden werden, sondern auch darüber, wie realistisch die Simulation sein soll. Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto näher befinden Sie sich wirklich an den Geschehnissen der damaligen Zeit.



Das kenne ich doch! Ist das nicht die böse Wolke aus Star Trek Classic?

Dieses Spiel ist sicherlich nichts für Jedermann! Doch lange Spielabende sind garantiert!

Um genauer auf die einzelnen Funktionen während des Spiels einzugehen, würde hier viel zu aufwendig sein. Lassen Sie mich ihnen nur versichern, daß Ihnen viele Befehle zur Verfügung stehen, mit denen Sie ihre Truppen Steuern können. So dauert es auch meistens mindestens eine Viertelstunde, bis man einen einzigen Zug beendet hat. Und daran führt kein Weg vorbei. Jeder, der sich dieses Spiel zulegt, muß sich darüber im Klaren sein, daß hier nicht die schnelle Action geboten wird, sondern langsame strategische Überlegungen gefragt sind. Auch die Einarbeitungszeit nimmt mehrere Stunden in Anspruch. Doch dann ist die Bedienung bereits ins Unterbewußtsein übergegangen.

Technische Belange

Die Grafik von "Das Gewehr" sieht ganz nett aus. Der Spieler kann großen Einfluß darauf nehmen, wie das Geschehen auf dem Bildschirm daherkommt. Ab und zu garnieren ein paar Blutflecken die Ereignisse – zusammenfassend würde ich die Super-VGA-Screens in ihrem Aussehen als durchschnittlich bezeichnen. Abstriche kann man aber beim Sound nehmen. Die Musik paßt meiner Meinung nach nicht immer zu einem Kriegsspiel dieser Art, ist aber qualitativ hochwertig. Von den Effekten fange ich lieber erst gar nicht an... Auch störte mich, daß Mindscapes neuestes Produkt mehrere Male komplett seinen Geist aufgab und ich mich mitten im Spiel nur noch mit einem Warmstart retten konnte (wohlgemerkt testeten wir hier keine Beta-Version).

Dieses Spiel ist – zusammengefaßt – sicherlich empfehlenswert, auch wenn es mich persönlich nicht sonderlich reizt, Krieg zu spielen – besonders mit dem Hintergedanken, daß diese Schlachten wirklich einmal stattgefunden haben. Doch Freunde dieses Genres, die gerne stundenlang vor dem PC sitzen und sich ihren nächsten Zug überlegen, werden mit unzähligen Optionen und Steuerungsmöglichkeiten verwöhnt. So sind dann auch ein einfach zu bedienender Editor und ein Lexikon mit geschichtlichen Daten und Informationen über Waffen mit von der Partie. Also: Es lohnt sich, einen Blick zu riskieren!

DAS GEWEHR

Alternativen:
Command & Conquer
Westwood ● ca. 90 Mark
Star General
Mindscape ● ca. 90 Mark
Die Battleground-Reihe von Empire

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Genauer geschichtlicher Bezug
Lange Spieldauer
Viele Optionen
Integrierter Editor

Kontra
Absturzgefährdet
Fehlende Modem- und Netzwerkunterstützung

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL: 75

Grid Run

Nachdem die Grid Run-CD in der Power-Redaktion auftauchte, versucht Markus Brodrick alle Mitarbeiter zu überreden, mit ihm "Fangen" zu spielen.

Gewaltig soll das PC-Spiel sein, festplattensprengend und gut. Oder läuft hier etwas falsch? Früher, in der guten, alten Zeit, als die Festplatten erst 40 MB groß waren und vier MB RAM als verschwenderischer Luxus galten, gab es eine ganze Menge guter Games, die uns unendlich viel Spaß machten. Mittlerweile ist die Ära der Multimedia-Maschinen mit scheinbar unerschöpflichen Hardwareressourcen unwiderruflich angebrochen. Es ist nicht so, daß die Hersteller und Entwickler von Computerspielen diesen Trend nicht mitbekommen hätten. Letzten Endes ist auch der Endverbraucher sehr, sehr anspruchsvoll geworden. Mit Klötzchengrafik, mausgroßen,



Oh, oh, wir werden alle vor der unheimlichen Cyber-Hexe Vorga erstarren!

pixeligen Sprites und jämmerlichem Gepiepse aus einem 35-Pfennig-Lautsprecher gibt sich mit Recht kein Zocker mehr zufrieden.

Trotz alledem begeistern uns immer noch einfache Spiele, die mit simplem Inhalt und einfacher Handhabung schon immer Spaß ohne Ende machten, weil Sie aufregend und schnell sind, den Geist des Benutzers nicht großartig belasten und auch in einer kurzen Arbeitspause schnell aufgerufen werden können (Damit sind Sie wunderbar für die Redakteure des Power-Teams geeignet, nicht wahr, Klaus? Der Red..)

Anm. des Chefpausierers: Wem sagst Du das? Zu diesem Thema werden wir uns übrigens demnächst in einem großen Feature noch näher auslassen.

Mittlerweile sind solche Titel mit hinreißenden Introfilmen im Kino-Stil, phantastischen Grafiken und bombastischem Sound aufgepeppt. Grid Run ist eines jener Games, die aus dieser Evolution entstanden.



In den kurzen Video-Einlagen sieht unser Held schon etwas besser aus

Lang ist's her...

Grid Run basiert auf den Regeln alter Spiele, die fast jeder, der schon einmal Kind (Ene mene Maus, und Klaus ist raus!) war, in der einen oder anderen Abwandlung kennt. Die Regeln sind wirklich einfach: In diesem klassischen Game treten Sie gegen einen Opponenten an, der den gleichen Auftrag wie Sie hat, nämlich so schnell wie möglich alle Flaggen seiner Spielfarbe im Gelände zu finden und zu sammeln. Damit der Spaß auch richtig abgeht, gibt es Besonderheiten. Schlägt der eine Spieler den anderen an, darf dieser, bis er seinerseits den anderen erwischte, keine Flaggen mehr sammeln. Sollte eine der Flaggen des Gegners in der Nähe sein, können Sie diese anschlagen und sie ihm damit entführen. Alles verstanden? Dann los!

Auf den ersten Blick scheint Grid Run also ein kleines, nettes Spiel für den verstaubten 386er in der Büroecke zu sein. Ein Action-Game, bei dem der Spieler mehr oder weniger fair gegen eine vom Rechner gesteuerte Figur antritt. Dieser Eindruck wird schon bald nach der Installation glaubhaft widerlegt. Das Introvideo unterrichtet Sie von Ihrem Job. Sie schlüpfen in die Rolle von Axel, einem Weltraumkämpfer, der durch unglückliche Zufälle in die Hände der Cyber-Hexe Vorga geriet (Kann ja schließlich jedem mal passieren. Der Red..). Vorga unternimmt auf ganz eigene Weise etwas gegen die furchtbare, interstellare Langeweile (Nein, nicht das, was Sie jetzt





denken!). Sie läßt Axel ein modernes Gladiatorenspiel spielen, es heißt "run or die". Okay, Sie können jetzt behaupten, das Storybook wäre etwas zu dünn ausgefallen, um Sie hinter dem warmen Ofen hervorzulocken. Aber hat man jemals gehört, daß Action-Games ihrer wertvollen Story wegen gekauft wurden?

Anm. des Chefactionärs: Ganz ohne Story geht's aber auch nicht. Ich denke da speziell an den letzten körperlichen Verweis, den ich Dir erteilt habe – da gab es auch eine Vorgeschichte.

Damit der Spaß so schnell kein Ende nimmt, hat Vorga auf insgesamt 16 Planeten Arenen eingerichtet, in denen Axel sich nach Herzenslust tummeln kann (oder sterben natürlich.). Sie als Spieler können von dieser unschönen Laune der ganz und gar nicht reizenden Vorga nur profitieren – Ihnen bieten sich 48 Level eines schnellen Games. Sind Sie gut genug, erwarten Sie außerdem noch 16 Bonuslevel. Nicht schlecht, oder? Damit Sie nicht gar zu schnell wieder Luft holen können, erwarten Sie in den Labyrinthen noch zahlreiche überraschungen.

Ein Teil der Gegenstände, über die Sie stolpern werden, wird Sie ganz nach vorn bringen, aber andere, nun gut, Sie sollten ihnen besser aus dem Weg gehen. Sie sollten nicht enttäuscht sein, wenn Sie bei diesem Game die ersten Level im Sturzflug siegreich hinter sich bringen. Richtig interessant wird es erst später, nachdem Sie die Übungsrunden hinter Sich gebracht haben. Trotz alledem, alleine spielen ist auf die Dauer nicht der Bringer.

Spaß mal zwei

Die richtig helle Freude kommt bei diesem Game erst auf, wenn ein zweiter Spieler mitmischt. Gebannt vor dem Monitor sitzend, können Sie Ihrem besten Freund hämisch Ihre geballte Schadenfreude präsentieren – oder er Ihnen die seine. Ab jetzt machen auch die vielen, in den Levels zu findenden Power-Ups richtig Freude. Ja, immer nur 'rein in die gute Stube! Lassen Sie Pest und Schwefel auf Ihre Brüder und Schwestern regnen. Machen Sie sich um etwaige Folgen keine Sorgen und drängeln Sie nicht, Sie werden schon früh genug mit Leiden dran sein. Wer zu Anfang richtig Druck machte, kriegt hinterher das Suppentellerchen satt voll. Auslöffeln machte immer schon Spaß.

Während der Testphase entwickelte sich Grid Run nicht gerade zu einem Game, an dem wir uns festbissen (Na, Martin, erinnert Dich "festbeißen" an etwas? Kollege Mirbach scheint sich nämlich nur ganz schlecht mit meinem Rottweiler anfreunden zu können. Schade auch, er war so ein netter Kerl. Der Red..).



Dies erinnert mich an ein altes Volkslied: "Ich weiß nicht, was soll es bedeuten?"

Anm. des Chefbeißers: Stimmt, Dein Rottweiler war wirklich ein netter Kerl.

Dieser Titel ist eher ein Häppchen für zwischendurch. Grid Run ist schnell, verfügt über abwechslungsreiche Level und kann mit 3-D-Grafiken glänzen. Die Hintergrundbilder der fernen Planeten sind auch nicht übel. Wie auch immer, der Kick fehlt. Games dieser Art bastelten pfiffige Programmierer schon für die Rechner untergegangener Dynastien zusammen.

Grid Run läßt überdeutlich von seinen Vettern, den Konsolenspielen, grüßen. Tolles Introvideo hin, 3-D-Grafik her, wir leben im Zeitalter der Multimedia-High-Performance-PCs und möchten deren Vorteile auch im Spiel genießen, anstatt nach einem sensationellen Introfilm per Raumschiff einen Katapultstart in das Jahr 1987 zu machen.

Konsolenspieler werden sich bei diesem PC-Spiel vielleicht schon verwöhnt fühlen, richtige Zocker warten vergeblich auf den Einsatz. Wenigstens einen anständigen Multiplayermodus mit Netzanbindung hätten die Programmierer diesem Titel gönnen sollen, schließlich ist dieses Feature ja schon bei jedem besseren Shareware-Titel zu finden. Ja, ich weiß. Für diese Sätze werden mich die hartgesottenen Fans althergebrachter Action-Games, so sie meiner habhaft werden, an den Marterpfahl bringen. Aber ein wenig Kritik muß sein, sie spornt so schön zu neuen Ideen an. Mit Sicherheit wird dieser Titel Konsolenspiel-Fans gefallen, auch die Liebhaber alter PC-Spiele sind ganz vorn dabei.

GRID RUN

Alternativen:
Hunter Hunted
Sierra ● ca. 90 Mark
Fire Fight
Epic Megagames ● ca. 90 Mark
Bedlam
Virgin ● ca. 100 Mark

Hersteller: Virgin interactive Entertainment
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486 DX2-66, 8 MB RAM, SVGA, DOS

Pro
Run or Die!
Schnelle Action

Kontra
Nutzt sich rasch ab
Blöde Story
Konsolen-Atmosphäre

Spiel-/Dauerspaß:	**30 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**10 von 20**
Sound:	**10 von 20**

TOTAL: 56

REVIEW

PC POWER PLATIN AWARD

POD

"Ein Leben auf dem Planeten Io ist viel schöner als auf der Erde!", behauptete Thomas Richter und ahnte nicht, daß währenddessen ein alles vernichtender Virus an seinem geliebten Zuhause knabbert.

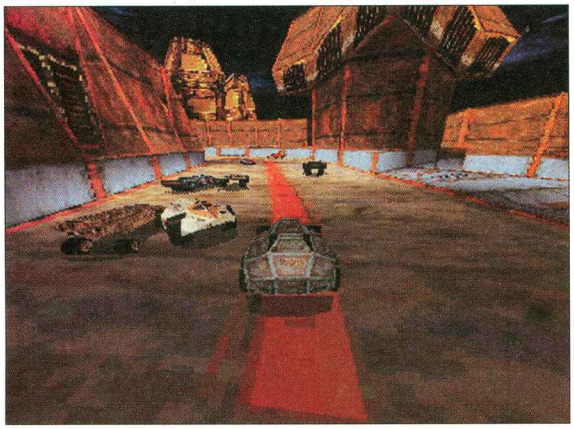


Wenn auf einer Spieleverpackung der Name Ubi Soft zu finden ist, dann kann man das schon fast als Garantiesiegel für Qualität sehen. Als bestes Beispiel für vergangene Arbeit sollte an dieser Stelle das qualitativ hochwertige Jump'n'Run *Rayman* genannt werden. Beeindruckendes Super-Scrolling, knallbunte Farben und extrem gute Spielbarkeit machten schnell Appetit auf weitere Produkte aus diesem Hause. Nach 17 Monaten Entwicklungszeit steht jetzt das Racing-Game POD vor der Tür. Mal sehen, ob Ubi Soft auch heute noch mehr als nur bezaubernde Pressesprecherinnen bieten kann.

Anm. des Chefzauberers: Willkommen zur neuen Rubrik "Power-Flirt".



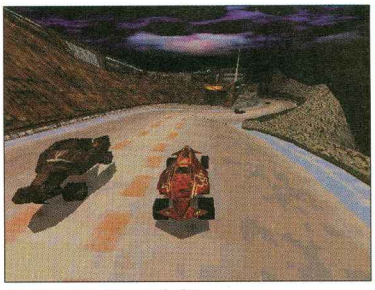
Thomas im Geschwindigkeitsrausch bei 155 Meilen



Dies sind nicht die Verfolger, sondern die bereits überholten Gegner

Ein Virus namens POD

Rennspiele mit Vorgeschichte sind selten genug. Warum auch? Schließlich geht es bei allen doch nur um eines: Lautstärke aufdrehen, Zähne zusammenbeißen und Bleifuß! POD hat aber eine, und zudem noch eine sehr fiese. Mutter Erde ist in ferner Zukunft nicht mehr der einzige Lebensraum für uns Menschen. Auf dem Planeten Io haben sich die Kolonisationen inzwischen zu richtigen Großstädten gemausert. Leider bietet viel Leben auch einen guten Nährboden für Seuchen. Die Rede ist dabei aber nicht von harmlosen Grippe- oder Masern-Viren, sondern von POD, einem Virus, der einfach alles vernichtet und sich nicht aufhalten läßt. Io ist so gut wie zerstört und beinahe menschenleer. Einige wenige Bewohner streiten sich derweil um den letzten Platz in der rettenden Raumfähre zur Erde.



Steigen Sie ein – und ab!

Nun gilt es, den glücklichen Passagier zu ermitteln. Da wir spätestens seit Highlander alle wissen, daß es nur einen geben kann, wird ein Autorennen stattfinden, wo der Gewinner im wahrsten Sinne des Wortes einen Platz an der Sonne erhält.

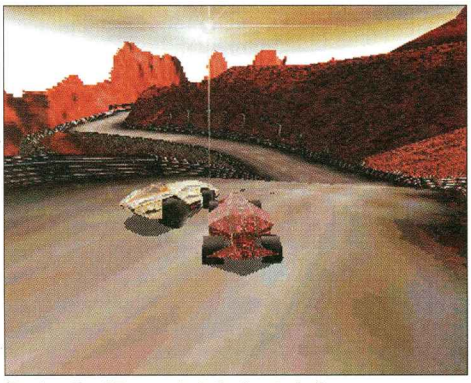


Kaum hat man sich für einen von den acht

Heimlich, still und leise

Manche Firmen machen um ihr neuestes Spiel einen großen Bahnhof und erwarten förmlich eine gute Wertung. Wenn daraus dann nix wird, bekommt als erster der zuständige Redakteur den Ärger zu spüren. Frei nach dem Motto "Abwarten und Spiel fertigstellen" präsentierte Ubi Soft erstmals auf der Cebit Home ihre Rennsimulation, allerdings frei von aufgesetzter Effekthascherei und ohne bekannte Attribute wie "Das wird unser Highlight"! Fast schon heimlich, still und leise ging die Produktion von statten, ab und zu gab es neue Bilder, doch nirgendwo auch nur ein Anzeichen von überschwenglicher Vorfreude oder "Heißmacherei" seitens des Herstellers. Eine recht ungewöhnliche Vorgehensweise, aber eine, an denen manche Firmen sich eine dicke Scheibe abschneiden könnten. Wir sind jedenfalls gespannt auf weitere Produkte aus Frankreich.

Die Redaktion



Kopf-an-Kopf-Rennen in toller Landschaft



Abwechslungsreiche Strecken gehören dazu

verschiedenen Fahrzeugen und eine Strecke entschieden, geht es nach dem Fein-Tuning (Bodenhaftung, Beschleunigung, Geschwindigkeit, Bremsen und Steuerung)

Das Streckendesign ist einfach herrlich!



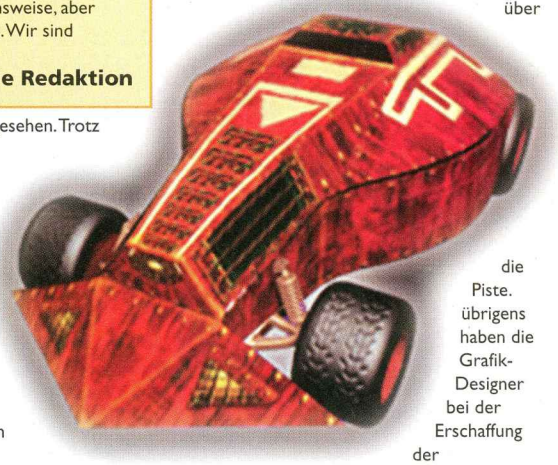
auch schon los. Der Anblick des Streckendesigns und die rasante Fahrgeschwindigkeit kann einen richtig vom Hocker hauen. Noch nie habe ich so viele Gebäudekomplexe mit einer dermaßen hohen Detailfreude in einem PC-Rennspiel gesehen. Trotz der 640x480-Auflösung und der 16-Bit-Farbtiefe saust alles wahnsinnig schnell an einem vorüber. Sogar größere Animationen innerhalb der in Echtzeit berechneten Umgebungsgrafik können bei genauerem Hinsehen ausgemacht werden. Und wer sich nicht zu den wenigen Pentium200-Besitzern mit 3-D-Grafikkarte zählt, muß nicht gleich verzweifeln. Ubi Soft hat bei der Einstellung der Detailstufen und Fenstergrößen sehr viel Spielraum gelassen. Auf einem 90MHz-Pentium läuft POD zufriedenstellend, auch bei höchster Detailstufe, nur eben in einem etwas kleineren Fenster.

Liebe zum Netz

Liebhaber von Multiplayer-Action kommen in POD voll auf ihre Kosten. Bis zu acht Spieler können entweder per Modem, Netzwerk, Direktverbindung oder Internet an die Ziellinie gehen. Zudem lassen sich sämtliche Verbindungsarten untereinander kombinieren. Ubi Soft denkt aber noch in Zukunft an den Käufer von POD. Ein Internet-Zugang reicht, um sich neue Fahrzeuge und Rennstrecken downzuloaden. Neu ist, daß die eigene persönliche Bestzeit als "Ghost-Drive" abgespeichert werden kann und andere User im Internet Zugriff auf diese Ghost-Datei haben und gegen Sie antreten können. Obwohl sogar Ihr Auto mit von der Partie ist, läßt es sich nicht von der Straße drängen, denn schließlich ist es nur ein Ghost.

Perfektes Rennfeeling

Rundum gesehen haben die Hersteller von POD ganze Arbeit geleistet. Das Design der Strecken ist einfach herrlich und kaum eine der insgesamt 16 sieht aus wie die andere. Oft stehen Kisten, Tonnen oder andere größere Hindernisse, wie beispielsweise Autowracks, im Weg. Knallharte 90°-Kurven und enge Tunnel lassen einem bei POD keine Ruhe. Die Fahrzeuge sehen zwar etwas klobig aus, flitzen aber unglaublich schnell über die Piste. Übrigens haben die Grafik-Designer bei der Erschaffung der futuristischen Autos einige Ideen aus den Kult-Filmen Star Wars und Blade Runner entwendet. Dazu kommt ein genialer 15-minütiger Soundtrack, der den Spieler unweigerlich in ein prächtiges elektronisches Klangambiente entführt. Für mich ist POD das zur Zeit beste Racing-Game auf dem PC!



POD

Alternativen:
Rallye Racing 97
Software 2000 ● ca. 100 Mark
Nascar Racing 2
Sierra ● ca. 110 Mark
Bleifuß 2
Virgin ● ca. 90 Mark

Hersteller: Ubi-Soft
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Unterstützt 3DFX und neue MMX-Technologie
Sound in Dolby-Stereo

Kontra
Relativ hohe Hardwarevoraussetzungen

Spiel-/Dauerspaß:	46 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 90

War Diary

"Jetzt spiele ich mal Krieg", ruft Marco Gremmel und landet auf antikem Schlachtfeld.

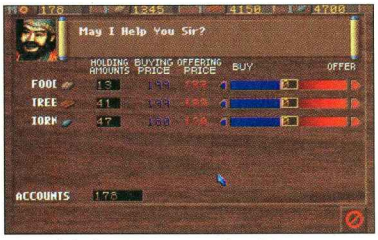
Das Strategiegenre hat in den letzten Jahren einen riesigen Aufschwung erlebt. Durch Spiele wie Warcraft und Command & Conquer fanden viele Spieler, die diesem Genre anfangs noch eher skeptisch gegenüberstanden, Gefallen daran. Mit War Diary kommt eine Neuerscheinung auf den Markt, die eher dem antiken Strategiespiel ähnelt.

Leider kommt schon nach kurzer Spielzeit ein Gefühl der Langeweile auf.

"War Diary ist ein strategisches Simulationsspiel, dessen geschichtlicher Hintergrund im Korea des sechzehnten Jahrhunderts liegt. In dieser Zeit fand der Siebenjährige Krieg statt." So steht es auf der ersten Seite der Betriebsanleitung geschrieben. Natürlich bin ich als Spieletester



Die Großstadt im 16. Jhd.



Hier wird eine Menge ausgehandelt

verpflichtet, diese Aussage zu überprüfen. Nach wenigen Minuten mußte ich leider feststellen, daß die Hintergrundinformationen über den Siebenjährigen Krieg, die immerhin eine Seite einnehmen, überhaupt nichts mit dem Spiel zu tun haben.

Ich bin mir da natürlich nie so sicher, aber meiner Meinung nach gab es im Sechzehnten



Im 16. Jhd. war man schnell eingeschnappt

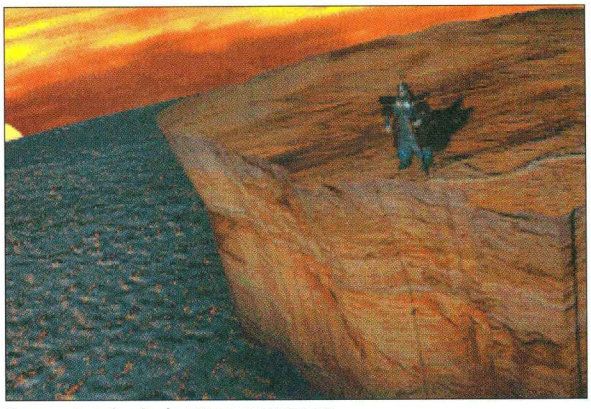
Jahrhundert keine Mönche, die den Feinden durch verschiedene Formen der Magie Schaden zufügen können. Auch habe ich in keinem Geschichtsbuch Berichte über Geister gelesen, die die Gegner heimsuchten. Bei War Diary ist dies allerdings möglich – merkwürdig, nicht wahr?

Die guten alten Zeiten

In der Aufmachung und der Komplexität erinnert an den ersten Teil von Warcraft. Die Grafik ist bei weitem nicht auf dem heutigen Stand der Technik, die Steuerung ist ebenfalls gewohnt einfach und das Spielprinzip ist bis auf einige Ausnahmen genau wie bei Warcraft. Diese Ausnahmen sind im Grunde nur Kleinigkeiten. Zum Beispiel wird bei War Diary auch das Wetter simuliert. So kann es schon einmal vorkommen, daß es regnet, was allerdings keinen Einfluß auf das Spiel hat.

Etwas anders verhält sich das Spielprinzip dann schon, wenn es Nacht wird. Nur des Nachts ist es möglich, Geister angreifen zu lassen. Außerdem werden die gegnerischen Einheiten bei Dunkelheit auf der Karte unsichtbar. Aus diesem Grund bieten sich Nachtangriffe an.

Ebenfalls ist im Vergleich zu Warcraft die Handelsoption hinzugekommen. Sie benötigen verschiedene Rohstoffe zur Erstellung von Gebäuden und außerdem Nahrung, damit Ihre Untergebenen nicht gleich wieder verhungern. Doch ist es nicht möglich, all das an- oder abzubauen. Daher können Sie Handel treiben und zum Beispiel Holz in Nahrungsmittel eintauschen. Lobenswert finde



Bungee-Jumping in den Sonnenuntergang

ich, daß es auch Schiffahrt gibt. Mit Kriegsschiffen und Fähren können Sie also auch auf dem Seeweg Ihren Gegner attackieren oder Ihre Leute ans andere Ufer befördern.

Anm. des Chefkriegers: Ich denke, daß es leicht mißverständlich wäre, wenn man später seine Mannen zurückhaben möchte und seinem Fährmann befiehlt„ er möge die Leute vom anderen Ufer holen...

Langeweile

Leider kommt schon nach kurzer Spielzeit ein Gefühl der Langeweile auf. Denn War Diary ist



Eine Seefahrt die ist lustig...



Gut, daß die Guten blau und die Bösen rot angezogen sind

sicherlich nicht das abwechslungsreichste Spiel der letzten Monate. Das Spielprinzip ändert sich auch in den höheren Levels nicht, Gebäude und Einheiten gibt es bei weitem nicht genug, um das Interesse des Spielers für längere Zeit zu wecken. Und nicht zuletzt ist die Technik nicht sonderlich weit fortgeschritten. Die Grafik ist in VGA und pixelig, die Musik ist mit einer guten MIDI-Karte zu ertragen, aber auch nur durchschnittlich, und die Intelligenz des Computers ist ebenfalls nicht herausragend. Außerdem gibt es zwar die Option, gespeicherte Spielstände zu laden, doch merkwürdigerweise ist es nicht möglich, abzuspeichern.

Letztlich stellt sich die Frage, ob der äußerst günstige Preis eine Entschädigung für die Mankos darstellt. Klare Antwort: In diesem Fall nicht. Wahre Echtzeit-Simulanten werden sowieso inzwischen ganz andere Spiele auf ihrer Festplatte haben und schon beim Betrachten der Screenshots weitergeblättert haben.

WAR DIARY

Alternativen:
Victory
TopWare ● 49,95 Mark
Warcraft II
Blizzard Software ● ca. 80 Mark
Command & Conquer: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 80 Mark

Hersteller: CDV Software
Preis: 39,95 Mark

Minimum:
486/33, 8 MB RAM, VGA, DOS 6.22

Pro
Das Spielprinzip ist schnell begriffen

Kontra
Nicht mehr auf dem heutigen Stand der Technik
Abklatsch von Warcraft
Abspeichern funktioniert nicht

Spiel-/Dauerspaß:	**21 von 50**
Handhabung:	**4 von 10**
Grafik:	**9 von 20**
Sound:	**8 von 20**

TOTAL: 42

Jetzt anfordern!
Das Logikspiel des Jahres als spielbare Demo mit tollem Gewinnspiel auf der CD. Erhältlich im Fachhandel oder http://www.raetsel.de

11 Level
1.773 Dias
Sound, Musik
37.000 Wörter
95.000 Bedeutungen
für Windows 3.11 u. '95

Professor Teacher's xWorld
Ab März im Handel
WORLD
Das große Kreuzworträtsellegespiel für alle Rätselfreunde
Professor Teacher begegnet Ihnen mit der Cleverness eines menschlichen Spielpartners!

PREMIERE
der ersten intelligenten Rätselsoftware der Welt

Professor Teacher's xWorld
USA, 21.12.1913
Kreuzworträtsel erschienen
USA, 09.03.1938
1. Rätsel-Brettspiel erschienen
GER, 18.03.1997
„xWorld" erschienen
Professor Teacher's xWorld



Sieben verschiedene Spiele in jedem der 11 Level bieten Ihnen Spielspaß ohne Ende



Mit dem aktuellen Wortschatz und dem Wissen der besten deutschen Rätselautoren



Viel mehr Kombinationsmöglichkeiten als zum Beispiel ein Schachspiel bieten kann



Erhältlich auf CD-ROM im guten Fachhandel und in allen Karstadt/Hertie-Filialen

BASTEI
Intelligente Software aus dem größten deutschen Rätselverlag
Infos: Digital X-citement Software GmbH, 45468 Mülheim an der Ruhr, 0208/45019-0

Sim Tunes

Nach der letzten Darbietung seiner Sangeskünste sah Markus Brodrick der Redaktionsfete gefesselt und geknebelt von einem starken Ast herabhängend zu. Jetzt verlegt er sich auf Musikautomaten.



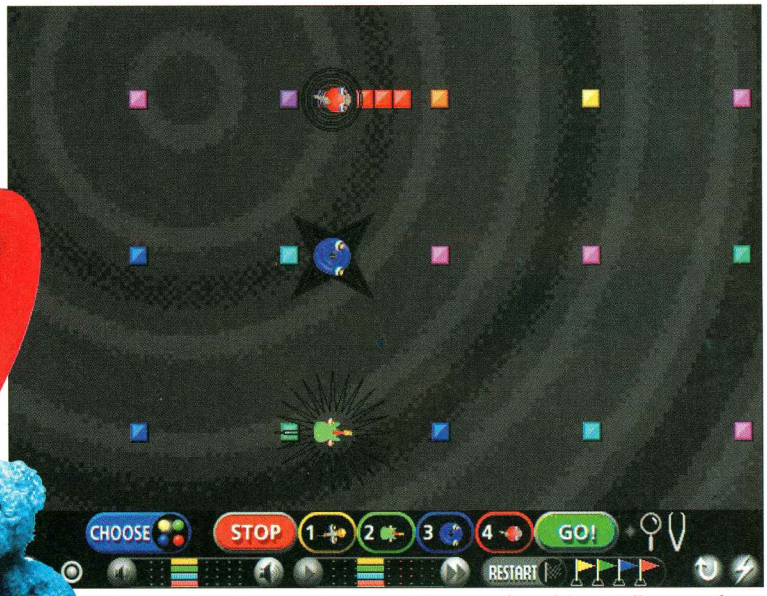
Kinderspielzeug! Und das mir, dem furchtbar erwachsenen und ernsthaften Redakteur eines namhaften Magazins (Wie solch eine Selbsteinschätzung doch danebengehen kann. Der Red..) Ungefähr so formulierten sich meine Gedanken, als ich Sim Tunes zum ersten Mal startete. Als ich die bunten Figuren und den fast leeren Spieltisch sah, dachte ich noch, ich würde mal rasch in dieses Spiel hineinsehen, dann den Verriß schreiben, und so weiter und so fort. Geschlagene drei Stunden später hatte meine Meinung sich grundlegend geändert. Lediglich der allererste Gedanke konnte sich halten. Sim Tunes ist in der Tat ein Kinderspielzeug, aber was für eines! Falls Sie in die Versuchung kommen sollten, diesen Titel für den Nachwuchs anzuschaffen, könnte es Ihnen wie dem Mann, der auszog, um für seine Kinder eine elektrische Eisenbahn anzuschaffen, ergehen. Sie kennen das Ende der Geschichte: Papi spielte mit dem Ding, bis es kaputt war.



Anm. des Chefvaters: Hierzu erspare ich mir wirklich jeglichen Kommentar!

Worum geht's?

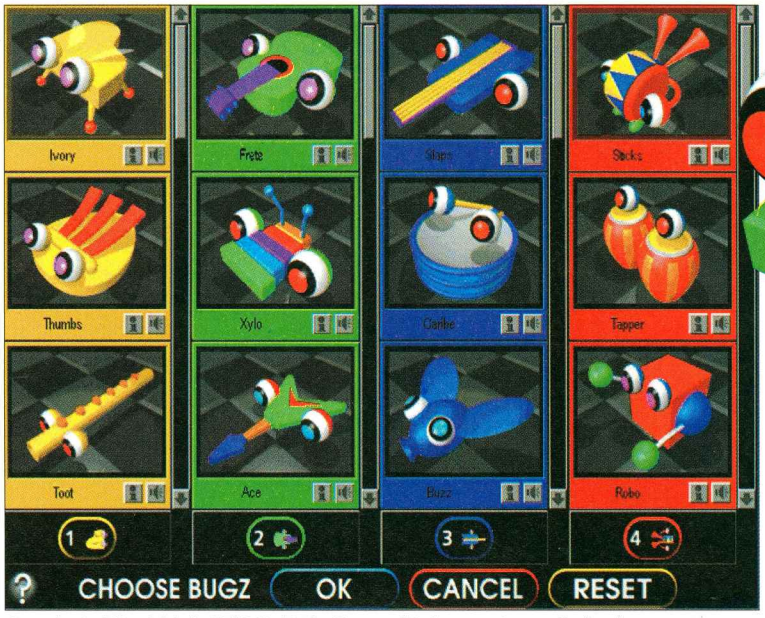
Sim Tunes ist vielleicht die netteste Musikmaschine, die zur Zeit auf dem PC-Spiele-Markt zu haben ist. Die Idee der Programmierer ist ebenso einfach wie wirkungsvoll: In einem begrenzten Spielgebiet fahren mehrere kleine Geschöpfe nach dem Zufallsprinzip umher. Stößt das Maschinen-Musik-Wesen namens Bug an eine Randbegrenzung, macht es kehrt und fährt dieselbe Strecke noch einmal ab. Jetzt kommt die kreative Hand (beziehungsweise Maus) des Bedieners ins Spiel. Per Mausklick lassen sich innerhalb des Rahmens verschiedenfarbige Spielsteine setzen. Wir ein solcher Stein überfahren, gibt der kleine Roboter einen Ton von sich. Optisch wird dieser Klangeffekt untermalt, indem der Bug in einem für ihn charakteristischen Muster aufblinkt. Die Klangfarbe des Tones bestimmt der Bug. Es gibt viele verschiedene, so daß es piepsen, klicken und rasseln kann oder den Klang eines Musikinstrumentes erzeugt wird. Die Tonhöhe bestimmt der Spieler mit der Farbe des Steines. (Wir in der PC Power-Redaktion haben anscheinend auch solche Bugs. Laurens und Michel stolpern ab und zu über Haufen noch nicht bearbeiteter Software. Wenn sie dann lang hinschlagen, geben sie



Jedes Pünktchen gibt ein Tönchen. Je mehr bunte Tupfer auf dem Spielbrett zu sehen sind, desto interessanter werden die computergenerierten Musikstücke

Sim Tunes macht Spielern aller Altersstufen Spaß





Oooooch, sind Sie nicht niedlich? Und jeder Bug macht ein ganz eigenes Geräusch ...

auch ganz charakteristische Töne von sich und ihre Augen blinken in einem ganz individuell-zorngrellen Muster auf. Sie hätten erst den Chefred. hören sollen, als er

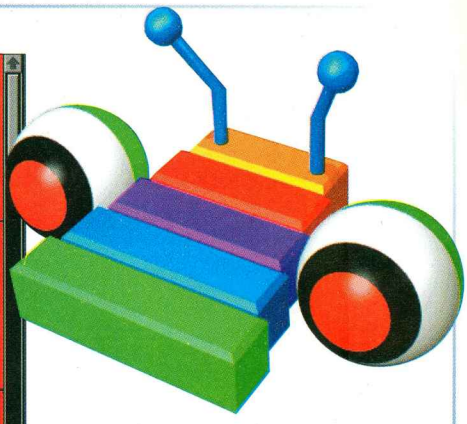


auf einer längst vergessenen Pizza ausglitt und koppheister in den Entwicklertank der Lichtsatzmaschine flutschte! Der Red..).

Anfangs sieht dieses Spiel noch ganz einfach aus. Mit wachsender Begeisterung werden Sie immer mehr der Möglichkeiten dieses Programms kennenlernen. Das zu Beginn noch eng umrissene Spielfeld läßt sich fast beliebig erweitern, Sie werden mehr Bugz (Ja, genau so heißen die Dinger) entdecken. Sie werden Möglichkeiten finden, die niedlichen bunten Dinger komplizierte Kurse im Spielfeld fahren zu lassen. Mit der Hilfe einiger simpler "Wegweisersteine" können Sie den Bugz einen regelrechten Parcours durch die Melodiesteine zuweisen. Bei der Gestaltung des Spielfeldes steht Ihrer Phantasie nichts im Wege. Mit der Hilfe neuer Begrenzungssteine können Sie einen einzigartigen Rahmen für die Bewegung der kleinen Robbies schaffen. Selbst der Hintergrund, auf dem sich die Figuren bewegen, kann ganz nach Ihren Wünschen gestaltet werden.

Gar nicht simpel

Sim Tunes macht Spielern aller Altersstufen Spaß. Die kleinsten oder die Anfänger unter den frisch gekürten Komponisten kommen auf einfachste Weise zu ihrem Erfolgserlebnis, Fortgeschrittene können das Spiel immer weiter ausbauen. Im Spielverlauf werden Sie immer neue Variations- und Einstellungsmöglichkeiten entdecken. Alle Parameter, wie Klangfarbe, Rhythmus und Geschwindigkeit, können beliebig verändert werden. Damit jedes neue Musikstück einen ganz eigenen Charakter bekommt, können die Bugz unabhängig in der Lautstärke geregelt werden. Kurz gesagt: Bei diesem Spiel sind die Möglichkeiten der Klangerzeugung fast unbegrenzt. Sim Tunes zeigt sich auch in der Anwendbarkeit recht universell. Durch die variable Spielfeldgröße kann der Umfang des Games schnell und einfach dem individuellen Können oder der zur Verfügung stehenden Zeit angepaßt werden. Die Komposition eines Riesen-Spielfeldes kann zur abendfüllenden Aufgabe werden, durch ausgeklügelte Hilfsmittel kann aber auch ganz schnell ein ansehnliches Ergebnis erzielt werden. Wer an diesem Titel gefallen gefunden hat, kann noch in der kürzesten Büropause ein kleines Meisterwerk fabrizieren. Dabei ist es ganz nützlich, das, egal wie man es anstellt, keine



Disharmonien erzeugt werden können. Selbst, wenn Spielsteine nach dem Zufallsprinzip aufgebaut werden, entpuppt sich das Klangergebnis nicht als Ohrenbeleidiger, sondern erinnert eher an die nie enden wollenden MIDI-Hintergrundmusiken alter PC-Spiele.

Sim Tunes hat das Zeug zu einem Renner. Wer sich bisher vergeblich nach einer Software umsah, mit der die Klangerzeugungsmöglichkeiten der in fast jedem Rechner vorhandenen Soundkarte erproben möchte, wird unterhaltsam auf seine Kosten kommen. Ob groß oder klein, jeder Benutzer kommt mit diesem Spiel klar. Zu guter Letzt ist Sim Tunes nicht nur ein Programm fürs Ohr, sondern im Modus "Ansehen" macht es auch Spaß, den Figuren zuzusehen, wie sie über das Spielfeld krabbeln und dabei ein neues Musikstück erzeugen.

SIM TUNES

Alternativen:
Klavierstunden
MIDI-Keyboard
sonst nix

Hersteller: Maxis / Virgin
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486DX2-66, 8MB RAM, SVGA

Pro
Gewaltfrei
Guter Pausenfüller
Macht viel Spaß

Kontra
Nettes Programm. Hier gibt's kein Kontra

Spiel-/Dauerspaß:	**38 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 75

REVIEW

Ein Meister fällt vom Himmel

PC POWER PLATIN AWARD

MDK

Seit eh und je glaubt Thomas Richter felsenfest an außerirdische Lebensformen. Er hätte aber nie gedacht, daß Aliens so fies sein können.

Seit einigen Monaten warten zahlreiche Computerspieler auf der ganzen Welt auf ein ganz bestimmtes Spiel. Ein Action-Spiel sollte es sein, mit unglaublich präziser 3-D-Grafik. Bisher mußten sich hungrige User immer nur mit Vorankündigungen und Screenshots zufrieden geben, aber jetzt ist es endlich soweit: MDK aus dem Hause Shiny Entertainment setzt mit Ach und Krach zur Landung auf dem Planeten Erde an.

Große Erwartungen

Da es in der Vergangenheit des öfteren viel Lärm um Nichts gab und das, was man dem Spieler versprach, nicht eingehalten hatte,. setzte ich mich mit äußerster Skepsis an das frisch gepreßte Testmuster und harrte der Dinge, die da nach der Installation auf mich zukommen sollten. Zuerst wurde ich mit einem ziemlich leichten "Aufwärmungslevel" begrüßt. In der Rolle von Kurt (diesmal mit Helm, aber immer noch ohne Gurt) beginne ich einen Sturzflug aus zigtausend Metern Höhe auf eine riesige außerirdische Stadt, die munter auf unserem Heimatplaneten umherfährt. Mit wenig Müh' schaffe ich es tatsächlich, den zahlreichen Radarstrahlen auszuweichen, die mich ansonsten schnell Opfer eines gezielten Raketenbeschusses hätten werden lassen können. Die Steuerung ist zwar sehr empfindlich, konnte aber einige der an Fallschirmen befestigten Extra-Waffen einheimsen. Aber warum fällt Kurt aus einer gigantischen Höhe zielstrebig auf eine mobile Stadt?

Nun, MDK ist ein Sciencefictiongame. Wissenschaftler haben geballte Energiekanäle entdeckt, von denen die gesamte Galaxie umspannt wird. Teures und knappes Erdöl stellte für Erdbewohner seitdem kein Problem mehr dar, denn jetzt konnte man sich der Energie der sogenannten "Streams" annehmen. Voller Neid blicken die finsteren Stream-Riders auf unseren blauen Planeten und beginnen mit einer Invasion. Riesige mobile Städte der Aliens rollen unaufhaltsam weiter und machen alles platt, was ihnen in den Weg kommt. Zur Freude der Erdbewohner befindet sich just in diesem Augenblick des Schreckens ein dreiköpfiges Experten-Team in der Erdumlaufbahn. Ein genmanipulierter Hund namens Max, Dr. Fluke Hawkins und Kurt besitzen ein recht ansehnliches Waffenarsenal, mit dem es den Aliens in den OOPS zu treten gilt.



Frei nach Marius: Ja, wenn ich das Licht seh'...

Anm. des Chefoopsers: Zur erlaubten Benutzung des oben zensierten Wortes siehe Traffordsche Redaktionsverordnung, Paragraph 18, Absatz 1a und 2f.

Augenschmaus

In der außerirdischen Festung angekommen wurde ich sofort mit einer recht hübschen und flüssigen 3-D-Grafik (getestet auf Pentium90, 40MB RAM und 2MB-Grafikkarte) begrüßt. Nachdem ich den ersten dunklen Tunnel verlassen habe, bemerkte ich endlich, was den Reiz an MDK wirklich ausmacht. Es ist zum einen das unglaublich futuristisch wirkende Grafik-Design und zum anderen die Möglichkeit, höchst präzise Schüsse mit dem Maschinengewehr abzugeben. Die ersten kleineren Raumschiffe flitzten vor meinen Augen vorüber und warfen einige tolpatschig umhertaumelnde Aliens ab. Kein Problem – Gewehr draufhalten und ballern, was das Zeug hält! Schon nach den ersten Schußwunden fielen diese in sich zusammen und verabschiedeten sich endgültig mit einem lauten Knall. Die eigenen Verletzungen konnte ich schon bald darauf heilen, indem ich einen herumliegenden Apfel aß.

Im weiteren Verlauf des Spiels kam mir die Sniper-Funktion (Heckenschüze) sehr gelegen. Durch Kurts Helm-Visier kann man nicht nur



Bitte recht freundlich...



...oder auch nicht freundlich. Schnell weg!



Wo, bitte, geht's hier zum Power-Tower?



Walzer oder Tango?



Schau mir in die Augen, Kleiner

den momentanen Waffen- und Munitions-Status überblicken sondern auch sehr weit entfernte Gegner gezielt ausschalten. Die Zielgenauigkeit ist wahrlich beachtlich. Selbst Aliens, die von Kurts Standort nur als kleine Flecke in der Ferne zu erkennen sind, lassen sich extrem nah heranzoomen und in aller Ruhe beseitigen. Shiny's neue ZOOMVIEW-Technologie läßt das Herz höher schlagen. Sogar ein Schuß zwischen die Beine eines Aliens ist zwecks Tötung eines dahinter stehenden Feindes möglich. Oft kommt aber ziemlich viel Hektik auf, denn wenn erst einmal der Feind in der Nähe ist, sollte man sich in Acht nehmen und auf das zeitraubende Zielschießen verzichten.

Sollte einmal Not am Mann sein, stellt sich der Einsatz von Handgranaten, Bomben oder sogar eines wild umher schießenden Wirbelwinds als äußerst nützlich heraus. Zum Totlachen reizt der "Dummy Kirt". Kurts Balloon-Attrappe fährt auf einem quietschenden mobilen Untersatz den Feinden entgegen und lenkt diese zumindest kurzfristig ab. Auch an anderen Stellen innerhalb der sechs Welten und 51 Spielabschnitte kommt der Spielwitz nicht zu kurz. In einem Trainingslevel stehen beispielsweise drei suizidgefährdete Aliens auf Podesten und zeigen mit ihren Fingern auf eine Zielscheibe die sie frohen Mutes präsentieren. Das Ganze ist zudem noch so schön animiert, daß man Shiny nur noch gratulieren kann.

Nicht nur für schnelle Rechner

Nach einer intensiven Testphase stellte sich heraus, daß sich MDK schon auf einem Pentium90 äußerst gut spielen läßt. Das Grafik-Design ist äußerst gut und läßt kaum noch Wünsche offen. Wenn viel auf dem Schirm los ist, hält sich das Ruckeln in der Umgebungsgrafik so weit in Grenzen, daß Frust erst gar nicht aufkommt. Gerade aber weil MDK ein reines Action-Game ist, sollte eine schnelle Grafik-Engine vorhanden sein. Oder würden Sie es als "Action" bezeichnen, wenn Sie einer alten Dame über die Straße helfen?

Anm. des Chefhelfers: Kommt drauf an, was SIE von Deinen Bemühungen hält.

Wer eine wirklich akzeptable Spielgeschwindigkeit erreichen und in den Genuß der zahlreichen (und vor allem abwechslungsreichen) Levels von MDK kommen möchte, sollte schon einen P90 mit einer schnellen Grafikkarte besitzen. Auf dieser Mindestkonfiguration läuft die Grafik so schön flüssig über den Screen wie ein Stück Butter in einer heißen Pfanne! MDK bietet grandiosen Spielspaß, gepaart mit einem nahezu perfekten Design. P



Das also ist meine Laufbahn...



Du bist aber der letzte für heute



Das ist unfair, so viele gegen einen!

MDK

Alternativen:
Virtua Cop
Sega ● ca. 90 Mark
Realms of the Haunting
Gremlin ● ca. 100 Mark
Jungen Damen über die Straße helfen

Hersteller: Shiny Entertainment
Preis: ca. 100 Mark

Minimum: *(laut Hersteller)*
Pentium-Prozessor, 8 MB RAM, SVGA, DOS oder Windows

Pro
Innovatives und witziges Gameplay
Ausgefeiltes Grafik-Design

Kontra
Ja, was eigentlich?

Spiel-/Dauerspaß:	**48 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**19 von 20**
Sound:	**17 von 20**

TOTAL: 92

Sim Golf

Klaus, reiche mir bitte Eisen drei! Nicht mit dem Caddy auf das Green! Maaartin, Baaalll sucheeen! Das ist alles, was wir noch von Markus Brodrick hören. Wir bitten alle Leser um Vorschläge, wie wir den Guten wieder mit beiden Beinen auf den Rasen, äh, Teppich holen können.



Sie sollten sich Golf etwa so vorstellen: Aller Anfang ist nicht schwer, sondern teuer. Bevor Sie zum ersten Mal einen Golfschläger schwingen, werden Sie rasch Mitglied in einem Golfclub. Nichts ist leichter als das, Sie benötigen lediglich einige Referenzen solventer Freunde, etwa 3500 Mark in kleinen, gebrauchten Scheinen ohne fortlaufende Numerierung für den Jahresbeitrag des Clubs, eine gute Kilomark für die nötigste Ausrüstung sowie etwas Kleingeld für absolut notwendige Accessoires wie Golfschuhe (ja, genau, diese schwarzweißen, bügeleisenförmigen Dinger, mit denen Klaus immer zum Dienst kommt.). Sodann dürfen Sie sich selbst gratulieren, denn Sie haben den Sprung in die Kategorie der Reichen, Mächtigen und Langweiligen geschafft.



Mit dem Golfplatz-Architekten sind Sie ganz vorn dabei. Schwupps, und schon ist der eigene Platz gebaut

Sie sind jetzt ebenfalls im Besitz einer Lizenz, die es Ihnen gestattet, Ihre Frau in die zusammengenähten Häute vom Aussterben bedrohter Großkatzen zu kleiden. Von nun an drohen auch keine größeren Ausgaben mehr, außer den paar hundert Mark für versenkte und nicht wiedergefundene Bälle sowie den spottbilligen Getränken und unwesentlichen Trinkgeldern im Kasino ihres Vereins. Die Redaktion der PC Power wünscht Ihnen viel Spaß, bis Sie gemerkt haben, daß der Sport im kunstbeleuchteten deutschen Landregen doch nicht so ganz Ihr Ding ist.

Normalo oder abgehoben?

Es mag ja sein, daß jenseits des großen Teiches Golf mittlerweile ein Breitensport geworden ist. Hierzulande ist dieses Spiel jedoch fest in den Händen einer Gesellschaft, die sich für die Elite des Landes hält. Dem Normalbürger ist der Spaß meist zu teuer. Trotzdem erfreuen sich die verschiedensten Golfsimulationen für den PC wachsender Beliebtheit. Das Spiel aus der Softwareschmiede Maxis gehört einwandfrei zu den besseren Umsetzungen. Grafik und Rechenleistung eines Hochleistungs-PCs werden voll ausgenutzt. Die aufwendige Darstellung des Geländes, die verschiedenen Kamerapositionen und die (falls Sie den Bogen erst einmal heraus haben) verblüffend einfache Schlägerführung gefallen auf Anhieb.

Sim Golf macht nicht nur Golfern Spaß. Sicher wird auch der eine oder andere "Aktive" an den Trockenübungen mit einer Software Gefallen finden, den meisten Benutzern wird es aber auf den Spielspaß ankommen. Genau hier zeigt Sim Golf seine Stärken. Rasch und problemlos sind 75 MB aufwendiger Grafiken, AVIs und Programmdateien installiert, selbstverständlich mit dem dazu passenden Uninstaller für Windows 95. Diese Sportsimulation läßt keine der zahlreichen Möglichkeiten des Genres aus. Ob Anfänger oder Fortgeschrittener, für jeden Spieler findet sich der passende Schwierigkeitsgrad. Die gepflegten Kurse auf dem Computerbildschirm glänzen durch hochauflösende Grafik, Detailreichtum und verblüffende Realitätsnähe. Sogar die Soundkarte bleibt bei diesem Game nicht arbeitslos. Obwohl es schon reichlich schwierig ist, in einer Golfsimulation außer einem gelegentlichen "Plopp" überhaupt ein Geräusch unterzubringen, Maxis macht's möglich. Genießen Sie die Stille der Natur und lauschen Sie den Vögeln, die den Platz mit Ihnen bevölkern! Sollten Sie mit dem Angebot der vorhanden, durchaus nicht schlechten Plätze



Immer feste druff! Was kann schöner sein, als unter Palmen auf kleine Bälle zu hauen?



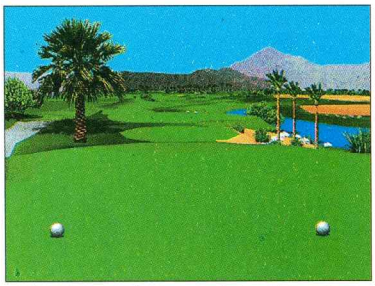
Bäume pflanzen? Rasenpflege? Kein Problem, der Editor hilft



Wo ist es nur, das süße kleine Rund? Ist der Ball erst einmal im Bach, hilft auch die Vogelperspektive nicht mehr

nicht zufrieden sein, können Sie auf den Golfplatzdesigner zurückgreifen. Mit diesem autarken Programm können Sie Plätze ganz nach Ihrem persönlichen Geschmack, Ihrem Handicap entsprechend anlegen. Sie können natürlich auch den Platz vor der Haustür bis auf die letzte Blumenrabatte genau nachbauen.

Für diese umfangreichen Aufgaben stehen Ihnen eine Unmenge an Features zu Verfügung. Neben der Anzahl der Löcher des Platzes können Sie die Höhenlage und Höhenunterschiede des Geländes bestimmen und mit bis zu 16 verschiedenen Oberflächen, von feinstem Green bis zum übelsten Rough, ausstatten. An dieser Stelle können wir Ihnen nur viel Spaß beim Garten- und Landschaftsbau wünschen.



Realistische Landscapes sind eine der großen Stärken dieser Software



Die raffinierte Technik des Games ermöglicht alten Füchsen einen raffinierten Drive

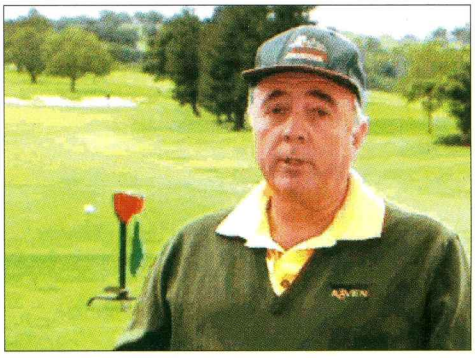


Ob im lokalen Netz oder weltweit per Internet, Sim Golf kennt im Multiplayer-Modus keine Grenzen

Realitätsnähe pur

Sim Golf ist so realitätsnah, daß Sie Sand in die Schuhe bekommen, wenn Sie den Ball aus dem Bunker treiben. Die 3-D-Engine des Programms läßt zu, daß Sie sich frei auf dem Platz bewegen. Auf diese Weise sind Sie immer in der Lage, die optimale Abschlagposition für den Ball zu finden. Um Ihnen den optimalen überblick über die Situation zu gewährleisten, haben die Programmierer fünf verschiedene Kameras eingebaut, deren Schwenkradius Ihre jeweilige Position aus jedem nur erdenklichen Winkel wiedergeben kann. Ob am Abschlag von oben, den Flug des Balls beobachtend oder gespannt das Bild einer vorausberechneten Landekamera betrachtend, zu sehen gibt es immer genug. Die bis zum 17-Zöller-Format 1024x768 auflösende Grafik mit 32 Bit Farbtiefe tut ihr übriges dazu, einen realistischen Eindruck vom Spielgeschehen zu erzeugen. Der eigentliche Knüller des Spiels ist jedoch die Schlägerführung.

Nicht mit dem Keyboard, wo Sie mühevoll 19 Tasten gleichzeitig drücken dürfen, nicht mit dem Joystick, der für dergleichen Aktion denkbar ungeeignet ist, sondern mit der Maus wird der Schläger geführt. Eine geschickte (übrigens patentierte) Mausbewegung gibt der kleinen Plastikkugel den richtigen Drive, wobei die Geschwindigkeit der Mausbewegung für mehr oder weniger Ballspeed sorgt.



Der Abschlag ist mies? Der gemeine, böse Bunker zu sandig? Der treue Begleiter hat immer einen schlauen Rat auf Lager

Alle Freunde dieses gar entzückenden Sportswerden vollauf zufrieden sein

Fun im Netz

Eines fehlt noch. Golf ist nicht gerade der Sport, bei dem der Spieler mutterseelenallein mit seinem Caddy über den Platz zieht und ein Loch nach dem anderen abgrast. Richtig Spaß kommt erst auf, wenn Sie mit einem guten Freund spielen und mit boshafter Freude immer ein paar Punkte im Voraus bleiben. Nun, dieser Spaß soll Ihnen nicht verwehrt bleiben. Bei der Planung dieses Titels stand anscheinend neben bester Spielbarkeit auch die perfekte Netzanbindung im Lastenheft. Ob LAN, WAN oder Modem, Sim Golf ist immer bereit. Der Multiplayermodus dieses Games läßt per Modem bis zu zwei, im IPX-Netzwerk oder im Internet bis zu vier Spieler mit- und gegeneinander antreten. Damit auch kein Feature fehlt, können sich alle Spieler mittels des eingebauten Chat-Moduls unterhalten. über das Wetter natürlich, yes, indeed.

Sportsimulationen müssen, um zu gefallen, mit technischer Perfektion gesegnet sein. Sim Golf macht genau in diesem Bereich Punkte. Die hochauflösenden Grafiken gefallen, die Bedienbarkeit ist mustergültig. Mit Hilfe des Editors kann jeder Spieler seinen Traumplatz anlegen und anschließend bis zu vier Freunde zu einem Netzwerkgame einladen. Hat niemand zeit oder Lust, um sich mit Ihnen auf dem Green zu tummeln, begleitet Sie immer noch der treue, digitalisierte Anleiter. Einige Videos, in bester Bildqualität und mit einer guten deutschen Synchronisation versehen, geben dem Anfänger wertvolle Tips. Auch verwöhnte Zocker wünschen sich nicht mehr. Dieser gute Eindruck wird von technischen Details unterstützt. Bei diesem Game ruckelt nichts, es gibt während des Spiels keine langen Ladezeiten und, falls Sim Golf wieder aus dem System verschwinden soll, tut der Uninstaller zuverlässig seinen Dienst. Sicherlich ist eine Golf-Simulation nicht das richtige Game für jeden Zocker, aber hier hat man daraus gemacht, was sich daraus machen läßt. Alle Freunde dieses gar entzückenden Brettspiels werden vollauf zufrieden sein.

SIM GOLF

Alternativen:
Open Golf
Ocean ● ca. 100 Mark
Microsoft Golf 2.0
Microsoft ● ca. 100 Mark
PGA Tour Golf III
Electronic Arts ● ca. DM 100

Hersteller: Maxis / Virgin
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
486DX2-66 (Pentium empfohlen), 12MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Realitätsnah
Gute Grafiken
Netzwerktauglich

Kontra
Wenig Action

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	10 von 20

TOTAL: 70

Bazooka Sue

"Schwein gehabt!", dachte sich Martin Mirbach und verkrümelte sich zum Testen von Bazooka Sue in sein Büro. Und da ist er bis heute nicht mehr rausgekommen...

Was lange währt, wird endlich gut. Dachte jedenfalls Klaus T. und feilte viele Jahre an seinen journalistischen Tugenden. Recht erfolglos, leider. Gleiches dachte man aber auch bei Starbyte Software und feilte jahrelang an der Fertigstellung eines Comic-Adventures. Recht erfolgreich, zum Glück. Denn obwohl *Bazooka Sue* mit einigen Schließen kann man dank Mega-Dekolleté, Minirock und High-Heels viel eher auf die schwein... pardon, erotische Phantasie des Grafikers Carsten Wieland. Denn der Mann,



Kein Klischee darf fehlen, erst recht nicht der fotogeile Japaner



der schon Chewy erfand und im Moment letzte Hand an die erotische Wirtschaftssimulation *Wet* legt (siehe Feature unseres Chefpornographen weiter vorn im Heft), zeichnet auch für Bazooka Sue verantwortlich. Eine Tatsache, die sich für das Spiel von Beginn an überaus positiv auswirkt, wo es doch hauptsächlich Wielands Grafiken sind, die Bazooka Sue in der ersten Spielphase attraktiv machen.



Das Inventar füllt sich sehr schnell und wird dann, wegen fehlender Beschriftung oder anderweitiger Erklärung, schnell unübersichtlich. Na ja, vielleicht konzentriert man sich auch einfach zu sehr auf Sues ausgeprägten Charakter...

Regeln in Sachen Erzählstruktur bricht, ist dabei ein unterhaltsames, oft überraschendes und vor allem überaus sehenswertes Spiel herausgekommen. So viel darf man ruhig vorab verraten. Warum das so ist, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Ein Schweinchen namens...Sue!

Abgesehen von der pink-purpurnen Nase und einem dezenten Ringelschwänzchen läßt eigentlich sehr wenig an Sue auf ihre schweinische Herkunft schließen.

Anm. des Chefschweinchens: Seid ihr Zwillinge?

Gejagt von einem kleingeistigen Dorfsheriff und dem hartnäckigen FBI, findet sich Sue eines dämmrigen Morgens in Swamp Rock wieder. Und das scheinbar verschlafene Kaff inmitten der amerikanischen Südstaaten soll schnell zu ihrer zweiten Heimat werden. Zwangsweise. Denn leider besitzt Sue ebensowenig Benzin für eine Weiterfahrt wie Geld zum Nachtanken. So sitzt sie also erst einmal fest in Swamp Rock, und mit ihr der Spieler. Ein klar definiertes Spielziel ist zu diesem Zeitpunkt nicht in Sicht, es bleibt also nichts weiter zu tun, als das Dorf zu erkunden und zu versuchen, irgendwie an Geld zu kommen.

Eigentlich könnte man befürchten, daß viele Spieler mit einem solch diffusen Einstieg eher schlecht als recht zu Rande kommen. Dank der wirklich schönen, mit viel Aufwand und Liebe zum Detail gestalteten Grafiken, wird aber schon die erste Sightseeing-Tour durch Swamp

überraschung im Detail

In Bazooka Sue finden sich zahlreiche Filmzitate sowie Anspielungen auf Personen der Zeitgeschichte im allgemeinen und der Computerbranche im besonderen. Hier sehen Sie gleich vier davon, drei beabsichtigt, eine ganz und gar ungewollt...



Selbst vor eigenen Räumen und Mitarbeitern macht Hersteller Starbyte nicht halt. Ähnlichkeiten mit tatsächlich existierenden Personen sind voll beabsichtigt



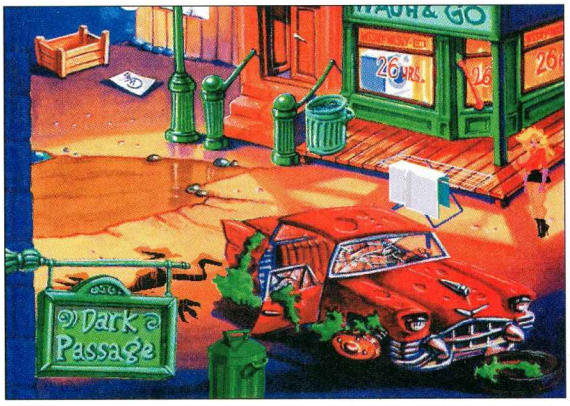
Auch in einer Szene aus Hitchcocks *Die Vögel* findet sich der Spieler wieder, wenn er ausgetretene Pfade verläßt. Tippi Hedren inklusive...



Reminiszenz des Grafikers an einen ganz großen seiner Zunft: Dieser unscheinbare Verkäufer ist niemand anderes als Tex Avery, der Schöpfer unsterblicher Toons

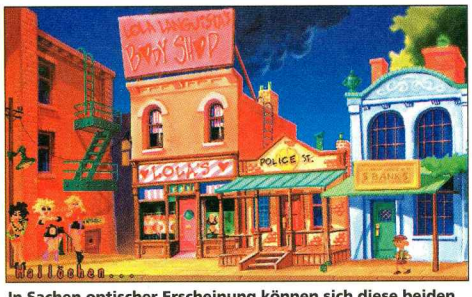


Sogar die Redaktionsräume der PC Power erscheinen im Spiel, natürlich getarnt als Büro eines städtischen Tageblättchens



Die einzelnen Locations strotzen geradezu vor lauter Liebe zum Detail. Und in diesem Autowrack findet man sogar ein nützliches Werkzeug

Rock zu einem echten Erlebnis. Außerdem lassen das unheilvolle Intro, die Gespräche mit verschiedenen Dorfbewohnern und nicht zuletzt die Lektüre des Handbuchs darauf schließen, das Schlimmeres naht. Und tatsächlich: Hinter den hohen Gemäuern einer uralten Villa entwickelt sich der verrückte Dr. Bruth zu einer Bedrohung für die Menschheit.



In Sachen optischer Erscheinung können sich diese beiden Bordsteinschwalben ein Scheibchen abschneiden von unserer Sue. So was nennt man wohl Naturtalent



Klein, miefig, verschmutzt und dennoch voller überraschungen: Swamp Town, Bazooka Sues neue Zwangsheimat

Wenn ihn einer stoppen kann, dann Sue, Na bitte, da haben Sie doch ihr Spielziel!

Lassen Sie mich kurz nachdenken...

Bazooka Sue wäre kein Adventure, wenn es nicht auch Rätsel zu lösen gäbe. Es gibt sogar sehr viele davon, und die auch noch mit stark variiertem Schwierigkeitsgrad. Einiges fällt einem regelrecht in den Schoß, anderes bewegt sich hart am Rande der Unfairneß. Besinnt sich der Spieler etwa auf Sues Erfahrungen als Schnapsbrennerin, die man ja zu Geld machen könnte, geht ohne Äpfel gar nichts. Denn Sues Spezialität heißt Apfelschnaps (was man bei Berentzen gar nicht gerne hören wird). Wer aber das Handbuch nicht aufmerksam studiert hat, findet im Spiel darauf nicht den geringsten Hinweis – und wird somit zu viel Geduld und einigen Experimenten verdonnert.

Quasi als Entschädigung wird man bei diesen Experimenten und Recherchen abseits ausgetretener Pfade mit vielen gelungenen überraschungen konfrontiert. Man findet sich etwa in den Räumen der Produktionsfirma Starbyte wieder oder in diversen Filmszenen. Oder man begegnet verschiedenen Figuren der Zeitgeschichte, von Tex Avery bis Albert Einstein. Man macht sogar die Bekanntschaft mit einer älteren Amiga-Grafik, die sich das Leben nehmen will, weil man ihr den Job gekündigt hat. Viele dieser witzigen Ideen sind für den Fortgang des Spiels im Grunde ohne jede Bedeutung, sie dienen einfach nur dem Amusement. Falls Sie also bei dem ein oder anderen Rätsel stecken bleiben und mit dem Erwerb einer Komplettlösung liebäugeln: Tun Sie's lieber nicht, wer weiß was Sie alles verpassen würden...

Im Alter gereift?

Obwohl Bazooka Sue bereits vor zwei Jahren angekündigt war, braucht sich das Spiel hinter aktuelleren Titeln nicht zu verstecken. Grafisch und spielerisch mithalten kann es allemal, die wenigen vorhandenen Schwächen haben mit dem Alter nichts zu tun. Es ist natürlich schade, daß das Inventar sehr schnell sehr unübersichtlich wird. Und daß an der ohnehin etwas nickeligen Steuerung bei einigen Hot-Spots nicht ganz sauber programmiert wurde. Auch könnten einige der Rätselbrocken ganz zu Anfang so manchem Genre-Neueinsteiger die Freude am Spiel etwas verleiden. Vielleicht wäre eine USK-Empfehlung ab 16 Jahren gegenüber der tatsächlichen ab 12 gerechter gewesen. Dann hätte das Spiel auch eine kleine Spur schärfer ausfallen können, so wie es das Cover vermuten läßt.

Im Vergleich zu dem, was man bei Bazooka Sue für sein Geld geboten bekommt, sind dies alles aber zu vernachlässigende Kleinigkeiten. Jeder, der auf Comic-Adventures im Stil der klassischen Lucas Arts-Titel steht, wird an diesem Spiel nicht vorbeikommen.

Bitte umblättern ☞



Der Frisör hat's gar nicht schwör. Dieser hier schenkt Sue sogar eine Freikarte für seinen neuen Salon



Hinter der Fassade eines Gotteshauses befindet sich das schmuddelige Büro eines gemeinen Geschäftemachers

BAZOOKA SUE

Alternativen:
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe
Sierra ● ca. 100 Mark
Chewy – Esc from F5
Blue Byte ● ca. 70 Mark
Normality Inc.
Gremlin ● ca. 100 Mark

Hersteller: Starbyte
Preis: 99 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0

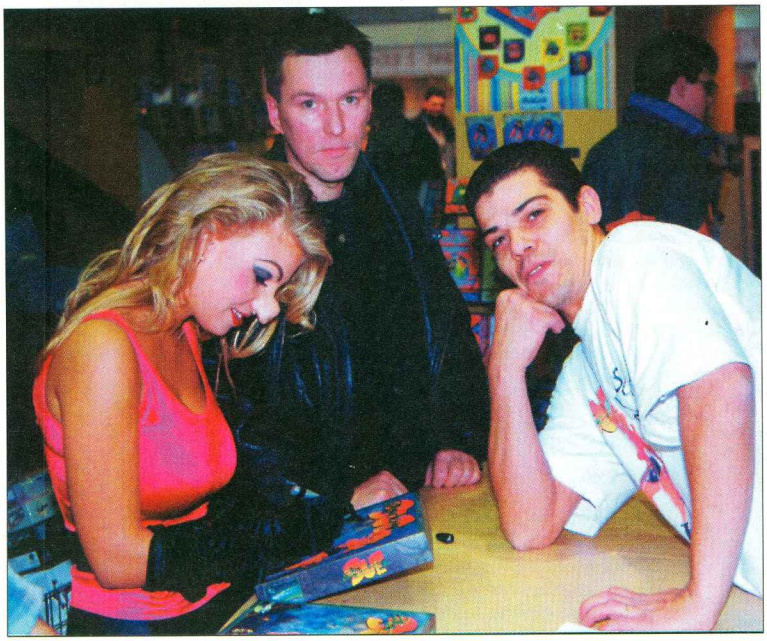
Pro
Fantastische Grafik
Viele versteckte Anspielungen
Großer Spielumfang
...und natürlich Sue!

Kontra
Unübersichtliches Inventar

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 81

Weltpremiere im Kohlenpott!



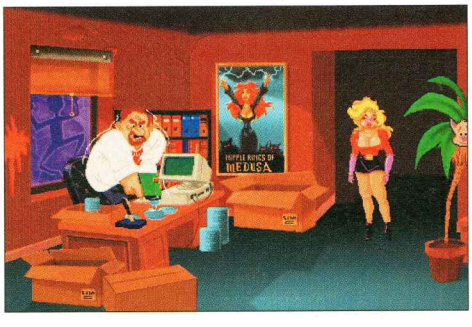
Für die Weltpremiere von Bazooka Sue hat man sich bei Starbyte etwas ganz Besonderes einfallen lassen – und dazu noch nicht einmal die Heimatstadt Bochum verlassen. Denn ausgerechnet in Bochum befindet sich das Know House. Der Laden war der erste seiner Art, mittlerweile gibt es zwei weitere in Duisburg und im Oberhausener CentrO, und bei dem ganzen Projekt handelt es sich um eine Tochterfirma der Karstadt AG. Von jeher stark im Bereich Computerspiele und Multimedia engagiert, denken Sie nur an die Cyberbars und das virtuelle Kaufhaus "My World", zeichnet Karstadt in letzter Zeit vermehrt Exklusiv-Deals mit führenden Spieleherstellern. Den aktuellen DSF Fußball-Manager aus dem Hause Sierra etwa (Review in dieser Ausgabe) wird es außer bei Karstadt nirgendwo zu kaufen geben, dort aber zum absoluten Vorteilspreis von 29,95 Mark.



Angesichts dieser Tatsache erscheint der Aufbau einer Kette von Ladengeschäften, die sich ausschließlich dem Verkauf von Multimedia-Produkten und Internet-Dienstleistungen widmet, als logische Konsequenz. "Wenn wir mit unserem Konzept Erfolg haben, werden noch in diesem Jahr viele weitere Know House-Geschäfte in ganz Deutschland eröffnen", verrät Mario Tilly, Geschäftsleiter der Bochumer Niederlassung. Der Schwerpunkt des Sortiments liegt dabei eindeutig im Spielebereich. Jede Neuerscheinung ist in ausreichender Stückzahl vorrätig, Wunschbestellungen (im Zweifelsfall gegen Vorlage des Personalausweises) werden gern entgegengenommen. Und was die Preise angeht: Auch hier fürchtet das Know House keine Konkurrenz. Sollte ein aktueller Titel bei der Konkurrenz billiger beworben werden, so erhält man ihn hier, gegen Vorlage der Anzeige, zum gleichen Preis. Falls es nicht unbedingt das Neueste vom Neuesten sein muß, lohnt sich ein ausführliches Stöbern in den reichlich vorhandenen Sonderangeboten. Viele Spiele, die gerade mal ein paar Monate auf dem Buckel haben, findet man dort zu wahren Schleuderpreisen.

Überraschend auch der Service. Neben einer ausführlichen und fundierten Beratung haben Sie im Know House die Möglichkeit, jede Software, ob Anwendung oder Spiel, in aller Ruhe anzutesten. Zu diesem Zweck stehen Ihnen zahlreiche komplett ausgestattete Rechner und auf Wunsch einen wissender Mitarbeiter zur Verfügung. Besonders für Internet-Interessierte, die im hauseigenen Cybercafé erstmals in die Online-Welt hineinschnuppern wollen, ist guter Rat oft unverzichtbar. Frequentiert wird das Cybercafé in der Bochumer Filiale übrigens oft von Kids. Dann chatten die Jungs mit den im selben Raum anwesenden Mädels, ohne ihnen dabei in die Augen sehen zu müssen...

Hier feierte also Bazooka Sue Premiere, eine Woche später bei der Eröffnung der Duisburger Filiale, war sie dann wieder dabei. Und zwar in Fleisch und Blut. Denn bei Starbyte hatte man weder Kosten noch Mühen gescheut, um ein löwenmähniges Double zu engagieren, das der Comicfigur besonders in Sachen Körpermaße zum Verwechseln ähnlich sah. Besonders allen Anwesenden männlichen Geschlechts hat dieser Einfall gut gefallen, Carsten Wieland hat das blonde Model dann auch gleich für die Promotion seines neuen Titels *Wet* engagiert. Schon deswegen lohnt sich also ein Besuch auf der CeBit...



L.A. Blaster

Marco Gremmel schaltet sein Gehirn ab und fährt sein Auto zu Schrott.

In letzter Zeit werden immer mehr Ableger einer ganz bestimmten Spielrichtung entwickelt. Bei diesen Neuerscheinungen ist das Gehirn des Spielers immer weniger gefordert. So zum Beispiel auch bei L.A. Blaster. Wenn man einen Blick auf die Packung wirft, dann gewinnt man ganz schnell den Eindruck, es

Hier hat fast alles nur noch Schrottwert

handele sich bei diesem Spiel um eine Rennsimulation. Doch die Fahrerei ist eigentlich nur eine Nebensächlichkeit. Vielmehr geht es um das Abknallen von Gegnern auf und über der Straße. Aus diesem Grund kam man dem Spieler auch ein wenig entgegen und hielt sich nicht mit der Implementierung von für ein Autorennen so wichtigen Funktionen wie Schalten, Gas geben oder Bremsen auf.

Jeder, der jemals in ein "virtuelles" Auto in einem Computerspiel gestiegen ist, merkt schon in der ersten Sekunde, daß es sich bei diesem Spiel um etwas ganz anderes handelt. Gesteuert werden die sechs



Spätestens seit "Es" wissen wir: Clowns sind gemein!

verschiedenen Autos, die Sie verschrotten dürfen, nämlich nur nach links und rechts. Die Geschwindigkeit und das Schalten übernimmt der Computer für Sie, damit Sie sich aufs Wesentliche konzentrieren können: Die Ballerei!

Ausweichmanöver

Dann liegt es an Ihnen, mit der MG oder mit härterer Munition wirklich alles, was sich bewegt, dem Erdboden gleich zu machen. Dann setzt es nämlich Punkte und es wird verhindert, daß man allzu oft gegen einen feindlichen Schlitten donnert. Und ob Sie es glauben oder nicht – damit wäre die Handlung schon erklärt. Sie haben wirklich zu keiner Zeit mehr zu tun, als nach links oder rechts auszuweichen, bewegliche Ziele abzuballern und darauf zu achten, nichts und niemanden zu rammen. Dann nämlich sinkt die Energie Ihres Wagens – und das wollen wir ja nun wirklich nicht.

Und das alles haben wir wieder einmal gemeinen Mutanten zu verdanken, die im Jahr 2048 die Gegend unsicher machen. Der böse Nolan und seine Lieutnants sind nämlich durch Los Angeles unterwegs – als liebe Mitbürger verkleidet in ganz normalen Autos und Lastwagen unterwegs oder ganz ungeniert in bizarren Maschinen. Der Angriff erfolgt in einer Auflösung von bis zu 640X400 Bildpunkten und Truecolor. Allein das ist bemerkenswert bei diesem Spiel.

Über den Rest kann ich nur den Kopf schütteln. Aber vielleicht war das, was mir hier untergejubelt wurde, ja auch absichtlich so schlecht, denn das oberste Spielziel ist nun einmal, Schrott zu produzieren. Wie so etwas funktioniert, haben die Programmierer von Cryo Interactive Entertainment mit L.A. Blaster gezeigt – nur gibt's dafür von mir keine Extrapunkte.



Wetten, daß der gleich von selbst anhält?



Das kommt davon, wenn man den Zigarettenanzünder zu weit eindrückt



Achten Sie bitte auf die realistische Straßenlage

L.A. BLASTER

Alternativen:
Area 51
GT Interactive ● ca. 80 Mark
Hardline
Virgin ● ca. 90 Mark
Besuch beim örtlichen Schrotthändler

Hersteller: Cryo Interactive Entertainment
Preis: ca. 49,95 Mark

Minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM, DOS 5.0, SVGA

Pro
Nette Grafik bei schnellem Prozessor
Geeignet für die Kaffeepause

Kontra
Nicht sehr abwechslungsreich
Sound zum Abschalten

Spiel-/Dauerspaß:	19 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	11 von 20

TOTAL: 53

REVIEW

DSF Fußball-Manager

Martin Mirbach bereitet sich mit ein paar Trockenübungen auf die neue Saison vor. Sein brandneues Trainingsgerät hat er von Sierra bekommen...

Es gibt drei neue Musketiere in der wilden Welt der Computerspielereien, und sie heißen Sierra, DSF und Karstadt. Jeder für sich dürfte Ihnen hinlänglich bekannt sein, aber als Triumvirat wird die ganze Sache erst richtig interessant. Alle für eins, eins für alle, könnte es leicht abgewandelt heißen. Sierra gibt sein Know-how in Sachen Entwicklung und Produktion, das Deutsche Sportfernsehen steuert gebündelten Fußballsachverstand bei und Karstadt übernimmt Logistik und Vertrieb. Heraus kommt ein Fußball-Manager, der allen dreien stattliche Gewinne und dem Spieler ungetrübtes Spielvergnügen bringen soll. Mal sehen, ob diese Rechnung aufgeht.

Das Training

Installation und Voreinstellungen gehen beim DSF Fußball-Manager hoppla-hopp über die



Übersichtlich, vorspulbar und bei Desinteresse ganz zu überspringen: Die Darstellung des Spielgeschehens

Bühne. Vor die Wahl gestellt, ob ich mir während des Spiels die Möglichkeit zur Manipulation offenhalten möchte, lehne ich dankend ab. Immerhin verbergen sich hinter diesem harmlosen Begriff regelwidrige Aktionen, illegale Absprachen und sogar Bestechung. So etwas mache ich nicht, habe ich auch gar nicht nötig.

Anm. des Chefbestechers: Ach?

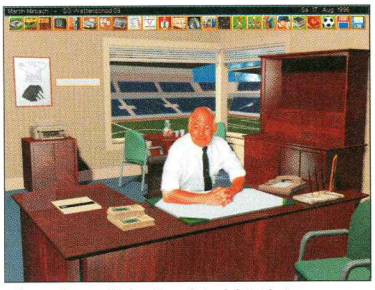
Bei diesem Spiel kann man auch auf anständige Art und Weise erfolgreich sein, nicht zuletzt durch ein frei wählbares Startkapital zwischen 100.000 und 20.000.000 Mark. Was sollte mir also schon passieren? Ich nehme die 20 Millionen und beschließe, damit einem kleinen Regional-Ligisten etwas unter die Arme zu greifen.

Denn darum geht's in diesem Fußball-Manager: Man entscheidet sich zunächst für die deutsche, englische oder französische Spielart, wählt sich anschließend einen Verein aus den drei höchsten Ligen des Landes aus und versucht, diesen möglichst erfolgreich zu betreuen. Wer sich dabei in erster Linie auf den sportlichen Bereich konzentrieren möchte, schaltet die Wirtschaftssimulation einfach ab. Aufgaben wie das Errichten von Fan-Shops oder der Ausbau vorhandener Parkplätze werden dann von einem Assistenten übernommen. Selbstverständlich müssen Sie weiterhin vor jeder finanziellen Aktion Ihr Okay geben, immerhin geht es ja auch um Ihre Kohle. Den gesamten Entscheidungsvorlauf hätten Sie dann aber schon mal wegdelegiert.

Bei dem Verein entscheide ich mich, natürlich, für die SG Wettenschod 09 aus meiner Heimatstadt. Es wird schließlich Zeit, daß ein kompetenter Mann diesen großartigen Traditionsclub zurück in die erste Bundesliga führt. Wie bitte? Noch nie von diesem Club gehört? Das liegt vielleicht daran, daß Sierra an den Lizenzen gespart hat und somit weder tatsächliche Vereinsnamen, noch irgendwelche Spieler explizit nennen darf. Trotzdem wird jeder halbwegs Fußballinteressierte sofort wissen, wer sich hinter dem 1. FC Hangover, dem FC Kaiserslottern oder FC Saarbroken (Hey, Oskar, sind eure Finanzen immer noch so desolat?) verbirgt. Und bei den Spielern sieht es genauso aus.

Der Anpfiff

So, nun aber los. Was mach' ich denn als erstes mit meinen Milliönchen. Bevor ich mich überhaupt mit den Kleinigkeiten des Alltagsgeschäfts abgebe, muß erst einmal eine standesgemäße Umgebung her. Zwar ist die Tribüne an der Lorheide erst ein paar Jährchen alt, aber was heißt das schon? In meinem Stadion brauche ich Platz für mindestens 40.000 zahlende Zuschauer. Außerdem will ich eine extra Einkaufsmeile mit Restaurant, Cafeteria, Fan-Shop und allem, was sonst noch dazu gehört. Und natürlich viele, viele Parkplätze in unmittelbarer Stadionnähe. Alle



Dieser freundliche Herr ist nicht Dieter Kronzucker, sondern Ihr Präsident. Und der ist gar nicht immer gut gelaunt....



Von hier aus erreichen Sie jeden sportlich relevanten Bildschirm



My home ist my castle! Ihr neuer Arbeitsplatz sieht eher nüchtern aus

Big Spender

Wenn's sportlich schon nicht klappen will, muß wenigstens geprotzt werden:



Das Lorheidestadion zu Spielbeginn



Mit meiner Einstellung kamen die Bagger



Schon nach einer einzigen Saison hat sich alles verändert

nötigen Aufträge sind schnell erteilt, die Bagger rollen an.

Als nächstes steht ein prüfender Blick in die Transferliste und in die Personalkader der anderen Vereine an. Sämtliche Spieler sind mit persönlichen Daten, Stimmungsbild und genauem Leistungsprofil aufgelistet. Selbs, nachdem ich Verteidigung, Mittelfeld und Sturm auf ein akzeptables Niveau gebracht habe, sieht mein Konto noch sehr schwarz aus. Also ab zur Bank und einen Teil der Knete aufs Sparbuch

Besonders für Freizeitkicker hoch interessant

gehievt. Was mir in diesem Spiel relativ realitätsfremde neun Prozent an Jahreszinsen einbringt. Dagegen sind die Taschengelder, die man mir in der Regionalliga für Bandenwerbung abdrückt, verschwindend gering.

Schnell noch die richtige Taktik mit der Mannschaft absprechen, dann kann die Saison meinetwegen starten. Die einzelnen Spiele kann man sich in SVGA und einer frontalen 3-D-Perspektive ansehen, was ich bei der ersten Begegnung meiner Mannschaft auch noch tue. Leider verpaßt mir der Woppertaler SV eine dicke Packung. Das kann doch wohl nicht wahr sein! Also bloß nichts an der Aufstellung ändern, sondern sofort zum nächsten Spiel springen. Die Partie gegen den TSV Allemannia Achon, der mich ebenfalls klar und deutlich abbürstet, sehe ich mir nur noch im schnellen Vorlauf an. Und bei der dritten Schlappe gegen Preußen Monster interessiert mich nur noch das Ergebnis. Was läuft hier eigentlich falsch? Kann man Erfolg etwa doch nicht kaufen? Wahrscheinlich brauchen meine Jungs nur ein beinhartes Trainingslager irgendwo im Süden. Kaum, daß ich selbiges veranlassen will, fällt es mir auch schon wie Schuppen von den Haaren: In meiner großspurigen Euphorie habe ich doch glatt vergessen, einen Trainer einzustellen.

Die Tabelle

Obwohl ich unverzüglich vier Klasse-Trainer engagiere (einen hauptamtlichen und je einen für Tempo, Taktik und Kondition), komme ich in dieser Saison nicht über einen mittleren Tabellenplatz hinaus. Aber immerhin habe ich darauf verzichtet, das Spiel einfach abzubrechen und Ihnen mein kleines Malheur zu verschweigen. Und das nicht ohne Grund: Zumindest mein ehrgeiziger Stadionausbau war am Saisonende abgeschlossen. Geld für weitere Verstärkungen ist auch noch auf dem Konto, die Meisterschaft und der Europacup sollten mir also schon in Kürze sicher sein.

Wie mir der DSF Fußball-Manager nun gefallen hat? Einfach gut! Er gehört zwar nicht zur ersten Liga dieses Genres, hat aber viel zu bieten. Natürlich gibt es Konkurrenten mit noch etwas besserer Grafik, noch einem Quentchen mehr Funktionsumfang und mit echten Vereinen und Spielern. Besonders Genre-Neueinsteiger sollten sich aber unbedingt auch dieses Spiel ansehen. Mit seiner absolut leichten Handhabung, dem unkomplizierten Einstieg, einem verständlichen Handbuch und den vielen Möglichkeiten, die in diesem Review noch gar nicht zur Sprache gekommen sind, ist der DSF Fußball-Manager besonders für Freizeitkicker hoch interessant. Und der große Hammer kommt erst noch! Ganze 29,95 Mark kostet das Spiel, das außer bei Karstadt nirgendwo zu haben ist. Da wollen wir doch hoffen, daß sich auch in Ihrer Nähe eine Filiale befindet.

Pressespiegel

Immer im Auge behalten sollten Sie...



... alle Seiten des Sierra Videotexts...



...und die Schlagzeilen in der einschlägigen Fachpresse!

DSF FUßBALL-MANAGER

Alternativen:
Bundesliga Manager 97
Software 2000 ● 89,95 Mark
Sensible World of Soccer
Sensible Software ● 69,95 Mark
Kick Off 96
Anco ● 49,95 Mark

Hersteller: Sierra
Preis: 29,95 Mark

Minimum:
486 DX 30, 8 MB RAM, SVGA,
DOS 5.0 oder Windows 3.1

Pro
Unschlagbarer Preis
Technisch sehr solide
Kinderleichte Handhabung

Kontra
Keine Innovationen
Mangelnde Authentizität

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 73

G-Nome

Martin Mirbach rüstet seinen fahrbaren Untersatz auf.



Götterdämmerung im Abendrot. Aber fangen Sie jetzt bloß nicht an zu träumen...

Im siebten Himmel schweben die Entwickler von 7th Level bestimmt nicht. Auch nicht seit ihrem Erfolg mit *Die Ritter der Kokosnuß*. Vielmehr werkelte man ganz bodenständig an einem weiteren Teil der Universal Order-Saga. In diesem neu erschaffenen Szenario trifft der Spieler auf Rassen, Figuren und Zusammenhänge, die künftig auch in anderen 7th Level Projekten auftauchen sollen. Den ersten Aha-Effekt wird

Mehr als 20 packende Missionen voller Abwechslung und Komplexität

es in *Dominion* geben, für die ferne Zukunft ist sogar ein Roman vor dem Universal Order-Hintergrund geplant. Jetzt ist aber erst einmal ein neues Spiel mit dem Titel *G-Nome* in bei uns zu haben, der Schritt in das 3-D Action-Strategie-Genre ist also unwiderruflich vollzogen. Und hier gibt es alles, was das Herz eines Shooters schneller schlagen läßt...

Keine Gnade für die Scorps

In einer Welt der Zukunft haben sich drei Rassen, die der Menschheit ganz und gar nicht freundlich gesinnt sind, zu einer unheilvollen Allianz verschworen. Und sie haben eine mächtige Geheimwaffe entwickelt, G-Nome genannt, mit der Sie die Menschen ausradieren möchten. Es handelt sich bei diesem G-Nome um eine, als genetisches Experiment entstandene, Kreuzung zwischen Mensch und Echse. Das intelligente, äußerste schnelle und ungemein starke Zwitterwesen entpuppte sich schnell als unbezwingbarer Soldat. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle des Sergeant Joshua Grant und müssen, weil unfreiwillig in den aktiven Dienst zurückversetzt, zusammen mit einem Biowaffen-Experten, einem Special-Forces-Spezialisten und einem Munitionsexperten gegen die Übermacht antreten.

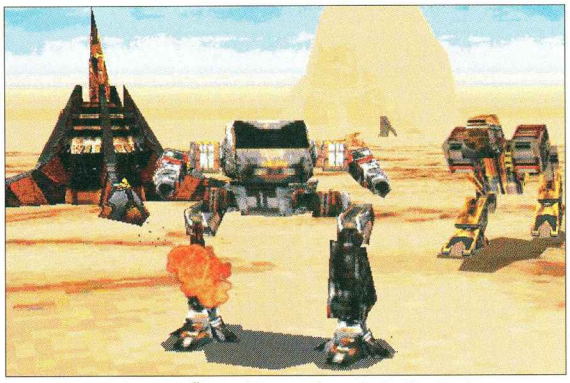
Das Ziel: Auffinden des unterirdischen Geheimlabors der gegnerischen Streitkräfte und Zerstörung des G-Nomes. Leicht machen werden Ihnen Ihre Gegner, die Scorps, Darkens und Mercenaries, diesen Auftrag allerdings nicht. Ihre bevorzugten Waffen sind auch in dieser Universal Order Story die HAWCs, jene *H*eavy *A*rmor *W*eapon *C*hassis, die Sie vielleicht schon aus anderen Spielen kennen. Allerdings können Sie diesmal nicht



Nicht immer ist der Himmel so blau, manchmal wird er auch durch Flugkörper und Geschosse verdunkelt

nur in den riesigen Walker-Kampfrobotern kämpfen, sondern auch in speziellen, ultramodernen Panzern und schnell gleitenden Luftkissenfahrzeugen. Zahlreiche, aber fest installierte Waffengattungen, darunter so ziemlich alles von der automatischen Kanone bis zur Neutronenbombe, sorgen ebenso für krachende Abwechslung wie gesicherte Gebäude, elektrische Zäune und mobile Brücken.

Ein besonderes Gimmick gibt's noch obendrauf. Denn diesmal ist es sogar möglich, seinen Kampfkoloß zu verlassen und zu Fuß ins Geschehen einzugreifen. Das wird immer dann notwendig, wenn der HAWC dermaßen

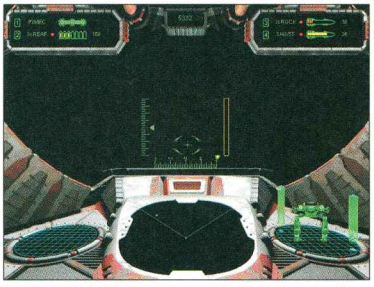


Keine Sorge, mit etwas Übung können Sie auch die finstersten Gestalten in die Knie zwingen

waidwund geschossen wurde, daß ein baldiger Kollaps zu befürchten ist und nur noch die Schleudersitz-Option die eigene Haut retten kann. Da man als Fußgänger aber nicht mehr als ein leichtes Opfer für die Kampfgiganten des Gegners ist, sollte man sich schnellstens einen neuen Untersatz besorgen. Das funktioniert, indem man den feindlichen Piloten mittels einer Gaspatrone aus dem Cockpit seines HAWCS vertreibt. Ehe man sich versieht, findet sich somit ein Scorp oder Darken auf dem Boden der Tatsachen wieder. Dem Spieler eröffnet diese Variante ganz neue Möglichkeiten, da er sich mit etwas Übung und Geschick ständig mit den besten HAWCS versorgen kann.



Allein auf weiter Flur. Im Training darf man sich noch unbehelligt mit der Steuerung seines Boliden vertraut machen



Alle Infos fest im Blick: An das Display werden Sie sich sehr schnell gewöhnen, besonders die Holographie sticht angenehm heraus

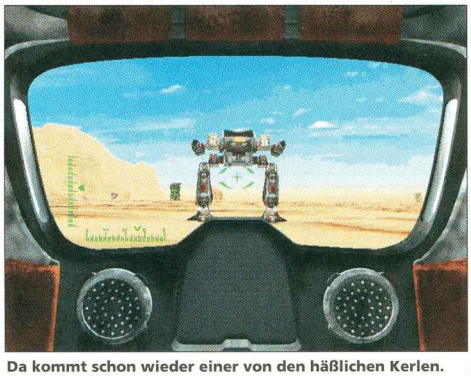
Viel mehr als blanke Action

Trotzdem handelt es sich bei G-Nome nicht um ein reines Action-Spektakel. In den mehr als 20 Missionen spielt auch die Taktik eine wesentliche Rolle. Nicht nur, daß Sie die eigenen Waffen stets sorgfältig verwalten müssen, damit Sie zur rechten Zeit immer das passende Geschütz zur Hand haben, auch Ihre Beziehung zu den Gegnern sollten Sie relativieren. In deren Lager steht nämlich auch nicht permanent alles zum Besten. Es ist durchaus möglich, mit den Scorps die ein oder andere Allianz einzugehen, um sie anschließend doch mit einem gewaltigen Neutronenstrahl zu vernichten. Mit Brachialgewalt allein werden Sie den G-Nome jedenfalls nicht zerstören können.

Schon die einzelnen Missionen haben es in sich und wissen durch Abwechslung und Komplexität zu überzeugen. Ganz im Gegensatz zu vielen anderen Action-Titeln stimmt hier die Mischung aus informativen aber nüchternen Briefings und Einsätzen, die den Spieler vor eine klare, voll in die Handlung integrierte Aufgabe stellen. Mitunter stehen dem Piloten sogar mehrere Wingmen zur Verfügung, die er ebenfalls über Tastaturbefehle steuern kann – und muß. Denn ohne deren Unterstützung ist die gegnerische Offensive nicht zu stoppen, deren Verteidigungslinie undurchdringbar. Lediglich die zum Teil unübersichtliche Hektik in der heißen Phase einer Schlacht stellt den Spieler auf eine harte Bewährungsprobe. Wer hier, mangels Übung, die Kontrolle verliert, darf schnell zu einem zweiten oder dritten Versuch ansetzen.



Angriff ist die beste Verteidigung, warum also schüchtern sein?



Da kommt schon wieder einer von den häßlichen Kerlen. Dem zeig' ich, wo der Hammer hängt!

Stärken im Detail

Wer die Reviews in dieser Ausgabe aufmerksam verfolgt, wird bei vielen Titeln einen deutlichen Anstieg der vorausgesetzten Minimalkonfiguration feststellen können. So wird auch G-Nome nur mit mindestens einem P-90, 16 MB RAM und Windows 95 auskommen. Als Dank bekommt man eine beeindruckende Grafikleistung, eine Netzwerkoption für bis zu acht Spieler, breite Joystick-Unterstützung, Fähigkeit zum Multitasking und vieles mehr. Besonders ins Ohr ging der opulente Soundtrack des mehrfachen Emmy-Preisträgers und mit einer Oscar-Nominierung ausgezeichneten Komponisten Chris Boardman. Besonders ins Auge gingen starke Grafikdetails wie die neongrünen Hologramme im Cockpit der HAWCs. So wird G-Nome vom spannenden Intro bis zu bis zum packenden Finish einer der besten 3-D-Mechsims überhaupt. Selbst kleinere Schwächen wie das fehlen einer optionalen Ausstattung der HAWCs oder das durchweg flache Terrain können diesen Eindruck nicht trüben. Das Universal Order-Szenario macht Lust auf mehr.

G-NOME

Alternativen:
Mechwarrior 2: Mercenaries
Activision ● ca. 90 Mark
Earthsiege 2
Sierra ● ca. 100 Mark
Rebel Assault 2
LucasArts ● ca. 90 Mark

Hersteller: 7th Level
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM,
4-fach CD ROM, SVGA, Windows 95

Pro
Innovationen im Gameplay
Abwechslungsreiche und komplexe Missionen
Hervorragender Soundtrack

Kontra
Wenig Abwechslung im Terrain

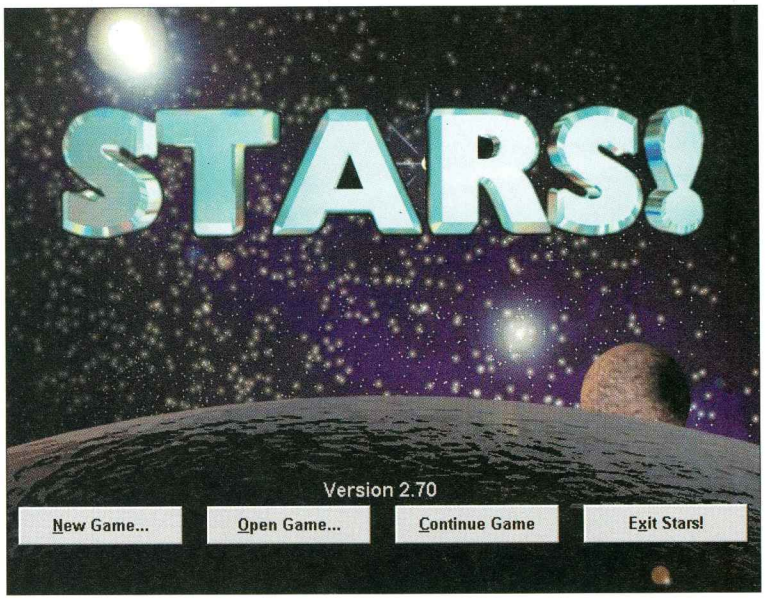
Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 84

Stars!

Eigentlich wollten wir Jonathan Eves gar nicht auf den Mond schießen. Aber seine Lust auf fremde Planeten war einfach zu groß...

Friedrich Nietzsche mag ja gesagt haben, daß Gott tot ist. Aber heute wäre er vermutlich anderer Meinung. Angesichts des kometenhaften Aufstiegs der Computertechnologie hätte seine These nun lauten können: Gott ist ein Strategie-Freak! Sie alle kennen dieses Genre, in dem der Spieler in der bescheidenen Umgebung einer rudimentären Stadt, einer neu errichteten Kolonie im Weltall oder sogar in einem kleinen Freizeitpark anfängt, und sich mit viel Planung, Taktik und natürlich Strategie einen gottähnlichen Status erarbeiten kann. Stars! von empire gehört zu diesen Spielen. Es erfordert vom Spieler ein geradezu göttliches Geschick, läßt ihm aber zur Belohnung auch den warmen Schauer der Macht über den Rücken laufen.

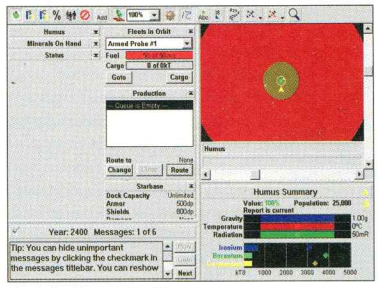


Alles andere als leicht

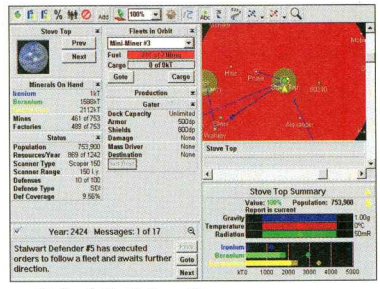
Doch lassen Sie mich eins von Anfang an klarstellen: Stars! ist kein Spiel, das man installieren und sofort darauf erfolgreich spielen kann. Hier geht es ja auch nicht darum, ultraschnelle Rennen zu gewinnen, die bösen Monster abzuschießen, bevor sie einen aufessen oder genmutierte Alien-Gladiatoren mit scharfen Handkantenschlägen in die Knie zu zwingen. Stars! simuliert eine Zivilisation, die nach den Sternen greift und sich neue Welten jenseits uns bekannter Galaxien erschließen will. Und nur Sie sind für den Erfolg dieses komplexen, alles andere als leichten Unternehmens verantwortlich.

Diese Art von Spielen gibt es natürlich schon seit Ewigkeiten und, um ehrlich zu sein, auch empire hat die bekannten Pfade nicht verlassen. Es gibt einen Bildschirm mit allen Planeten, die man von seinem gegenwärtigen Standpunkt aus erreichen kann. Auf einem weiteren Schirm kann sich der Spieler nähere Informationen über den Planeten seiner Wahl ansehen und sich somit auf Atmosphäre, Schwerkraft, Bodenschätze und andere Faktoren einstellen. Und schließlich verrät ihm die Beschreibung seines Schiffes, welche Gütermenge er dorthin transportieren kann und wie es mit der Bordbewaffnung steht. Trotzdem haben sich die Entwickler große Mühe gegeben, eine Simulation zu schaffen, mit der die Grenzen des bisher Dagewesenen überschritten werden.

Gespielt wird bei Stars! Zug um Zug, also in einzelnen Runden. Somit eignet sich das Spiel ideal fürs Netzwerk oder für den E-Mail-Schlagabtausch während der Mittagspause im Büro. Jeder Spielzug dauert ein Jahr und



Erst sind's wenige Messages...



...mit der Zeit gibt's mehr

Gespielt wird bei Stars! Zug um Zug,

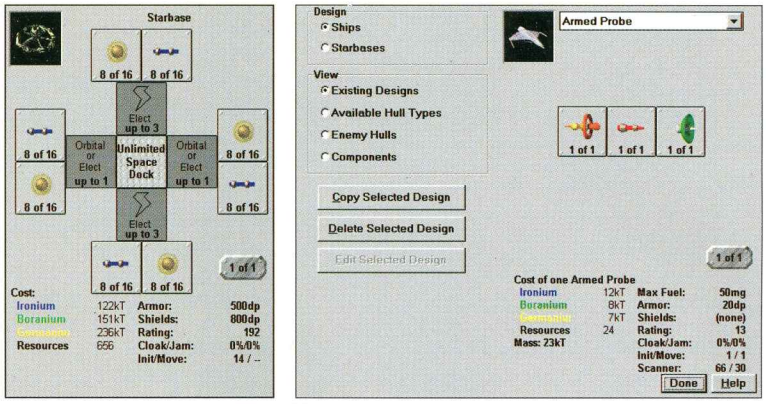
verlangt vom Spieler, die eigenen Fähigkeiten und Ressourcen möglichst geschickt einzusetzen. Was konkret bedeutet, auf jedem Planeten, den man bereits besiedelt hat, die Produktion anzukurbeln, die Forschung in allen wichtigen Bereichen voranzutreiben, sich nach weiteren geeigneten Planeten für die Expansion seiner Zivilisation umzusehen. Kurz: Sie müssen sich um alles kümmern. Falls Sie zwischendurch von einer feindlichen Rasse angegriffen werden, sollten Sie Ihre Hausaufgaben besser erledigt haben. Sonst ist das Spiel ganz schnell für Sie zu Ende.

Von der Pike auf

Hintergrund der Handlung sind wieder einmal zwei rivalisierende Rassen, die Sznips und die Fermis, die ihre Zwistigkeiten auf eine ebenso endgültige wie folgenschwere Weise beigelegt haben. Durch das Zünden einer gewaltigen

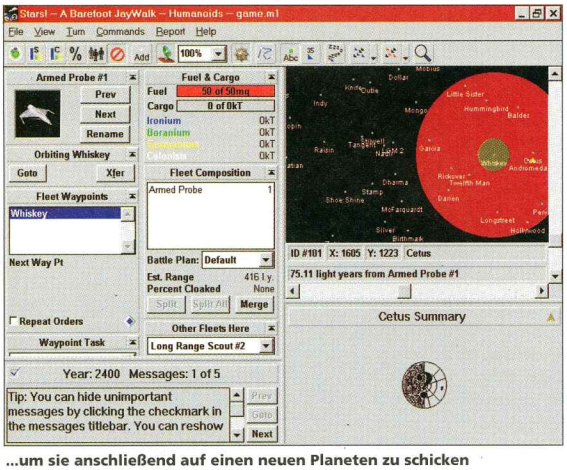
Bombe mit verheerender Wirkung sind große Teile des Universums unbewohnbar geworden, um die anderen entbrennt ein Wettlauf der Rassen. Der Spieler verfügt auf seinem Heimatplaneten anfangs nur über eine sehr kleine Flotte und ein winziges Forschungszentrum. In den ersten Jahren geht es nur darum, erreichbare Planeten auf deren Lebensbedingungen zu testen, die Produktion in den Fabriken aufzunehmen und ganze Schiffsladungen voller Kolonisten auf die Reise zu schicken. Nur durch diese Kolonisation und den Betrieb von Minen bekommt man überhaupt einen erfolgversprechenden Einstieg ins Spiel. Je mehr Kolonien man errichtet hat und je mehr Minen man betreibt, desto mehr Geld hat man auch für den Betrieb von Forschungslabors, in denen die wirklich wichtigen Dinge entwickelt werden.

Schon nach wenigen Jahrzehnten im Spiel wird sich die Entwicklung etwas beschleunigen. So werden Sie feststellen, daß Ihre Forscher Sie mit etlichen Entdeckungen beglücken können. Wenn Sie diese Entdeckungen in der richtigen Weise für sich verwerten, werden Sie schon bald komplexere Systeme entwickeln können. Ein Beispiel: Sie investieren zunächst ein paar Jahre in die Konstruktionsforschung, stecken dann einige Jahre in die Antriebstechnik und schließlich noch das ein oder andere Jahr in die Waffentechnologie, und schon können Sie einen nützlichen Schutzschild für sämtlich Minen Ihrer Heimat und aller bereits okkupierten Planeten zusammenbauen. Bei all der Forschung dürfen Sie jedoch nicht vergessen, daß die erste Schlacht unweigerlich bevorsteht. Schließlich kämpfen mit Ihnen noch einige andere Rassen um die Vorherrschaft im noch bewohnbaren Teil des Universums. In einem durchdachten Spiel wie diesem werden Sie dabei noch manche überraschung erleben. Da glaubt man, den Sieg schon in der Tasche zu haben, und erlebt trotzdem eine vernichtende Niederlage. Hier macht sich dann die Möglichkeit bezahlt, sämtliche Schlachten als Video-Aufzeichnung im Archiv zu haben. Jeder Fußballtrainer weiß, daß man durch eine genaue Videoanalyse mehr über Taktik lernen kann, als in meterdicken Handbüchern.



Hier entscheiden Sie über Aussehen, Stärke und Auftrag Ihrer Flotte...

Seine Informationen erhält der Spieler über ein separates Fenster auf dem Bildschirm. Einige der Botschaften bringen lediglich bereits vorhandenes Wissen auf den neuesten Stand, andere sind wiederum dringlicher. Erreicht Sie etwa die Meldung, daß auf einem Ihrer Planeten die Bevölkerungszahl rapide sinkt, ist eine schnelle Entscheidung gefragt. Bevor es zu spät ist, müssen Sie die Gründe für eine solche Misere erkannt und entsprechende Gegenmaßnahmen eingeleitet haben. Wer keine Infos vernachlässigt, wird in jeder Runde des Spiels mehr als genug damit zu tun haben, die für seine Zivilisation wichtigen Maßnahmen einzuleiten.



...um sie anschließend auf einen neuen Planeten zu schicken

Für Fans ist Stars! mit Sicherheit der richtige Tip

Man kann nicht alles haben

Wegen des riesigen Spielumfangs ist es gar nicht möglich, auch nur annähernd alle Eigenschaften von Stars! in diesem Review aufzuzählen. Zu groß ist die Fülle an Information und die Anzahl an Schiffen und Planeten, die miteinander kombiniert werden können. Sogar empire hat es nicht geschafft, in dem immerhin 150 Seiten starken Handbuch alle Details zu berücksichtigen. Sie sollten daher unbedingt das Tutorial absolvieren, bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen. Auch wenn es ziemlich irritierend ist, die eingeblendeten Info-Fenster auf dem Bildschirm hin und her zu manövrieren.

Für Fans strategischer Simulationen ist Stars! mit Sicherheit der richtige Tip. Was man mitbringen muß, ist die Bereitschaft, Zeit und Geduld zu investieren, um so das Maximum des Möglichen aus dem Spiel herauszuholen. Wer sich jedoch einmal auf den Weg zur Allmacht im Universum begeben hat, wird ihn schwer wieder verlassen können und etwa gegen vier Uhr morgens erschöpft ins Bettchen fallen. Wo er dann davon träumen kann, endlich die nächste, noch gewaltigere Basis auf dem großen, roten Planeten in der rechten oberen Ecke des Bildschirms zu errichten.

STARS!

Alternativen:
Destiny
Interactive Magic ● ca. 100 Mark
Master of Orion II
MicroProse ● ca. 100 Mark
Afterlife
LucasArts ● ca. 70 Mark

Hersteller: empire Interactive
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
386 DX, 4 MB RAM, SVGA, Windows 3.1

Pro
Unzählige Möglichkeiten und Details
Gewaltiger Spielumfang

Kontra
Etwas zäher Einstieg
Viel zu dickes Handbuch

Spiel-/Dauerspaß:	**44 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**13 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 80

REVIEW

Heroes of Might and Magic 2

Zum Helden wird man nicht geboren. Aber dieses Spiel hat Jonathan Eves zu einem gemacht.

J.R.R. Tolkien hat eine Menge zu verantworten. Zum einen die vielen Jahre, die ich brauchte, um *Der Herr der Ringe* von der ersten bis zur letzten Seite durchzuschmökern. Und zum anderen die weiteren Jahren, die ich mit den diversen Dungeons&Dragons-Rollenspielen verbrachte. Wer weiß, vielleicht hätte ich ja ohne den Einfluß des Herrn Tolkien eine richtig gute Schulausbildung genießen können! Wahrscheinlich ist der Mann sogar indirekt verantwortlich für die Trillionen von Rollenspielen für den Computer. Ja, genau die, in denen man in die Rolle des unehelichen Nachkommens eines obskuren Hobbits schlüpfen und in den Hügeln der Ewigen Verdammnis oder sonstwo die abenteuerlichsten aller Abenteuer zu bestehen hat. Heroes of Might and Magic 2 von 3DO ist auch eines von diesen Rollenspielen. Und dadurch, daß es einige Ideen von Spielen wie Civilisation ausleiht wird es sogar richtig interessant...

Ihr Kreditrahmen ist ausgeschöpft

Städtebau-Simulationen, Kriegs-Simulationen und sämtliche anderen Simulationen rund um Krankenhäuser, Freizeitparks oder Zeitschriftenverlage arbeiten alle nach demselben Prinzip. Sie verlangen vom Spieler, zur richtigen Zeit die richtigen Entscheidungen zu treffen und seine Ressourcen geschickt zu investieren. Nur so kommt man in diesem Genre voran. Nur so kann man die künstliche Intelligenz des Computergegners oder die reale, wenn auch manchmal kaum wahrnehmbare Intelligenz seiner Freunde den eigenen Interessen unterjochen. Dieses Element der verantwortungsvollen Verwaltung von Ressourcen wird bei Heroes of Might and Magic 2 erstmals in die fantastische Welt des Rollenspiels importiert.

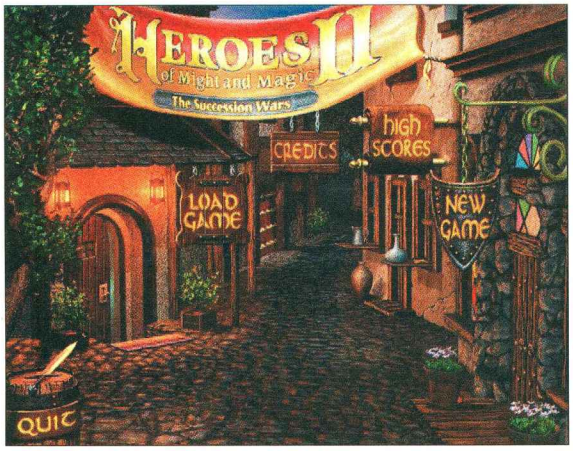
Der Spieler verkörpert eine Art übergeordneter Macht und kontrolliert verschiedene Helden aus mehreren Städten. Man beginnt mit einem Helden und einer Stadt, um dann die Weltkarte nach verborgenen Schätzen zu durchforsten. Ganz wichtig, weil für den Ausbau der eigenen Stadt unbedingt erforderlich, ist auch das Sammeln von Erz und Holz. Sobald man genug Material zusammen hat, darf mit dem Aufbau des zukünftigen Imperiums begonnen werden.

Jede Stadt, und es gibt insgesamt sechs verschiedene Typen, verfügt über für sie typische Gebäude, die man entsprechend seiner Zielvorstellung errichten kann. Wer etwa Informationen über seine Gegner sammeln will, baut zunächst ein Gildehaus für Diebe. Und wer bereits eigene Ritter rekrutieren möchte, errichtet stattdessen erst mal eine Arena. Was natürlich alles nur möglich ist, wenn sich genug Geld auf der Bank befindet. So wird anfangs nur die Einstellung einiger Bauern und vielleicht einer Hand voll Bogenschützen möglich sein, erst mit dem Ausbau der Stadt kommen weitere Berufsgruppen hinzu. Wer also auch in die Gebäude investiert, kann schon bald mit einer vielköpfigen Armee zu die umliegenden Landstriche plündern

Ohne eine durchdachte Strategie wird man nicht sehr lange überleben

Von Menschen und Monstern

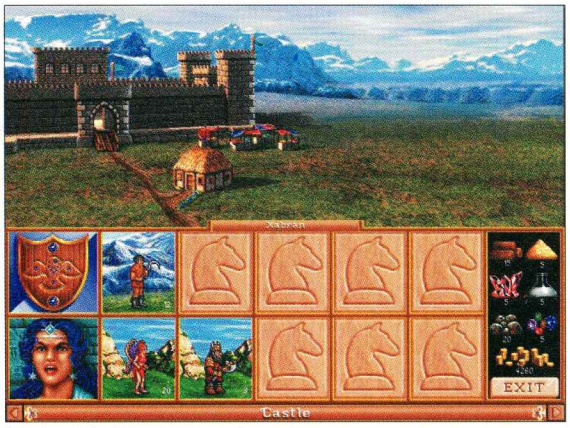
Gespielt wird Zug um Zug, wobei der Spieler jedes Mal zu entscheiden hat, wie er seine Stadt entwickeln und wohin er den Helden positionieren will. In jeder Runde kann sich der Held innerhalb eines gewissen Radius bewegen und dort (hoffentlich) wertvolle Schätze aufstöbern. Unglücklicher Weise werden die Schätze, wie in diesem Genre so üblich, meist von einer Horde Monster bewacht. Da kann man nur hoffen, daß die eigenen Streitkräfte nicht nur zahlenmäßig überlegen sind, denn die Stärke der Parteien entscheidet über Sieg und Niederlage. Werden Bauern noch erbarmungslos von Menschenfressern hingeschlachtet, haben die Kannibalen gegen gut ausgebildete Rittersleut' kaum eine Chance. Anfangs sollte man ruhig "Auto Battle" einstellen und sich ansehen, wie der Computer Schlachten handhabt. So bekommt man schnell einen recht guten



Schon das Auswahlmenü ist sehr einladend


Sieht aus wie Schach...


... ist es aber nicht



Ihre Landschaft kann so aussehen...



...oder auch so – das liegt ganz bei Ihnen

Überblick und kann sich bald selbst erfolgreich ins Getümmel stürzen.

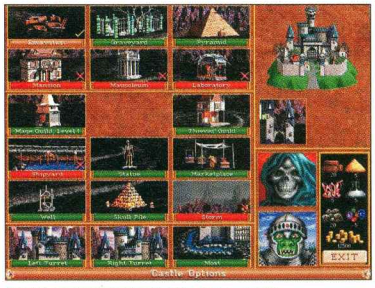
Neben dem Aufbau der Stadt und der Entwicklung eigener Streitkräfte gibt es noch ein weiteres spielentscheidendes Element, nämlich den Level der Charaktere. Jede Figur im Spiel, ob Barbar, Magier oder Dieb, beginnt auf dem ersten Level und steigert mit den Erfahrungen aus einem langen Spielverlauf auch seinen Level. Zu Beginn jedes Levels kann man dann die vier Schlüsselfähigkeiten der Figuren (Angriff, Verteidigung, Zauberformeln und Wissen) steigern sowie weitere Nebenfähigkeiten verändern, die zusammen die Stärke einer Figur ausmachen. Leichter wird das Spiel durch dieses Vorgehen allerdings nicht. Kaum stolpert man mit seiner Armee unvorbereitet über einen Friedhof voller Zombies, schon sind die Mannen tot und der Held wieder auf dem Level, auf dem er angefangen hat. Ohne eine durchdachte und konsequent verfolgte Strategie wird man in der Phantasiewelt von Might and Magic nicht lange überleben.

Auf schlaflose Nächte können Sie sich schon jetzt gefaßt machen

Grafisch spielt dieses RPG in der ersten Liga. Farbenprächtige und sorgfältig gezeichnete Figuren ziehen durch ebenso schöne Hintergründe, wobei sie vom Geräusch galoppierender Hufe begleitet werden. Jede Figur besitzt Eigenarten, die ihren Charakter unterstreichen. Und solche Kleinigkeiten wie die Fliegenschwärme, die um die Köpfe der Zombies kreisen, verleihen dem Spiel durchaus Atmosphäre und Feinschliff. Obwohl die intuitive Steuerung über sinnvolle Icons ein schnelles Wechseln zwischen den einzelnen Menüs ermöglicht, empfiehlt sich vor dem Startschuß doch ein Blick ins Handbuch. Wer bereits mit anderen Spielen dieses Genres vertraut ist, wird allerdings auch ohne umfangreiche Lektüre einen unkomplizierten Einstieg finden.



Schöne Bilder auch von oben



Welches Gebäude darf's denn sein?

Die Bösen sind immer die guten

Neben der schon obligatorischen Multiplayer-Option gibt es in Heroes of Might and Magic 2 auch einen Kampagnenmodus. Hier muß sich der Spieler auf die Seite eines der beiden Söhne des verstorbenen Königs schlagen. Natürlich ist einer davon der Gute und der andere der Böse, wobei sich die jeweiligen Streitkräfte aus dem entsprechenden Dunstkreis rekrutieren. Wer sich also für den Bösen entscheidet, befehligt zum Beispiel Barbaren, Meuchelmörder und die bereits erwähnten Zombies – und hat somit mit Sicherheit mehr Spaß.

Zusammengesetzt aus den besten Zutaten seiner Vorgänger und einigen sinnvollen Ideen aus anderen Genres, wird Heroes of Might and Magic 2 zu einem insgesamt wirklich guten Spiel. Dank der intuitiven Steuerung kommen Rollenspiel-Neueinsteiger ebenso auf ihre Kosten wie altgediente Genre-Fans. Sobald man sich erst einmal in die Welt des Spiels hineingelebt hat, gibt es sowieso kein Zurück mehr. Auf schlaflose Nächte können Sie sich schon jetzt gefaßt machen.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Alternativen:
Das schwarze Auge III: Schatten über Riva
Attic ● 49,95 Mark
The Elder Scrolls 2: Daggerfall
Bethesda ● ca. 90 Mark
Warcraft II
Blizzard ● ca. 100 Mark

Hersteller: 3DO
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA

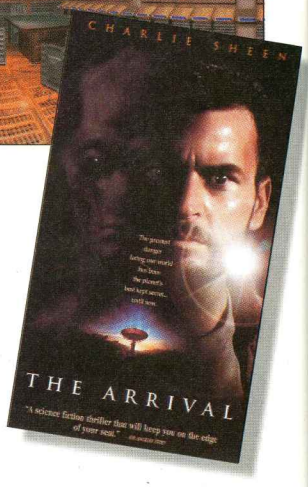
Pro
Schöne Grafiken
Intuitive Steuerung
Starke strategische Komponente

Kontra
Enttäuschende Sounds
Erfordert geduldigen Einstieg

Spiel-/Dauerspaß:	45 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL: 83





The Arrival

Schlau, strahlensicher, kugelfest und wunderschön: Es kann nur einen geben, der den Aliens Paroli zu bieten vermag. Markus Brodrick geht seinem Nebenjob als Weltenretter nach.

Es scheint so, als würden verschiedene Medien langsam, aber sicher zusammenwachsen. Im Herbst 1996 erschien, zunächst dem amerikanischen Publikum vorbehalten, der Film "The Arrival". Dieser abendfüllende Movie beschäftigt sich mit einem alten, aber nichtsdestotrotz immer noch faszinierendem Thema. Von vielen erhofft, von vielen gefürchtet, es ist soweit. Die Menschheit hat ihren ersten Kontakt mit einer unbekannten Art aus den fernen Weiten des Weltalls.

Und ganz nebenbei, es kam, wie es kommen mußte, die Schwarzseher unter den Propheten behielten recht. Die neuen Bekannten der Erdlinge führten nichts gutes im Schilde. Leider wird der Ernst der Lage von nicht sehr vielen Menschen erkannt. Letzten Endes bleibt das Schicksal der Menschheit, bestens umschrieben mit Shakespeares berühmten Worten "Sein oder Nichtsein, das ist hier die Frage!" der Tatkraft eines einzigen mutigen Mannes überlassen (Das ist an sich gar nichts besonderes. Auch dieses Review bleibt der Tatkraft eines einzigen mutigen Mannes überlassen. Der Red..). Soweit nichts Neues, die Story ist bekannt und in vielen mehr oder minder guten Werken auch bereits erschöpfend behandelt. Neu ist allerdings, daß das Game zum Film auf dem Fuße folgte. Leider aber auch zunächst nur in Amiland.

Unschöne Situation

Warum zum Teufel mußte es von knapp sechs Milliarden Menschen auf dieser Welt gerade mich treffen? Der Abend hätte so friedlich enden können. Noch schnell eine Runde mit dem Hund drehen und dann ab in die Heia, so und nicht anders sahen meine ursprünglichen Pläne aus. Kaum bin ich über den Hügel hinter dem Haus gegangen, mache ich eine ungeheuerliche Entdeckung: Sie sind gelandet. Vor mir steht, tatsächlich und wahrhaftig, ein Flugobjekt, das nichts irdisches an sich hat. Fremdartige Gestalten sind eifrig dabei, das Schiff reisefertig zu machen. Plötzlich höre ich den Hund bellen, wende mich um – und schaue direkt in das Gesicht eines Außerirdischen. Bevor ich auch nur daran denken kann, die Flucht zu ergreifen, wird es dunkel um mich. Wieder erwacht, finde ich mich in unbekannter Umgebung wieder. Fremde beugen sich, bewaffnet mit merkwürdiger Gerätschaft, über mich. Ich rechne mit dem Allerschlimmsten, aber plötzlich fährt ein Ruck durch den Raum, das Licht flackert und wird durch eine dämmrige Notbeleuchtung ersetzt. Eilig verlassen die Aliens den Raum, allerdings nicht ohne vor dem Ausgang ein unheilvoll glimmendes Kraftfeld zu aktivieren. Ich sitze in der Falle.

Nachdem der erste Schock überwunden ist, unterziehe ich mein Gefängnis einer genauen Kontrolle. Der Raum ist nicht so leer, wie er auf den ersten Blick erscheint. Blutbespritzte Wände, ein Datenaufzeichnungsgerät und geschickt vor den wachsamen Blicken der Folterer verborgene Mitteilungen der armen



Der erste Kontakt...



...findet hier statt



Großartige Bauten – wie im Film



Eine Fahrt ins Ungewisse

Hunde, die anscheinend hier ihr Leben lassen mußten, geben mir nicht nur erste Hinweise auf weiter Menschen in der Gewalt der Aliens, sondern auch die Möglichkeit zur Flucht aus meiner Zelle. Schon bald stoße ich auf einen Mitgefangenen, der mir mehr tot als lebendig weitere Informationen gibt, die mir nützlich sein werden, die Aliens zu sabotieren. Andere Unglückliche, die ich vorfinde, sind ihren grauenhaften Verstümmelungen bereits erlegen. Was um Himmels willen geht hier vor? (Vielleicht wurden die Unglücklichen von Martins fliegenden Lochern getroffen? Oder wurden sie gar fünfkilovollverchromt getoastet? Der Red..)

Angekommen

Warum sollte es Ihnen besser gehen als mir? In den Klauen der Fremden, entführt und ganz auf sich gestellt, werden Sie mit List und Kombinationsgabe um Ihr überleben kämpfen müssen. Aber nicht nur Sie werden vom Unglück verfolgt. Eine Explosion schüttelte das gewaltige Mutterschiff der Fremden. Es gab nur wenige überlebende. Wenn Sie allen Mut zusammennehmen, werden Sie den Rest der Eindringlinge erledigen können. Ihr Job ist es, das



Rauchen macht schlank

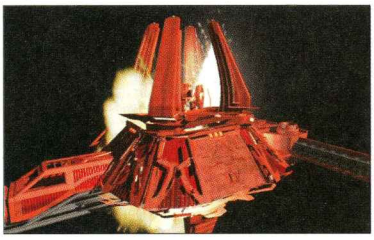
Überleben der Menschheit zu sichern. Im Laufe des Spiels werden Sie erfahren, daß die außerirdischen Besucher vorhaben, das Ökosystem der Erde mittels raffinierter Technologie ihren Bedürfnissen anzupassen, um sich anschließend dort breitzumachen. Natürlich eignet sich der blaue Planet dann nicht mehr im

Technik allein, und sei sie noch so gut, macht den Braten noch nicht fett.

geringsten als Zuhause für die Menschen. Um dieses Projekt durchführen zu können, arbeiten die Aliens an dem "Superweapon"-Projekt, daß binnen kürzester Frist die Atmosphäre der Welt vergiften wird. Nachdem Sie ihrer Zelle entkommen konnten, können Sie sich nahezu frei in der Raumstation bewegen. Sie sammeln mehr und mehr Informationen über ihre neue Umgebung. Nur wenn es Ihnen gelingt, Kontakt zu allen anderen Gefangenen aufzunehmen und die Kontrolle über Computer und Arbeitsroboter der Fremden zu erlangen, können Sie ihre Pläne in die Tat umsetzen.

Spieldauer ohne Ende

The Arrival ist eines jener Adventures, deren umfangreiche Umgebung auch über den ersten Tag hinweg Spaß macht. Die Programmierer des neuen Labels Enteraktion gaben ihr Bestes.



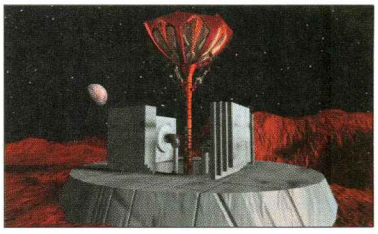
Eine fremde Welt...

Ausgerüstet mit einer eigenen, neuen 3-D-Engine purzelt dieses Game auf insgesamt 3 CDs aus der Verpackung. Schon dieser Umfang an Datenträgern läßt vermuten, daß sich hinter diesem neuen Titel eine Menge anspruchsvoller Grafik verbirgt – und Sie werden nicht enttäuscht. Der Introfilm führt Ihnen eindrucksvoll die Grafik- und Soundfähigkeiten eines modernen Multimedia-Systems vor. Vom ersten Augenblick an haben Sie das Gefühl, sich in der Umgebung des Spiels frei bewegen zu können. Ihr mausklickgesteuertes Blickfeld aus den Augen der Spielfigur umfaßt nicht nur die volle 360-Grad-Drehung in der Horizontalen, sondern auch noch einen 60-Grad-Winkel in der Vertikalen. Die Bilder auf Ihrem Monitor glänzen mit hervorragend 3D-gerenderten Objekten und einer Perspektivenkorrektur, die die Umgebung erst richtig real wirken läßt.

The Arrival läßt keine Möglichkeit offen, Spannung zu erzeugen. Die sich durch vier unabhängige Umgebungen ziehende Story bietet Ihnen Hunderte verschiedener Räume, in denen Sie immer wieder auf neue Animationen und Puzzles stoßen, die Sie einer Lösung des Spiels näherbringen. Ihr Weg durch die fremde Welt wird von einem gelungenen Soundtrack in CD-Qualität begleitet. Dieses Game bietet nicht eine, sondern mehrere Lösungen. Je nach dem, wie Sie Ihren Weg durch die feindliche Raumstation bahnen, welche Einzelschritte Sie wie lösen, werden Sie zu unterschiedlichen Endergebnissen gelangen. Diese Struktur macht The Arrival für eine lange Zeit interessant. Der Hersteller verspricht zwischen 50 und 70 Stunden Spielzeit. Damit wäre dann so mancher Abend vor dem Monitor verbracht.

Gute Technik, schwache Story

Mit Sicherheit ist The Arrival ein technisch hochinteressantes und hochwertiges Spiel. Grafik und Sound entsprechen den aktuellen Standards, einen Pentium mit Windows 95 und DirectX als Plattform verlangend. Dementsprechend kann sich das Ergebnis wirklich sehen lassen. Die anspruchsvolle Umgebung zieht den Spieler rasch in ihren Bann, perfekte Perspektive, 3-D-Grafiken und passender Sound tun ein übriges. Auf einer schnellen Maschine mit einem ausreichend schnellen CD-Laufwerk sind alle Bewegungen des Spielers weich und ruckelfrei. Auch die zu erwartende Spieldauer erfüllt alle Ansprüche an einen modernen Titel. Jetzt kommt der Haken. Die schon bis zum letzten abgenutzte Story im



...die erforscht werden sollte

Stile "Aliens landen – tapferer Krieger rettet Welt" stört den harmonischen Gesamteindruck, den wir von diesem neuen Game gewinnen konnten. Mittlerweile kämpfen schon derartig viele Spiele dieser Machart um heißbegehrte Marktanteile, das es schwerfällt, sich wirklich noch für einen neuen Titel zu begeistern. Technik allein, und sei sie noch so gut, macht den Braten noch nicht fett. Damit ein Game dieses Genres eine wirklich interessante Story erhält, sind endlich einmal neue Ideen gefordert. The Arrival ist damit das ideale Spiel für jemanden, der schon den vorangegangenen Film gut fand. Leider ist dieser in Deutschland bislang gänzlich unbekannt. Und das Spiel gibt es vorläufig nur über Direktimport.

THE ARRIVAL

Alternativen:
Star Control 3
Warner Interactive ● ca. 90 Mark
Master of Orion II
MicroProse ● ca. 100 Mark
Space Bucks
Sierra ● ca. 100 Mark

Hersteller: Enteraction/ HavokWare Produktion
Preis: ca. 50 US$

Minimum:
Pentium 60, Windows 95, Quad-Speed-CD-ROM

Pro
Verschiedene Lösungen
Anspruchsvolles Environment

Kontra
Alte Story
Keine neuen Ideen

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 73

Callahan's Crosstime Saloon



Unser stellvertretende Chefredakteur Philip Paisnel treibt sich in dunklen Spelunken herum, hängt nur noch mit den schrägsten Typen ab und rettet ab und zu das Universum. Der Mann paßt ins Power-Team!

Seitdem ich in den USA weile, komme ich aus dem Staunen nicht mehr heraus. Gerade habe ich mir die technisch überarbeitete Fassung von *Krieg der Sterne* angesehen. Und das sollten auch Sie tun, sobald der Streifen in deutschen Kinos landet. Abgesehen davon, daß es einige ganz neue Szenen darin gibt und daß besonders der neue THX-Sound auf den Trommelfellen Pauke spielt, werden dabei schöne Erinnerungen geweckt. Denken Sie nur an die legendäre Bar, in der sich sämtliche Alien-Kreaturen aller Galaxien dem Zuschauer vorstellen. Wußten Sie eigentlich, daß gleichzeitig mit George Lucas auch der amerikanische Science Fiction-Autor Spider Robinson eine Bar erfand, in der sich Menschen und Aliens gemeinsam tummeln?

Callahan's Crosstime Saloon nannte Robinson seine Pinte, die übrigens nicht irgendwo im Weltall, sondern am Ende der Route 25 in Long Island liegt. Und in Amerika ist das Callahan's mittlerweile so populär, daß sich Legend Entertainment zur Produktion eines gleichnamigen Adventures entschloß.

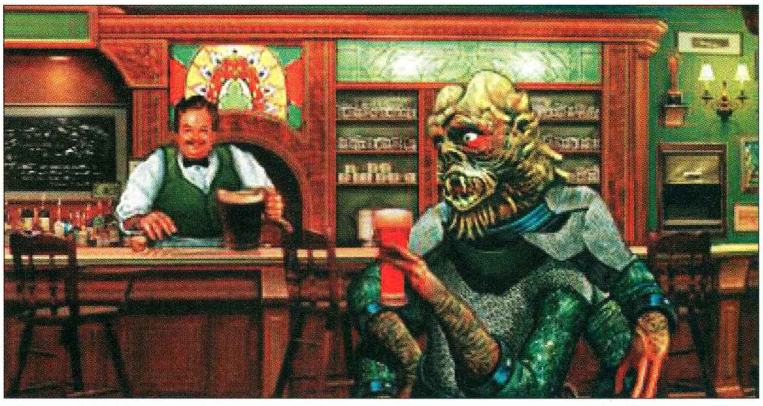
Unser aller Ende

Wie so oft, steht auch in Callahan's Crosstime Saloon das Wohlergehen der Menschheit auf dem Spiel. Oder genauer gesagt, die Existenz unseres gesamten Universums. Denn der mächtige Galaktische Rat hat soeben beschlossen, die Milchstraße im Zuge allgemeiner Rationalisierungsmaßnahmen von der Sternenkarte zu entfernen. Dem zuständigen Universums-Kurator wurde eröffnet, daß die Milchstraße sofort zerstört werden würde, wenn sich dort nicht in letzter Minute ein für die Galaxien wichtiges, auf allen Planeten einmaliges Kulturgut finden ließe. Was macht der gebeutelte Kurator? Er geht ins Callahan's, ertränkt seinen Kummer in Alkohol und klagt den anderen Gästen sein Leid.

Hier findet sich auch der Spieler wieder, und zwar in der Rolle des Jake Stonebender. Jake hält sich selbst für den weltbesten Folksänger und den Schwarm aller Frauen. Tatsächlich wäre eine schlichte Beschreibung als Folksänger wesentlich treffender. Trotzdem sollten seine langen Haare und sein lässiges Outfit nicht darüber hinwegtäuschen, daß es sich bei der Hauptfigur um ein intelligentes und äußerst gewitztes Kerlchen handelt – darüber hinaus mit einem äußerst abgedrehten Sinn für Humor. Im Callahan's gehört Jake zu den Normalos unter den Gästen, und er ist es, der gemeinsam mit Ihnen das Universum retten soll.

Gute Sprachkenntnisse sind für die amerikanische Version unbedingt erforderlich

Auf der Suche nach unseren lebenswichtigen Einmaligkeiten gliedert sich das Spiel in sechs Mini-Adventures, die Jake an verschiedenen Orten zu bestehen hat. So hilft er seinem Freund Josie, die vollständige Rodung des brasilianischen Regenwaldes zu verhindern und rettet somit seltene Kakaobäume, aus deren Früchten sich die leckerste heiße Schokolade seit Menschengedenken zubereiten läßt. Und er hilft dem Vampir Pyotr bei dessen Rückkehr auf sein transylvanisches Familienschloß, wo er die große Liebe seines Lebens wiederfinden möchte. Und er zerstört einen von Aliens im Orbit stationierten Satelliten, der die menschliche Testosteronproduktion drosselt,



Alien "Sqish" bittet Sie, den von seiner Rasse installierten Anti-Testosteron-Satelliten zu zerstören

und damit aufkommende Aggressivität ebenso stoppt wie eine ordentliche Weiterentwicklung unserer Rasse. So geht es weiter, bis sich Jake zusammen mit dem Kurator in einem letzten Mini-Adventure den bohrenden Fragen des Galaktischen Rates stellen muß.

Schräge Sprache, wallender Witz

Die große Stärke von Callahan's Crosstime Saloon liegt in einem schrägen Humor, der sich durch die ganze Story zieht. Dabei reicht die Palette von recht amüsant bis absolut grotesk. Allerdings wird dieser Humor zum Großteil über Sprachwitz transportiert, weshalb Sie gute Englischkenntnisse unbedingt mitbringen sollten. Kleines Beispiel? Wenn Sie im Spiel einem bestimmten Affen begegnen, werden Sie gefragt, was Sie mit ihm tun möchten. Sie haben die Wahl zwischen "Talk to", "Look at" und "Spank". Sobald Sie einen nutzlosen Gegenstand in Ihr Inventar nehmen möchten, werden Sie ebenfalls zurechtgewiesen. Etwa mit den Worten "if this were an edutainment title, you'd get points for every little thing you collected...but ist's not."

Eins der originellsten und spaßigsten Adventures der letzten Zeit

Mit entsprechenden Sprachkenntnissen wird das Spiel also zu einem echten Juwel, da wirken sogar die (gewollt?) fehlbesetzten Sprecher komisch. Die Stimme des brasilianischen Piloten Guzman gehört zweifellos einem Amerikaner, der sich alle Mühe gibt, gebrochenes Englisch mit südamerikanischem Akzent zu sprechen. Was ihm leider ganz und gar nicht gelingen will. Sehr gut zum Spiel passen dagegen die Grafiken. Gerade weil es sich dabei nicht um bewegte Bilder, sondern mehr oder weniger um hochauflösende Standbilder mit seltenem oder gar keinem Scrolling handelt, entsteht ein nostalgisches 40er Jahre-Spielfilm-Feeling. Vor diesen Hintergründen wird Jake vom Spieler aus der Ich-Perspektive gesteuert, er kann seine Umgebung im vollen 360°-Winkel betrachten. Fast jedes Objekt kann angesehen, näher betrachtet oder verwendet werden und mit fast jeder anderen Spielfigur kann man reden und dabei witzigen Anekdoten lauschen.



Die Steuerung ermöglicht eine volle 360°-Rundumsicht der Hauptfigur

Wie bei jedem Adventure gibt es eine Reihe von Rätseln, die der Spieler für ein Weiterkommen im Spiel unbedingt lösen muß. So gibt es im Callahan's jeden Tag einen Themenabend, bei dem es zum Beispiel um Puzzles oder um Wortspiele geht. Natürlich gibt es dabei auch den ein oder anderen Hirnzellentöter, dann aber zum Glück immer mit einigen Hinweisen. Leider teilt Callahan's Crosstime Saloon eine Schwäche mit vielen anderen Adventures. Es sieht mitunter nämlich ganz so aus, als hätte man die Rätsel nur um ihrer selbst Willen ins Spiel gebracht, ohne sie wirklich in die Handlung zu integrieren.

Trotzdem Top

Trotz insgesamt nur kleinerer Schwächen, kommt mit Callahan's Crosstime Saloon eins der originellsten und spaßigsten Adventures der letzten Zeit in die Läden.

Eingefleischten Genre-Fans wird auch die amerikanische Version zu leicht vorkommen. Deshalb sollte man dieses Spiel nicht in erster Linie wegen seiner Rätsel, sondern wegen der gelungenen, wirklich komischen und geschickt erzählten Geschichte kaufen. Wer Adventures als solche nicht bierernst nimmt, und schon Gefallen am Humor von Titeln wie *Vollgas* oder *Monty Pythons & The Holy Graill* hatte, wird auch an Callahan's Crosstime Saloon Gefallen finden. Und sich wohlfühlen in einer düsteren Spelunke, in der die Getränke immer kalt sind und alle anderen Gäste Sie mit offenen Armen empfangen werden.

Deutsche Version fraglich

Ob und wann es eine deutsche Version davon geben wird, ist noch fraglich. Take 2 sucht derzeit einen neuen Distributor, und bis zum Redaktionsschluß stand nicht fest, wer den Zuschlag bekommen würde. Deshalb wird man CCS vorerst nur über Direktimport oder Großversand erhalten, wir rechnen aber mit baldigem offiziellen Erscheinen in Deutschland.


Bei dem ganzen Weltraummüll wundert es nicht, daß der Galaktische Rat die Milchstraße eliminieren will

CALLAHAN'S CROSSTIME SALOON

Alternativen:
Monty Python & The Holy Grail
7th Level ● ca. 100 Mark
Bazooka Sue
Starbyte ● 99,95 Mark
Mummy – Tomb of the Pharao
Interplay ● 99,95 Mark

Hersteller: Take 2 Interactive
Preis: 39,95 US$

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA,
MS DOS oder Windows 95

Pro
Sehr schöne Grafik
Intuitive Steuerung
Köstlicher Humor

Kontra
Mehr Unterhaltung als Herausforderung
Zum Teil horrende Sprecher

Spiel-/Dauerspaß:	**44 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 85

Die phantastische R

Auf der Suche nach neuen Spielideen reist Martin Mirbach durch Raum und Zeit. Fündig wird er vor der eigenen Haustüre...



Türen wie diese führen zur Zeitmaschine, mit der Sie auch an keine räumlichen Grenzen gebunden sind

Oft sind es die kleineren Hersteller, die für frischen Wind sorgen. Und zwar in allen Branchen, die etwas mit Kreativität, Unterhaltung und Medien zu tun haben. Also auch im Bereich der Computerspiele. Regelmäßig bringen hier unverbrauchte Köpfe ihre neuen Ideen ein, auf der Suche nach dem Neuen, dem Anderen, dem noch nie Dagewesenen. In diese Kerbe stößt auch das junge deutsche Label Modern Games, das sich mit dem ungewöhnlichen, experimentellen Adventure *Die phantastische Reise nach Terra-Gon* kopfüber in ein ohnehin schon hart umkämpftes Genre stürzt. Braucht die Welt ein solches Spiel?

Der Weg ist das Ziel

"Im Jahr 2442 kam der Halleysche Komet der Erde so nah, daß seine Anziehungskraft sie aus ihrer Bahn warf. Auf unserem Planeten, der nun in Richtung Sonne driftet, gibt es kein Leben mehr, da sich die Oberfläche so stark erhitzt hat, daß es lediglich einer Handvoll Menschen gelang, sich in einen Bunker zu retten. Doch nur ich, Professor Omar Tempel, konnte als letzter überlebender mit Hilfe einer von mir entwickelten Zeitmaschine dem unausweichlichen Tod entkommen. Ich vermute, daß die Dogons, ein Stamm in Afrika, einstmals Kontakt mit Außerirdischen hatten. Sie besaßen Kenntnisse über die Umlaufbahn der Erde um die Sonne, die Spiralform unserer Milchstraße und das Zweisternesystem Sirius. Es existiert eine Theorie, die besagt, daß die Erde einst durch Außerirdische von Sirius aus über den Mars besiedelt wurde. Ich glaube deshalb, daß der Doppelstern Sirius bei der Rettung der Erde eine wichtige Rolle spielt."

Unverbrauchte Köpfe bringen neue Ideen

Gleich auf zweifache Weise hilft dieses wörtlich zitierte Intro dem Spieler. Zum ersten erklärt es den Untertitel des Spiels "Das Sirius Rätsel" und macht damit deutlich, daß es neben den vielen Einzelrätseln im Spiel ein übergeordnetes Problem zu lösen gibt. Zum anderen gibt es dem Spieler eine erste, wenn auch nur sehr oberflächliche, Hilfestellung bei seinen anfänglichen Orientierungsversuchen. Denn zu Beginn ist nur der Weg das Ziel bei dieser wahrhaftig phantastischen Reise. Der Spieler erhält weder eine klare Handlungsvorgabe noch ein Spielziel – er muß sich beides im Verlauf des Spiels selbständig erarbeiten.

Jenseits aller Grenzen

Da, wo das Intro endet, beginnt die Reise des Spielers. Er findet sich wieder im Bunker der letzten Menschen und nimmt seine Umgebung mit den Augen des einzigen überlebenden, Professor Tempel, wahr. Nur eine begrenzte Anzahl an Räumen ist innerhalb des Bunkers zu erreichen. Darunter befindet sich ein Ausblick, der den gegenwärtigen Zustand der Erde zeigt, und der Aufenthaltsraum des Professors, in dem sich dessen Notizbuch und ein Safe mit wichtigen Informationen befinden. Besonders diese beiden Dinge sind für den Spieler von enormer Wichtigkeit, da er sich einfach nicht auf dem gleichen Wissensstand mit der Spielfigur, die er zu steuern hat, befindet. Der regelmäßige Besuch des Arbeitszimmers wird daher schnell zur Routine, finden sich doch regelmäßig neue Hinweise im Safe.

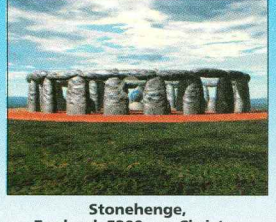


Auf diesem Bild läßt sich bereits erahnen, daß die Rettung der Erde aus dem All kommt

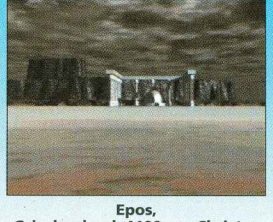
Möglich wird diese Vorgehensweise durch eine Aufhebung des traditionellen

Durch Raum und Zeit

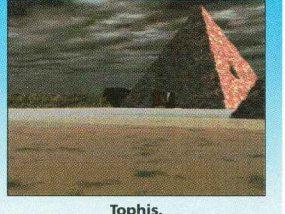
Eine kleine Auswahl der Orte, die Sie mit Hilfe Ihrer Zeitmaschine besuchen können:



Stonehenge, England, 5200 vor Christus

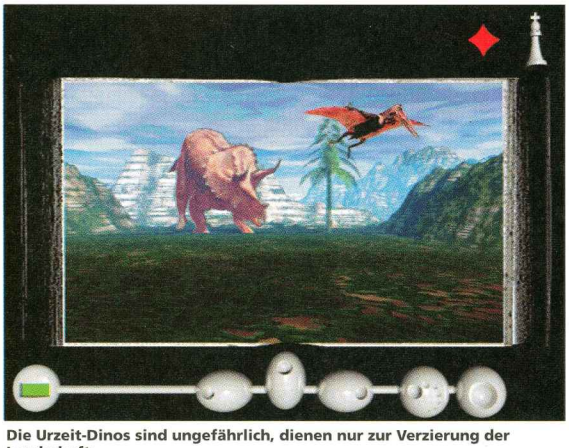


Epos, Griechenland, 4100 vor Christus



Tophis, Ägypten, 4200 vor Christus

eise nach Terra-Gon



Die Urzeit-Dinos sind ungefährlich, dienen nur zur Verzierung der Landschaft

Raum-/Zeitgefüges. Die Zeitmaschine des Professors, die der Spieler ebenfalls schon im Bunker zum ersten Mal benutzen kann, transportiert ihren Passagier nämlich nicht nur durch die Jahrtausende, sondern auch an die verschiedensten Orte der Erde. Zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel wird es sogar möglich (und notwendig), die Erde zu verlassen und fremde Welten aufzusuchen. Zu den Orten, an denen auf der Erde wichtige Aufgaben zu erfüllen sind, gehören auch viele mystische Kultstätten wie Stonehenge, die Pyramiden, das Orakel von Epos oder Khalamu in Nepal. Bis zu 150 Millionen Jahre vor Christus kann der Spieler in der Zeit zurückreisen.

Verstand, Auge und Ohr

An welchem Punkt des Spiels sich der Spieler auch gerade befindet, seine Umgebung besteht stets aus sorgfältig gestalteten 3-D Grafiken,



Auch auf dem Planeten Sirius gibt es wirklich heftige Rätsel zu lösen

untermalt von phantastischen Klängen. Erschließt man sein Umfeld, gelangt man von einem Standbild zum nächsten und bewegt sich nicht etwa völlig frei in einem dreidimensionalen Raum. Und auch so muß man sich an vorgegebene Richtungen halten, es ist nicht immer möglich, nach eigenem Gutdünken hin- und herzugehen. So gliedert sich das Spiel im Grunde in zwei Teile. Zuerst muß der Spieler auf der Erde in den verschiedensten Epochen unterschiedlichste Rätsel lösen. Erst wenn diese Aufgabe komplett gelöst wurde, beginnt der zweite Teil des Spiels, die eigentliche Reise nach Terra-Gon.

Immer aber geht es ausschließlich darum, herumzureisen und Rätsel zu lösen. Als einziges lebendes Wesen, gibt es natürlich in der Gegenwart keine Bedrohung durch andere Menschen, wilde Tiere oder sonstige Lebensformen. Und dieses Konzept gilt im gesamten Spiel. Die Dinosaurier in der Urzeit werden Sie also nicht angreifen, der Druide in Stonehenge gibt Ihnen sogar wichtige Hinweise – wenn Sie es richtig anstellen. Denn darin besteht die Kunst: Sämtliche Rätsel in der richtigen Reihenfolge zu lösen und sich nicht etwa in der Zukunft ablenken zu lassen, wenn in der Vergangenheit noch nicht alle Aufgaben erledigt sind. Dabei wird die Qualität der Rätsel auch erfahrenen Spielern einiges abverlangen. Da das Spiel direkt von der CD gespielt wird und nicht den geringsten Platz auf Ihrer Festplatte in Anspruch nimmt, hat man sich gleich noch ein innovatives Ladesystem ausgedacht. Wo immer man das Spiel auch abbricht, erhält man einen Code, mit dessen Hilfe man später genau an dieser Stelle (und daher mit dem gleichen Wissensstand) wieder einsteigen kann.

Ein spannendes, herausforderndes und manchmal schon meditatives Erlebnis

Nicht für die Welt

Um meine eingangs gestellte Frage schließlich selbst zu beantworten: Nein, die Welt braucht dieses Spiel sicher nicht. Denn die Welt ist die breite Masse, und riesige Stückzahlen wird man von einem Spiel wie diesem wohl nicht verkaufen können. Dafür wird dem Spieler einfach zu viel abverlangt: Er muß bereit sein, sich Schritt für Schritt in das Geschehen einzuarbeiten, es sich quasi zu verdienen. Er muß bereit sein, auf jegliche Dramatik zu verzichten und nur mit seinem Verstand zu arbeiten. Und er muß bereit sein, sich vom traditionellen Adventure-Konzept zu verabschieden und einen neuen Weg einzuschlagen. Wer nicht dazu bereit ist, kann auch die unten stehende Wertung getrost vergessen, er wird keinen Gefallen an dem Spiel finden. Wer sich aber mit viel Zeit auf dieses Experiment einlassen möchte, wird mit einem spannenden, die Sinne herausfordenden und manchmal schon meditativen Erlebnis belohnt werden. In letzter Zeit gab es einige Versuche, aus der klassischen Adventure-Idee ein surreales Erlebnis erwachsen zu lassen. Die phantastische Reise nach Terra-Gon gehört bei diesen Versuchen definitiv zu den besseren.

DIE REISE NACH TERRA-GON

Alternativen:
Timelapse
GTE Entertainment ● ca. 90 Mark
Shine
Chilli Entertainment/BMG ● ca. 90 Mark
9 – The Last Resort
GT Interactive ● 89,95 Mark

Hersteller: Modern Games
Preis: 79,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 16 MB RAM, SVGA, Windows 3.1

Pro
Innovatives Spieldesign
Großartige Grafiken
Stimmungsvoller Soundtrack

Kontra
Stellenweise zu bedächtig
Lange Ladezeiten

Spiel-/Dauerspaß:	36 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 79

Dactylus



Außer seinem geliebten Rottweiler kann Markus Brodrick keine Tiere ausstehen. Zur Therapie verordneten wir ihm einen Ritt auf einem leibhaftigen Drachenmonster.

REVIEW

Ernsthafte Experten auf dem Datenverarbeitungsgebiet behaupten noch heute, der PC sei und bleibe die ideale Büromaschine. Die Multimediafähigkeit moderner Rechensysteme führt diese Behauptung langsam, aber sicher ad absurdum. Grafik, Sound und Speed eines anständigen P5 mit genügend Speicher und einer schnellen Platte machen die graue Kiste zur Spielplattform par excellence. Ein letztes gallisches Dorf bietet allerdings noch Paroli. Wir meinen natürlich den Bereich der Spielkonsolen. Die kleinen Kästchen mit ihren hochspezialisierten RISC-CPUs sind im Grafikaufbau gnadenlos schnell, die für diese Geräte geschrieben Spiele funktionieren immer und überall.

Diese Problemlosigkeit hat ihre Gründe, schließlich sind alle Daddel-kisten eines Typs technisch identisch. Die großen Brüder im PC-Bereich können dagegen aus den exotischsten Hardwarekomponenten zusammengestoppelt sein. Gerade die möglichst preiswert aufgebauten Rechner der jüngeren PC-Besitzer bescheren den Softwareentwicklern ein graues Haar nach dem anderen. Wie dem auch sei, die Hacker in den Softwareschmieden unter-nehmen jede Anstrengung, um aus dem PC die ideale Konsolenspiel-Maschine zu machen.

In diesem Game ist für reichlich Abwechslung gesorgt

Schweiß in Strömen

Die Programmierer von CDM scheuten keine Mühe, um zu dem von ihnen erwünschten Ergebnis zu kommen. Nicht nur, daß Dactylus ausschließlich in Assembler programmiert wurde, die Köpfe der Entwickler erdachten auch noch, man höre und staune, ein eigenes Betriebssystem namens IASYS. Im Falle von Dactylus dient IASYS als zu DOS friedlich koexistent lebender 32 BIT-DOS-Extender.

Anm. der ChefDOSe: Ich möchte wetten, wenn Markus seinen Rottweiler rumkommandiert, sagt er nicht "Platz", sondern "Akklimatisiere Dich".

Dieser Motor des Spiels soll ein echter Alleskönner sein. Er verfügt über einen eigenen Smartdrive, einen eigenen Maustreiber und über einen eigenen Protected Mode Handler. Sogar der Bildschirmtreiber wurde eigens für IASYS entwickelt. Die fleißigen Frauen und Männer hinter diesem Projekt scheinen, zumindest den technischen Einzelheiten nach, echte Fans des Commodore Amiga zu sein. Daß derartige Eingriffe in das Seelenleben eines PC nicht ganz problemlos zu managen sind, liegt auf der Hand. Wir haben das Ergebnis gespannt betrachtet.



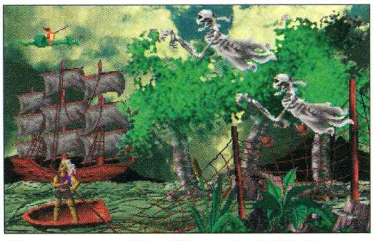
Oh, Mist, der sieht aus wie aus einem Alien-Film entfleucht und ist wirklich riesig!



Immer auf die Kleinen! Wenn Sie sich nicht tüchtig zur Wehr setzen, sehen Sie bald alt aus!

Zurück in die Vergangenheit

Wie es scheint, liegt die Zukunft in der Vergangenheit (Nein, Klaus, ich leide an keiner Störung meines Seelenlebens!). Shoot'em-Ups, bei denen der Hintergrund am Spieler vorbeiscrollte und Unmassen von fliegenden Gegnern abzuballern sind, kennen wir ja schon etwas länger. Neu ist allerdings die technische Perfektion, mit der diese Technik im Falle von Dactylus umgesetzt wurde. Paralaxscrolling auf sechs Ebenen, kombiniert mit Detailreichtum,



Wer mag es sein? Der fliegende Holländer nebst seinem entzöckenden Weibe?



Spinnengezeugs hangelt sich tapferen Kämpfern entgegen. Pfui Deibel (NEIN, nicht "Dezibel", liebes Word!)!

Kantenglättung und einer Fülle von sich bewegenden Objekten verpassen diesem Game ein spielhallenmäßiges Erscheinungsbild. Hier kann die Pentium-CPU nett vorführen, wie viele Details sie gleichzeitig aus dem Nichts errechnen kann. Auf einer zügig arbeitenden Maschine erreicht Dactylus eine fast schon sensationell anmutende Frame-Rate. Bis zu 32 Bilder pro Sekunde können aufgebaut werden. Damit gehören Flimmern und Rucken der Vergangenheit an.

Zu jedem guten Spiel, auch wenn Action das Bild beherrscht, gehört eine Story. Dactylus erzählt die Geschichte von Yarin, der auszieht, um sich an den dunklen Gestalten, die sein Heimatdorf in Schutt und Asche legten, furchtbar zu rächen. Auf seiner Suche nach den Bösewichten begegnet er mannigfaltigen Gefahren, aus denen er nur im schnellen, mutigen Kampf heil hervorgehen kann. Sie schlüpfen in die Rolle Yarins und versuchen, seinen Rachefeldzug so erfolgreich wie möglich zu bestehen. Doch aufgepaßt, die dunklen Gestalten, die Yarins Dorf zerstörten, haben keine Lust, Rache über sich ergehen zu lassen. Sie wehren sich mit allen fairen und unfairen Möglichkeiten.

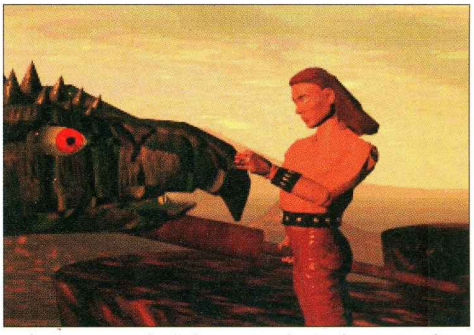
Unmengen von gefährlichen Angreifern stürzen sich auf den rachelustigen Yarin – auf Sie also – und versuchen ihm den Garaus zu machen. Ihnen stehen mehrere Mittel zur Verfügung, um sich gegen die Angreiferscharen aus den Reihen der dunklen Mächte zu wehren. Zum ersten ist da ihre ganz persönliche Geschicklichkeit. Als fähiger Drachenreiter sollte es, zumindest in den ersten Levels des Spiels, kein Problem sein, den Angreifern durch geschickte Flugmanöver auszuweichen. Blöde Taktik? Na gut. Ihr Drache kann Feuer spucken und damit Mensch und Tier vom Himmel brennen. Allerdings erschöpft diese Waffe Ihr Flugtier, es muß sich nach einem gelungenen Feuerstoß immer ein wenig erholen. Also Vorsicht!

Die Lanze macht's möglich

Wo Drachenfeuer machtlos bleibt, hilft Ihre Lanze weiter. Ganz im Gegensatz zu bekannten Eingeborenenwerkzeugen stöcheln Sie damit nicht in Ihren Gegnern herum, sondern senden ihnen Energieblitze entgegen, die Sie mehr oder minder rasch aus dem Kampf blasen. Natürlich begegnen Ihnen auf Ihrem Weg durch die Spielebenen immer wieder Power-Ups, die den Spieß in ein wirklich gefährliches Instrument verwandeln. Dann und wann werden Sie auch auf mächtigen Zauber stoßen. Diese Spezialwaffen können jeweils nur einmal angewendet werden, wirken aber genauso rasch und zuverlässig gegen Husten, Schnupfen und Heiserkeit wie ein Mittel aus der Fernsehwerbung (Wir wissen nicht, was der freundliche Henker empfiehlt, aber...).

Schön, jetzt wissen Sie es worum es geht. Damit der Spielspaß kein allzu frühes Ende nimmt, sind die verschiedenen Level mit immer neuen überraschungen ausgestattet. Auch finden sich unter den Power-Ups Zahlungsmittel, mit denen Sie auf Ihrem Weg durch das dunkle Land nützliche Dinge eintauschen können. In diesem Game ist für reichlich Abwechslung gesorgt. In Verbindung mit dem Introfilm, der auch im Kino eine gute Figur als Kurzfilm machen könnte, sowie den Videoclips zwischen den Levels ist nicht nur für Action, sondern auch Entspannung gesorgt.

Dactylus scheint das Kind einer Reihe begeisterter Techniker zu sein, die auf Teufel komm' raus den Konsolenspielen etwas Handfestes entgegensetzen wollen. Und das ist ihnen in der Tat gelungen! Hochauflösende, butterweich scrollende Bilder, sechs unabhängig von einander errechnete Ebenen und ein absolut zügiger Spielablauf machen einfach Spaß. Und da sage noch einer, gute Spiele kämen nur aus dem Ausland. Von wegen, auch in Deutschland, genauer: Heilbronn ist so etwas möglich. Mehr zu und über CDM erfahren Sie übrigens in der nächsten Ausgabe.



Aufnahmeort: Zoologischer Garten der Stadt Dortmund, am Käfig des Nasenbären



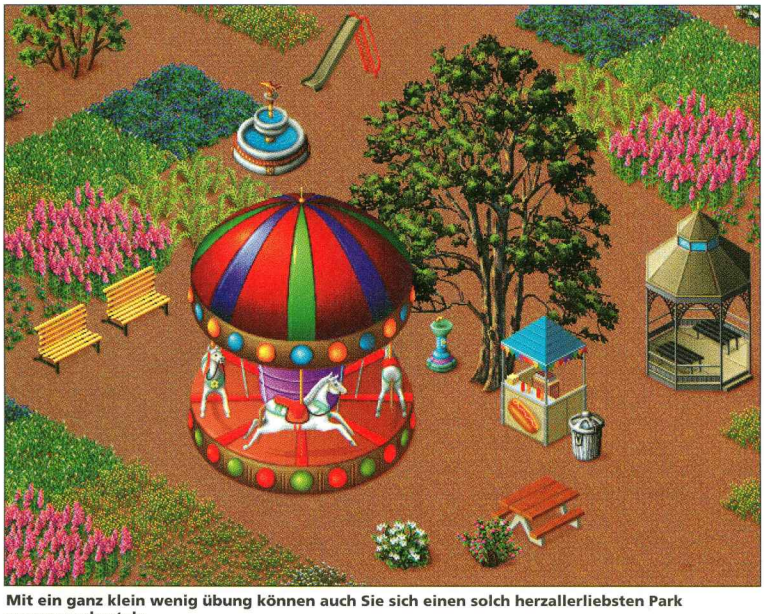
Hier sehen sie den Chefredakteur der PC Power auf dem Weg zum Arbeitsplatz

Nicht bewertet – warum?

Für die Nichtbewertung dieses Spiels gab es zwei Gründe: Zum einen fehlte fast der komplette In-Game-Sound, zum anderen gab es – zumindest in der uns vorliegenden Testversion – mit dem eigens für Dactylus entwickelten DOS-Extender noch leichte Schwierigkeiten, am besten läuft das Game, wenn der Rechner mit der Hilfe einer Startdiskette gebootet wird. Dieser Extender soll auch in der finalen Fassung vorhanden sein. Jedoch meinen wir, daß im Zeitalter der grafischen Benutzeroberflächen dem Spieler der Weg zum Vergnügen so leicht wie möglich gemacht werden sollte. Ein Spiel, das nur mit der Hilfe einer Startdiskette anständig läuft oder mit der Speicherverwaltung des gängigen PC-Betriebssystems größte Schwierigkeiten hat, wäre, auch als absolute Neuentwicklung, nicht mehr zeitgemäß. Wir haben diese Empfehlung an CDM weitergeleitet und hoffen, daß sie ihr Spiel noch einmal in dieser Hinsicht überarbeiten werden. Diese zwei Gründe machen ein endgültiges Urteil nach unserem Wertungsschema unmöglich, so daß wir dies nachreichen werden, sobald wir die Verkaufsversion gesehen haben.

SIM PARK

Nach einem weiteren anstrengenden Monat in der Power-Redaktion hat Markus Brodrick die Nase voll. Seither gilt er als im persönlichen Naturschutzgebiet verschollen.



Mit ein ganz klein wenig übung können auch Sie sich einen solch herzallerliebsten Park zusammenbasteln

Nach den Reviews der letzten Ausgabe fühlte ich mich doch recht ausgepowert. Ich stolperte durch die schmutzigen Straßen meiner Heimat-Großstadt und war mit allem ziemlich unzufrieden. Zumindest die spektakuläre Flucht aus der Hölle der Power-Redaktion war ein voller Erfolg. Man staunt doch immer wieder, wie nützlich die moderne Technik in aussichtslos erscheinenden Situationen sein kann. Um Geist und Körper gleichermaßen ein wenig zu reaktivieren (Ja, ja, ich weiß schon welche entzückende Randbemerkung der Chefklaus hier einfügen möchte. Der Chefzeilenknecht..), plante ich einen Besuch im Stadtpark.

Was kann es denn schöneres geben, als die herrliche Kulisse eines winterlichen Areals der erhaltenen Natur zu genießen (und dabei den Blick nicht in die Ferne, respektive auf den deprimierenden Anblick einer Stahlhütte schweifen zu lassen). Also, nichts wie hin zur nächsten Bude der städtischen Eintrittskassierer. An der Pforte zum Park packt mich zum ersten Mal das Entsetzen. Einen blanken Heiermann verlangen die Schergen, bevor ich den ersten Fuß hinter die mannshohe Umzäunung setzen darf. Nach den ersten Minuten meines Weges habe ich schon eine Menge Ideen, wie diese trostlose, aber hochgerühmte Einöde, auch unter winterlichen Bedingungen, freundlicher zu gestalten wäre. Aber wie die guten Einfälle in die Tat umsetzen?



Kinderspielplätze gefällig? Ein schöner Spielplatz zieht jede Menge Kinder in den Park und jede Menge Talerchen in Ihre Geldbörse

Glücklicherweise erinnerte ich mich, auf Martins Schreibtisch eine CD mit der Aufschrift Sim Park gesehen zu haben. Also nichts wie zurück in die Redaktion! Nach einer kurzen, gemeinen Einlage als schlauer Meisterdieb bin ich im Besitz der silbernen Scheibe. Nicht nur das Vergnügen, auch das Zeilenhonorar für das Review sind jetzt mein (Dank Räuberleiter von SIMone war alles ganz SIMpel!).

Sim Park ist eine der wenigen Simulationen, die überzeugen können.

Anm. des Chefsimulanten: Martin wird Dir aus Dank für diese Tat sicher demnächst auch was versilbern.

Schaffe, schaffe, Gärtle baue

Ganz wie der Name sagt, handelt es sich bei diesem Game um die Simulation eines Naturparks. Nach einem kurzen Intro können Sie auf einer Karte Nordamerikas die gewünschte Lage Ihres Naturschutzgebiets wählen. So geschehen, kann das Spiel schon beginnen. An Anfang war die Welt öde, wüst und leer. Diese Worte finden sich nicht nur in einer seit langer Zeit recht bekannten Publikation, sie treffen auch haargenau auf das soeben von Ihnen erworbene Gelände zu (nachdem ich mir hier stundenlang das Hirn ausgewrungen habe, auch auf dieses. Der Red..). Ihr neugegründeter Park ist menschenleer, Flora und Fauna glänzen ebenfalls durch Abwesenheit.

Sie beginnen das Spiel mit einem Startkapital

von $10000. Während in raschem Wechsel die Jahreszeiten voranschreiten, beginnen Sie mit Planung, Strukturierung und Ausbau des Geländes. Mehrere Menüleisten bieten Ihnen alle erdenklichen Tiere und Pflanzen, die Sie in Ihrem Gebiet ansiedeln können. Wie alles im Leben sind weder die Pflanzen noch die Tiere, die Sie anschaffen müssen, besonders preisgünstig. Damit ihr Unternehmen nicht in die Katastrophe rauscht, müssen Sie Geld verdienen. Dies geschieht, indem der neue Park für Besucher interessant gemacht wird. Sie können Wege anlegen, Campingplätze bauen und sogar Würstchenbuden aufstellen, um den Cash-Flow anzukurbeln. Hört sich doch ganz einfach an, nicht wahr? Keine Angst, die Macher von Sim Park gaben sich nicht mit derart geringen Anforderungen an Geschick und Genie des Spielers zufrieden.

Komplizierte Ökostruktur

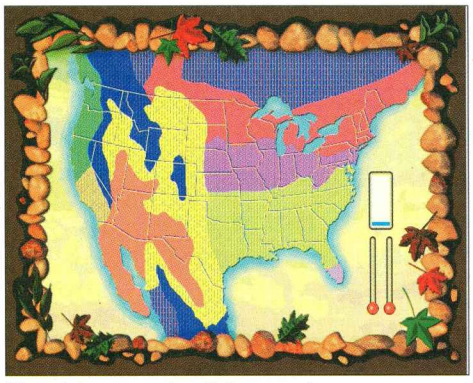
Sim Park ist das geeignete Spiel, um auch dem (natur-) ignorantesten Betonwüstenliebhaber rasch klarzumachen, daß die Welt, in der wir leben, ein eingespieltes System ist, an dem nicht allzuviel manipuliert werden sollte. Vielleicht haben Sie in Ihrem eigenen Garten schon gemerkt, daß das "Gott spielen" gar nicht so einfach ist. In Sim Park ist das nicht anders. Während Sie die Landschaft gestalten, mit den verschiedensten Tier- und Pflanzenarten besiedeln und nebenbei noch dafür sorgen, daß die Besucher sich in dem Areal wohl fühlen, werden Sie rasch herausfinden, daß ein funktionierendes Ökosystem der sorgfältigen Planung und Pflege bedarf.

Virtuelle Realität heißt hier, daß Sie schon bei der Planung des Parks die Tier- und Pflanzenbesetzung des Geländes sorgfältig auswählen und aufeinander abstimmen müssen.



Amsel, Schlange, Fink und Kuh, aaaallleee sind schon daaaaa – oder sollte an diesem bekannten Text etwas falsch sein?

Nicht alle Pflanzen vertragen sich miteinander oder gedeihen überhaupt in der von Ihnen gewählten Gegend. Sollte die liebevoll gepflanzte Baumschule sich rasch in eine Art Gebrauchs-Weihnachtsbaum-Plantage verwandeln, ist es an der Zeit, den Ratgeber des Spiels zu konsultieren. Gleiches gilt auch für die lieben Tierchen im Gelände. Sie sollten sich nicht allzusehr wundern, daß Ihre Kaninchen- oder Murmeltierpopulation gar



Wo auch immer es sein soll. Der gesamte Nordamerikanische Kontinent bietet sich an, um ein neues Naturschutzgebiet anzulegen

nicht so recht gedeihen will, wenn die Füchse und Bären überhand nehmen.

Anm. des Chefpopulären: Wie wäre es mit Vögeln?

Sollte es Ihnen trotz aller Schwierigkeiten gelungen sein, ein funktionierendes Ökosystem auf die noch jungen und wackligen Beine zu stellen, sind noch längst nicht alle Klippen umschifft. Wenn Ihr Naturschutzgebiet finanziellen Bestand haben soll, müssen genügend Menschen sich dort aufhalten und investieren. Es schadet nie, am Rande der Idylle einen Campingplatz, Kinderspielplätze und dergleichen einzurichten. Ohne einen gesunden Geschäftssinn wird Ihr Geschäft – leider – rasch der Pleite entgegenstreben.

Glückwunsch!

Ihnen ist es also gelungen, Mensch und Natur zu einer friedlichen Koexistenz zu bringen. Im realen Leben sind wir von diesem traumhaften



Tja, da sind wohl zu wenig Papierkörbe aufgestellt worden. Schon werfen die lieben Gäste den Unrat ins Wohnzimmer

Zustand ja noch weit entfernt (außer in der PC Power-Redaktion natürlich. In den Ecken, die unsere gebrauchten Socken und Pizzavorräte beherbergen, hat sich am Rande des Lake Coffee ein schützenswertes Feuchtbiotop mit noch nicht klassifizierten Spezies gebildet.). Jetzt kann ja nichts mehr passieren, dachten Sie. Irrtum, sagen wir. Der Spaß geht jetzt erst richtig los. In der Zukunft werden Sie alle Hände voll zu tun haben, das Gleichgewicht der Natur aufrecht zu halten. Passen Sie gut auf Ihre Menschen auf, sie neigen sehr dazu, Müll in die Landschaft zu werfen. Haben Sie genug Hydranten installiert? Das nächste Feuer kommt bestimmt! Wie wäre es mit einer kleinen Unkrautplage? Plötzlich sterben Pflanzen- und Tierarten scheinbar grundlos aus?

Mit diesem Titel werden Sie noch an vielen langen Abenden Freude haben. Damit die schwierige Aufgabe des virtuellen Oberförsters Ihnen nicht über den Kopf wächst, haben die Mannen des Entwicklerteams Ihnen eine Reihe von nützlichen Werkzeugen mit auf den Weg gegeben. Uns gefiel das Mikrofon am besten. Sollten Sie um eine Spezies in Sorge geraten, nichts wie her mit dem Mikrofon und ein Interview gestartet. In vielen Fällen können Pflanzen und Tiere nützliche Hinweise geben, wo es nicht zum Besten steht.

Sim Park ist eine der wenigen Simulationen, die (zumindest den Hobbygärtner) überzeugen können. Die Technik dieses Games funktionierte auf Anhieb problemlos. Zusammen mit Grafik und Sound, die den Anforderungen an ein Spiel für leistungsfähige Rechner genügen, erhalten Sie viel Spielspaß für Ihr Geld. Auch für Kinder ist es uneingeschränkt geeignet. Letztendlich bietet dieser Titel neben dem Spielspaß auch noch eine ganz unauffällige Erweiterung des Wissens um das Zusammenleben in der Natur.

SIM PARK

Alternativen:
Creatures
Warner Interactive ● ca. 90 DM
Timon & Pumbaas Spielesammlung
Disney/7th Level ● ca. 100 Mark
Sim Tunes
Virgin interactive
Entertainment ● 99,95 Mark

Hersteller: Virgin interactive Entertainment
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
486 DX 2-66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.x und 95

Pro
Friedliche Idylle
Viel Spielspaß
Naturnah

Kontra
Allein spielen macht einsam

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 75

REVIEW

Pinball 97

Mit der Mathematik ist's bei Klaus Trafford nicht weit her. Daß er dies ausgerechnet bei der neuen Flipper-Simulation von Maxis unter Beweis stellen mußte, gibt seinen Kollegen doch sehr zu denken.



Sie können die Tische aus dem Hauptmenü oder auch einzeln aus dem Desktop heraus anwählen. Mein Tip: Wählen Sie die Nummer 3!

Jedesmal, wenn ein Hersteller mangels anderer Ideen eine Flipper-Simulation auf den Markt bringt, gibt es im Power-Tower eine lange Diskussion darüber, wer sie testen soll. So auch diesmal. Marco wies die eigentlich recht unterhaltsame Arbeit strikt von sich, er habe noch genug mit den Multimedia-CDs zu tun. Markus meinte auf meine Frage, wer den neuen Flipper testen möchte: "Echt? Gibt's den jetzt auch als Spiel? Vielleicht Edutainment? Gib mal her, den Fisch." Also auch nicht.

Thomas steckte mitten in einem Adventure und Frank war mit der Lösung zu The Darkening beschäftigt, also blieb nur noch Martin übrig. Eigentlich der ideale Mann für dieses Genre, muß man doch nicht lange nachdenken, sondern nur schnell reagieren. Seine Antwort kam dann doch ziemlich überraschend, war aber einleuchtend: "Hör mal, Du hast doch bislang alle Flipper selbst getestet, warum nicht auch diesen?"

Probleme, Probleme

Ich erklärte ihm mein kleines Problem: "Genau das ist der Grund. Ich weiß bald nicht mehr, was ich den Lesern noch erzählen soll. Wie so ein Flipper aussieht, weiß man im Allgemeinen, ansonsten gibt es ja noch die Bilder. Wenn es – wie bei Pinball 97 von Maxis – nur wenig Neues zu vermelden gibt, reichen eigentlich zwei Absätze plus Wertung." In diesem Moment mischte sich Frank ein.

Durchschnitt und Extraklasse geben sich die Hand.

"Du, das ist so eine Sache, die ich nie begreife. Du hast doch mal gute und mal weniger gute Tische. Warum sagst Du nicht mal klipp und klar, wie die einzelnen Tische zu bewerten sind?"

Lourens, unser sympathischer Layouter, hörte diese Worte und meinte: "Wie sieht denn das aus, drei Wertungsboxen zu einem Spiel?" – "Moment mal", rief ich da, einem plötzlichen Einfall folgend, "es geht doch! Man müßte ja nur..." Ich beendete den Gedanken nicht, sondern setzte mich flugs an meinen Rechner und haute in die Tasten, daß die Finger glühten. Ich hatte beschlossen, die drei Tische zu beschreiben und jeweils dazu eine gesonderte Wertung der einzelnen Kriterien zu geben. Am Ende würde ich alles wieder zusammenfassen, dann durch drei teilen und somit ein wirklich objektives Gesamtergebnis haben. Und ich war mir des Lobes meiner Kollegen bis dahin auch noch voll bewußt.



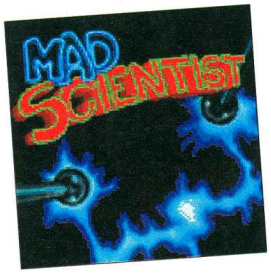
Der verrückte Professor muß taub sein, sonst wäre er garantiert an der Begleitmusik dieses Tisches gestorben



Die Wahl des Sonderspiels bei Captain Hero. Die BPjS entschiede sich vermutlich (grundlos) für "Battle Quake"...



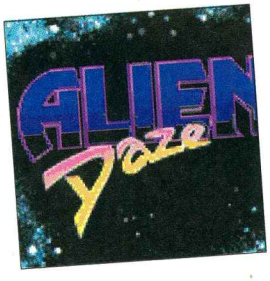
Alien Daze nennt sich Tisch Nummer 2 – lassen Sie sich durch die Optik nicht täuschen, allzuviel passiert hier nicht!



The Mad Scientist

Der erste Tisch zeichnet sich vor allem durch eine gar grausige Musik aus. Eine traurige Melodie, die mich spontan an den Soundtrack zu Andy Warhol's Frankenstein erinnerte, mag ja zum Film passen – und in diesem Fall auch zum Flipper-Tisch, aber doch nicht zu diesem Genre. Ansonsten zeigt sich der Mad Scientist eher durchwachsen, die anfangs hohe Motivation sinkt mangels neuer Ideen aufs Minimum.

Spiel-/Dauerspaß:	34
Handhabung:	9
Grafik:	15
Sound:	9
Total:	67



Alien Daze

Der schwächste Tisch im Angebot. Das Geschehen spielt sich fast ausschließlich in der oberen Spielhälfte ab, während in der Mitte geradezu gähnende Leere herrscht. Die Folge: Die Kugel drischt oft mit Eiltempo ins Aus. Besonderheit: Die Flipperkugel verschwindet schwebenderweise im "Bau" – sieht beim ersten Mal ganz nett aus, wird mit der Zeit aber recht eintönig.

Spiel-/Dauerspaß:	30
Handhabung:	7
Grafik:	12
Sound:	14
Total:	63

Captain Hero

Wenn mal alle Tische so wären wie dieser! Tolle grafische und akustische Effekte, dazu ein Blues-Soundtrack, der zum Besten gehört, was ich in diesem Genre je gehört habe (leider etwas kurz, aber was soll's?) und einfallsreiche Bonusspiele plus Multiball – von diesem Flipper kam ich erst nach Stunden wieder los!

Spiel-/Dauerspaß:	43
Handhabung:	9
Grafik:	17
Sound:	18
Total:	87



Das Ende vom Lied

Es war vollbracht. Stolz blickte ich auf meinen Text und holte dann die sehr beschäftigten Kollegen an meinen Rechner, um ihnen das neue Wunderwerk anspruchsvoller Literatur zu präsentieren. Ich schrieb gerade noch den letzten Satz, das Fazit, zu Ende: Wer das Genre liebt, kommt um Pinball 97 nicht herum. Allerdings werden anspruchsvolle Spieler nur bei einem Tisch vollends zufriedengestellt.

"Tja, Leute, das ist der Grund, warum ich Chefredakteur bin: Mir fällt sogar bei ausgelutschten Genres immer noch was Neues ein. Und mal ehrlich, diese Art Wertung ist doch genial." – "Und wo ist der Wertungskasten?", fragte Frank. Ich faßte mich an den Kopf. – "Ach natürlich", gab ich zurück. "Also, wir rechnen zusammen und fangen mit Spiel-/Dauerspaß an: 34 plus 30 plus 43 macht 107, geteilt durch 3 sind... was ist das denn?" rief ich entsetzt, als mein Taschenrechner folgende Zahl ausspuckte: 35,666666...

Ein allgemeines Gelächter war die Folge. Ach, was sage ich, die Jungs lagen am Boden und kugelten sich vor Vergnügen. Als man endlich wieder Luft bekam, meinte Martin in gewohnt liebenswert-ironischem Tonfall: "Klaus, Du magst vielleicht gute Ideen haben und auch ein guter Chefred. zu sein – aber rechnen hat man Dir scheinbar nicht beigebracht!"

"Aber wo habe ich den Fehler gemacht?", fragte ich, inzwischen recht kleinlaut geworden. – "Na, schau mal: Spiel-/Dauerspaß sind doch nur 50 Prozent des Ergebnisses. Also mußt Du diese Zahl auch in der Gesamtsumme halbieren, dann stimmt es!" – "Das ist doch Müll, Martin!", brummte Markus. Dann käme man ja auf 53,5 – wie soll das denn gehen, es gibt doch nur 50 Punkte maximal?"

Alle anderen mischten sich in die Diskussion ein, bis schließlich Michel der Geduldsfaden riß. "Könnt Ihr nicht mal etwas leiser sein? Was gibt es denn für ein Problem?" Wir versuchten es ihm zu erklären. Michels Reaktion verblüffte uns alle: "Ihr wollt doch den Mittelwert wissen, oder nicht? Na also, dann macht's doch nicht so kompliziert und rundet einfach auf bzw. ab. Das gleiche macht Ihr bei 'Total' – und

Verdammt noch eins, der Holländer hatte recht!

dann rechnet zusammen und vergleicht. Ihr werdet sehen, es stimmt überein. So, wie Ihr rechnet, kommt Ihr nämlich in jedem Fall nur auf 99 Prozent des eigentlichen Ergebnisses, denn 100 läßt sich nicht durch drei teilen!"

Verdammt noch eins, der Holländer hatte recht! Und so entstand unsere Gesamtwertung, die den Abschluß dieses denkwürdigen Reviews bildet. Zwei Dinge habe ich seit jenem Tage fest vorgenommen: Ich würde nie wieder mit meinen Ideen prahlen, bevor ich nicht ausprobiert habe, ob sie denn auch funktionieren. Und: Ich würde an Maxis appellieren, bei Pinball 98 einen vierten Tisch zu integrieren. Dann klappt's auch mit der Mathematik...

PINBALL 97

Alternativen:
3D Ultra Pinball 2: Creep Night
Sierra ● ca. 80 Mark
Pinball Dreams
21st Century ● kostenlos auf der nächsten PC Power-CD
Ein richtiger Flipper in der Spielhalle

Hersteller: Maxis
Preis: ca. 70 Mark

Minimum *(unsere Empfehlung)*:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Keine Scroll-Tische (Geschmackssache)
Kinderleichte Handhabung
Nette Animationen

Kontra
Nur ein Tisch kann wirklich überzeugen

Spiel-/Dauerspaß:	**36 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**14 von 20**
TOTAL:	**73**

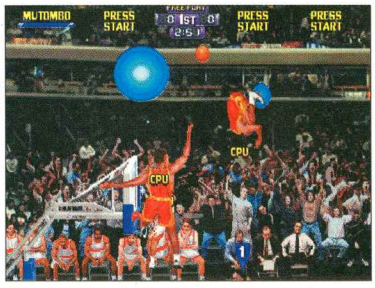
NBA HangTime

"Jetzt habe ich aber genug Körbe!", dachte sich Thomas Richter auf dem Heimweg nach dem letzten Diskobesuch. "Die Zeit der Rache ist gekommen – jetzt wird richtig eingelocht!"

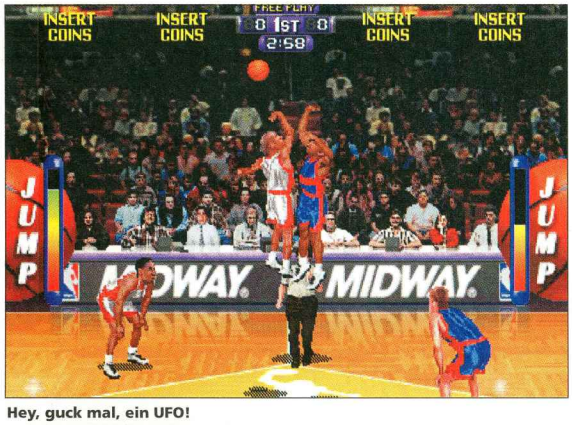
So langsam, aber sicher schwappen die beliebtesten Sportarten Amerikas auch zu uns über den großen Teich. Heute sieht man kaum noch einen modebewußten Jugendlichen, der nicht wenigstens eine Mütze oder ein T-Shirt mit aufgedrucktem Logo bekannter Base- oder Basketball-Teams trägt. Vor allem Street-Basketball erfreute sich im Sommer 96 immer größer werdender Beliebtheit. Zwar ist der Winter jetzt schon vorbei, aber trotzdem liefert GT Interactive Software nun die Konvertierung der Midway-Arcade-Version von NBA HangTime, damit dem ultimativen Ballsport auch bei Kälte und Regen zwischen den heimischen vier Wänden gefrönt werden kann.

Ohne Gewalt geht nix

Bei NBA HangTime handelt es sich um eine nahezu identische Konvertierung des bekannten Midway-Automaten. Da es in Arcade-Spielen meistens um pure Action geht, steht auch HangTime in dieser Beziehung nicht außen vor. Auf dem sauber scrollenden Boden der Halle tummeln sich zwei Teams zu je zwei Personen und kloppen sich um den Ballbesitz. Zwar werden den Kontrahenten nicht die Köpfe abgesägt oder die Zähne raus geschlagen, doch es darf ordentlich geschubst und gerempelt werden. Und wer den Ball erst einmal in den eigenen Flossen hält, sollte sich gut überlegen, wie er ihn in den gegnerischen Korb befördert. 3-Punkt-Würfe lohnen sich natürlich immer wieder, aber richtig schön wird es erst, wenn man einen der zahlreichen Special-Tricks darbietet.



Wer wird denn gleich den Kopf verlieren?



Hey, guck mal, ein UFO!



Wir wußten es ja immer: Unser Chefred. ist ein Schwein!



Vier Spieler auf dem Feld und 1001 Ersatzspieler

Die Charakter-Erschaffung (mit Speicherfunktion) läßt nicht nur gewöhnliches Modifizieren der Attribute und Trikot-Farben der Spieler zu. Können Sie sich vorstellen, mit einem Spieler durch die Halle zu rennen, der einen riesigen Schweins- oder Monsterschädel zwischen den Schultern trägt? Auch das ist bei NBA HangTime möglich.

NBA Raps!

Welche Musik paßt besser zu einem Basketball-Match als Rap-Musik? Die relativ kurzen Rap-Songs können zwar auf den ersten Blick begeistern, gehen aber schon nach kurzer Zeit wegen ständiger Wiederholung auf die Nerven. Auch die Grafik hat teilweise ihre Schwächen: Stellt man das Spiel auf Vollbildmodus ein, wirken die Spieler selbst etwas pixelig und das Scrolling verliert deutlich an Sauberkeit. Zwar läßt sich das Win95-Fenster stufenlos Vergrößern oder Verkleinern, aber wenn die Grafik wirklich sauber aussehen soll, bleibt nur noch die Wahl eines Mini-Fensters.

NBA HangTime macht zwar eine Menge Spaß, vor allem wenn man mit mehreren Spielern in die Halle stürmt, bietet aber nichts Innovatives oder wirklich offensichtlich gute Elemente, die das Spiel zu einem eindeutigen Hit machen.

NBA HANGTIME

Alternativen:
NBA Full Court Press
Microsoft ca. 90 Mark
Sensible World of Soccer
Sensible Software ca. 70 Mark
Madden NFL 97
EA ca. 100 Mark

Hersteller: High Voltage/ GT Interactive
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium90, 8 MB RAM, 1MB-SVGA-Grafikkarte (DirectX), Win95

Pro
Stimmungsvolle In-Game-Geräusche
150 Spieler aus der NBA-Liga
Persönliche Spielererschaffung

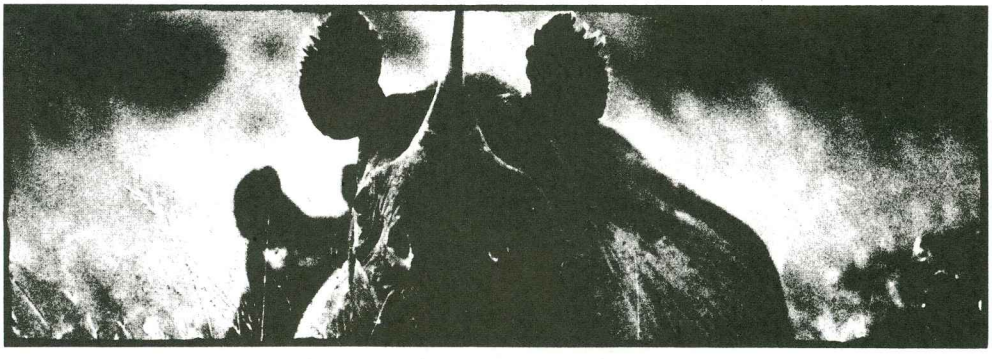
Kontra
Grafikqualität leicht unterm Standard
Umständliche Menüführung

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

TOTAL: 75

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.

Wizardry Gold

Wenn es darum geht, ein Rollenspiel zu testen, sagt Frank Fischer selten nein. Als man ihm jedoch Wizardry Gold auf den Schreibtisch legte, war er kurz davor, sein Mandat wegen "Befangenheit" niederzulegen.

Früher war alles besser! Wir hatten richtige Jahreszeiten mit heißen Sommertagen und Schnee im Winter, die Auswahl des Fernsehsenders fiel nicht so erschreckend schwer. Die meisten Lieder hatten noch eine Melodie und die deutsche Wirtschaft war auch noch nicht so marode. Vor allem aber gab es damals Rollenspiele, die Spaß machten. Obwohl das gesamte Rollenspielgenre eigentlich aus einer Reihe von Büchern entsprungen ist und die ersten Spiele dieser Art auch mit Hilfe von Büchern gespielt wurde, scheinen Rollenspiele und Computer für einander geschaffen zu sein.

Der Computer übernahm bei den ersten Vertretern des Genres vor allem die schwierigen Kalkulationen der gesamten Welten in Echtzeit simuliert. Bei all der Technik bleibt jedoch oft der spielerische Anspruch auf der Strecke. Der Nachschub für die echten Rollenspielcracks rollt schon seit langer Zeit nicht mehr, und über Spiele wie *Diablo* kann sich ein hartgesottener RPG-Recke nur lustig machen. Unter den wenigen "Hardcore-Rollenspielen" ragte eine Reihe schon immer weit hervor – die Wizardry-Saga. Besonders, seitdem SirTech den sechsten Teil auch in ein neues, grafisch aufpoliertes Gewand verfrachtet hatte, wuchs auch die Fangemeinde stetig an. Mit leichten Verbesserungen und einer faszinierenden Story erntete man 1992 für Wizardry 7 schließlich so manche Lorbeere.



Diese schwer bewaffneten, einheimischen Dickhäuter nennen sich Umpani

Doch mittlerweile ist Lost Guardia erforscht und der Dark Savant geschlagen. Das Warten auf einen würdigen Nachfolger fällt immer schwerer – aber bei SirTech rührt sich nichts. Ein mittelmäßiger Adventure-Ableger ist alles, was man dort in der letzten Zeit auf die Beine stellte – kein Rollenspiel in Sicht.



Auch exotische Berufe, wie z.B. Ninja und Samurai sind vertreten



Die meisten Kreaturen auf "Lost Guardia" mögen uns nicht sonderlich gern

Vorgänge im Fantasyland. Später spannte man ihn dann auch noch als Spielleiter ein und überließ ihm das Erzählen der Story sowie die Kontrolle über der anderen Partymitglieder.

Technik, die begeistert?

Die Jahre vergingen und die Computersysteme wurden leistungsfähiger. Waren anfangs nur Symbole oder Dungeons aus einfachen Vektoren möglich, so werden heutzutage komplexe 3-D-

Was ist neu?

Dank diverser Vorankündigungen konnte man sich als Veteran nur wenig auf Wizardry Gold freuen. Im Großen und Ganzen war klar, daß sich die Neuauflage kaum von der alten Version abheben würde. Und nun, wo die "neue Version" vor mir liegt, macht sich eine unglaubliche Enttäuschung breit. Statt Dungeons in SVGA wurde einfach der Bildausschnitt verkleinert. Selbst das uralte Intro ließ man weitgehend in seinem Originalzustand. Die Veränderungen kann man an einer Hand abzählen. So wurde z.B. die Anleitung sowie ein Hintbook mit auf die CD gebrannt. Die eh etwas spärlich eingestreuten Texte werden von ein paar Sprechern vorgetragen. Dafür läuft das Spiel dann aber auch entsprechend langsamer als die DOS-Version. Alles in allem kann man von einer nicht von einem Klassiker in neuem Gewand, sondern einer klassischen Mogelpackung sprechen, zumal bis auf das Spiel selbst alles eher verschlechtert denn verbessert wurde. Neulingen, die endlich mal eine etwas härtere Nuß knacken wollen, kann man Wizardry Gold bedingungslos empfehlen. Besitzer der Urversion sollten jedoch die Finger von dieser Neuauflage lassen!

Man kann Wizardry Gold bedingungslos empfehlen.

WIZARDRY GOLD

Alternativen:
Diablo
Blizzard Entertainment ● ca. 90 Mark
Das Schwarze Auge – Schatten über Riva
attic/TopWare ● ca. 49,95 Mark
Die Wizardry-Saga im Original

Hersteller: SirTech
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
386 oder höher, 4 MB RAM, Win 3.1 oder höher, 2x CD-ROM

Pro
Faszinierende Story
Komplex und einsteigerfreundlich zugleich

Kontra
Mogelpackung – altes Spiel zu neuem Preis

Spiel-/Dauerspaß:	48 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	10 von 20
Sound:	10 von 20

TOTAL: 75

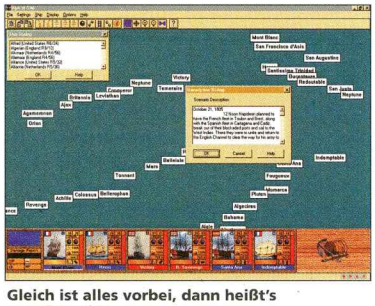
Age of Sail

Philip Paisnel bereitet sich auf den Admiral's Cup vor

Früher war bekanntlich alles besser. Oder zumindest schöner. Die Schiffe wurden aus edlen Hölzern gefertigt und trugen riesige weiße Segel, die sich mit der ganzen Macht der Winde füllten. Aus dem Bauch der eleganten Meereskreuzer lugten gußeiserne Kanonen, eine fein geschnitzte Figur zierte ihren Bug und die Offiziere an Bord hüllten sich in prächtige Gewänder. Viel später, als das Zeitalter der Segelns längst beendet war, erlebten die imposanten Schiffe und ihre schillernde Besatzung eine Renaissance in den Kinos. Und heute, in der Ära schwimmender Städte aus Stahl und Glas, erweckt TalonSoft mit einer historischen Simulation die Blütezeit der klassischen Nautik zu neuem Leben. Lang lebe das Age of Sail!

Daheim auf allen Meeren

Im Mittelpunkt von Age of Sail stehen die britischen Seestreitkräfte der Jahre 1776 bis 1820, in denen sie sich zunächst gegen das französische Ancien Regime und später gegen das napoleonische Imperium zu behaupten hatten. Für den Spieler stehen drei Optionen



Gleich ist alles vorbei, dann heißt's verschnaufen

zur Auswahl: der Kampf Schiff gegen Schiff, die Teilnahme an einem Verbund mehrere Schiffe und der Befehl über die gesamte Flotte. Mit der Anzahl der Schiffe unter dem Kommando des Spielers steigt allerdings auch der Schwierigkeitsgrad, komplexe Manöver der gesamten Flotte zu koordinieren, wird auch dèm erfahrensten Simulationsfreak sein gesamtes Können abverlangen.

Gespielt wird in einem modifizierten Echtzeitmodus. Im 18ten Jahrhundert verlief die Kriegsführung zur See in dermaßen langsamen Bahnen, daß eine tatsächliche Echtzeit-Simulation unweigerlich zu einzelnen Spielzügen geführt hätte. Man hat sich deshalb bei TalonSoft entschlossen, eine vierstufige



Die S-Kurve zu manövrieren wird auch Ihnen schnell gelingen

Zeitraffung in das Spiel zu integrieren. So wird es möglich, sehr schnell in die Gefechte einzusteigen und sich nicht erst mit Wende- und Positionsmanövern befassen zu müssen, die in Echtzeit bestimmt eine ganze Stunde dauerten. In kleineren Scharmützeln sollte man daher ruhig die Stufe "fast" als Grundeinstellung wählen. In der schnellsten Stufe ("fastest") leidet dagegen die grafische Darstellung des Geschehens. Hier scheinen die alten Segler über die Wellen zu gleiten wie das Luftkissenfahrzeug über den Ärmelkanal.

Ansonsten gehören die sorgfältig gerenderten und mit vielen Details versehenen Grafiken zu den Stärken von Age of Sail. Besonders der Verfall feindlicher Schiffe unter schwerem Beschuß wird die Spielerherzen freuen. Zumindest wird jedem klar sein, was

Die "Nautic Series" von TalonSoft wird das Genre ganz sicher weiterentwickeln

die Floskel "Mast- und Schotbruch" nicht bedeuten sollte. Ein weiteres Highligt ist der Soundtrack mit vielen Stücken der Hollywood-Komponisten Max Steiner (der hieß wirklich so) und Erich Wolfgang Korngold, die seinerzeit zahlreiche Piratenfilme vertonten. Auch wenn diese Reminiszenz an Errol Flynn und Gregory Peck historisch alles andere als korrekt erscheint, verleiht sie dem Spiel genau das richtige Feeling auf dem Weg von trockener Sim zu packender Unterhaltung.

Es ist nicht alles Gold...

Leider sind auch ein paar Schwächen zu vermelden. Daß die KI bei der Schlacht um Trafalgar die kompetente aber sehr uninspirierte Einstellung der französischen und spanischen Flotte simuliert, mag ja noch mit rechten Dingen zugehen. Aber warum finden sämtliche Gefechte auf hoher See und keines in seichten Gewässern oder vor der Küste statt? Wo doch bei einigen historischen Schlachten gerade ankernde Flotten mit Vorliebe attackiert wurden. Und die Unübersichtlichkeit großer Schlachten, gepaart mit der erschwerten Handhabung einer Flotte, wird wohl viele Spieler überfordern. Trotzdem bleibt Age of Sail unterm Strich das bisher beste Spiel dieser Art, obwohl es sich dabei eher um eine Kriegs- als um eine Segelsimulation handelt. In der mit Age of Sail begründeten "Nautic Series" von TalonSoft wird sich das Genre ganz sicher weiterentwickeln. Und das mit Recht.

AGE OF SAIL

Alternativen:
The War College
GameTek ● ca. 100 Mark
Die große Schlacht von Waterloo
empire ● 119,95 Mark
American Civil War
Interactive Magic ● ca. 100 Mark

Hersteller: TalonSoft
Preis: 54,95 Dollar

Minimum:
486 DX 33, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1

Pro
Gute Mischung aus Taktik und Unterhaltung
Riesige Datenbank mit Schiffen und Gegnern

Kontra
Zu schwere Flottensteuerung

Spiel-/Dauerspaß:	41 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 82

Multimedia

Wie jeden Monat begibt sich Marco Gremmel wieder in eine andere Welt. Diese Welt ist silbern, rund, flach und hat in der Mitte ein kleines Loch. Die Rede ist von der Welt der Multimedia-CDs.

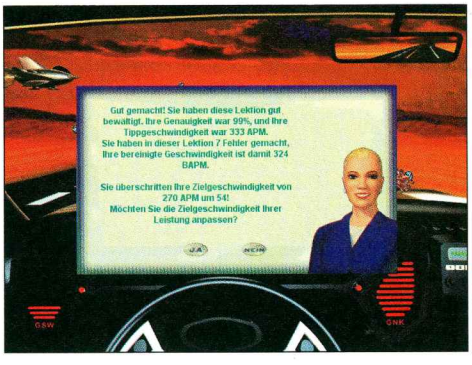
TypeMaster

Das unterhaltsame Tipp-Lern-Programm Verson 4.2

Sie kennen diese Probleme: Ein Geschäftsbrief soll schnell getippt werden, und Sie benötigen fünf Sekunden, um jede einzelne Taste zu finden. Bisher gab es nur zwei Möglichkeiten, das Tippen nach dem berühmten Zehn-Finger-System zu lernen: Entweder durch den Besuch eines Kurses, der natürlich mit der Zeit sehr teuer werden kann, oder durch das Benutzen einer Lernsoftware. Die letzte Möglichkeit war bislang zwar schon immer die attraktivste, da man die Übungen zu Hause erledigen und sich die Lernzeit und die Dauer der übungen einfach selbst einteilen konnte. Die Lernprogramme, die bisher auf dem Markt waren, konnte man aber nicht mit einem Lernkurs vergleichen, da ein festes Programm abgelaufen wurde und man sich keinesfalls auf die Schwächen des Benutzers einstellte.



TypeMaster will dieses Manko jetzt endgültig ausräumen. Mit diesem Programm können Sie schnell und einfach lernen, jede Taste auf Ihrem Keyboard mit Leichtigkeit und wie im Traum zu erreichen. Anders als bei den anderen Lernprogrammen wird hier allerdings nicht Lektion 1 bis 200 stur durchgearbeitet, sondern darauf geachtet, welche Fehler Sie als Lernender machen. Wenn eine neue Taste eingeführt wurde und Sie diese noch nicht gleich nach den ersten Übungen beherrschen, dann wird nicht gleich mit der nächsten Taste weitergemacht, sondern noch eine Zeit lang weitertrainiert. Und damit es dem Schüler nicht zu langweilig wird, wurden von den Programmierern eine Reihe von abwechslungsreichen Spielen integriert. Beim Chamäleonspiel laufen eine Reihe von Käfern über den Bildschirm, die mit einem Buchstaben oder einem Zeichen gekennzeichnet sind. Jedesmal, wenn Sie auf die richtige Taste drücken, frißt das Chamäleon den Käfer. Sollte



das nicht der Fall sein, hüpft der Käfer in eine Wiese. Wenn Ihnen zu viele Käfer entwischen, dann werden die Blumen in der Wiese nicht blühen. Beim Klavierspiel wird schon etwas mehr von Ihnen abverlangt. Ein Metronom gibt hierbei den Takt an, in dem das Klavier spielt und Sie auch tippen müssen. Sollten Sie aus dem Takt kommen, spielt das Klavier falsch – und sollte das zu oft passieren, wird das Spiel beendet. Das Klavierspiel ist das Schwierigste der drei Spiele, da Sie alle Tasten in der gleichen Zeit erreichen müssen. Nicht so beim Autorennspiel, bei dem schnelles Tippen geübt werden soll. Sie fahren gegen einen anderen

Wagen, und je schneller Sie tippen, desto schneller fahren Sie auch. Auf diese Weise muß es Ihnen gelingen, Ihren Gegner abzuhängen. Sollten Sie einen Fehler begehen, dann trifft eine Mücke die Windschutzscheibe und bleibt als ekliger Fleck zurück. Wenn die Scheibe so voll ist, daß man nichts mehr erkennen kann, haben Sie verloren.

Langsam, aber sicher arbeiten Sie sich durch drei Stufen. Sie beginnen als Anfänger, gehen, sobald Sie die wichtigsten Tasten beherrschen, in den Bereich Fortgeschrittener über und enden schließlich als Profi, der die komplette Tastatur auswendig kennt. Als Profi können Sie dann noch Trainieren, schneller zu tippen und seltener Fehler zu machen. Umfangreiche Statistiken halten Sie ständig über Ihr Vorankommen auf dem laufenden.

Eine ganze Reihe von Optionen stehen Ihnen zur Verfügung, mit denen Sie entscheiden können, wie schnell Sie durch die einzelnen Lektionen geführt werden wollen, wie lang die übungen sein sollen oder wie hoch die Frustrations-überwachung sein soll. Der Computer bemerkt, wenn Sie immer häufiger Fehler machen und lockert Sie dann mit einem Spiel auf oder gibt den Befehl, jetzt eine kleine Pause zu machen.



Alles in allem ist dieses Tipp-Programm das beste, das ich bislang gesehen habe. Die vielen kleinen Details, die entspannende Musik beim Lernen, das intelligente Beobachten des Lernverhaltens – all das bot bislang keine andere CD in diesem Bereich. Nur leider ist mir ein negativer Punkt aufgefallen: Bei den Übungen, bei denen es gilt, Texte aus dem Handbuch abzutippen, kommt es zu Fehlern, sobald man die Return-Taste betätigen muß. Und damit kann man diese Übungen leider nicht ohne Fehler bewältigen. Ein sehr empfehlenswertes Lernprogramm, das in diesem Bereich bereits erschienene Software in den Schatten stellt.

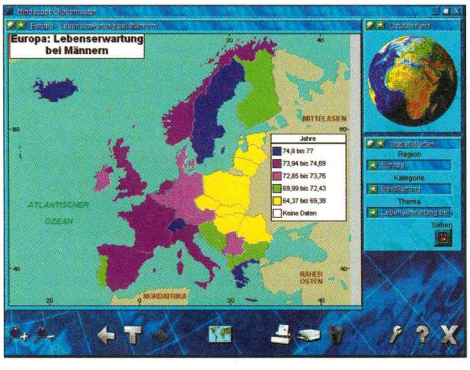
Globemaster

Das faszinierende Welt-atlas-Programm Version 6.1

Was stellen Sie sich unter einem multimedialen Weltatlas vor? Als ich die CD dieses Programms in mein Laufwerk legte und die Installation startete, erwartete ich nicht sonderlich viel. Ich nahm an, daß sich eine große Anzahl von Karten von allen Kontinenten und Ländern auf dieser CD befinden würden. Und möglicherweise zusätzlich auch noch ein Stichwortregister mit Ländernamen, damit man schnell an sein Ziel gelangen konnte.

Also machte ich mich frisch ans Werk und entdeckte schnell, daß Mindscapes GlobeMaster weit über das hinausging, was ich erwartete. Der Bildschirm ist aufgeteilt in drei Fenster. Es gibt ein Haupt- und zwei Nebenfenster. Was auf diesen zu sehen ist, können Sie selbst entscheiden. Und es gibt wirklich eine große Auswahl. Das Wichtigste ist sicherlich das Kartenfenster, in dem Sie zuerst die ganze Erde betrachten, sich dann näher auf Kontinente und Länder einzoomen.

Auf den beiden kleinen Fenstern ist es dann möglich, weitergehende Informationen über Länder einzuholen. So zum Beispiel mit dem Bildfenstern. Von den meisten Ländern und von vielen Städten existieren mehrere Fotos. Berühmte Gebäude, Plätze, geographische Sehenswürdigkeiten. Und das alles in einer Top-Qualität. Nicht ganz so gut sind die Videos, von denen nicht so viele existieren.



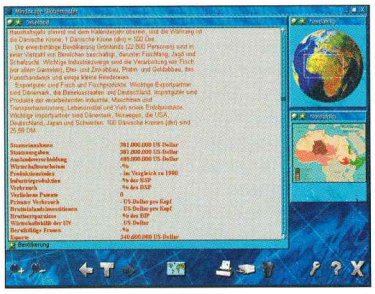
Weitergehende multimediale Informationen werden Ihnen durch das Nationalhymnen-Fenster geboten, in dem die Erkennungsmelodien der Länder gespielt werden, was sich aber nicht immer genau so anhört, wie es soll. Die Hymne Deutschlands zum Beispiel ist stellenweise erst bei genauerem Hinhören zu erkennen. Etwas interessanter sind dafür die Sprachinformationen. Wenn Sie in Italien Urlaub machen und wissen wollen, was "Guten Tag" in der Landessprache heißt, dann ist es nicht schwer, sich diese Information (etwas verrauscht) vorlesen zu





lassen. An dieser Stelle alle Optionen und Möglichkeiten dieses Programms aufzuführen, würde den zur Verfügung stehenden Platz sprengen. Ob Sie nun Währungs- und Zeitberechnungen benötigen, einen Diavortrag erstellen Satellitenfotos bestaunen wollen oder statistische Daten brauchen: GlobeMaster bietet von allem etwas.

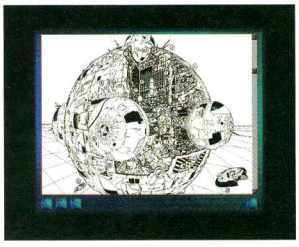
Besonders die Statistiken können begeistern: Die umfangreichen Tabellen und Textpassagen enthalten Informationen über Geographie (Karambodscha hat 433 Kilometer Küste), Bevölkerung (auf den Phillipinen sind 40 Prozent der Einwohner unter 15 Jahre alt), Bildung (Frankreich hat 1300 Museen) oder Wirtschaft (in Bulgarien herrscht ein Zuckerverbrauch von 14 Kilo pro Kopf und Jahr). Die Daten können auch als Karte oder Tabelle aufbereitet wiedergegeben werden. Bis auf das kleine Manko der verrauschten Sprachausgabe läßt der GlobeMaster keine Wünsche offen und bietet alles, was man sich auch nur im Entferntesten an Information wünschen könnte.



Perry Rhodan

Abenteuer Universum

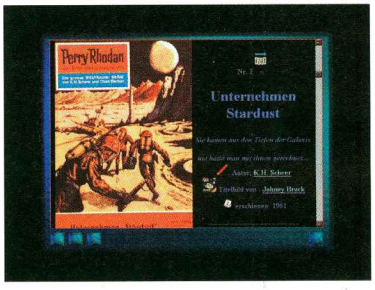
Es ist schon ein kleines Wunder, daß eine Sciencefiction-Reihe, die ausschließlich aus Romanen besteht, so viel Furore machte. Vor 35 Jahren erschien der erste Roman, der den Titel Perry Rhodan trug. Inzwischen sind über 1800 Hefte und viele Bücher erschienen, die spannende Storys aus dem Rhodan-Universum liefern. Gleich zu Anfang fiel positiv auf, daß man keinerlei Daten von der CD auf die Festplatte kopieren muß. Das Programm läuft direkt vom Datenträger und verursacht daher auch keinen "Datenmüll" in Ihrem Windows-Verzeichis, was ja leider bei den meisten hier vorgestellten CDs der Fall ist.





Von großem Interesse ist es natürlich, welche Informationen den Fans der Serie geboten werden. Zuerst einmal werden komplette und übersichtliche Inhaltsangaben zu jedem einzelnen Heft geliefert, das jemals erschienen ist. Außer dem Inhalt sind noch Angaben über die in der Story vorkommenden Charaktere, die Autoren und als besonderer Leckerbissen noch ein Foto jedes einzelnen Covers abrufbar. Per Klick auf die farbigen Worte ist es möglich, Querverweise aufzurufen. Auf diese Weise ist es nicht schwer, weitergehendes Textmaterial und Informationen über die Macher oder die Figuren zu erhalten. Für Neueinsteiger werden noch die generellen Inhalte der Romane erklärt und die Zyklen zusammengefaßt, eine Story ist sogar komplett auf der CD zu finden. Last and least werden Menschen, die zu viel Geld haben, über das Thema Merchandising aufgeklärt.

Das wären dann im Großen und Ganzen die Inhalte, die sich direkt mit dem Phänomen Perry Rhodan beschäftigen. Hinter den anderen Menüpunkte verbergen sich mittelmäßige bis langweilige Bilder, Animationen und Sharewareprogramme, die sich mit Astronomie, Raumfahrt und Science Fiction beschäftigen. Auf der technischen Seite hat man es sich ziemlich leicht gemacht. Statt der Entwicklung eines eigenen Programms wurden alle Texte und Bilder im HTML-Format geschrieben und können daher mit jedem gängigen Web-Browser wie Netscape oder Internet Explorer gelesen werden. Auf der CD ist bereits ein eigener Browser vorhanden, der standardmäßig geladen wird und Ihnen die HTML-Seiten anzeigt. Allerdings ruckelt dieser nicht schlecht, wenn man sich auf den Textseiten auf und ab bewegt. Und außerdem sind die meisten Informationen auch im Internet zu haben – kostenlos. Wer also einen Zugriff auf das Netz der Netze hat, sollte vielleicht lieber erst einmal da stöbern.



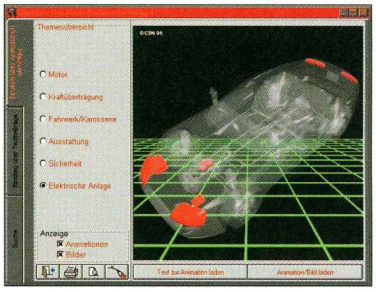
Das Auto

In diesem Programm, meine Damen und Herren, beschäftigen wir uns mit einer bekannten, ja schon fast nebensächlich gewordenen Gebilde. Das possierliche kleine Fortbewegungsgerät ist gemeinhin unter dem Namen Auto bekannt. Und merkwürdiger Weise ist zwar so ziemlich jeder in der Lage, einen Anlasser zu betätigen, wohingegen kaum jemand weiß, warum dieses praktische Ding mit den vier Reifen sich überhaupt nach vorne bewegt. Zugegeben, auch ich interessiere mich eigentlich nicht dafür, wie ich nach vorne komme – Hauptsache, ich muß nicht laufen. Doch so manch anderer Mensch soll sich schon in einer ruhigen und besinnlichen Minute gefragt haben, wie in aller Welt ein Auto funktioniert.

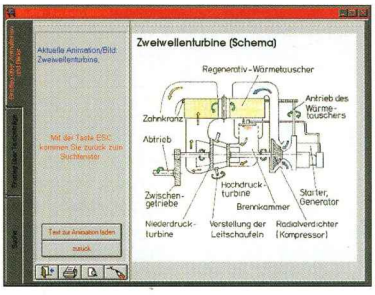
Für all jene hat S.A.D. eine CD herausgebracht, die leicht und unkompliziert

auch Laien die Funktion von Motor, Karosserie, elektrischen Anlagen und vielem anderen mehr erklären soll. Und das ist auch größtenteils gelungen. Die Themenauswahl erfolgt über ein Menü, bei dem zuerst festgelegt werden muß, ob man ausschließlich auf Animationen und Videos Wert legt, oder es auch einmal ein ganz normaler Text sein darf. Anschließend dürfen Sie sich entscheiden, aus welchem Themengebiet Sie informiert werden wollen. Nach und nach durchlaufen Sie eine Baumstruktur, durch die Sie immer genauer festlegen, welche Bereiche Ihnen erklärt werden sollen. Und dann kann es losgehen: Ein Sprecher (aus dem Osten dieses Landes) erklärt Ihnen meistens anhand einer kleinen Animation, was im Innenleben Ihres Fahrzeugs passiert, wenn Sie den Anlasser betätigen, die Kupplung treten oder der Keilriemen reißt. Wenn keine Animation zum gewählten Thema vorhanden ist, können Sie sich Textinformationen auf den Bildschirm holen, die mit Grafiken näher verdeutlicht werden.

Das Medium CD-ROM wurde bei diesem Produkt sicherlich voll ausgenutzt. Die Scheibe ist nämlich gefüllt bis zum Rand. 476 MB werden allein von den 3-D-Animationen und der Sprachausgabe verbraucht. Der Rest ist gefüllt mit 500 Detailzeichnungen und 500 Seiten Bildschirmtext. Die Erklärungen sind einleuchtend, von jedem zu verstehen und lassen keine Fragen offen. Störend wirken sich nur die teilweise verrauschte Sprachausgabe und der lahme Bildschirmaufbau aus, der einen manchmal wirklich nervt. Menschen, die nicht einmal wissen, wie die Motorhaube geöffnet wird, sollten sich vielleicht mit diesem Programm ein wenig weiterbilden. Alternativ sind aber sicherlich auch Bücher zu diesem Thema zu empfehlen. Die Animationen sind nur teilweise mehr Wert als eine Grafik, und die Sprachausgabe ist auch nicht die beste. Autolaien sollten also vorsichtshalber vor dem Kauf einen Blick auf das Programm werfen, bevor sie sich für einen Kauf entscheiden.





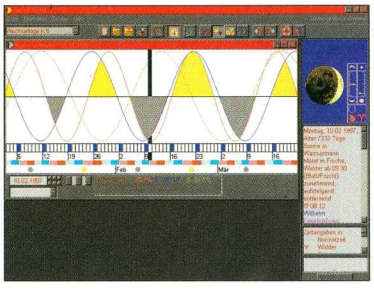


Luna Control 2.0

Mondkalender und Biorhythmus

Wenn Sie diese Rubrik schon seit längerer Zeit lesen, dann werden Sie vielleicht schon festgestellt haben, daß ich nicht sonderlich viel Wert auf Mondphasen und Sternzeichen lege und Programme, die meine Horoskope berechnen, nicht viel länger als eine halbe Stunde auf meiner Festplatte geduldet werden. Vielleicht richten Sie sich ja nach den Sternen, ich jedenfalls nicht.

Wie der Name des Programmes schon sagt, bietet Lunar Control einen Mondkalender und einen Biorhythmus. Letzterer sagt Ihnen, an welchem Tag Sie in Topform sein werden und an welchem Sie es kaum schaffen, aus dem Bett zu kriechen. Das Ganze ist in Sinus- oder Sägezahnkurven (nicht fragen) dargestellt und natürlich in vielen Farben ausgeschmückt. Der Mondkalender geht da schon ein wenig weiter. Durch seine Berechnungen wissen Sie genau, wann Sie verschiedene Dinge lassen sollten oder beruhigt erledigen können. Dabei geht man sogar so weit, daß man Ihnen sagt, an welchen Tagen Sie lieber keine Dauerwelle machen lassen sollten. Also ich verstehe nicht so ganz, wie dieses Programm durch Eingabe meines Geburtsdatums binnen weniger Sekunden weiß, ob ich mir heute eine Dauerwelle machen lassen sollte oder lieber nicht.





Natürlich darf in der Online-Dokumentation der Hinweis nicht fehlen, daß keine Haftung für die dort gegebenen Ratschläge übernommen werden kann. Das wird zum Beispiel durch die unberechenbare Macht des Wetters begründet ("Wenn das Wetter nicht mitspielt, nutzt der beste Mondstand nichts!"). Auch wird noch einmal gesondert darauf hingewiesen, daß eine Notoperation schwerer wiegt als der Rat eines jeden Mondkalenders. Denn ob Sie es glauben oder nicht: Es wird nicht selten geraten, sich an bestimmten Tagen nicht operieren zu lassen.

Als kleines Extra besteht die Möglichkeit, Statistiken über die Häufigkeiten pro Jahr und Tätigkeit zu berechnen. So habe ich zum

Beispiel für mich herausgefunden, daß ich an nur 3,3 Tagen im Jahr die Chancen für eine heiße Liebesnacht hoch stehen, dafür 169,8 Tagen gut geeignet sind, die Dachrinne zu reinigen und ich an nur 30,4 Tagen im Jahr kreativ arbeiten kann. Hoffentlich nimmt Klaus das nicht als Grund, mich zu feuern.

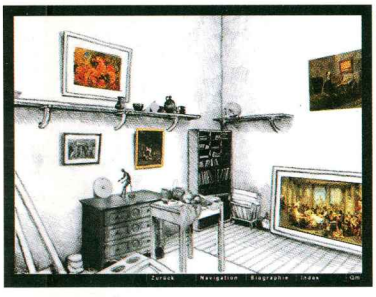
Anm. des Cheffeuerers: Nein, wieso auch? Schließlich muß bald unsere Dachrinne gereinigt werden.

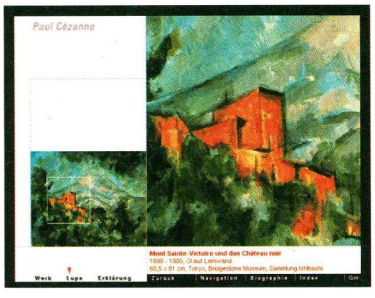
Meiner Meinung nach taugt diese CD-ROM eher als Suppenteller geeignet statt als ernstzunehmender Ratgeber in lebenswichtigen Situationen. Im Durchschnitt eignen sich 365,25 Tage im Jahr bestens, um dieses Programm in den Mülleimer zu werfen.

Paul Cézanne

Meine Kunst, meine Welt

Wie Sie vielleicht schon an der überschrift erkennen konnten, handelt diese CD abwechslungsweise mal von einem überaus anspruchsvollen Thema: der Kunst. Paul Cézanne ist einer der bekanntesten Begründer der Moderne, der mit seinen Werken sehr viel zur Kunst seiner Epoche beitrug. So weit der geschichtliche Bezug. Jetzt kamen ein paar Autoren auf die Idee, die Werke und das Leben des Künstlers auf einer CD zu verewigen. Diese Absicht ist auch ganz gut gelungen.









Gleich nach der Installation des Programms, die übrigens nicht länger als 30 Sekunden in Anspruch nimmt, sollten Sie einen Blick auf die Informationen werfen, die über die Cézannes Epoche geliefert werden. Dabei erfahren Sie nicht nur historische und kulturelle Daten, sondern werden auch durch Erzählungen und über wichtige Persönlichkeiten und Ereignisse informiert. Anschließend dürfen Sie dann richtig mit dem Stöbern beginnen, um alles nur Erdenkliche über den Künstler zu erfahren, dem diese CD gewidmet ist. Grundsätzlich gibt es drei Möglichkeiten, sich durch das Programm zu hangeln: Durch den Index, die Navigation oder QuickMove.

Der Index führt alle Werke Cézannes (und außerdem auch Bilder seiner "Kollegen" Braque, Goya, Monet, Picasso, Rembrandt und van Gogh) auf. An der Zahl sind das sage und schreibe 140 Gemälde! Klickt man auf den Namen eines seiner Werke, so erscheint eine kleine Vorschau davon. Ist man an näheren Informationen interessiert, dann genügt ein kurzer Klick auf das Thumbnail, und schon öffnet sich ein eigenes Fenster, das sich ausschließlich mit dem gewählten Bild beschäftigt. Sie haben die Möglichkeit, mit einer Zoom-Funktion jedes kleine Detail zu betrachten oder eine Interpretation des Gemäldes zu lesen. Ich mußte wirklich staunen, wie genau auf jedes einzelne Kunstwerk eingegangen wird. Die Textinformationen sind interessant zu lesen und die Bilder kommen in außerordentlich guter Qualität daher.

Mit der Navigation bewegen Sie sich durch fünf interaktive Orte, die einen großen Einfluß auf Cézanne hatten. Jeder Ort kann mit der Maus ausgiebig erkundet werden. Sie können sich so bewegen, als laufen Sie wirklich darin herum. Die Steuerung ist zwar anfänglich ein wenig gewöhnungsbedürftig, doch nach einigen Minuten haben Sie den Dreh mit dem Cursor raus. Jeder der Orte enthält Bilder des Künstlers, hinter denen sich Erzählungen verbergen. Meiner Meinung nach ist die Navigation zwar eine ganz nette Idee, im Großen und Ganzen aber recht überflüssig. Nach kurzer Zeit haben Sie einfach keine Lust mehr, andauernd vor und zurück zu laufen und nach neuen Links zu suchen. Wo wir gerade bei "überflüssig" sind, sollte ich auch noch die Hintergrundgeräusche nennen, die anfangs vielleicht ganz nett sind, bald aber nerven und manchmal sogar die Sprachausgabe schwer verständlich machen. Ein bißchen Musik hätte den Zweck der Untermalung sicherlich besser erfüllt.

Am einfachsten an jede einzelne Stelle des Programms gelangen Sie nämlich ohnehin durch QuickMove. Dort sind alle Bildschirmseiten aufgeführt, zu denen Sie dann in Sekundenschnelle gelangen können. QuickMove merkt sich, auf welcher Seite Sie bereits gewesen sind, wie lange Sie dort verweilten und gibt einfach zu erkennen, was noch zu entdecken ist. Die einzelnen Kategorien sind zusätzlich durch eine unterschiedliche Farbgebung gekennzeichnet. Damit ist es ein Kinderspiel, sich auf der gesamten CD zurechtzufinden. Eine Suchfunktion darf natürlich ebenfalls nicht fehlen.

Ich finde dieses Programm überaus gelungen. Jeder, der sich ein wenig für den vorgestellten Künstler und sein Zeitalter interessiert, sollte einmal einen Blick darauf werfen. Wer allerdings generell an Kunst interessiert ist, der sollte vielleicht lieber "Leben für die Kunst" wählen, das wir in der nächsten Ausgabe vorstellen werden.

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
TypeMaster	Mindscape	0208/992410	49,95 Mark
GlobeMaster	Mindscape	0208/992410	49,95 Mark
Perry Rhodan	S.A.D.	07305/96290	49,– Mark
Das Auto	S.A.D.	07305/96290	44,– Mark
Luna Control	S.A.D.	07305/96290	49,90 Mark
Paul Cézanne	Corbis	06107/930100	ca. 90 Mark

Weitere Neuerscheinungen kurz zusammengefaßt:

Neue Deutsche Rechtschreibung

CDV Software **49,95 Mark**

Es gibt zwei Dinge, die mich tierisch aufregen. Das eine ist die Neuordnung der deutschen Orthographie. Mal ehrlich: Welcher Mensch will ernsthaft Portmonee, Delfin oder aufwändig schreiben? Werden wir bald auch Wörter wie Kompjuter oder Riewjuh auf eine völlig unsinnige Art und Weise tippen müssen?

Doch nicht nur die Dudenredaktion hat der Neuregelung händereibend entgegengefiebert, auch der Softwaremarkt versucht nun, Profite durch die Änderungen zu machen. Ikarus Software entwickelte ein Programm, mit dem Sie einfach alle Neuerungen erlernen sollen. Auf der CD enthalten sind unter anderem Wortlisten mit der alten und der neuen Schreibweise, eine Zusammenfassung der Wiener Konferenz, die uns das alles eingebrockt hat und ein Quiz, das Ihr Wissen auf den Prüfstand stellt.

Die zweite Sache, die mich tierisch aufregt ist, wenn ein Programm knapp die Hälfte seiner Daten ins Windows-Verzeichnis kopiert und dann noch nicht einmal eine De-Installation vorhanden ist. übrigens: Wenn Sie kostengünstiger informiert werden wollen: "Das 1x1 der Rechtschreibreform" gibt's bei allen Volksbanken für 5 Mark.

Online1

VIERTE ART **keine Angaben**

Jeder von Ihnen kennt wohl Hugo. Das ist dieser kleine Gnom mit den Spock-Ohren und den dümmsten Sprüchen seit es Kabelfernsehen gibt. Als ob es nicht schon genug wäre, daß dieser kleine Mann sich auf unseren Fernsehbildschirmen breitmacht, gibt es ihn nun auch noch online. Es handelt sich dabei um ein Programm, das auf gewisse Weise einem Web-Browser ähnelt. Haben Sie sich eingewählt, dann kann es gleich losgehen. Versprochen werden Ihnen lustige Spielchen mit anderen Benutzern dieses Programms, Chat, Veranstaltungstips und vieles anderes mehr. Zugegeben: Idee und Layout sind ja ganz nett. Doch leider fehlt es noch an der



fehlerfreien Software (stürzt oft ab) und an den nötigen Usern (sind keine da). So ist man meistens alleine in der virtuellen Welt. Und dann macht's ja keinen Spaß! Und dann macht's ja keinen Spaß! Einziger Vorteil der CD ist der kostenlose Schnupper-Account des Providers Nacamar. Der ist allerdings auf kurze Zeit begrenzt, nicht immer im Ortsnetz und – sollte man mit dem Gedanken spielen, bei Nacamar einzusteigen – alles andere als preiswert.

Natur-Quiz, Globe-Quiz und History-Quiz

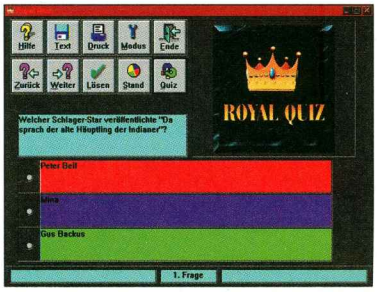
NBG-Verlag **je 49,95 Mark**

Die Zeit der Quiz-Programme ist gekommen. Davon sind in letzter Zeit nämlich gleich vier erschienen. Die Produkte aus dem NBG-Verlag haben zwei Dinge gemeinsam: Sie sind alle nach dem gleichen Muster aufgebaut und alle im Preis viel zu hoch. Die Abfragen sind teilweise im Multiple-Choice-Stil oder verlangen die Eingabe der Lösung über die Tastatur. Mitspielen dürfen gleich bis zu sechs menschliche Schlauberger. Die Aufmachung der Programme ist zwar ganz nett, doch ist es noch immer lustiger, sich ein entsprechendes Brettspiel zuzulegen und dort gegen seine Freunde anzutreten. Das bringt nicht nur mehr Spaß, sondern spart auch Strom und ist besser für die Augen. Wer aber sowieso immer alleine in seinem Zimmer hockt und dem PC mal zeigen möchte, daß er ein ganz ein schlauer ist, der darf ruhig einmal einen Blick auf das Quiz seiner Wahl werfen. Immerhin sind auf jeder CD 1.600 Fragen enthalten und die Aufmachung ganz nett.

Royal Quiz

S.A.D. **49,95 Mark**

Das "Rate-Quiz für die ganze Familie" (aber nur für bis zu zwei Spieler) wird direkt von der CD gestartet und hat schon ein paar mehr Fragen auf Lager. 6560 Fragen aus 80 Themengebieten (allesamt Multiple-Choice) müssen gekonnt beantwortet werden. Dabei sind 150 Musikdateien und über 600 Bilder enthalten. Der Start erfolgt übrigens direkt von der CD. Das hat natürlich den Vorteil, daß Sie keine permanenten Daten auf Ihrer Festplatte haben. Der Nachteil ist allerdings die lange Ladedauer. Die Bedienung des Programms ist zwar nicht sehr benutzerfreundlich, die Aufmachung genügt auch nicht den höchsten Ansprüchen, doch ist es lobenswert, daß Sie frei aus den 80 Themengebieten wählen können. Ich persönlich würde mir diese CD nicht kaufen. Quiz-Fanatiker sollten jedoch einen Blick riskieren.



Atombombe und Vulkane

Die möglichen Gefahren der Atombombe und das Leben mit der Bedrohung durch Vulkane – Themen, die Marco Gremmel schon immer interessiert haben.
Normalerweise bewerten wir ja nicht die Verpackung eines Programms. Was die beiden angeht, die ich Ihnen gleich näher vorstellen werde, fiel es dennoch positiv auf: Ein echter Karton und keine eingeschweißte CD-Hülle. Doch stimmt auch der Inhalt? Sie werden's erfahren...

Die Atombombe
Ein Wettlauf gegen den Krieg

Hersteller: Corbis

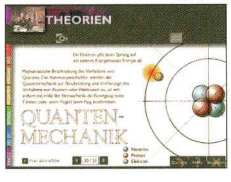
Bei dieser CD werde ich schon bei der Installation positiv überrascht. Damit dem Anwender beim Kopieren der Dateien nicht langweilig wurde, ertönt aus den Lautsprechern klassische Musik. Und wenige Minuten später kann es dann schon losgehen. Der Vorspann könnte ebensogut aus einer Fernsehreportage stammen: Wir schreiben das Jahr 1945. Es ist der 16. Juli, 5:29 Uhr morgens...

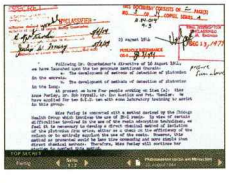
Und schon sehen Sie sich versetzt in den Titelbildschirm, der ausnahmsweise nicht aus einem einfachen Menü besteht. Auf dem Schreibtisch und rund um ihn herum sehen Sie verschiedene Gegenstände und Personen. Diese stellen Icons dar, mit denen Sie schnell und unkompliziert an jede Stelle des Programms gelangen können. Ich wähle für den Einstieg geschichtliche Hintergrundinformationen über die damalige Zeit und werde mit Bildern aus dem Zweiten Weltkrieg konfrontiert, sehe einen Brief Albert Einsteins, welcher den amerikanischen Präsidenten darum bittet, mit der Kernforschung zu beginnen und erfahre, inwieweit die Ereignisse dieser Zeit auf die Entwicklung der schrecklichen Waffe beeinflußt haben. Die USA nannte ihre Forschungen das Manhattan-Projekt. Sie fanden in Los Alamos statt und erhielten Geldmittel in einer Höhe von 500 Millionen US$.

Die Väter der Atombombe

Anschließend sehe ich mir die Biographien der Väter der Atombombe an. Robert Oppenheimer, Richard Feyman, Enrico Fermi und Niels Bohr werden interessant, kompetent und ansprechend vorgestellt. Die Biographien rechen von der frühesten Kindheit, beschreiben, wie die Wissenschaftler aufwuchsen, welche Hobbys sie hatten, wie fesselnd Mathematik und Physik für sie waren und wie sie in Verbindung mit dem







Atombomben-Projekt kamen. Die Informationen werden allesamt in klarster Sprachausgabe "vorgelesen", enthalten teilweise Videos und Tonaufnahmen der Wissenschaftler und sind mit vielen interessanten Bildern unterlegt. Eine überaus ansprechende und packende Gestaltung der Informationen fesselt Sie an den Bildschirm und ist durchaus vergleichbar mit einer kompetenten TV-Berichterstattung, in der nicht nur die wichtigen wissenschaftlichen Errungenschaften dieser Personen geschildert, sondern auch ihre private Seite und ihr Charakter näher belichtet wird.

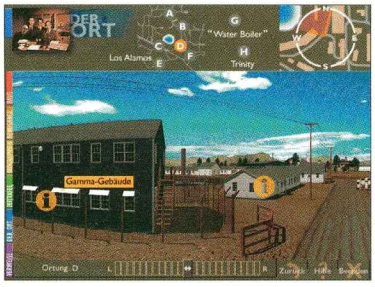
Zusätzlich zu den mehreren Minuten langen Videos gibt es noch Textseiten mit Fotos und weiteren Informationen sowie einen kompletten und ausführlichen Lebenslauf der Forscher. Letzteres ist überdies auch für andere große Köpfe dieser Zeit (wie zum Beispiel Teller, Meitner, Einstein) vorhanden.

Los Alamos

Ebenfalls in ansprechenden Dokumentationen werden die einzelnen Einrichtungen des Ortes Los Alamos erklärt, der damals ausschließlich für die Mitarbeiter am Projekt Manhattan und deren Familien errichtet wurde. Schnell werden Sie bemerken, wie wichtig es den Amerikanern mit diesem Vorhaben war. Damit es den Bewohnern an nichts fehlte wurden Freizeiteinrichtungen, Schulen, Kindergärten und Geschäfte errichtet. Los Alamos stand zwar nicht auf der Landkarte, wurde aber innerhalb kurzer Zeit zu einer richtigen Stadt. Sie haben die Möglichkeit, durch ein virtuelles Los Alamos zu laufen, das im Computer abgelegt ist. Zu vielen Gebäuden gibt es dann

noch Hintergrundinformationen mit Fotos, Interviews. Sprachausgabe ist auch hier Ehrensache.

Zusätzlich gibt es eine Reihe an Features, die keine Frage mehr offen lassen. Der Atomatlas zeigt Ihnen beispielsweise, wo und wann Atomexplosionen stattfanden, Uran endgelagert wurde, Reaktoren errichtet wurden oder sich Störfälle ereigneten. Sie können den Atlas auf Ihre Bedürfnisse einstellen, indem Sie wählen, für welchen Zeitraum Sie Informationen wünschen und welche Ereignisse in unterschiedlichen Farben auf der Karte markiert werden sollen. Außerdem dürfen Sie sich eine Diashow aus



sage und schreibe 300 Bildern zusammenstellen, die allesamt etwas mit Atomenergie zu tun haben (mehr oder weniger). Die Fotos stammen aus den Bereichen Medizin, Verstrahlung, Proteste, Explosionen, Technik und Krieg. Sie bringen Ihnen die kühle Arbeit mit der Atomenergie ebenso nahe wie die schrecklichen Auswirkungen, die durch ihre Anwendungen entstehen können. Sie haben die freie Wahl, welche Bilder in der Diashow gezeigt werden, wie viele Bilder jeweils auf dem Schirm erscheinen sollen, ob erklärende Texte gewünscht werden und eine Hintergrundmusik gespielt werden soll.

Erschreckende und faszinierende Fotos sind das Ergebnis dieser Bemühungen. Auch möglich ist es, sich gleich alle Bilder mit den Voreinstellungen des Programms anzusehen.

Im Kapitel Theorien wird Ihnen auf leicht verständliche Art und Weise vermittelt, was hinter den physischen, chemischen und mathematischen Ausdrücken steckt, mit denen die Forscher während ihrer Arbeit hantierten. In anschaulichen Grafiken und Animationen werden auch Menschen, die keine Ahnung von Physik und Chemie haben, grundsätzliche Theorien klar.

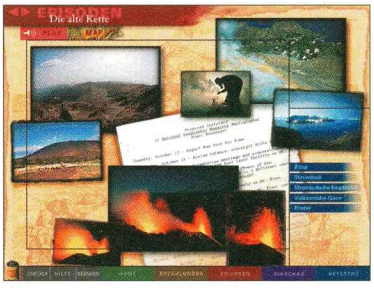
Zuletzt gibt es noch eine zeitgeschichtliche übersicht über die zusammenhängenden Entwicklungen in der Wissenschaft, Kriegsführungstechnik, Politik und Volksstruktur. übersichtlich gegliedert und mit Textinformationen, Videos und Soundfiles unterlegt können Sie sich an dieser Stelle weitere Informationen über die damalige Zeit besorgen.

Vulkane
Leben mit der Bedrohung

Hersteller: Corbis

Die zweite CD-ROM befaßt sich mit einem ganz anderen Thema: Vulkane. Leider nicht ebenso komplex und vielschichtig wie die zuvor besprochene Scheibe, aber ebenfalls sehr interessant und professionell gestaltet. Das Intro ist wiederum "filmreif" und bringt den Zuschauer das Thema näher. Grundlage für dieses Programm sind die Reisen des Fotografs Roger Ressmeyer, der ein Jahr lang unterwegs war, um im Auftrag einer Zeitschrift Vulkanausbrüche aufzunehmen. Das Ergebnis seiner Reisen sind atemberaubende Fotos, die teilweise in sehr gefährlichen Situationen entstanden.

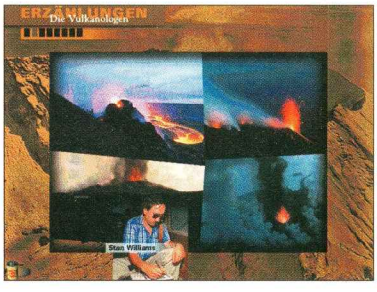
450 Aufnahmen gibt es an der Zahl. Die faszinierenden Aufnahmen können Sie sich wie zuvor auch in einer selbstgestalteten Diashow ansehen. Doch natürlich gibt es nicht nur Bilder zu begutachten. Eine Reihe von Episoden kann mit Erzählungen und überlieferungen aus der Welt der Vulkane aufwarten; gesprochen teilweise vom Fotografen selbst, teilweise von einer Sprecherin. Am Ende jeder Episode werden eine Reihe von Begriffen eingeblendet, die in einer mitgelieferten Referenz per Mausklick nachgeschlagen werden können. Auch hier kommt jede Information ansprechend und mit



einer guten Hintergrundmusik daher.

Wer sich lieber selbst auf Entdeckungsreise begibt, der sollte einmal die Weltkarte aufrufen, die Markierungen über Gebiete enthält, in denen in den letzten Jahren vulkanische Aktivität zu verzeichnen war. Wenn Sie näher auf ein einzelnes Gebiet zoomen, erhalten Sie eine Themenübersicht über den gewählten Ort. Je nach Themenwahl werden Sie dann weiter informiert.

Der Reiz dieser CD ist sicherlich das interessante Fotomaterial und die Berichte über die Erlebnisse des Fotografen auf seiner



einjährigen Reise. Alles in allem sind Layout und Technik dieser beiden Meisterwerke bestechend. Die Fotos sind in erstklassiger Qualität, die Grafiken sind anschaulich und ansprechend gestaltet, die Menüs sind mit viel Geduld und mit großem Aufwand erstellt worden. Nichts ähnelt hier im geringsten einer handelsüblichen 08/15-CD. Auch die Sprachausgabe ist (größtenteils) rauschfrei und immer gut zu verstehen.

Zusammenfassung

Beide CDs wissen zu überzeugen. Ein Lob geht hierbei an die deutsche übersetzung. Oft verlieren Programme – besonders in Sachen Sprachausgabe – bei einer Eindeutschung an Qualität. Hier wird gleich zweimal der Beweis angetreten, wie man es richtig macht. Die Atombombe ist mit Abstand die beste Multimedia-CD, die ich bis jetzt testen durfte. Vulkane ist in Sachen Informationsgehalt nicht ganz so gut, jedoch technisch ebenfalls überzeugend.

Fazit: Sehr empfehlenswert für alle, die sich auch nur im geringsten für diese beiden Themengebiete interessieren



The Darkening

Persönliche Aufzeichnungen von Ser Lev Arris.

Das böse Erwachen

Ich sah das Gesicht einer Frau. Ich kannte sie nicht, aber ihrem Aussehen nach zu urteilen handelte es sich um eine Ärztin. Ich begann mich gerade zu fragen, in welchen Spelunken ich vergangene Nacht versumpft war und aus welchen Peinlichkeiten ich mich würde rausreden müssen, da kam mir bereits irgend etwas spanisch vor. Ich wußte allerdings nicht was. Ich überlegte und grübelte und merkte, daß ich nicht nur nicht wußte, was mir spanisch vorkam, sondern daß ich überhaupt nichts mehr wußte. Ich erschrak fürchterlich und saß auf einmal aufrecht auf meiner Pritsche. "Sie haben ihr Gedächtnis verloren, aber wir sind sehr zuversichtlich, daß sie ihr Erinnerungsvermögen im Laufe der Zeit wiedererlangen werden", hörte ich die Ärztin sagen, die sich offenbar bemühte, einen beruhigenden Ton zu treffen.

"Wer bin ich, was ist passiert, wer sind meine Verwandten?", stammelte ich und starrte die Ärztin mit weit aufgerissenen Augen an. Als mir die Frau im weißen Kittel daraufhin mitteilte, daß sämtliche Daten über mich gelöscht seien, glaubte ich schon nicht mehr an einen üblen Scherz, sondern vielmehr daran, daß einer der bösesten Alpträume, die ein Mensch träumen kann, offensichtlich Wirklichkeit geworden war. Die als Trost gedachte Nachricht, daß wenigstens der Kontostand meiner Kreditkarte keine Wünsche offen ließ, empfand ich in dem Moment als Ironie des Schicksals; dennoch wage ich keine Prognose anzustellen, wie sich die ganze Geschichte entwickelt hätte, wenn ich auch noch auf dieses so unverschämt kleine Stückchen Plastik hätte verzichten müssen. Zunächst war es allerdings von sehr geringem Nutzen; denn noch während ich damit beschäftigt war, die Ausmaße der Katastrophe abzuschätzen, überschlugen sich die Ereignisse am Krankenbett.

Zwei schwarze Gestalten stürmten den Raum und eröffneten das Feuer. Die Ärztin, die im Moment der einzige Mensch auf der Welt war, mit dem ein Wort gewechselt zu haben ich mich erinnern konnte, sank sterbend in meine Arme. Ich selbst spürte einen brüllenden Schmerz im Knie und fühlte, daß ich einer weiteren Ohnmacht nahe war. Ich kämpfte dagegen an – vergeblich...



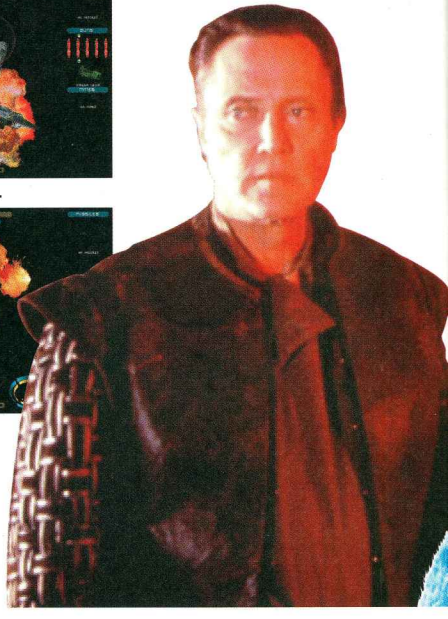
Erst wird geflogen...



...dann geschossen...

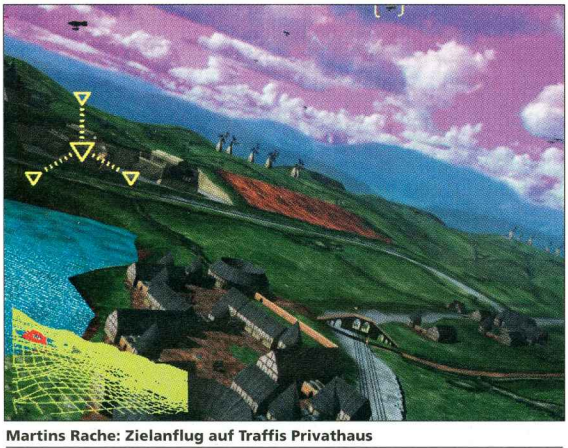


...dann gestorben



Schlechte Gesellschaft

Als ich diesmal aus der Ohnmacht erwachte, rechnete ich bereits, bevor ich die Augen öffnete, mit dem Schlimmsten. Diesmal waren meiner Befürchtungen zum Glück düsterer als die Realität, auch wenn diese nicht unbedingt von strahlender Helligkeit war; denn wie ich bemerkte, befand ich mich in einer stickigen Spelunke, offenbar eine Art Spielhölle mit angeschlossener Bar für Hartgesottene. Erkundigungen bei anderen Gästen ergaben, daß ich mich auf dem Planeten Hermes befand. Ich fand Kontakt zum Barkeeper, der sich Joe nannte. Es handelte sich um einen äußerst seltsamen Kauz, der mir aber



Martins Rache: Zielanflug auf Traffis Privathaus

ehrenwerterweise anbot, sich für mich nach Zusatzgeschäften umzuhören.

Ich fragte mich zwar, was ich sonst noch für Geschäfte betrieb, daß er von Zusatz sprach, zeigte mich aber durchaus interessiert und verbarg dabei meine innige Dankbarkeit. Ich verließ den Schuppen und überlegte, was ich nun tun könnte, als die Erinnerung an das kleine Stückchen Plastik in meiner Tasche zurückkam. Am nächsten Terminal überprüfte ich den Kontostand und stellte fest, daß die unbekannte Ärztin nicht gelogen hatte. Was sollte ich mit dem Geld anfangen? Ich wollte etwas über mich und meine Vergangenheit erfahren, da ich hoffte, meinem Gedächtnis so die entscheidenden Impulse zu verleihen, die ihm verhelfen könnten, seinen Betrieb wieder aufzunehmen. Da aber auch eine Kreditkarte keinen ewig währenden Geldsegen beschert, würde früher oder später nicht darum herumkommen, Geld zu verdienen. Ich kam zu dem Entschluß, daß es wohl das beste sein würde, den soliden Weg einzuschlagen und mir ein Raumschiff zu kaufen.

Ich überschlug den Kauf und hoffte beim Betreten des Ladens, daß mein Geld für ein halbwegs vernünftiges Raumschiff und zumindest ein Minimum an Bewaffnung und technischer Ausstattung hinlangen würde. Immerhin verließ ich das Geschäft als stolzer Besitzer einer Straith mit zwei Stream Lasern als Bewaffnung und fühlte mich dabei nicht einmal sonderlich betrogen, auch wenn fast mein gesamtes Vermögen nun flöten war. Voller Euphorie schwang ich mich auf den Pilotensitz meiner Straith und startete zu einem Erkundungsflug ins All.

Das Gedächtnis kehrt zurück

Nachdem ich mir durch "Gelegenheitsjobs" ein paar Kröten verdient hatte, kam ich irgendwann auch am Planeten Crius vorbei. Plötzlich begann es. Eigenartige Geistesblitze durchfuhren mich in unregelmäßigen Abständen und konfrontierten mich mit Dingen, mit denen ich absolut nichts anfangen konnte. Ich kam zu dem Schluß, daß es sich hierbei um Erinnerungsfetzen aus der Zeit vor meinem Gedächtnisverlust handeln mußte. Ich mußte an einer tödlichen Krankheit gelitten haben, von der ich jetzt allerdings überhaupt nichts mehr bemerken konnte. Ich konnte mir auf die Vielzahl der Eindrücke, die in den kurzen Phasen der Erinnerung auf mich einprasselten, einfach keinen Reim machen. Das einzige Element, was immer wieder in den fast traumähnlichen Abschnitten auftauchte war ein Name: Dr. Loomis. Ich mußte Dr. Loomis finden!

Zu meinem Erstaunen fand ich Dr. Loomis relativ schnell und ohne Zwischenfälle. Ich war mir sicher, daß er mir bei meinem Problem weiterhelfen konnte, mußte jedoch bald einsehen, daß zwischen Können und Wollen noch immer ein himmelweiter Unterschied besteht. Die lockere Art von Dr. Loomis konnte nicht über versteckte Drohungen hinwegtäuschen, wobei ich lediglich deshalb, darauf verzichtete, Loomis stärker unter Druck zu setzten, weil ich mir recht sicher war, daß er vor irgend etwas oder jemandem sehr große Angst hatte.

So mußte ich mich mit recht aussageschwachem Gefasel von dem Spezialmodel einer Kapsel, die älter als zehn Jahre sein sollte, zufrieden geben. Ich stand nach wie vor allein da. Aus Frust startete ich wieder durch, um ein paar Piratenclans aus dem Weltall zu blasen.

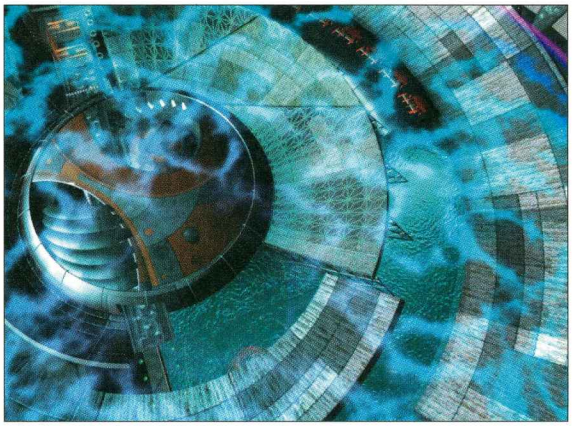
Anm. des Chefbläsers: Beim Lesen bitte auf die richtige Betonung achten!

Die Jagd beginnt

Bei meinem neuen Bekannten Joe, dem Barkeeper, handelte es sich anscheinend nicht um einen Schwätzer; denn während eines meiner Verlegenheitsausflüge bekam ich auf einmal per e-Mail an einen recht lukrativen Auftrag. Zusätzlich trieb ich etwas Handel und konnte so der Ebbe in meiner Kasse endlich ein bißchen Abhilfe schaffen. Ein paar Tage später allerdings bekam ich eine e-Mail, mit der ich nicht gerechnet hatte: Loomis meldete sich bei mir und gab mir Informationen, die mir möglicherweise bei der Suche nach meiner Identität helfen konnten. Ich änderte den Kurs und gab als neues Ziel Crius ein. Dort angekommen, machte ich mir an der Kabinendatenbank zu schaffen und fand dort den entscheidenden Eintrag: M835-235M.

Da ich anscheinend ein neugieriger Mensch war, gab ich mich damit jedoch nicht zufrieden, sondern schnüffelte weiter. In den Unterverzeichnissen "Personen" und "Gesellschaften" fand ich die Adresse des Schrotthändlers Taffin. Da ich mir von Taffin weitere wichtige Informationen erhoffte, stieg ich unverzüglich in den Transit und knöpfte ihn mir vor. Ich sah auf den ersten Blick, daß es sich bei ihm im Grunde um einen Feigling handelt und setzte ihn entsprechend unter Druck.

Mein Konzept ging voll auf und es dauerte auch nicht lange, bis Taffin anfing zu plaudern und mit den gewünschten Informationen rausrückte. Alles in allem hatte ich bis jetzt über meine Person noch nicht besonders viel in Erfahrung bringen können, aber immerhin wußte ich, daß besagte Kühlkapsel eine zentrale Rolle im Rätselraten um meine



Dies ist nicht das Ozonloch

Identität spielte. Ich mußte mehr Informationen über diese verdammte Kapsel bekommen.

Die geheimnisvolle Kühlkapsel

Es dauerte eine Weile, aber schließlich kam ich meinem Ziel auf Anhur einen Schritt näher. Ein Schnösel namens Angus Santana lieferte mir den entscheidenden Hinweis. Ich checkte nach einer Unterredung mit ihm die Datenbank und fand unter "Fahrzeuge", was ich suchte. Der Vermerk D285-067N führte mich zurück auf den Planeten Crius. Dort angekommen machte ich mich auf die Suche nach einem gewissen Shernikov Med. Es stellte sich heraus, daß dieses Unterfangen mit einigen Schwierigkeiten verbunden war, den Shernikov Med. ließ sich hervorragend bewachen. Seine nebenbei gesagt äußerst attraktive "Pförtnerin" wollte mich doch partout nicht zu ihrem Chef durchlassen. Als cooler Typ bewältigte ich diese Schwierigkeiten, indem ich mich völlig unbeeindruckt zeigte und die Dinge einfach ihren Lauf nehmen ließ. Ich hatte Erfolg mit dieser Methode und bekam einen weiteren Hinweis.

Um weiter zu kommen, mußte ich nun eine Person namens Jan Mittor, die sich auf Janus IV aufhalten sollte, konsultieren. Ich setzte mich also wieder in meinen Raumkreuzer und drückte im All kräftig auf die Tube. Eine innere Stimme sagte mir, daß die Zeit drängte. Auf Janus IV angekommen, merkte ich, daß ich mich nicht getäuscht hatte. Es keine Sekunde zu spät gelang es mir, Jan Mittor ausfindig zu machen. Der Unglückselige schaffte es gerade noch, mir unter Todesschmerzen einen Tip zu geben, ohne den ich meine Nachforschungen wahrscheinlich hätte einstellen müssen. Offensichtlich hatte ich aber seit meinem Gedächtnisverlust das Glück gepachtet und so machte ich mich erneut auf die Socken und steuerte diesmal Kappa Labore an.

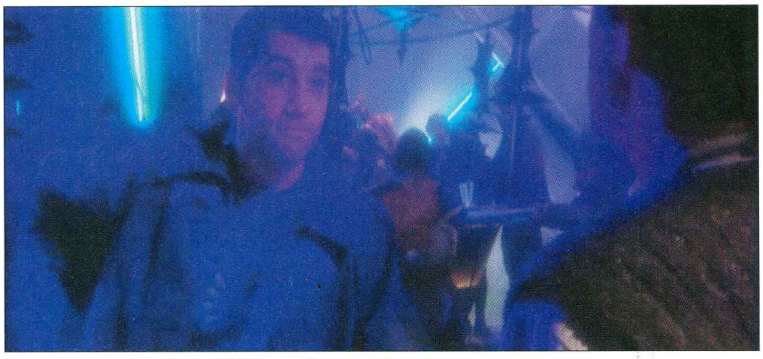


In der kurzen Zeit in meinem Leben, an die ich mich erinnern konnte, hatte ich allerdings schon weitaus interessante Ortschaften kennengelernt, und deshalb sah ich zu, daß ich so schnell wie möglich wieder von diesem trostlosen Ort verschwand. Unterwegs meldete sich ein CIS-Commander namens David Hassan bei mir. Er machte interessante Andeutungen und konnte mich überzeugen, mich mit ihm auf Hades zu treffen.

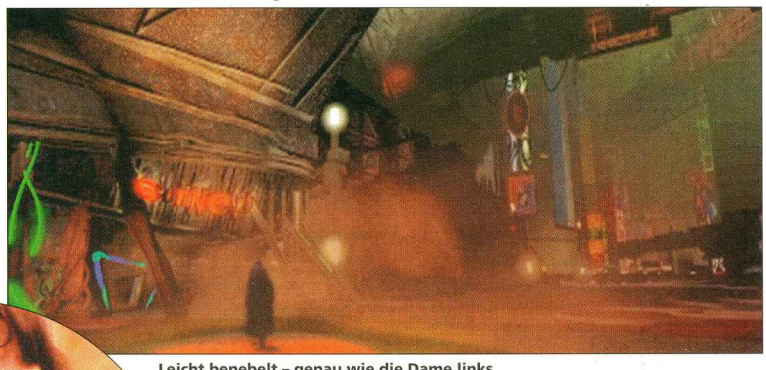
Aufrüstung und eine neue Spur

Mein Treffen mit dem Mann von Militär entpuppte sich in der Tat als sehr gewinnbringend; denn ich verließ Hades nicht nur mit einem dicken Auftrag in der Tasche, sondern auch in einem Gleiter, der mit Blind-Fire und RTS-System ausgestattet war. Als Ziel gab ich diesmal Bex in den Autopiloten ein und klinkte mich dort zunächst in die Datenbank des Planeten ein. Ich mußte einen Mr. Hugo Carmichael aufspüren und diesen zu Reden bringen. Seinen Aufenthaltsort konnte ich schnell in Erfahrung bringen, sowohl die Firma Blessed Aquawine unter "Gesellschaften" als auch die gesuchte Person selbst in der Datenbank verzeichnet waren. Mr. Carmichael selbst machte jedoch Schwierigkeiten. Aus irgendeinem Grund wollte er nicht auf Bex mit mir reden. Ich sollte ihm Geleitschutz nach Hephaestus geben.

Wenn der gute Mann nur auf Hephaestus singen wollte, so konnte er daß gerne haben. Ein Blick auf diverse Sternenverzeichnisse verriet mir allerdings, daß er nicht nur zum Spass Geleitschutz verlangte. Es handelte sich bei der Route nach Hephaestus um eine äußerst gefährliche Strecke, die ich mir mit meiner derzeitigen Ausrüstung nicht zutraute. Ich rüstete meine Duress also auf Maximalbewaffnung auf und legte mir einen Schildgenerator vom Typ MK III zu. Mein Kühler und Afterburner waren zwar nicht mehr gerade vom Feinsten aber eine weitere Verbesserung meiner technischen Ausstattung konnte ich mir derzeit nicht leisten. Dienste von unschätzbarem Wert leistete mir unterwegs mein Signalfilter, den ich nicht hätte missen wollen. Nach heftigen Gefechten erreichte ich mit meinem Schützling schließlich Hephaestus.



"Hella besteht darauf, eine Zeitung statt Bess zu benutzen."



Leicht benebelt – genau wie die Dame links

Im Gourmet Hotel sollte ich dem großen Geheimnis endlich um den entscheidenden Schritt näher kommen: Ich fand die vielzitierte Kühlkapsel, die mich bis jetzt schon soviel Nerven gekostet hatte.

Zurück auf Hermes

Da ich nun zwar die Kapsel gefunden hatte, mich ansonsten aber eigentlich in einer Sackgasse befand, suchte ich Hilfe bei meinem Bekannten, dem Barkeeper Joe auf Hermes. Er machte mich mit einem seriösen Herren namens Dimitri bekannt, dem ich Problem schilderte und der mir auch helfen wollte. Leider sollte diese Hilfe nicht unentgeltlich erfolgen. Mein neuer Bekannter benötigte 30.000 Credits, um mir unter die Arme zu greifen. Ich verließ also wieder die Bar und machte mich ans Geld verdienen. Ich dachte an meine recht lukrativen Handelsflüge im

Dreieck Crius-Hermes-Anhur, mit denen ich zu Beginn meines Abenteuers meine Ausgaben finanzierte und stieg wieder ins Geschäft ein. Sehr schnell stellte sich heraus, daß ich einfach zu ungeduldig war, als daß ich jetzt noch großartig zwischen den Planeten 'rumgurken konnte.

Ich setzte also alles auf eine Karte und nahm einen äußerst heiklen Auftrag aus dem Bulletinboard an, der mir die noch fehlenden 10.000 Credits einbringen sollte. Unter Einsatz meines Lebens führte ich den Auftrag durch kehrte mit den erforderlichen 30.000 ins Joes Bar zurück. Ich fragte mich zwischenzeitlich zwar, was eigentlich in mich gefahren war, einem derart schmierigen Typen wie diesem Dimitri 30.000 Credits anzuvertrauen, doch er sollte mich nicht enttäuschen und versorgte mich mit weiteren Informationen, die mir tatsächlich neue Anhaltspunkte gaben, denen ich natürlich sofort nachging.

Unterwegs nahm ein Lord Mike Vonx Kontakt zu mir auf, der mir einen 8.000er Auftrag anbot. Da mir ein finanzielles Polster nach meiner Kassenräumung zugunsten von Dimitri nicht schaden konnte, nahm ich an. Von





Angelegenheit nach Hades.

Ich wurde vorgewarnt, daß es sich bei dem nachfolgenden Auftrag um eine Mission für absolute Spezialisten handelte. Ich sah mich mittlerweile als solche an und nahm noch einen weiteren als Wingman mit. Da der Auftrag die Vernichtung schwerer Schiffe vorsah, rüstete ich mein Schiff mit zwei Torpedos vom Typ Hellraiser aus. Auch meine übrige Bewaffnung und Ausrüstung ließ kaum Wünsche offen, so daß ich der Erfüllung des Auftrags recht optimistisch entgegensah. Dieser Optimismus verflog ziemlich schnell, als



Nur fliegen ist schöner



So testen wir den Kleber für die Cover-CD

diesem Zeitpunkt an bekam ich mehrere Mails von einem nicht identifizierten Absender, der mir diffuse Anweisungen gab. Da ich zur Zeit nicht mehr in der Hand hatte, vertraute ich weiter auf mein Glück und befolgte, was der Unbekannte verlangte. Da meldete sich auf einmal jemand bei mir im Cockpit, von dem ich eigentlich keine Hilfe mehr erwartet hätte: David Hassan zitierte mich in einer wichtigen ich die gewaltige Anzahl von Jägern auf dem Radarschirm sah, die sich mir und meinem Wingman wie ein Mückenschwarm näherte, nachdem ich den beiden Kreuzern mir meinen Hellraisern die Hölle heiß gemacht hatte. Aber auf gut bezahlte Angestellte ist eben Verlaß, und so dankte ich erneut meinen Instinkten, die mich bei der Auswahl eines Begleiters für diese Mission dazu brachten, nicht zu geizen.

Das große Finale

Nach dieser Todesmission überschlugen sich die Ereignisse. Ich erfuhr von den Umständen meines Auftauchens auf Crius nach meinem Gedächtnisverlust und von meinem ekelhaften Zwillingsbruder. Dieser hatte die Rechnung allerdings ohne den Wirt gemacht; denn wie man sieht ließ ich mich nicht so ohne weiteres auf Eis legen. Ich gab also mein letztes Geld für einige technische Feinheiten an meinem Schiff und einen Wingman aus. Der letzte Auftrag hatte mich gelehrt, hier nicht zu sparen und wählte ich auch diesmal einen Vollprofi für meine Begleitung aus. Ich würde es zwar nicht gerade als Kinderspiel bezeichnen, aber ich hatte im Laufe meines Abenteuers schon härtere Nüsse zu knacken als die Vernichtung der nun auf uns zurollenden Jäger-Armarda, die eigentlich nur doch ihre zahlenmäßige überlegenheit eine Bedrohung darstellte, der wir jedoch recht schnell Herr wurden. Dennoch war ich sehr dankbar das die Vernichtung des Kronos-Flagschiffs von CIS-Einheiten erledigt wurde, da mein Wingman und ich nicht ohne erheblichen Schaden aus dem Getümmel mit der feindlichen Jäger-Schar hervorgegangen waren.

Jetzt galt es nur noch, meinem Bruder, dessen ich mich wahrhaft schäme, das Handwerk zu legen. Ich nahm also Kurs auf Kronos und nahm mir meinen Bruder vor. Ich weiß, daß diese Art der Behandlung unter Brüdern normalerweise nicht üblich ist, aber besondere Umstände erfordern manchmal besondere Taten ...

Persönliche Aufzeichungen von Ser Lev Arris: Nachtrag

Da ich glaube, daß nur sehr wenige Personen in der Galaxis schon einmal etwas ähnliches erlebt haben, habe ich meine Geschichte für die Nachwelt aufgezeichnet. Ich möchte aber gerne ergänzen, daß meine Aufzeichnungen nicht vollständig sind. Aufgrund chronischem Geldmangels mußte ich immer wieder mein Hauptziel zurückstellen und mir durch Kampf und Handel das nötige Kleingeld für das Hightech-Equipment, das für die Durchführung derart heikler Aufträge von Nöten ist, zu verdienen. Da ich den Leser meiner Aufzeichnungen nicht mit dem Tagesgeschäft eines Händlers oder Söldners langweilen wollte, habe ich mich in meinen Aufzeichnungen auf die wesentlichen Bestandteile meines Abenteuers beschränkt.

Shine

Die Lösung von Shine schickte uns Gerald Wiechert aus Kiel.

Schaue Dir erst mal die beiden Videos am Anfang an. Wenn Du das Spiel startest, stehst Du vor Deinem Hotel. Drehe Dich um und geh hinein. Gehe zur Rezeption und drücke auf die Klingel. Nimm dabei noch das Bild mit! Gehe dann zum Fahrstuhl und in Dein Zimmer. Klicke auf den roten Punkt; Dein persönlicher Anrufbeantworter meldet sich, Klicke auf seinen Mund und sieh Dir dann das Video von Natasha an. Bevor Du das Zimmer wieder verläßt, nimm den Schrankschlüssel mit. Fahre wieder runter und verlasse das Hotel. Wenn Du wieder draußen bist, drehe Dich nach links und schaue dann nach oben, um Dir das Video anzuschauen. Drehe Dich dann zweimal nach rechts, gehe vorwärts bis zur zweiten linken Straßeneinmündung und gehe zur Pyramide. Gehe dann in die rechte Tür, die linke ist sowieso verschlossen und rede mit Geena. Gehe dann weiter durch die Tür (sieht aus wie ein Ohr, hehe) und laß Dich von den beiden Cops vollsülzen. Gehe wieder raus der Pyramide und achte dabei nicht auf die Schlange die am Boden schleicht; im Moment gibt es nichts Interessantes mehr in diesem Raum...



Hier darf georgelt werden

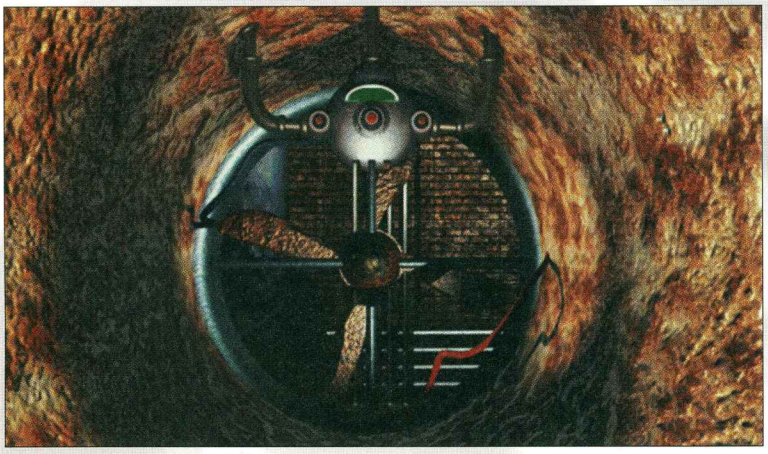
Gehe dann zum Cloneshop, das Gebäude liegt, von Deinem Hotel aus gesehen, ganz rechts am Ende der Straße. Gehe die Treppe hoch und betrete den Raum, indem Du auf die komische Spalte klickst. Schaue Dich gut um, und nehme den Finger aus der runden Maschine. Gehe dann zum "Fernseher" und schaue Dir das Video mit Cosmilla genau an! Im Hintergrund ist der Code für die Tür versteckt. Er lautet: TK242 . Lasse Dich von Cosmilla vollsabbeln und gehe dann an den Computer gegenüber. Drücke den ganz rechten Knopf und klicke dann auf die Nase. Schaue Dir dann die Bilder an, und merke Dir die Adresse zu Natashas Zimmer (3028R). Nebenbei kannst Du auch noch auf Shadow klicken, der daneben in der Glas-Box steht. Verlasse den Raum wieder und gehe zurück ins







Und hier dürfen Sie sich ausk..., wenn der Orgler gar schlecht spielt



Knipsen Sie den Ventilator doch mal an



Was für ein Rohr!



Trautes Heim? Nein!

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



Unser Martin Mirbach war schon immer ziemlich kopflos

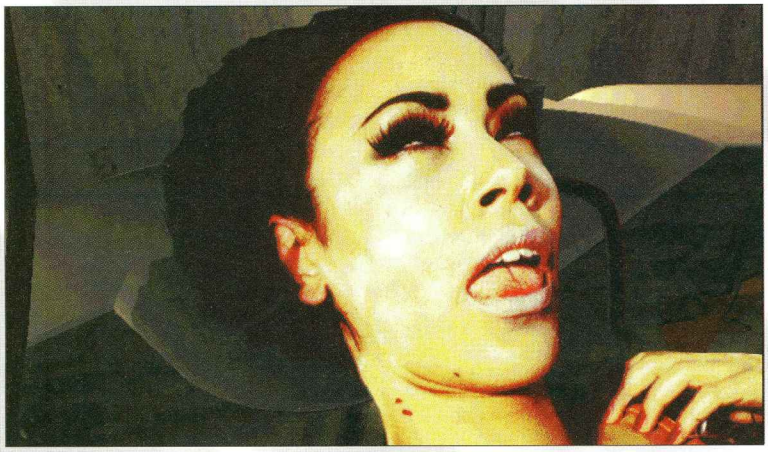
Hotel. Gehe zur Rezeption und drücke mit dem Finger, den Du im Cloneshop mitgenommen hast, auf die Klingel. Benutze dann den Fahrstuhl und gehe in Shadows Zimmer. Stelle jetzt zuerst den Wasserhahn an und warte etwas. Nach einiger Zeit erscheint im Spiegel die Nummer 58669. Gehe dann zu Shadows Anrufbeantworter und klicke auf die Nase, gebe dann die Nummer ein und schaue Dir das Video an. Klicke dann auf den Mund und schaue Dir die drei Videos von dem Journalisten an.

Verlasse das Zimmer wieder und gehe ins Zimmer Nr. 105. Gehe zum Anrufbeantworter und klicke auf seine Nase; lies den Text oder laß es bleiben. Öffne dann mit dem Schlüssel den Wandschrank. Nimm die Hymne und verlasse das Zimmer wieder. Verlasse das Hotel und gehe zum Fahrstuhl. Tippe die Nummer von Natasha ein (das "R" im Code steht für den rechten Pfeil, welchen Du nach dem Anhalten des Liftes sofort drücken mußt) und betrete ihr Zimmer. Gehe zum Kühlschrank und öffne ihn einen Spalt breit. Gehe durch den runden Tunnel und spiele mit dem Anrufbeantworter. Klicke auf den Mund und schaue Dir die Videos an. Klicke dann auf die Nase und lege das Bild, welches Du am Anfang mitgenommen hast, ein. Schaue Dir die witzigen Morphing-Sequenzen an. Gehe dann in den quadratischen Tunnel. Wie Du siehst, hat Natasha sich verabschiedet.

Verlasse den Raum und Natashas Zimmer wieder und fahre hinunter; der Kühlschrank ist sowieso noch nicht abgetaut. Ignoriere die beiden Kreise mit den Kugeln in der Mitte; dazu später mehr! Gehe jetzt in das Mausoleum von Selene und gehe zu dem Gerät unter ihr. Die erste Stufe ist eine Kugel, die zweite eine unregelmäßige Säule und die Dritte eine Pyramide. Die Tür geht auf und Du siehst ein großes Dreieck. Aktiviere nur das kleine blaue Dreieck. Verlasse das Mausoleum wieder und gehe ins Irrenhaus. Wenn Du es betrittst, siehst Du vor Dir ein Bild; schaue es Dir genau an, es hat mit den Kugeln in Natashas Zimmer zu tun! Du kannst jetzt noch zu Rameses Ray gehen, der unten in seiner Zelle schmort; er gibt 'ne Menge Müll von sich. Wenn Du Dir das Bild gemerkt hast, gehe zurück und in Natashas Zimmer. Stelle dann die Kugeln so ein, wie auf dem Bild gezeigt. Klicke dann auf dem Gerät, was da aus dem Boden kommt, nur das kleine blaue Dreieck an. Vielleicht ist der Kühlschrank schon abgetaut, aber ich glaub's nicht!?! Fahre wieder runter und gehe zur Abwechslung mal in die Disco (Space Bar). Dort gehst Du zu der Frau mit dem durchsichtigen Gewand, die da rumtanzt.

Links von ihr sitzt ein Typ auf dem Boden. Klicke ihn an und er schwebt ab. Wähle jetzt das ruhigste Musikstück (5) und regle die Lautstärke soweit runter, daß die Leute noch nicht anfangen, rumzubrüllen. Gehe jetzt zu Geena und rede mit ihr. Du mußt sie zweimal anklicken, damit sie Dir alles sagt. Du erfährst von ihr den Code zu ihrem Zimmer (1705R). Verlasse die Bar und gehe zum Fahrstuhl, fahre zu Geena. Was jetzt passiert, ist nicht erwähnenswert, hehehe... Nach kurzer Zeit verläßt sie das Zimmer. Gehe zu ihrem Anrufbeantworter und klicke auf die Nase. Lies den Text. Klicke dann auf den Mund und lies wieder den Text und schaue Dir das Video an. Verlasse jetzt ihr Zimmer und fahre zu Natasha. Hole die zweite Hymne aus dem Kühlschrank und gehe dann zur TCMC in der Pyramide...Setze in das Gerät, was hinter dem Mischpult steht, die Hymne ein, die Du gerade bei Natasha aus dem Kühlschrank geholt hast. Gehe zum Mischpult und aktiviere sämtliche Kanäle. Lasse die Hymne abspielen. Vergiß nicht, die Hymne wieder mitzunehmen! Gehe jetzt zur "Sonnenuhr" und klicke folgende Kombination ein: 67341.

Ein Tresor öffnet sich, aktiviere hier nur das blaue Viereck. Wenn Du auf den kleinen gelben Knopf unten rechts drückt, erscheint eine Nachricht von Shadow und der Code TC07. Diesen kannst Du in den Terminal im vorderen Raum der Pyramide eingeben, um neue Informationen zu erhalten. Verlasse jetzt die Pyramide und gehe in die Tür auf der anderen Seite; sie ist jetzt nicht mehr verschlossen. (Zweite CD einlegen).



Ob Michel mal wieder am Herd gestanden hat?

Schaue Dir das Bild von Ebonee an und klicke auf seinen Namen. Gehe dann in den Raum mit der Orgel. Stelle den Hebel an der Orgel nach oben! Es tut sich aber noch nichts! In dem Raum findest Du dann noch drei Türen. Gehe zur Linken und öffne sie durch Anordnen der Symbole: Finger, Ohr, Finger, Auge. Du mußt diese Symbole von unten eingeben, sonst geht's nicht! In diesem Raum befindet sich links ein Kompressor mit vier Knöpfen. Drücke den Knopf unten links und das Gerät öffnet sich.

Die Ventile müssen beide in waagerechte Stellung gebracht werden. Die rote Sicherung wird reingedrückt und mit dem oberen rechten, gelben Knopf gibst Du dann Vollgas. Verlasse den Raum wieder und gehe zur rechten Tür. Wenn Du sie berührst, ertönt eine Melodie. Diese spielst Du auf der Orgel nach: 3. Taste von rechts, 5. Taste von rechts, 4. Taste

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 2

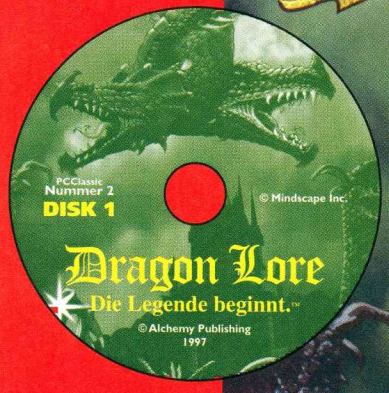
DM 16,80 • Sfr 16,80 • öS 136

Unverbindliche Preisempfehlung

Dragon Lore

Die legende beginnt.™

Vollversion



DISK 1

Komplett deutsch

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

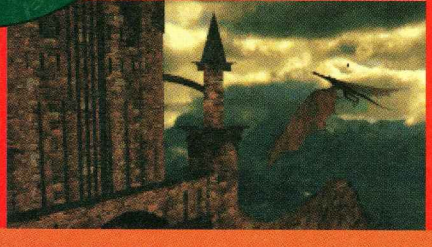
Phantastische 3-D Grafiken
Intuitive Spielsteuerung
Packendes Gameplay auf 2 CDs

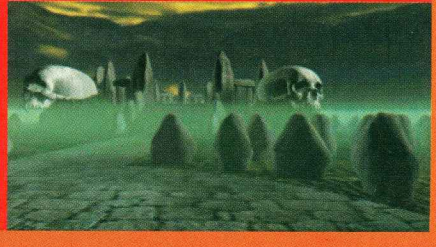
Vollversion



DISK 2

Genre: Adventure





Jetzt im Handel



von links, 2. Taste von links und die 4. schwarze Taste von links. über der Klaviatur sind nun 3 Funzeln an und Du kannst die rechte Tür öffnen. In diesem Raum befindet sich ein Fahrstuhl und ein Glockenspiel, der Rest ist noch nicht wichtig. Gehe dann in den Fahrstuhl und drücke Rauf, Runter, Runter, springe dann aber, bevor er losfährt, wieder raus, und gehe den Fahrstuhlschacht runter. Du mußt Dich etwas beeilen, sonst kommt der Fahrstuhl zu schnell wieder! Gehe dann links zur Kellertür und öffne sie. Dahinter ist noch eine zweite. Darauf ist eine Sternenkonstellation abgebildet. Schaue sie Dir genau an. Gehe dann zurück und betätige den linken großen Hebel, um die Treppe nach rechts zu bewegen. Der Fahrstuhl müßte jetzt wieder da sein!

Fahre mit ihm nach ganz oben (2x Rauf drücken); dort findest Du ein Teleskop. Klicke auf das Symbol und merke Dir die Tonfolge (Du brauchst sie für das Glockenspiel). Das Symbol verschwindet und Du siehst ein Fadenkreuz; nimm nun mit den Drehrädern die "strahlende Sonne" ins Visier. Wenn sie drin ist, fließt weißer Strom (oder sonst was) durch die Leitungen. Fahre nun zurück in den Raum mit dem Glockenspiel und spiele diese Tonfolge nach. Zuerst den rechten Knopf und dann jeden zweiten drücken. Dadurch öffnet sich rechts



vom Glockenspiel ein Schaltpult. An diesem mußt Du die richtigen Farben einstellen. Stelle den Schalter auf die linke Position und stelle mit den Reglern überall ein leuchtendes Gelb ein, stelle ihn dann auf die rechte Position und stelle die Farbe Violett ein. Klicke dann wieder auf den Schalter, so daß er in der Mitte steht; nun fließt ein violetter und ein gelber Strom durch die Leitungen. Gehe dann in den Raum neben dem Fahrstuhl und gehe zur Glaskugel. Klicke dann auf das Symbol bis das Auge erscheint und klicke auf die Glaskugel.

Schaue Dir das Video von Selene an. Klicke dann wieder auf das Auge bis der Mund erscheint und dann wieder auf die Glaskugel. Schaue Dir auch dieses Video an. Gehe dann in den Kompressorraum und zu dem Schaltpult auf der rechten Seite. Bewege den ganz rechten Hebel nach vorne, klicke jetzt auf den ganz linken und dann, wenn der Kopf erscheint, auf die Nase. Jetzt wird es schwer! Du mußt mit den einzelnen Wortbausteinen das Wort "EWIGKEIT" bauen! Dafür kann ich Dir keine Hilfe geben, weil man sich da nichts aufschreiben kann. Ich habe etwa 20 Minuten



Anfangs harmlos...

gebraucht, bis ich alles richtig zusammengeschoben habe). Wenn Du das geschafft hast, kannst Du Dir mal die ganzen Sachen ankucken, recht interessant. Gehe dann wieder zurück und bewege den mittleren Hebel nach vorne. Schaue Dir den ganzen Kram gut an...Für den rechten Hebel habe ich noch keine Verwendung.

Gehe dann zurück in Raum mit dem Glockenspiel und fahre in den Keller. Benutze den Hebel um die Leiter wieder nach links zu schieben. Gehe jetzt durch die Tür und dann durch die zweite Tür; sie ist jetzt nicht mehr verschlossen. Gehe danach etwas in den Gang und drücke den Stern hinunter. Lege die Hymnen in die Maschine. Eine Sirene fängt an zu nerven. Gehe zu dem grünen Monitor und schaue Dir den Bericht an. Wie Du siehst, fehlt das Medium. Und das bist Du!!

Gehe jetzt in den Kompressorraum und stelle die Hebel am Kompressor ein, linker Hebel waagerecht, rechter Hebel senkrecht. Stelle dann den Kompressor auf ca. 50%. Stelle jetzt den Hebel am Stuhl um und achte darauf, daß auch der Hebel an der Orgel wieder aus ist (also waagerecht). Setze Dich dann in den Stuhl und Du wirst gedreht. Klicke nun auf den Stern an der linken Seite. Das Tor öffnet sich, und ab geht die Post! Du hältst vor einem Ventilator. Vorsicht, nicht draufklicken, hehe, Hackfleisch! über dem Ventilator sind zwei Knöpfe, die die Leitungen trennen, erst den linken, dann den rechten Knopf drücken und der Ventilator ist erledigt. Jetzt bist Du in einem Treppenhaus. Gehe in die kleine Holztür links von Dir. Folge dem Gang und gehe bei der ersten Abzweigung nach links in die Tür. Schaue Dich etwas um...und verlasse den Raum wieder. Gehe jetzt direkt gegenüber weiter bis zur Stahltür. Auf der linken Seite ist ein Codeschloß. Du mußt nur die Knöpfe anklicken, die etwas grün leuchten, dann geht die Tür auf. Vor Dir ist ein Mischpult, rechts von Dir ein Schalter, bewege ihn nach rechts. Du kannst jetzt ein bißchen Musik hören.

Links von dem Mischpult steht ein Clonetainer. Klicke in der Mitte auf ihn drauf und nimm dann die Hymne mit. Verlasse den Raum wieder, gehe zurück zum Gang und dann weiter geradeaus. Jetzt wird's etwas duster. Klicke Dich einfach vorwärts. Am Ende auf den roten Punkt klicken, damit die Tür aufgeht. Gehe rein und schließe dir Tür wieder! Gehe jetzt zum Clonetainer und rede mit Wetherby. Höre auf seinen Rat und auf seinen Atem. Dann Container schließen und einfach davor stehen bleiben. Dauert etwas. Dann fliegst Du nach oben, und durch das Loch. Du bist jetzt in einem Tresorraum. Unbedingt speichern! Klicke auf die linke Armlehne von dem roten Stuhl und lege die Hymne ein. Schaue Dir jetzt den ganzen Kram an und warte, bis das "Projekt der Ewigkeit" gestartet wird. Wenn die Spannung aufgebaut ist, verlasse den Stuhl. Ignoriere die Warnungen einfach. Gehe dann zu dem Container auf der rechten Seite, wo der Replikator drin ist. Gebe dann die Werte für die Zusammensetzung ein: 50%, 40% und 10%. Starte dann die Replikation.

Ist dies erledigt, siehst Du gegenüber Shadow. Gehe jetzt aus dem Raum und dann nach links an das Gerät mit dem grünen Monitor, damit steuerst Du Shadow! Bewege ihn jetzt auf den Stuhl zu und setze ihn drauf. Schaue Dir dann das Video an und gehe dann wieder zum Stuhl. Drehe Dich herum und Du fliegst direkt ins Irrenhaus, wo Rameses Ray schon auf Dich wartet.



...kommt am Ende der große Knalleffekt. Na denn Mahlzeit!



Gehen Sie direkt dorthin, ziehen Sie nicht 4000 Mark ein

Kurztips

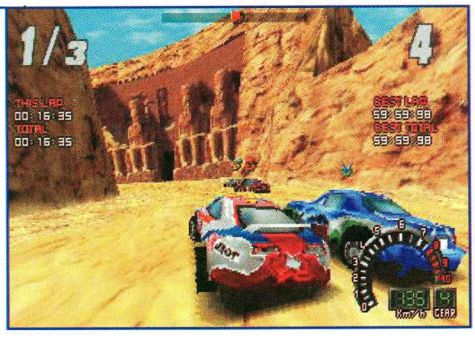


Bundesliga Manager 97

Wenn Sie in der zweiten Saison (1998) Festgeld für die Dauer eines Jahres anlegen, so bekommen Sie am nächsten Spieltag den Gesamtbetrag direkt ausbezahlt. Dieser Trick funktioniert allerdings nur im Jahr 1998 ! Auf diese Weise sollten sich schnell 200 Millionen erwirtschaften lassen

Wenn man Spieler mit hohen Vertragssummen haben will, dann geht man erst in die Aufstellung und setzt den Spieler im Tor ein. Danach geht man in die Verträge und klickt den Spieler an. Jetzt können Sie das Gehalt des Spielers langsam in 1000, dann 500 und schließlich 100-Mark-Schritten drücken. Am besten orientiert man sich anhand des Taschenrechners auf die Differenz der Beträge, dann sieht man, um wieviel Mark man das Gehalt drücken kann. Wichtig ist in jedem Fall, daß der Spieler im Tor steht – und es funktioniert mit jedem Kicker!

Bleifuss 2

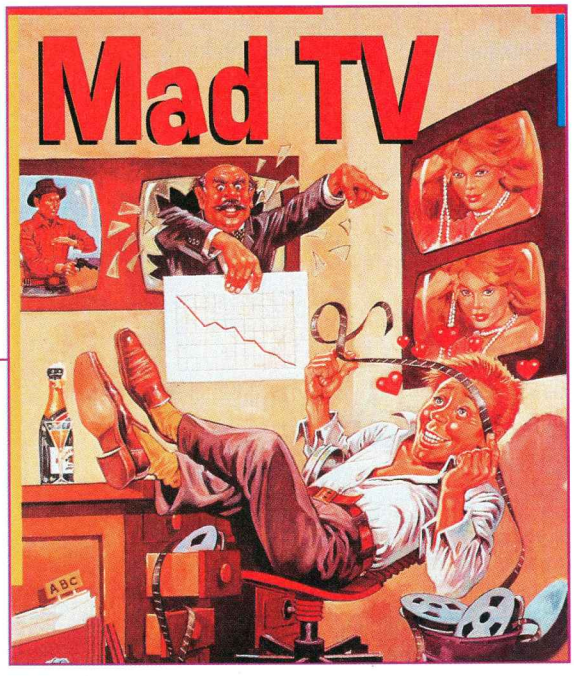


Schalten Sie direkt nach dem Start in den 4. Gang, und nach ca. 1 Sekunde in den 3., nun sollten Sie garantiert unter den Ersten sein.

Syndicate Wars

Benutzen Sie erst den Tarnschild und dann den Überzeugungsstrahler. Sie werden bemerken, daß keine Energie mehr für den Tarnschild verbraucht wird. Dieser Trick funktioniert auch bei Agenten und Kultisten.





Mad TV

Gehen Sie in die Filmagentur, und klicken Sie den grünen Koffer in der rechten Ecke an. Hier steht Ihnen ein kostenloser Film zur Verfügung. Versuchen Sie möglichst hohe Schulden zu erreichen (in kurzer Zeit), weil irgendwann Ihre Schulden ins Plus umschlagen. Dies kann man beispielsweise beim Kauf von Studios tun, jedoch sollte für eine erfolgreiche Aktion zwischendurch das entsprechende Büro verlassen werden, andernfalls kann es passieren, daß das Programm "abschmiert" und Sie neu starten dürfen. Und: Drücken Sie doch einmal [J], wenn der Spieler im Gang herum lauft.

Windows Minesweeper

Wer Windows 95 besitzt, hat sich garantiert schon einmal an dem Bombensuchundbloßnichtfindspielchen die Zähne ausgebissen. Selbst hierfür gibt es einen Cheat, den wir speziell für W95-Neukunden hier verraten. Für diesen Cheat benötigen Sie einen dunklen Hintergrund. Tippen Sie im Spiel xyzzy RüCKSCHRITTASTE][SHIFT]+[RüCKSCHRIT TASTE]. Wenn Sie nun mit der Maus über das Minenfeld gehen, leuchtet in der linken oberen Bildschirmecke ein Pixel weiß, wenn keine Mine darunter ist. Und weil' s so schön war, gleich noch einer für...

Windows Solitär

Klicken Sie auf den Stapel, dann Spiel/Rückgängig wählen, [STRG]+[ALT]+[SHIFT] drücken, wobei einzelne Karten vom Stapel gezogen werden können; die Anzahl der Durchgänge ist unbegrenzt.

Schatten über Riva

Wenn im dritten Level der Spinnenkönigin die Puste ausgeht, sollten Sie einmal folgenden Trick versuchen: Nachdem man die Schräge hinter sich gelassen hat, sollten Sie sofort einen Magiekundigen von der Gruppe trennen und Visibili Vantir zaubern lassen (eine Spielrunde reicht völlig aus). Diesen einzelnen Helden schicken Sie nun nach vorne:

1. Er weicht nun dem Kampf gegen die Spiegelbilder aus
2. Er kann zur Königin vormarschieren.

Nachdem man sich den netten Film angesehen hat, holt man die anderen Helden und geht zusammen noch einmal zur Königin, um ihren Todeskampf zu sehen. Jetzt schnell das Amulett benutzen, und Sie können sich zurücklehnen und den Abspann genießen.

Hellbender

Tastencheats:

* STEROID	=	Unverwundbarkeit
* IMPUMPD	=	alle Waffen
* URDEADx	=	bitte geben Sie für x eine Nummer ein, um die entsprechende Waffe zu erhalten
* TOTLPWR	=	Basisenergie auf 100%
* MAXMEUP	=	Rüstung auf 100%
* AUTEMx	=	bitte geben Sie für x eine Nummer ein, um auf den entsprechenden Planeten zu gelangen
* IMSTUCK	=	beendet die aktuelle Mission erfolgreich und beamt Sie zum nächsten Planeten





Wanted

Jeder hat mal Probleme in dem einen oder anderen Spiel. Nur: Wer hilft einem dabei? Nun, die besten Helfer sind – andere Spieler! Und genau darum geht es: Sie schicken uns Ihre Fragen zu aktuellen oder älteren Titeln (ausschließlich PC und bitte nicht allzuviel Text, desto größer die Chance, abgedruckt zu werden), und wir veröffentlichen sie hier in der Helpline (kostenlos, versteht sich). Auf diese Fragen gibt es dann (hoffentlich) Antworten – und zwar seitens anderer Leser. Alle, die sich mit ihren Antworten beteiligen und die wir abdrucken, wandern in einen großen Topf, aus dem wir im Oktober insgesamt fünf ziehen, die dann ein Jahresabonnement der PC Power 1998 gewinnen. Bedenken Sie: Je genauer die Frage, desto genauer die Antwort. Beispiel: "Ich sitze bei XY im Raum AB fest. Wie komme ich am Roboter im Westen vorbei?" Oder: Wer hat einen Cheat für unendlich Leben für Spiel ABC? Wir warten auf Ihre Fragen, die Sie bitte an folgende Adresse schicken:

SMP Publishing
Kennwort: Wanted
Postfach 3161
48561 Gronau

Komplettlösungen und Tips – unabhängig von dieser neuen Rubrik – schicken Sie weiterhin an die gleiche Adresse, aber versehen mit dem Kennwort HELPLINE.

Wenn der Groschen fällt

Hand aufs Herz: Sie schielen doch sicher beim Einkauf auch mal nach Sonderangeboten oder greifen wenigstens ab und zu bedenkenlos zu. An einem Schild wie "Räumungsverkauf – Ware bis zu 80% reduziert" gehen Sie auch nicht achtlos vorbei. Und wenn Sie genau wissen, daß das eine oder andere Produkt anderswo billiger ist und trotzdem die gleiche Qualität bringt (oder sogar bessere), nehmen Sie dann immer noch das teurere Produkt?

Komischerweise gilt das Prinzip "Je billiger, desto kauf ich" nicht für Computerspiele. Im Gegenteil, wenn ein PC-Game statt dem handelsüblichen Durchschnitt von 70 bis 100 Mark plötzlich nur noch drei läppische Zehner kosten soll, werden viele Kunden stutzig. Mit Worten wie "Wenn das so billig ist, kann es ja nichts taugen" werden derartige Angebote häufig verschmäht. Zu Unrecht, man sieht's am Beispiel DSF-Fußball-Manager (Test in dieser Ausgabe). Groß ist das Geschrei indes, wenn man mehr als üblich für ein Spiel hingelegt hat, das sich später als großer Flop entpuppt. Ein hoher Preis bedeutet nämlich noch lange nicht, daß auch die Qualität stimmt.

Warum müssen aber Spiele überhaupt so teuer sein? Die oft gehörte Begründung, die Produktion sei so teuer gewesen, ist keine Entschuldigung. Schließlich zahle ich im Kino auch nicht mehr Eintritt, wenn der Film 50 statt 15 Millionen Mark gekostet hat. Und da ausgerechnet Wing Commander IV, eines der teuersten Spiele überhaupt, von Anfang an "unter 100 Mark" angeboten wurde, kann diese Begründung sowieso schon mal nicht ohne weiteres durchgehen. Eine Unterteilung nach Genres erscheint genauso unsinnig – warum soll, auch das gab's schon, ein Strategiespiel (mit einer CD) teurer sein als ein Adventure (mit sieben CDs!)?

Gedanken über Verkaufspreise scheinen sich manche Firmen auch schon gemacht haben, und so wird bei einigen inzwischen auf eine Preisempfehlung verzichtet. "Die Spiele kosten eh überall unterschiedlich", heißt es dann auf Anfrage. In der Tat, allein während der Kölner Messe gab es für den Bundesliga Manager 97 Preisunterschiede von bis zu 25 Mark! Und das in einer einzigen Halle! Es ist also gar nicht mal so sehr die Branche, die die Preise diktiert, sondern der Handel, und hier speziell Computerabteilungen in Kaufhäusern. Gerade die sollten schleunigst überlegen, ob man wie beispielsweise die Karstadt-Tochter Know House dem Kunden nicht Gelegenheit geben sollte, Vollpreisspiele erst mal zu testen. Oder wenigstens eine Demo abzuspielen, zu jedem neuen Super-Autoreiniger aus den USA laufen ja auch Endlosvideos auf kleinen Fernsehern, die direkt über dem Produkt stehen. Hier wäre allerdings wieder die Branche gefordert, entsprechendes in die Wege zu leiten – es wäre aber immerhin ein Schritt in die richtige Richtung.

Wer als potentieller Käufer auf Nummer Sicher gehen will, orientiert sich an Fachzeitschriften – oder er wartet, bis das gewünschte Spiel zum reduzierten Preis neu angeboten wird (mitunter schon nach zwei bis drei Monaten). Eventuell wird es auch später als Teil einer Kompilation herausgebracht, die dann nicht mehr kostet als ein einzelnes Game. Ansonsten gilt: Schauen Sie auch mal bei preiswerten Angeboten genau hin – es könnte sich für Sie und Ihren Geldbeutel auszahlen. Mit dem Nachbarn klappt's ja schließlich auch, wenn man keine Mega-Perls benutzt.



Auch meine Meinung muß nicht zwangsläufig der Meinung der gesamten Redaktion entsprechen.

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.-)

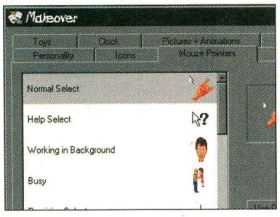
Datum Unterschrift

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.

Beavis &

Das war dann doch zuviel. Gleich vier Beavis&Butthead-CDs machten auch den härtesten unter den PC Power-Redakteuren urlaubsreif. Markus Brodrick berichtet live aus der Klapse.



Schneller war Windows 95 noch nie dem persönlichen Schönheitsempfinden angepaßt



Einfach, aber wirkungsvoll. Beavis & Butthead im Win95-Gewand



Besser kann ein Desktop auch unter künstlerischen und ergonomischen Gesichtspunkten nicht gestaltet werden

Soso. Jetzt ist es klar. Immer, wenn der Postmann zweimal klingelt und in panischer Hast einen Stoß Beavis&Buthead-CDs abliefert, landen sie ohne Umweg auf meinem Schreibtisch. Mal sehen, was wir da haben. **Calling all dorks**. Aha. **Little Thingies**. Hm, schau'n wir mal, was für süße Kleinigkeiten das wohl sind. **Wiener takes it all**. Wiener? Und noch eine Silberscheibe: **Screen Wreckers**. Endlich mal was mit Sinn und Verstand. Ja, liebe Leser, wie es aussieht, kann ich Ihnen diesmal eine ultimative Nonsens-Kollektion vorstellen. Hergestellt hat das Ganze Virgin, und der Preis beträgt je Programm 24,95 Mark.

Aller Anfang...

Doch vorweg, für alle, die Beavis und Butthead noch nicht kennen: Diese beiden Boys sind die Pausenclowns des mehr oder minder bekannten Fernsehsenders MTV, hierzulande unkodiert im Kabel und kodiert via Satellit zu empfangen. Immer, wenn auch hartgesottene Kids der 80er keinen weiteren Video-Clip mehr überstehen würden, hat die Redaktion von MTV ein Einsehen und lockert das Geschehen ein wenig auf. Soll heißen, einer der dortigen Musikredakteure bedient sich aus dem schier unendlichen Archiv und legt ein Band mit einem ganz herzallerliebsten Zeichentrickfilm ein. Doch es sind nicht Micky und Goofy oder Paulchen Panther, die da Herz, Hirn und Auge erfreuen. Speziell für das anspruchsvolle Publikum der modernen Musikdarbietung wurden neue, adäquate Charaktere geschaffen. Beavis und Butthead eben.



Oh, ein Puzzle! Dauert das bei Ihnen auch so lange? (2-4 Jahre, stand auf der Packung)

Diese reizenden (im wahrsten Sinne des Wortes, natürlich. Der Red..) Teenies verkörpern alle von Ihnen schon immer vermuteten Eigenschaften des Fast Food-Metallica-Zombies. Frei von jeder Bildung, einer klaren Aussprache und eines wie auch immer erkennbaren IQ, dafür aber behaftet mit durchdringendem Körpergeruch und merkwürdigen Ansichten von der Welt, dem Universum und dem ganzen Rest, gehen Beavis und Butthead durch eine ganz eigene Welt, die noch nicht einmal sie durchblicken. Mit anarchistischer Dummheit, ätzendem Macho-Gehabe und allen sonstigen Vorteilen des perfekten Underdogs versuchen die neuen Helden, jedermann übel mitzuspielen, verlieren dabei aber immer öfter die Vorderzähne.

Anm. des Chefzahnarztes: Also ganz der Brodrick...

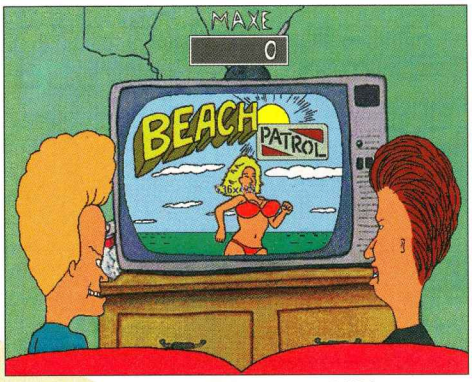
Calling all dorks

Wenn ich vorstellen dürfte? Hinter dem unscheinbaren Titel Calling all dorks verbirgt sich ein in seiner Einzigartigkeit bisher unerreichtes Anwenderprogramm, die Beavis & Butthead-Utilities nämlich. Universell einsetzbar und in freundlichen Farben gehalten, verschönert und verbessert dieses Programm jeden, aber auch jeden Bildschirmarbeitsplatz, vertreibt Ungeziefer und Kollegen (was sich ja bekanntermaßen manchmal nur schwer unterscheiden läßt) gleichermaßen zuverlässig und demonstriert, als kostenlose Dreingabe gewissermaßen, herzallerliebst die Möglichkeiten Ihrer Soundkarte. Vom digtalisierten Rülpser bis zur kurzabitur-reifen Intelligenzdarbietung (Don't know, eheheheh.) enthält dieses Paket alle Funktionen, die Konkurrenzprodukte bisher vermissen ließen. Insbesondere Microsoft-Plus-Besitzer kommen voll auf ihre Kosten. Calling all dorks installiert fröhlich eine Reihe von Beavis & Butthead-Desktop-Themen, die Auge und Ohr auf das vorzüglichste erfreuen. Hintergrundbilder und Icons auf der Arbeitsoberfläche entsprechen sofort dem Standard der Frittenfettkultur. Wem das noch nicht reicht, die



Immer feste Spucke sammeln, und dann ab dafür!

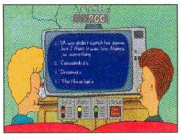
Butthead für alle



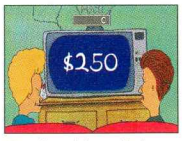
Bitte sehr. Hier kommt endlich, was uns wirklich interessiert



The Winner takes it all. Oder shall we all take a Wiener?



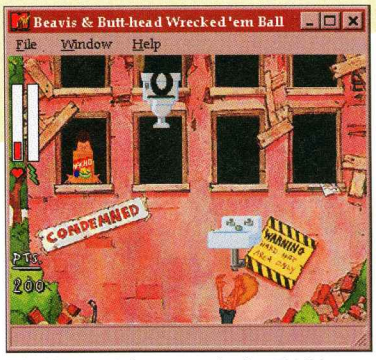
Fragen über Fragen. Und dann diese komplizierten Antworten!



Na also, hier wird langsam Knete gemacht. Warum nicht gleich so?

Geräuschuntermalung paßt sich dem Ganzen vortrefflich an.

Selbstverständlich bekommen Sie noch mehr für Ihr Geld (Magengeschwüre nämlich. Der Red..). Damit Ihnen vor dem nun sehr bunten und abwechslungsreichen Bildschirm nicht plötzlich langweilig wird, werden sowohl Aussehen desselben und Animationen regelmäßig gewechselt. Sollte Ihnen diese Funktionsvielfalt noch immer nicht genügen, können Sie Ihre Arbeitszeit mit Beavis & Butthead-Puzzles totschlagen, wichtige Entscheidungen einem B&B-Decision-Maker überlassen (wir werden ja sehen, was dabei herauskommt!) oder sich an der sprechenden Uhr erfreuen. Natürlich spricht diese Uhr



Von hier aus sieht es aus wie eine Abbildung aus "Der kleine Hausbesetzer"

genau so, wie wir es von Beavis & Butthead erwarten...

Nun die längst erwartete Antwort auf die Frage nach dem Sinn dieses Programmpakets: Es macht einfach nur Spaß und bringt viel Kurzweil in den grauen Büroalltag. Am besten wirken diese Utilities, wenn sie unbemerkt auf den Rechnern der lieben Kollegen installiert werden.

Wiener takes it all

Wie schon gesagt, wir haben förmlich eine Beavis & Butthead-Programmschwemme. Wenn Sie es unbeschadet überstehen konnten, dieses Review bis hierher zu lesen, denke ich, daß Sie ein potentieller Kunde für Wiener takes it all sind. Die Einstandsbedingungen für diesen Klub sind denkbar einfach. Wenn Sie nie genug Seifenopern sehen könne, zu wenig Werbung zwischen die Spielfilmfetzen gestreut wird und Sie jede Rateshow in der Art von "Glücksrad" mitnehmen, sind



Gebt ihnen, was sie wollen! Hau wech die Schbeeep!

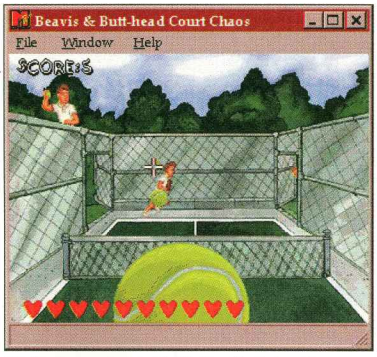
Sie hier genau richtig.

Anm. des Chefraters: Kennst Du eigentlich Leontine Ruyters, das holländische Pendant zu Maren Gilzer? Sie läuft schneller, dreht schneller, klatscht länger, lächelt echter – und das wichtigste: Sie redet nicht!

Willkommen bei der ultimativen Fernsehshow. Natürlich ist der Titel dieser Sendung nicht Wiener takes it all, sondern "The Winner takes it all". Der Grund für diese kleine Verwechslung ist ganz einfach: Im Wortschatz unserer beiden Helden kommt das Wort "Winner" einfach nicht vor. Absolute Loser denken da schon eher an den allseits beliebten "Wiener" aus der stinkenden, aber heimeligen Frittenhölle. Sowohl die Bedienung als auch der Sinn dieses Spiels sind ganz einfach. Sie nehmen zusammen mit Beavis und Butthead vor dem imaginären Fernsehschirm Platz, und schon kann die Show beginnen. Damit der Spielspaß zum Gipfelpunkt kommen kann, müssen Sie nicht alleine diesem Vergnügen frönen. Bis zu vier Mitspielern kann das Ergötzen an diesem Pausenfüller aufgedrängt werden.



Kurz nach Spielbeginn werden Sie wissen, worum es geht. Auf dem Schirm erscheinen Fragen aus den verschiedensten Wissensgebieten (Beavis & Butthead-Wissensgebieten natürlich), einen Screen später einige mögliche Antworten. Sie geben nun per Knopfdruck Ihre Antwort ab. Der Showmaster teil Ihnen dann mit, ob Sie gewonnen oder verloren haben. Für richtige Antworten gibt es, ganz wie im richtigen Leben, harte Dollars. Wer am Ende der Spielrunde am meisten einsacken konnte, ist der Gewinner. Alles klar? Dieses Spiel macht alleine wenig Spaß. Einmal angesehen und "Game over". In der Mittagspause, mit zwei oder drei Kollegen, kann das Ganze jedoch zu



Und schon wieder ein Volltreffer! Der Herr dort drüben gewinnt die freie Auswahl



Hau 'rein, Mozart. Wir ziehen hier ganz neue Saiten auf



Immer feste druff oder doch lieber verbrennen? PC Power prodly presents "Der Gipfel der Bosheit"

ausgesprochenen Heiterkeitsausbrüchen führen. Alles in allem nicht übel.

Little Thingies

Little Thingies. Auf dieser CD befinden sich eben so kleine Dingelchen. Okay, okay, Sie wollen es genau wissen. Little Thingies ist eine Sammlung von kleinen, kurzen Spielchen für alle Vielbeschäftigten, die sich mit längerem Vergnügen nicht anfreunden können oder wollen. Diese Mini-Games sind genau richtig für die kleine Pause zwischendurch. Ob Sie einmal Frust ablassen wollen oder einfach nur eine gehässige Ader an sich selbst entdeckten, hier werden Sie bedient. Insgesamt sieben kurze Ausflüge in ein Freizeitparadies für werdende Hooligans lassen keine Wünsche offen. Tun Sie, was Sie schon immer wollten. Ob es darum geht, aus dem Fenster zu spucken (und natürlich möglichst viele Leute zu treffen), die lieben Sportsfreunde mit der Tenniskanone zu attackieren oder mal selbst in der Frittenbude zu bedienen, natürlich ganz ungewöhnlich, hier kommt jeder auf den Geschmack.

Falls Ihnen Action, Anstrengung und Konzentration bei der Ausübung der mühevoll trainierten Böswilligkeit verhaßt sind, können Sie die Schar der Familie oder Arbeitskollegen auch mit einem kleinen Liedchen erfreuen. Dazu programmierten die Schöpfer dieser reizvollen kleinen Spiele eine ganz entzückende Applikation. Ganz ähnlich wie bei einem dieser friedvollen, beglückenden Programme zur Erzeugung von Hausmusik per Soundkarte können Sie auch hier eigene Musikstücke komponieren. Mannigfaltige Hilfsmittel machen Ihnen die Arbeit leicht. Schnell werden Sie gelernt haben, mit einer kleinen Klaviatur die wunderbarsten Melodien zu erzeugen. Umfangreiches Equipment ermöglicht es ihnen, die neu geschaffenen Partituren im Verfahren des Harddisk-Recording in digitaler Qualität unvergänglich abzuspeichern. Ach ja, Ihnen stehen liebevoll gesampelte Wavetable-Sounds in hervorragender Qualität zur Verfügung: schreien, rülpsen und furzen. Na dann, auf in die Schlacht, Kamerad!



Sie haben freie Auswahl. Selbst Beavis oder Butthead könnten diese Fernbedienung in Gang setzen

Screen Wreckers

Oh ja, oh ja! Endlich mal wieder! Nichts ist so gut wie ein Desktop-Utility für Windows 95. Mit etwas Fleiß und kreativem Denken können Sie rasch das Einheitsgrün Ihres Desktops in ein farbenfrohes, motivierendes Arbeitsumfeld verwandeln. Mit den meisten Desktop-Utilities jedenfalls. Wir sind stolz darauf, Ihnen aus der Beavis & Butthead-Reihe eine Serie von Tools vorstellen zu dürfen, die in Sachen Destruktivität und Geschmacklosigkeit ihresgleichen sucht. Die Screen-Wreckers tragen ihren Namen völlig zu Recht. Diese Kombination aus "Bildschirmschoner" und Bösewichtspielzeug verwandelt binnen Sekunden einen aufgeräumten Desktop in ein widerliches, beschmaddertes Chaos.

Anm. des Chefwiderlings: Soweit der sechste Teil der Reihe "Brodricks neues Vokabular, heute die Folge: Beschmaddern".

Damit Ihnen bei Ihrem Zerstörungswerk die Puste nicht allzu rasch ausgeht, können Sie unter mehreren sehr einfallsreichen Werkzeugen wählen. Mir persönlich gefiel es am besten, mit virtuellem Ketchup realer Arbeit einen ganz neuen Anstrich zu geben.

Die Screen-Wreckers sind das ideale Spielzeug für gefrustete Bildschirm-Arbeiter. Auf einmal ist es ganz unnötig, vor den Tower zu treten (Festplattenschaden erzeugen), Cola in den Tastaturstecker zu tröpfeln (selbst ausgebuffte Wartungsfachleute suchen tagelang nach dem Fehler) oder das Boot-up-Paßwort zu vergessen (fällt nach dem dritten Mal auf). Bequem aus dem Bürosessel können Sie dem Screen den Rest geben – und das Beste an der Sache: Auf Knopfdruck verschwindet der Spuk (Ganz nützlich als Boss-Key). Wir finden, daß auch Sie nicht mehr ohne dieses ganz hervorragende Spielzeug leben können.

Ein Nachwort

Wie Sie sicherlich bereits gemerkt haben, hatten wir an der geballten Ladung der Beavis & Butthead-Tools unsere helle Freude. Es wird noch Wochen dauern, bis diese Redaktion, wenn überhaupt, wieder normal arbeitet. Wenn Sie sich diese Tools entgehen lassen, sind Sie selbst schuld. Ihr Alltag bleibt dann einfach so trist wie immer. Allerdings wollen wir Sie nicht ungewarnt lassen: Fast jedes dieser Programme ist mit dem kleinen Hinweis "Don't try this at home" ausgestattet. Wir können das nur voll und ganz bestätigen. Übrigens, die besten Ergebnisse erzielen Beavis & Butthead, wenn sie nicht auf dem eigenen, sondern dem Rechner des Schreibtischnachbarn (zum Beispiel eines Chefredakteurs) installiert werden.



Cola, Ketchup, oder doch lieber O-Saft? Ruck, zuck ist der Desktop restlos versaut

Anwender-Programme

Wieder hat sich im Laufe des letzten Monats eine Reihe von Anwender-CDs auf Marco Gremmels Schreibtisch angesammelt. Zwei davon hat er sich ausgesucht, um sie an dieser Stelle näher vorzustellen.

PrintMaster Version 2.1

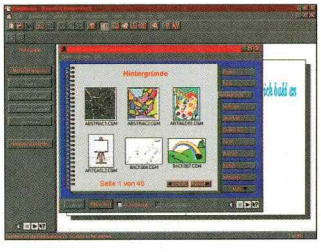
Hersteller: Mindscape

Das vielfältige Gestaltungs-Programm

Programme wie dieses hier gab es vor einigen Jahren wie Sand am Meer. "Drucken Sie sich Ihren eigenen Kalender, tolle Grußkarten oder seriöse Visitenkarten", lautet das simple Motto von PrintMaster. Auf dem guten alten C-64 hatte ich auch eine Reihe von Gestaltungsprogrammen dieser Art. Doch hat sich die Technik seitdem ja ein wenig verändert, Farbdrucker sind inzwischen billiger als ein Mittelklassewagen und Computer sind in der Lage, weitaus mehr zu leisten.

"Herzlichen Glückwunsch! Printmaster ist erfolgreich installiert worden" heißt es in etwas undeutlicher Sprachausgabe kurz nach Start des Setup-Programms. Allerdings hätte der Sprecher noch hinzufügen müssen: "Wir gehen davon aus, daß Sie dieses Programm nie mehr von Ihrer Festplatte entfernen wollen, daher haben wir auch keine De-Installation beigefügt". Darüber leicht verärgert starte ich PrintMaster und werde gleich mit Registrierungs-Hinweisen überschüttet. Während des Tests werde ich mindestens ein Dutzend Mal aufgefordert, mich bei Mindscape registrieren zu lassen, um in den Genuß von Gratis-Schriftarten und Bildern zu kommen. Doch falls Sie den gleichen Eindruck bekommen sollten, den ich zu Anfang hatte, und davon ausgehen, daß es sich hierbei um ein Sharewareprogramm handelt, haben Sie sich getäuscht.

Die Funktionen von PrintMaster sind allerdings einfach zu bedienen. Durch eine einfache Auswahl hangeln Sie sich immer weiter durch verschiedene Menüpunkte und erhalten am Ende auch fast immer genau das, was Sie sich anfangs vorgestellt haben. Ich will beispielsweise eine Karte erstellen, klicke auf das entsprechende Symbol und sehe mich einer weiteren Auswahl gegenüber. Ich muß jetzt zwischen einer Reihe von Anlässen wählen und entscheide mich für eine einfache Geburtstagskarte. Zwei Beispiele bestehen bereits. Eines davon kann ich nun anklicken und meinen Bedürfnissen anpassen, den Text ändern, neue Bilder einfügen – und das alles kinderleicht.



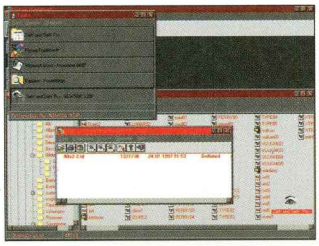
Rundum gesehen gibt es schon einige Schwachstellen, wie zum Beispiel die nervigen Registrierungshinweise. Doch können besonders die einfache Bedienung und die Vielzahl der Anwendungsmöglichkeiten überzeugen. Wer viel mit seinem Drucker umgeht, sollte sich dieses Programm zulegen.

Zieh & Sieh

Hersteller: Software Brokers

Dateiviewer unter Windows

Als ich die Aufschrift der CD las und den Titel Dateiviewer unter Windows sah, wußte ich eigentlich schon, was mich erwartete. Eigentlich – denn dieses Programm ist anders, als man es auf den ersten Blick vermuten würde. Aus diesem Grund sind wahrscheinlich auch keinerlei Screenshots auf dem CD-Inlay abgedruckt. Der Dateiviewer besteht in diesem Fall nicht aus einer Norton Commander-Oberfläche und ähnelt auch in keiner Weise dem Windows Explorer. Ganz im Gegenteil, das Programm besteht nur aus einem kleinen Icon, das immer im Vordergrund ist.



Treffen Sie auf Ihrer Reise durch das Windows-Universum irgendwann einmal auf eine Datei, mit deren Endung Sie überhaupt nichts anfangen können oder kein Programm zum Betrachten besitzen, dann können Sie einfach mit der Maus diese Datei über das "Zieh & Sieh"-Icon bewegen. Schon haben Sie den vollen Überblick. Das jedenfalls bei etwas mehr als 60 bekannten Dateiformaten.

Und das wären die Funktionen dann auch schon im Großen und Ganzen. Viele Zusatzoptionen gibt es nicht. Die Möglichkeit, zwei Dateien miteinander zu vergleichen und die Option, so viele Fenster zu öffnen, wie Sie wollen, runden das kleine, aber feine Programm ab. Arbeiten Sie also viel mit den unterschiedlichsten Dateiformaten und möchten schnell und unkompliziert wissen, was sich hinter einem Dateinamen verbirgt, dann ist dieses Programm sicherlich eine richtige Wahl. Ganz besonders übrigens dann, wenn Sie Ihren eigenen Dateimanager behalten wollen und nicht zu einer anderen Oberfläche wechseln.

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?



™, ® & © 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

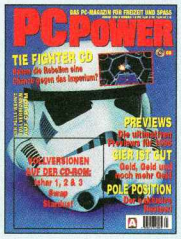
PC POWER Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

WIR SIND NOCH ZU HABEN

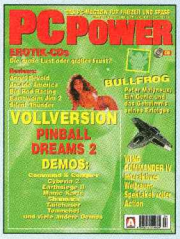
PC Power WANTED



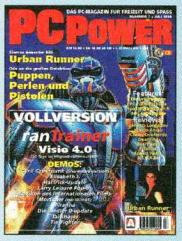
Nummer 11-12/95
Mit den Vollversionen von History Line und Chessmaster 3000



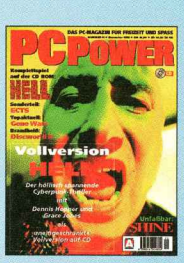
Nummer 1/96
Mit den Vollversionen von Ishar 1, 2 und 3, SWAP und Stardust



Nummer 4/96
Mit der Vollversion von Pinball Dreams 2



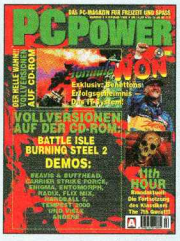
Nummer 7/96
Mit der Vollversion von ranTrainer



Nummer 11/96
Mit der Vollversion von HELL



CDPower
Millennia



Nummer 2/96
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2



Nummer 5/96
Mit der Vollversion von Der Planer (Extra) und Pinball Dreams 2 - Update



Nummer 8-9/96
Mit der Vollversion von Die Höhlenwelt Saga



Nummer 12/96
Mit der Vollversion von Wolfpack



PCClassic
Hammer of the Gods



Nummer 3/96
Mit der Vollversion von Shadow of the Comet



Nummer 6/96
Mit
15
Vollversionen



Nummer 10/96
Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill



Nummer 1/97
Mit der Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe



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

Ein Magazin von
Alchemy Publishing Ltd

Anzeigenleitung
SMP Publishing
Michel Kieselstein *("Ja, komm, zeig's mir!")*
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande

Anzeigenbüro
TETRIX Medien & Verlags GmbH
Pirrina Taufmann *("Die meisten wollen im Mai.")*
Hessenring 32
37269 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 98 10 4
Fax: 0 56 51 / 96 37 7

Power-Team
SMP Publishing
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 43 08 56 4
Fax.: (0031) 53 43 09 15 7

Chefredner
Klaus Trafford *("Laß mich mal an Deinen!")*

Stellvertr. Chefredner
Philip Paisnel *("Has Michel come yet?")*

Mitreden dürfen
Markus Brodrick *("Ich mach's Dir, keine Sorge!")*
Marc Dultz *(sprachlos)* Anm.:Was hast du ihn gefragt, Klaus?
Jonathan Eves *(noch sprachloser)*
Frank Fischer *("Ich komme gerne etwas früher!")*
Marco Gremmel *("Der Arzt hat gerade gespritzt!")*
Martin Mirbach *("Meine Freundin kommt gleich!")*
Thomas Richter *("Es müßte gleich kommen!")*
Martin Wilmer *("Ich bin fertig!")*

Hauptredner Layout und Grafik
Lourens Huizinga *("Oh, wie geil!")*

Reproduktion
Boekhoven Bosch
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Vertrieb
IPV GmbH
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Dieses Magazin sowie die mit ® © ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind urheberrechtlich geschützt (ächz, was für ein Satz). Wer glaubt, uns einfach so, teilweise oder ganz, nachahmen zu müssen, kriegt von unseren Bodyguards mit den weißen Mützen kräftig eins aufs Dach.

© Alchemy Publishing Ltd im Jahre der Zweideutigkeiten 1997

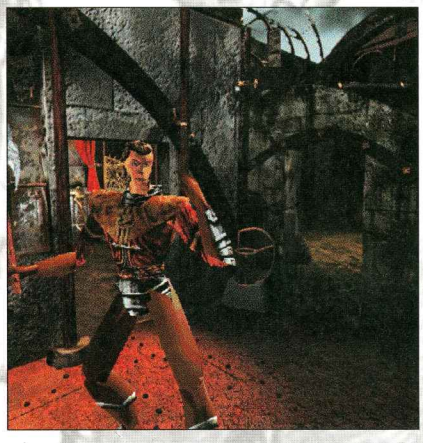
Titelmotiv: © Interplay/Acclaim

In vier Wochen kommen wir wieder!

Im nächsten Heft

Hingeflogen

Mindscape Bordeaux ist jetzt Kallisto – sonst ändert sich nichts? Wir wollten es genau wissen und berichten exklusiv über Dark Earth, Nightmare Creatures und Ultimate Race – in der Mai-Power.



Abgeprallt

Auch unsere nächste Cover-CD kommt wieder mit Vollversion – diesmal kommen wieder die Flipper-Fans an die Reihe. Mit PINBALL DREAMS von 21st Century Entertainment.

Reingelegt

Oh ja, wir haben Sie in den April geschickt. Sogar zweimal, und zwar in diesem Heft, das Sie gerade lesen. In der Mai-Ausgabe sagen wir Ihnen garantiert wieder die Wahrheit – und noch vieles mehr.

Ab 9. April 1997 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 5/97.

Mein Name: _____
Strasse, Nr.: _____
PLZ, Ort: _____

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Kleines Lexikon der Computersprache (XII)

SILICON VALLEY Eine Region im US-Bundesstaat Kalifornien, in der die ersten Mikrocomputer hergestellt wurden und der auch heute noch einen Ballungsraum für die Entwicklung von Chips darstellt.

SIMULATION Die Darstellung einer Situation in einem Computersystem, um Entscheidungen des Benutzers und Aktionen in realistischer Umgebung zu testen. In einer Simulation können Fragen wie "Was wäre, wenn?" gefahrlos, schnell und preiswert geprüft werden. So gibt es zum Beispiel Simulationen für die Pilotenausbildung oder den Betrieb eines Atomreaktors. Bei den Computerspielen erfreuen sich vor allem, Flug-, Wirtschafts- und Sportsimulationen großer Beliebtheit.

SOFTWARE Alle Programme, die auf einem bestimmten Computer laufen. Dazu zählen das Betriebssystem, die Assembler, die Compiler, aber auch alle Anwendungsprogramme und Computerspiele.

SPEICHER Ein Computer hält die Daten oder Programmbefehle im Hauptspeicher, zur Sicherung wird ein Zusatzspeicher benutzt. Das Speichervolumen wird in Kilobyte (KB), Megabyte (MB) oder Gigabyte (GB) gemessen.

SPOOLER Abkürzung für Simultaneous Peripheral Operation On-Line (dt. Simultane Verarbeitung von Peripheriegeräten). Überwindet das Problem, daß langsame Peripheriegeräte (z.B. Drucker) die weitere Ausführung eines Programms beeinträchtigen. So werden zum Druck bestimmte Daten nicht direkt an den Drucker geschickt, sondern auf der Festplatte in eine Warteschleife gestellt und nach und nach vom Druckerspooler abgearbeitet.

SPRACHEN DER DRITTEN GENERATION (engl. Third Generation Language, 3GL) Problemorientierte Programmiersprachen, auch Hochsprachen genannt, die nicht mehr von der CPU abhängig sind, wie es die Sprachen der zweiten Generation noch waren. Ihre Befehle kommen der englischen Sprache sehr nahe, müssen jedoch von einem Interpreter oder Compiler in Maschinencode übersetzt werden. Beispiele für solche Sprachen sind COBOL, FORTRAN, BASIC oder PASCAL. Bei Sprachen der vierten Generation (4GL) können Programmierer wie Laien ihr Programm fast in normaler Sprache schreiben, die Generierung des Codes geschieht fast vollautomatisch.

SPRITE Eine Figur, die vom Benutzer beeinflußt und auf dem Bildschirm bewegt werden kann. Häufig werden die Figuren in Computerspielen als Sprites bezeichnet.

STOPBIT Ein zusätzlich übertragenes Bit, das die Übertragungsgeschwindigkeit zwischen Computer und Peripheriegerät abzustimmen hilft. Stopbits gibt es nur bei der seriellen, nicht bei der parallelen Datenübertragung.

STREAMER Magnetbandspeicher, der im Grunde nicht anders funktioniert als ein Kassettenrecorder. Ein Cartridge genanntes Speichermedium entspricht äußerlich einer Audiokassette und verfügt über eine Speicherkapazität von mehreren hundert Megabyte. Der gravierende Nachteil dieser Technologie liegt in ihrer langsamen Arbeitsgeschwindigkeit.

SYSTEM Die Gesamtheit aller Dinge, die einen funktionierenden Computer ausmachen, also der Hardware inklusive Peripheriegeräte auch die Software sowie alle notwendigen Daten.



TABELLE Die Auflistung von Daten in Zeilen und Spalten. Ein Tabellenkalkulationsprogramm hilft nicht nur die Daten zu vergleichen, sondern durch die vorherige Definition einer Formel (oder Berechnungsregel) zu vergleichbaren Ergebnissen zu gelangen.

TAKTFREQUENZ Ein Steuerquarz bestimmt mit seinen Schwingungen den Arbeitstakt der CPU, vergleichbar mit dem Puls eines Menschen. Ebenso wie wir besondere sportliche Leistungen nur durch eine Erhöhung des Pulsschlags erreichen können, erhöht auch eine schnellere Taktfrequenz die Arbeitsgeschwindigkeit des Computers. Allerdings arbeiten Prozessoren mit mehreren Millionen Takten pro Sekunde, die in Megahertz gemessen werden.

TASTATUR Eingabegerät, das Zeichen in eine für den Rechner verständliche Form umsetzt. Oft, aber nicht immer, werden die eingegebenen Zeichen gleichzeitig auf dem Bildschirm angezeigt. Neben dem klassischen Buchstabenfeld einer Schreibmaschine (QWERTZ) stehen auch ein Nummernblock und einige Sondertaster zur Verfügung. Lange Zeit fanden sich auf einer standardisierten Multifunktionstastatur 102 Zeichen (daher die Bezeichnung MF 102), heute kommen häufig noch spezielle Windows 95-Tasten hinzu. Die übertragung der Daten zum Rechner kann über ein Kabel, über eine Infrarotschnittstelle oder über Funk geschehen.

TELNET Ein Internet-Dienst, der die Fernbedienung entfernter Computer (remote login) ermöglicht. Der lokale Arbeitsplatzrechner fungiert dabei als reines Terminal, also als Ein- und Ausgabegerät. Nach dem Einloggen in den fremden Rechner kann Software und Rechenleistung genutzt werden.

TERABYTE Begriff für 1000 Gigabyte, oder ausgeschrieben 1073741824 Byte.

TERMINAL Ein Gerät, das mit einem Computer verbunden ist und die Eingabe und Ausgabe von Daten erlaubt. Ein Terminal kann aus einer Tastatur, einem Fernschreiber und/oder einer VDU bestehen. Mitunter befinden sich Terminals weit von "ihrem" Rechner entfernt.

TESTDATEN Daten, mit denen ein neues Programm geprüft wird. Dabei gilt es zu beachten, daß die Testdaten alle späteren Auswahlmöglichkeiten des Benutzers, einschließlich eventueller Fehleingaben, berücksichtigen.

TEXTVERARBEITUNGSPROGRAMM Ein Programm, das zum Schreiben und Bearbeiten von Texten, Briefen, Manuskripten, usw. benutzt wird. Neben angenehmen Korrekturmöglichkeiten bieten moderne Textverarbeitungsprogramme auch eine Rechtschreib- und Grammatikkontrolle, einen Thesaurus und die Möglichkeit, Grafiken oder Daten aus einer Tabellenkalkulation in den Text einzubinden. Die Bildschirmdarstellung Geschieht dabei nach dem Prinzip des WYSIWYG (what you see is what you get), d. h. die Bildschirmdarstellungen entsprechen dem späteren Druckbild.

Oooooooops!

Gelegenheit! 100.000-Dollar-Rennmaschine an Selbstabholer, günstig, von privat.

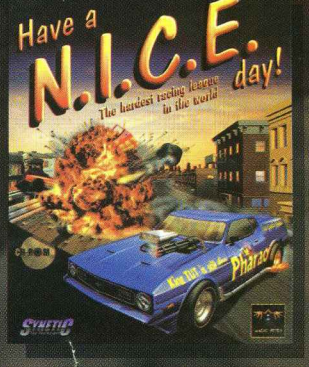
MAGIC BYTES

N.I.C.E.-PVC-Autoaufkleber für lau!

Holen Sie sich den starken PVC-Autoaufkleber „Have a N.I.C.E. day"! Schicken Sie einen frankierten und selbstadressierten Briefumschlag an nachfolgende Adresse, und der Autoaufkleber gehört Ihnen!

Selling Points GmbH
Kennwort: SYNETIC
Postfach 2863
33258 Gütersloh

Award Eidames 87% | PC Action 85%
PCtotal 90% SPIEL DES MONATS 03/97
Computer Bild Qualität sehr gut. PC Player 4 von 5 | GAMExpress 88%
TV Today: großartig



SYNETIC The Funfactory

www.magicbytes.com

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh
Im Exklusiv-Vertrieb bei Kingsoft, Aachen.



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

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

Änderungen vorbehalten