DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 5 • Mai 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

CD

HEBEN SIE AB!

AIR WARRIOR 2

Feature

MADE IN FRANCE

DARK EARTH – REISE INS UNIVERSUM

JETZT NOCH BESSER

C&C – DER TIBERIUMKONFLIKT

VOLLVERSION

PINBALL DREAMS

21st Century präsentiert

PINBALL Dreams

Ge[illegible] Sie sich die Kugel – mit dieser realistischen Flipper-Simulation!

Go online... BLOOD ist da!!!

ALCHEMY PUBLISHING

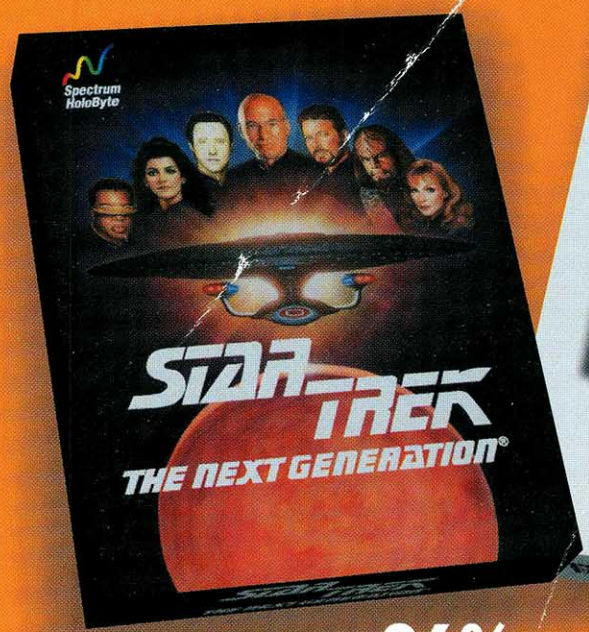
4 398016 012503 05

FUN Compilation

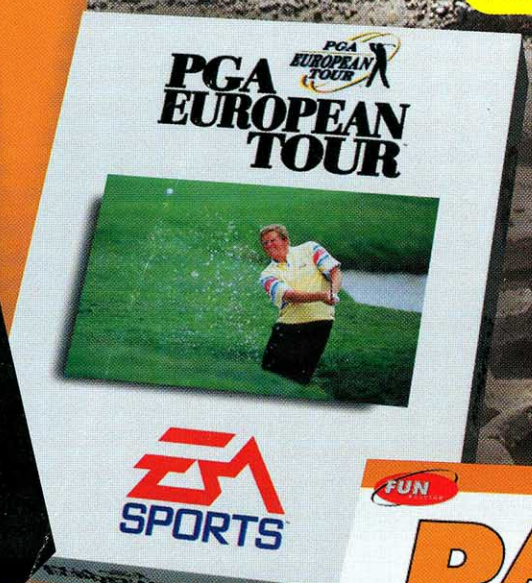
Aller guten Spiele sind 3

3 x SPIELSPASS zum Preis von einem

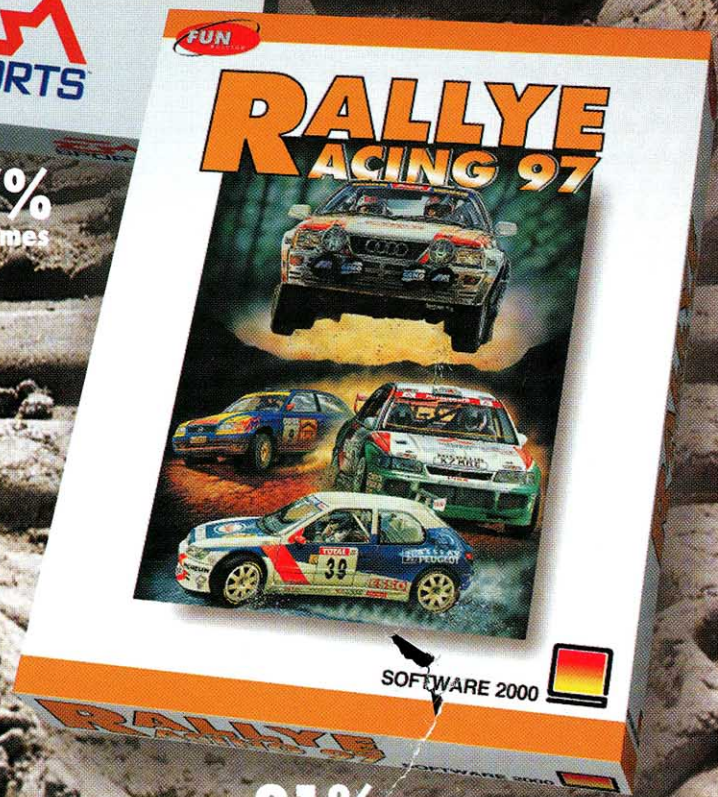
FUN COMPILATION VOL.1



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!!!

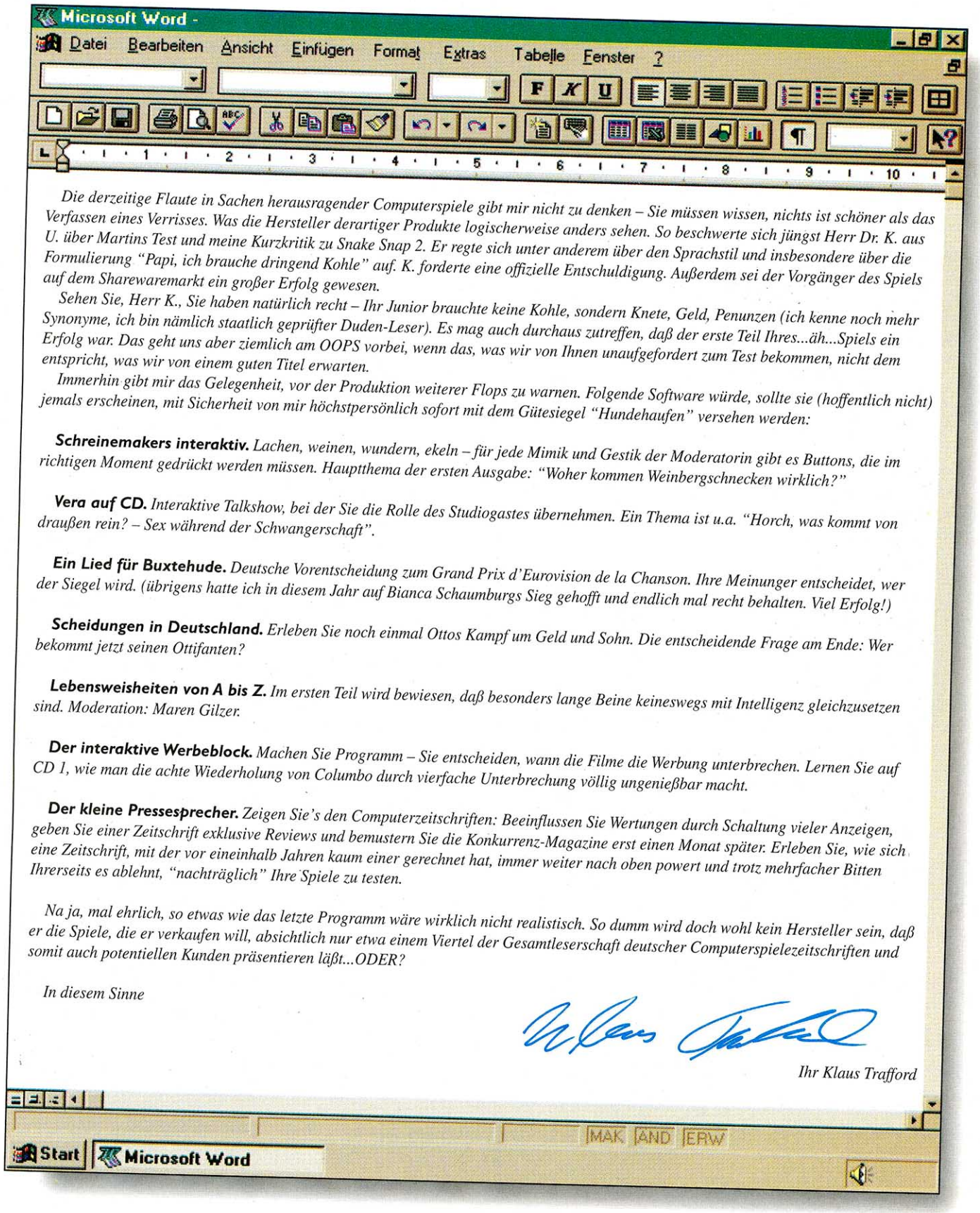
AB FEBRUAR IM HANDEL

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

Heute schon gefloppt?



Die derzeitige Flaute in Sachen herausragender Computerspiele gibt mir nicht zu denken – Sie müssen wissen, nichts ist schöner als das Verfassen eines Verrisses. Was die Hersteller derartiger Produkte logischerweise anders sehen. So beschwerte sich jüngst Herr Dr. K. aus U. über Martins Test und meine Kurzkritik zu Snake Snap 2. Er regte sich unter anderem über den Sprachstil und insbesondere über die Formulierung "Papi, ich brauche dringend Kohle" auf. K. forderte eine offizielle Entschuldigung. Außerdem sei der Vorgänger des Spiels auf dem Sharewaremarkt ein großer Erfolg gewesen.

Sehen Sie, Herr K., Sie haben natürlich recht – Ihr Junior brauchte keine Kohle, sondern Knete, Geld, Penunzen (ich kenne noch mehr Synonyme, ich bin nämlich staatlich geprüfter Duden-Leser). Es mag auch durchaus zutreffen, daß der erste Teil Ihres...äh...Spiels ein Erfolg war. Das geht uns aber ziemlich am OOPS vorbei, wenn das, was wir von Ihnen unaufgefordert zum Test bekommen, nicht dem entspricht, was wir von einem guten Titel erwarten.

Immerhin gibt mir das Gelegenheit, vor der Produktion weiterer Flops zu warnen. Folgende Software würde, sollte sie (hoffentlich nicht) jemals erscheinen, mit Sicherheit von mir höchstpersönlich sofort mit dem Gütesiegel "Hundehaufen" versehen werden:

Schreinemakers interaktiv. *Lachen, weinen, wundern, ekeln – für jede Mimik und Gestik der Moderatorin gibt es Buttons, die im richtigen Moment gedrückt werden müssen. Hauptthema der ersten Ausgabe: "Woher kommen Weinbergschnecken wirklich?"*

Vera auf CD. *Interaktive Talkshow, bei der Sie die Rolle des Studiogastes übernehmen. Ein Thema ist u.a. "Horch, was kommt von draußen rein? – Sex während der Schwangerschaft".*

Ein Lied für Buxtehude. *Deutsche Vorentscheidung zum Grand Prix d'Eurovision de la Chanson. Ihre Meinunger entscheidet, wer der Siegel wird. (übrigens hatte ich in diesem Jahr auf Bianca Schaumburgs Sieg gehofft und endlich mal recht behalten. Viel Erfolg!)*

Scheidungen in Deutschland. *Erleben Sie noch einmal Ottos Kampf um Geld und Sohn. Die entscheidende Frage am Ende: Wer bekommt jetzt seinen Ottifanten?*

Lebensweisheiten von A bis Z. *Im ersten Teil wird bewiesen, daß besonders lange Beine keineswegs mit Intelligenz gleichzusetzen sind. Moderation: Maren Gilzer.*

Der interaktive Werbeblock. *Machen Sie Programm – Sie entscheiden, wann die Filme die Werbung unterbrechen. Lernen Sie auf CD 1, wie man die achte Wiederholung von Columbo durch vierfache Unterbrechung völlig ungenießbar macht.*

Der kleine Pressesprecher. *Zeigen Sie's den Computerzeitschriften: Beeinflussen Sie Wertungen durch Schaltung vieler Anzeigen, geben Sie einer Zeitschrift exklusive Reviews und bemustern Sie die Konkurrenz-Magazine erst einen Monat später. Erleben Sie, wie sich eine Zeitschrift, mit der vor eineinhalb Jahren kaum einer gerechnet hat, immer weiter nach oben powert und trotz mehrfacher Bitten Ihrerseits es ablehnt, "nachträglich" Ihre Spiele zu testen.*

Na ja, mal ehrlich, so etwas wie das letzte Programm wäre wirklich nicht realistisch. So dumm wird doch wohl kein Hersteller sein, daß er die Spiele, die er verkaufen will, absichtlich nur etwa einem Viertel der Gesamtleserschaft deutscher Computerspielezeitschriften und somit auch potentiellen Kunden präsentieren läßt...ODER?

In diesem Sinne

Ihr Klaus Trafford

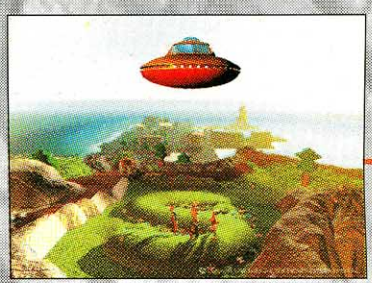
In diesem Heft

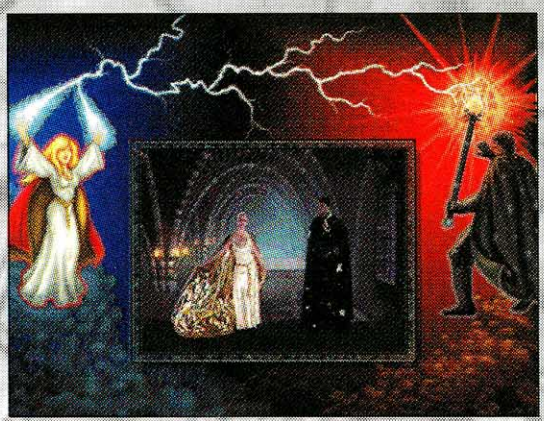
In die Karten...



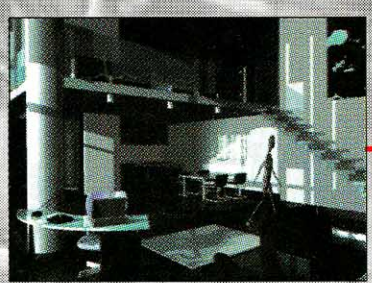
...schauen lassen sich nur recht wenige Firmen. Kalisto in Bordeaux ist da ganz anders. Was Sie in Kürze von diesem Label erwarten dürfen, lesen Sie in unserem Feature ab

Seite 16





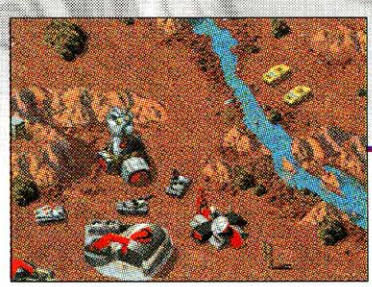




Auf Kartenspiele...

...stehen wir sowieso. Wenn dann ein berühmtes Spiel wie Magic the Gathering fast originalgetreu für PC umgesetzt wird, legen wir sogar die Originalkarten nieder. Magic-Fans befinden sich längst auf Seite

Seite 100



CD-INHALT 8

FEATURE 16

Das Dunkle Universum 16
Starbyte – Jedes Byte ein kleiner Stern? 24
So browsen Sie ins Internet 30

PREVIEWS 40

Alle Previews und Reviews auf einen Blick/Wertungssystem 40
Dark Colony 42
Fly Fishing 44
Imperium Galactica 45
Into the Void 46
Wrecking Crew 48
Neues von Activision 50
FiFa Soccer Manager 52
The Quivering 54
Ten Pin Alley 55
Little Big Adventure 2 56
Shivers 2 – Harvest of Souls 58
Tigershark 60

REVIEWS 62

Flip Out! 62
Blood 64
Darklight Conflict 66
Afterlife (Deutsche Version) 99
Magic the Gathering 100
Safecracker 102
Slamscape 104
Gubble 106
Scorcher 107
Amber – Reisen ins Jenseits 108
Botsoccer 110
G-Nome (Deutsche Version) 112
Back to Baghdad 113
Ecstatica 2 114
Battlecruiser 3000AD 116
Theme Hospital 118
Spacejam 120
Evidence 122
Air Warrior 2 124
Command & Conquer Win95 127))
Egyptia 128
Tom Clancy SSN 129
iMA1 Abrams 130
Vermeer 132

EDUTAINMENT 134

INFOTAINMENT 140

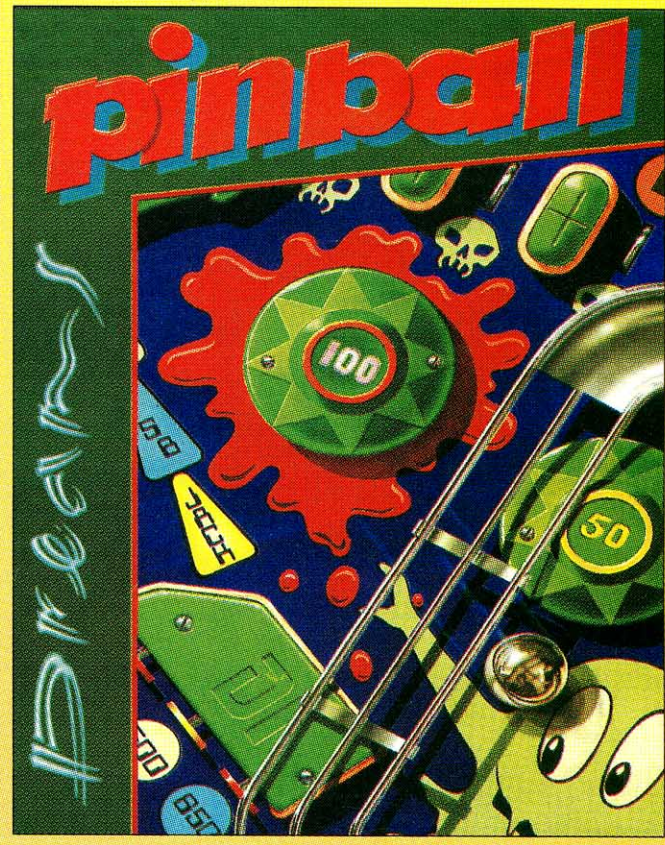
MULTIMEDIA-CDS 146

HARDWARE 152

RUBRIKEN

Editorial 3
Das sind wir! 6
News 10
Power-Shop 47
Helpline 154
Vorschau/Impressum 161
Lexikon der Computerfachbegriffe 162

Vollversion auf der CD



PINBALL Dreams

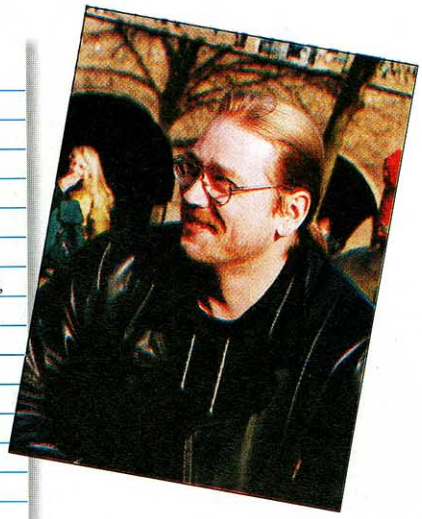
Demos auf der CD-ROM

Atlantis
Moto Racer
Stadt der verlorenen Kinder
Swing

Shareware

Darts 3D

Wir stellen uns



Markus Brodrick

Erscheinungsbild: Der Bulle von Tölz
Alter: 32
seit wann dabei: Oktober 1995
Lieblingsgenre: Ballerspiele
Ätzgenre: Sportspiele
am meisten gezockt: Microsoft Flugsimulator, Quark, Blockout
Bester Computer aller Zeiten: PC + Win 95/NT-Speichermonster
Größtes Erfolgserlebnis: Führerschein Klasse 1
Größter Flop: Kolbenklemmer an der Zündapp
Lebensziel: die TT gewinnen
was er mag: Single Malt, Super verbleit, Reifen von Metzeler, die Gummikuh, seine Kinder
was er nicht mag: Tempolimit, Normal bleifrei, Techno, lahme Rechner, üble Menschen
drei Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde: Familie, die DUC, Per Anhalter durch die Galaxis (Originalausgabe)



Martin Mirbach

Erscheinungsbild: der Melitta-Mann
Alter: 31
seit wann dabei: Februar 95
Lieblingsgenre: Interaktiver Spielfilm
Ätzgenre: Flugsimulationen
am meisten gezockt: Phantasmagoria I, Gabriel Knight 2, Tetris
Bester Computer aller Zeiten: PC + Win 95
Größtes Erfolgserlebnis: Abschied von der Bundeswehr
Größter Flop: die letzte Gehaltsabrechnung
Lebensziel: mit 137 an Altersschwäche sterben
was er mag: Wein, Weib und Gesang
was er nicht mag: Pressesprecher, die am Telefon persönlich werden
drei Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde: Freundin, Futter, Fäßchen Guinness

Thomas Richter

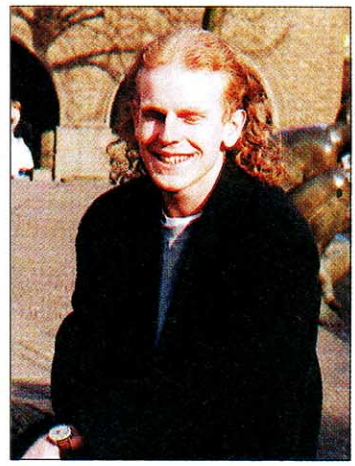
Erscheinungsbild: Black Beauty
Alter: 22
seit wann dabei: Januar 1997
Lieblingsgenre: Rollenspiele
Ätzgenre: Sport
am meisten gezockt: Bard's Tale III, Maniac Mansion, Wasteland
Bester Computer aller Zeiten: Commodore 64
Größtes Erfolgserlebnis: Beendigung des Grundwehrdienstes
Größter Flop: November 96: Auto kaputt, Job verloren, Wohnung aufgegeben, Crash mit der Freundin
Lebensziel: Unabhängigkeit
was er mag: Electronic Body Music, schwarze Klamotten, Kommunikationsmedien, Tiere
was er nicht mag: deutsche Chartmusik, Boygroups, Lügen, Systemabstürze
drei Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde: Freundin, die Front 242 CDs, HiFi-Anlage mit 2000-Watt-Lautsprechern



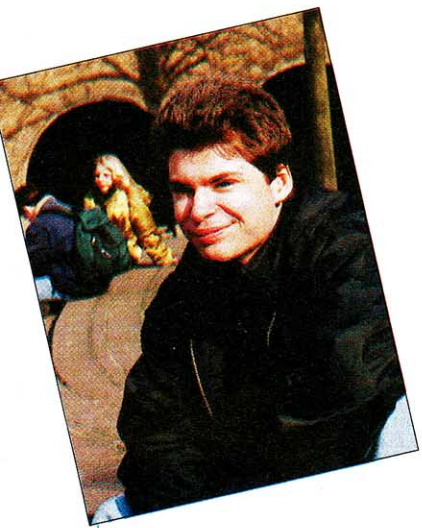


"Wie wäre es, wenn Ihr Euch mal alle vorstellen würdet?" Dieser mehrfache Ruf unserer Leser wurde erhört: Hier kommen alle Schreiberlinge der PC Power auf einen Blick.

Frank Fischer

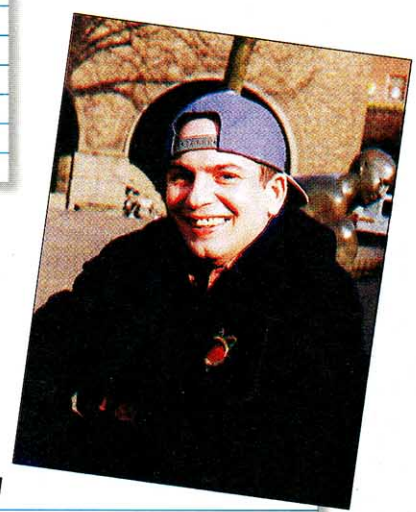


Erscheinungsbild: Der Golem – wie er in die Welt kam
Alter: 21
seit wann dabei: Dezember 1996
Lieblingsgenre: Sciencefiction-Flugsimulationen
Ätzgenre: Sport
am meisten gezockt: Tie Fighter, Wizardry 7, Wing Commander I-IV
Bester Computer aller Zeiten: Pentium MMX
Größtes Erfolgserlebnis: die Ex-Freundin nach zehn Stunden Dauer-Chat vom Computer wegzulocken
Größter Flop: der letzte Arbeitgeber
Lebensziel: Gehaltserhöhung vom Verlagsleiter
was er mag: Natürlichkeit, VGA-Planets, chatten
was er nicht mag: Unordnung, gespielte Freundlichkeit, spießige Menschen, miese Games
drei Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde: Schreibkram, Andrew Lloyd Webber-Musical-CD-Sammlung, Sonnenbrille



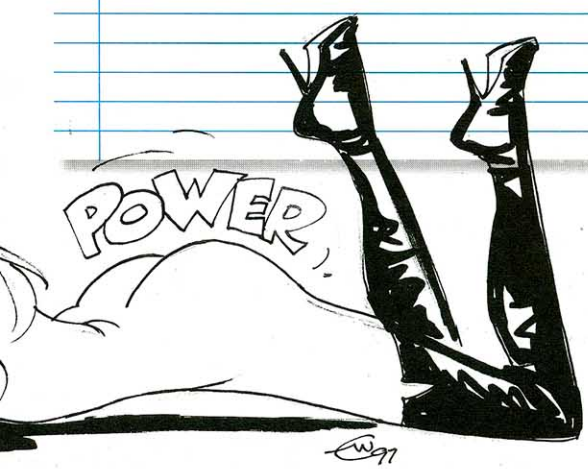
Marco Gremmel

Erscheinungsbild: Kevin – Allein zu Haus
Alter: 20
seit wann dabei: Mai 1996
Lieblingsgenre: Echtzeit-Strategie
Ätzgenre: Sport
am meisten gezockt: Mahjongg, X-Wing, Pizza Connection
Bester Computer aller Zeiten: PC-P166
Größtes Erfolgserlebnis: erste Veröffentlichung eines Textes mit 16
Größter Flop: Gehaltsabrechnungen
Lebensziel: in Hollywood als Kinokritiker arbeiten
was er mag: mehr Geld, Urlaub, ausschlafen, Kino
was er nicht mag: Win 95, Daily Soaps, den Ex-Mathelehrer, Zäpfchen
drei Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde: Freundin, Fernseher, Telefon



Klaus Trafford

Erscheinungsbild: Mini-Dickmann im Sonderangebot
Alter: 38
seit wann dabei: Dezember 1995
Lieblingsgenre: Adventures
Ätzgenre: Rollenspiele
am meisten gezockt: fast alles von Infocom, Bubble Bobble, Alter Ego
Bester Computer aller Zeiten: C64, was sonst?
Größtes Erfolgserlebnis: Chefredakteur zu sein und mit meinem Team dieses Heft zu machen
Größter Flop: Freitag, 21.3.97, Hollands A 1. Metallteil kontra Bodenblech. Ersatzwagen Corsa ohne Servo-Lenkung. Und es fehlen die News-Texte!!
Lebensziel: eigene TV-Game-Show moderieren
was er mag: Leute unterhalten, Ehrlichkeit, Freunde, lange telefonieren, gute Filme
was er nicht mag: Intoleranz, Rassismus, Ausländerfeindlichkeit, Telefonrechnungen, Menschen mit übergroßen Augenbrauen
drei Dinge, die er auf eine einsame Insel mitnehmen würde: meinen Haushalt, mein Cabrio, was zu Schreiben



Pinball Dreams

Mit Pinball Dreams feierte 21st Century seinen äußerst erfolgreichen Einstieg ins Genre der Flipper-Simulationen. Bei seinem Erscheinen wurde von den Fachzeitschriften vor allem die extrem hohe Realitätsnähe und die Spielbarkeit hervorgehoben. Auch die Features der vier Tische wurden mit viel Lob bedacht, der Soundtrack setzte dem Ganzen noch die Krone auf.

Viele Käufer von damals schwören noch heute auf ihre Dreams, und damit Sie, die es noch nicht oder nicht mehr besitzen, ebenfalls in den Genuß kommen, bringen wir Ihnen in diesem Monat den Erstling als uneingeschränkte Vollversion auf der Cover-CD.



Step by step

Um die Vollversion und die weiteren Programme auf der CD spielen zu können, sollten Sie wie folgt vorgehen:

DOS

- Stellen Sie sicher, daß Sie unter DOS einen Maustreiber installiert haben und dieser vor dem Start der CD aufgerufen wurde.
- Geben Sie am DOS-Prompt den Laufwerksbuchstaben (z.B. D), gefolgt von einem Doppelpunkt, ein.
- Tippen Sie ein: PCPOWER.
- Klicken Sie auf OK, Sie landen nun auf der Begrüßungsseite.
- Am unteren Bildschirmrand sehen Sie Buttons, u.a. VOLLVERSION. Klicken Sie diesen Button an, Sie kommen ins nächste Menü.
- Hier sehen Sie wiederum zwei Buttons. Wenn Sie den mit HANDBUCH beschrifteten Button anklicken, lesen Sie die Anleitung zu Pinball Dreams sowie die Tastaturbelegung. Der obere Button installiert Pinball Dreams auf Ihre Festplatte. Hierzu wird ein Verzeichnis 21stcent angelegt, aus dem Sie später mit DREAMS die Vollversion erneut starten können.
- Bei den Demos klicken Sie einfach auf den gewünschten Titel-Button, die Demos werden entweder auf der Festplatte installiert oder laufen direkt von CD. Bei den Titeln mit dem Klammerzusatz WIN oder WIN95 ist eine Installation aus dem Windows-Menü heraus erforderlich, sollte das Programm nicht von selbst starten, so beenden Sie das PC Power-Menü mit zweimaligem Drücken von ESC und starten Sie Windows (95) per Hand.

Windows

Unter Windows 3.xx klicken Sie auf "Ausführen" und dann auf der CD-ROM die Datei PCPOWW95.exe. Das PC Power-Windows-Menü startet nunmehr.

Unter Windows 95 ist es noch einfacher: Warten Sie, bis Windows 95 vollständig geladen ist, legen Sie dann die CD ein und schließen nun das CD-ROM-Laufwerk. Die PC Power-CD startet von selbst. Auch im Windows-Modus können Sie sich von Menü zu Menü klicken, der Programmstart bzw. Installation erfolgt wie oben beschrieben.

Ersatzleistung

Trotz gründlicher Prüfung kommt es vor, daß eine CD-ROM fehlerhaft ist und daher nicht lauffähig sind. Diese tauschen wir Ihnen selbstverständlich kostenlos um, bitte schreiben Sie an die im Impressum (Seite 129) angegebene Adresse der Redaktion. Wir bearbeiten allerdings nur Zuschriften mit beigefügten CDs. Wir leisten keinen Ersatz bei fehlerhafter Installation oder falscher Konfiguration Ihres Rechners sowie Nichtbeachtung der Angaben der Hersteller unserer Programme (vor allem hinsichtlich Speicherbedarf etc.).

Abstürze nach dem Programmstart (vor allem der Vollversion) sind nur in den seltensten Fällen auf eine defekte CD zurückzuführen. Sparen Sie Geld und kostbare Zeit und lesen Sie das DOS-Handbuch oder fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker oder den zehnjährigen Jungen von nebenan, der weiß garantiert, wo der Fehler liegt. Wir, das Power-Team, wissen nämlich nicht, wie es im Innenleben Ihres PCs aussieht und können daher leider keine Ferndiagnose stellen.

Die wichtigsten Tasten

Nach dem Programmstart können Sie durch Drücken auf SPACE das Laden des nächsten Screens beschleunigen. Sobald dies abgeschlossen ist, drücken Sie eine der Tasten

F1 bis F4

und wählen so den Tisch aus. Nachdem dieser geladen wurde, drücken Sie auf eine der Tasten

F1 bis F8

für die Anzahl der Spieler (1-8). Mit

Space

können Sie den Tisch "rütteln" (Tilt), mit den

Shift-Tasten links und rechts

werden die Flipperarme bewegt. Die Kugel starten Sie durch Druck auf

Pfeil runter (Cursor down)

Den aktuellen Tisch beenden Sie durch Druck auf

ESC

Ein weiterer Druck auf die gleiche Taste bewirkt den Wechsel ins Hauptmenü, von wo aus Sie mit nochmaligem Drücken von ESC das Programm gänzlich verlassen (jeweils nach Bestätigung).



news

Last-Minute-Previews

Normalerweise finden Sie in den News keine ganzseitigen Previews. Da aber der Spiele-Teil dieser Ausgabe bereits abgeschlossen war und wir auf die Vorstellung besonders interessanter Titel nicht verzichten wollten, sehen Sie Klaus Trafford diese und die nachfolgende Ausnahme bitte nach.

UEFA Champions League 1996/97

Wenn mir, erklärter Gegner von Leuten, die den Samstagabend mit Sportsendungen verbringen, jemand am Telefon sagt, daß es bald den Fifa Soccer-Killer gäbe, dann schalte ich zunächst erst mal die Ohren auf Durchzug. Fußball... pah! Ich habe echt besseres zu tun, als 22 mehr oder weniger behaarten Beinen nachzustarren, wie sie eine befleckte Kugel von einer Seite zur anderen treten.

Als Spieletester muß man jedoch ab und zu über den eigenen Schatten springen und auch mal so etwas über sich ergehen lassen. Und so kam es, daß ich mir (etwas widerwillig) die UEFA Champions League 1996/97 von Philips Media anschaute. Und wurde ganz urplötzlich aus einem beginnenden Halbschlaf geweckt...

Realismus mit Lizenz

UCL96/97 hat als einzige Fußball-Simulation eine offizielle UEFA-Lizenz – und Realismus wird hier großgeschrieben. Motion-Capture-Technik und eine hochentwickelte künstliche Intelligenz der Akteure erreichen eine Realitätsnähe, die in der Tat beachtlich ist. Dazu gehört selbstredend auch die Optik; hier hat man sich der Fernsehgewohnheiten der Sportfans besonnen und dementsprechende Kameraperspektiven eingebaut.

Für die Besitzer mit neuen 3DFX Karten bietet *UEFA Champions League* noch einen weiteren Genuß. Als erstes Sportspiel unterstützt es Beschleunigerkarten (Anm.: Eine solche hätte Arminia Bielefeld neulich auch gebrauchen können). Nicht nur die Vereine und deren Wappen entsprechen den echten Teams, sogar die Leistungen der einzelnen Spieler wurden in der Simulation nachempfunden.

Das Geschehen auf dem Spielfeld wartet mit vielen kleinen Feinheiten auf. Ein verletzter Spieler wälzt sich mit schmerzverzerrtem Gesicht auf dem Rasen (Anm.: und übt, mit den Händen zwischen den Oberschenkeln, den Lambada-Schrei: Eieieieieiiiii), und die Ballzauberer tricksen mit gekonnten Hackentricks die herannahenden Verteidiger aus, die gerade zur berüchtigten Blutgrätsche ansetzen wollten.

Weiter motivierend wirkt sich auch die "Tor des Jahres"-Funktion aus, die es ermöglicht, gelungene Tore der Nachwelt zu erhalten. Dabei sind alle spektakulären Aktionen aus allen nur erdenklichen Perspektiven zu betrachten, egal ob Fallrückzieher, Flugkopfball oder Doppelpässe. Diese realistische Darstellung der Bewegungsabläufe wurde dank Motion-Capture-Technik ermöglicht. Dabei konnten für deren Berechnung mit über 40 Bewegungspunkten am Körper die englischen Profi-Fußballer Martin Bowler und Gavin Smith als Paten gewonnen werden, die sich beide vor eine spezielle Kamera stellten, um die typischen Spielerbewegungen zu zeigen (Anm.: Naomi Campbell und Claudia Schiffer wären mir hier allerdings lieber gewesen!).

Daß sich auf dem Platz Akteure mit ganz eigenen Charakteristika befinden, bemerkt man daran, daß sie (im Gegensatz zu Martin Mirbach) niemals untätig herumstehen. In *UEFA Champions League 1996/97* fordern die Spieler den Ball, statt auf ein Zuspiel zu warten.

Die Präsentation des Geschehens auf dem Rasen entspricht nicht nur dem Fernsehvorbild, man kann die "Kamera" auch beliebig im dreidimensionellen Stadion plazieren. So bleibt keine Aktion vor Ihren Augen verborgen. Die Stadien sind ihren Vorbildern nachempfunden, wobei vom typischsten Fußballstadion Englands (Wembley) bis zum Hexenkessel von Mailand (Guiseppe Meazza) alle anderen vertreten sind.



Ob das Ganze tatsächlich FiFa Soccer '97 von EA Konkurrenz machen und es unter Umständen sogar von seinem Spitzenplatz verdrängen wird, bleibt bis zum endgültigen Release abzuwarten. In jedem Fall erwarten den Sportfan ein durchaus interessantes Spiel, nicht nur für den Samstagabend, das auch Sporthasser wie mich in seinen Bann ziehen kann.

Oooooooops!

Gelegenheit! 100.000-Dollar-Rennmaschine an Selbstabholer, günstig, von privat.



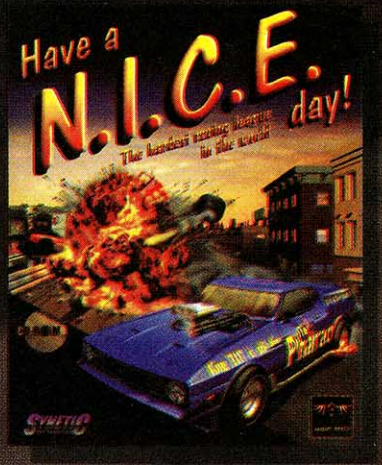
MAGIC BYTES

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 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



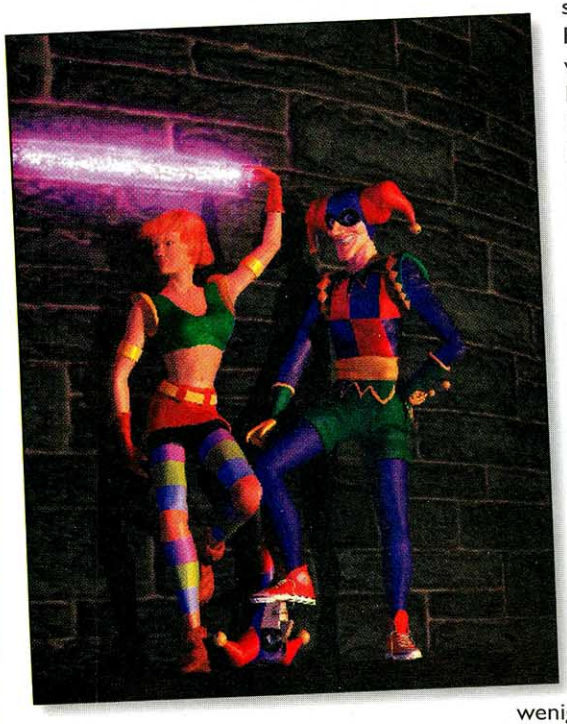
SYNETIC The Fun Factory

www.magicbytes.com

Magic Bytes, Immelstr. 38, 33335 Gütersloh
Im Exklusiv-Vertrieb bei Kingsoft, Aachen.

Pandemonium!

PlayStation-Besitzer werden sicher helläugig geworden sein, als sie soeben diesen Titel lasen. Kann es wirklich sein, daß eines der schnellsten 3-D-Jump'n'Runs aller Zeiten auf den PC umgesetzt wurde? – Es kann, und man ist sogar schon kräftig dabei. "Man" sind in diesem Fall die Mannen von **Crystal Dynamics**, die Pandemonium für BMG Interactive derzeit fertigstellen.

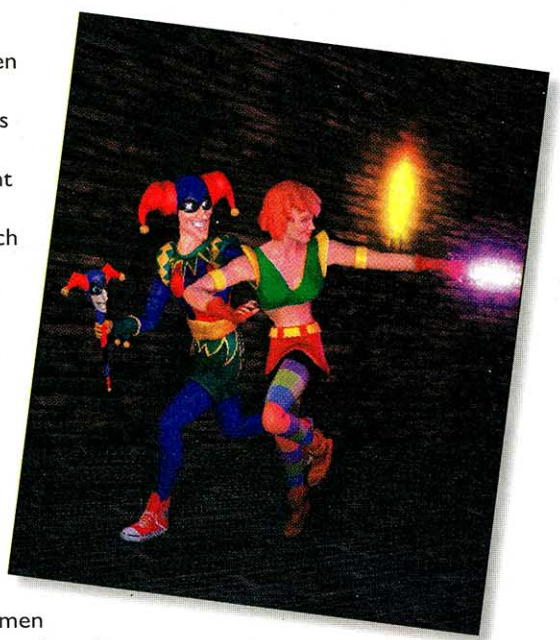


Gleich zwei Dinge vorweg: Sie werden nicht umhin können, Direct-X auf Ihrem Rechner zu installieren (oder Sie kaufen sich halt 'ne PlayStation), und Besitzer von Pentium-90 und weniger sollten die Erwartungen nicht zu hoch schrauben, das gute Stück braucht schon einige Megahertz, damit es flüssig, schnell und vor allem ohne Ruckeln läuft. Zumindest hatte ich angesichts der Test-Alpha diesen Eindruck, es kann aber durchaus sein, daß die Verkaufsversion diesbezüglich besser läuft. Vergessen wir also lahme Pentiums (Pentia? Penti? Wo sind die Lateiner?) und spielen "Pandy" gleich auf 'nem 133 – was ich da erleben durfte, ließ mir schier den Atem stillstehen.

(Anm. des Layouters: Wie schade, daß daraus kein Dauerzustand wurde...)

Geniale Grafik

Von den coolen Sprüchen der beiden (bzw. drei) Helden Nikki und Fargus (& Sid) war in unserer Version leider noch nicht allzuviel zu hören, aber dafür gab's Grafik satt. Ich konnte kaum glauben, daß das, was da vor mir scrollte und sich bewegte, *kein* Game auf der PlayStation war. Eine dreidimensionale, edel gestaltete, bunte Landschaft, zwei liebenswerte Charaktere, die sich während des Spiels in die unterschiedlichsten Formen (gigantisches Rhinozeros oder schwer gepanzerte Schildkröte) morphen können – das ist etwas, das man gesehen haben muß.



Natürlich, Sie werden zu Recht fragen, wie es mit dem Gameplay aussieht. Hier genügt ein Blick auf unser bisheriges Umfrageergebnis aus der März-Power (mehr dazu in der nächsten Ausgabe), um mir mitzuteilen, daß ein großes Interesse an Jump'n'Runs als Vollversion auf der Cover-CD besteht. Demzufolge dürfte auch die Anzahl derer, die auf etwas Besonderes in diesem Genre warten, recht groß sein.

Ohne vorgreifen zu wollen, muß ich gestehen, daß ich bislang nichts Innovatives in Sachen Ablauf feststellen konnte. Hüpfen, Pflanzen und Gegner besprühen (sieht jedenfalls so aus) und nach Bonusgegenständen suchen gab's schon zuhauf. Aber – und das macht eben den Unterschied – bei *Rayman* von Ubi Soft hat man seinerzeit zunächst auch gesagt: "Och, ist ja nur ein Jump'n'Run" – bis es dann auf dem Markt war und man sich förmlich mit Komplimenten und hohen Wertungen überschlug. Eben wegen seines Leveldesigns, eben wegen seines Sounds und demzufolge auch extrem hohen Spielspaßes – und natürlich wegen Rayman selbst. Das gleiche könnte nun wieder passieren – warten wir also das endgültige Release von Pandemonium ab und sehen dann endgültig, ob dies der Anfang einer neuen Äera von 3-D-Jump'n'Runs auf dem PC wird oder nicht.

Gewinner

Zwei Wettbewerbe gilt es diesmal aufzulösen, den LucasArts-Wettbewerb und die Grand Prix-Competition. Bei LucasArts gewann Ralf Kalwatz aus Hattorf den ersten Preis, bestehend aus der Star Wars-Collection, LucasArts-T-Shirt und -Käppi. Die Gewinner der übrigen Preise wurden inzwischen per Post benachrichtigt.

Bei der Grand Prix-Competition gab's zehn handsignierte Grand Prix Manager 2 von Microprose plus Video. Ganz besonders fleißig war dabei Jürgen W. aus D., der gleich 13 Postkarten schickte. Trotzdem wurde er nicht gezogen, statt dessen...

Andreas Magnet, Moosburg
Petra Berkenberg, Essen
Claudia Schmanbelt, Zolling
Thomas Wehl, Raisdorf
Torsten Lutat, Hannover
Birgit Eichler, Dinslaken
J. Dierich, Niederkassel
Daniel Götz, Bad Soden-Neuenhain
Dieter Franzen, Kronshagen
Benjamin Goldbach, Künzell

Und hier schließlich noch die Gewinner aus unserer Umfrage in Heft 3/97 (über das Ergebnis berichten wir in der nächsten PC Power).

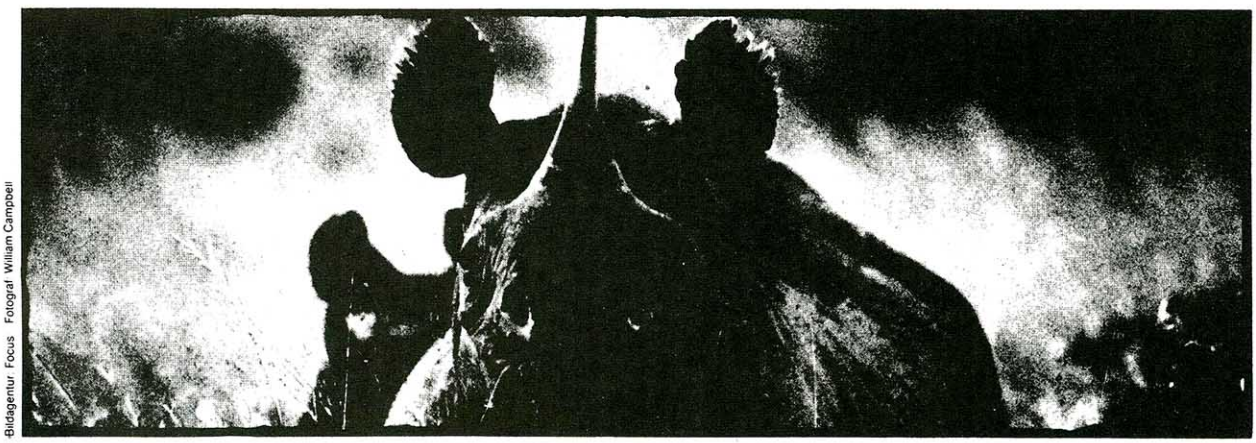
Je ein Jahresabonnement der PC Power gewinnen
Thomas Penzhofer, Cham
Christian Gehlen, Kempen
Oliver Hertkorn, Markdorf
Dagmar Vogelmann, 88097 Eriskirch

Wunschgemäß erhält ein PC-Spiel
Christopher Kargl, Recklinghausen

Das Spiele-Paket plus Jahresabonnement geht an
Markus Merz, Steinau a.d.Str.

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.

Neues von Command & Conquer 2

Fans des Riesenhits Command & Conquer warten schon seit langem auf strategischen Nachschub. Es werden zwar Tausende kostenlose Missionen auf allerlei inoffiziellen Zusatzpacks verteilt, doch Meister Westwood hat damit meist wenig zu tun. Nun steht eine offizielle Mission-Disk kurz vor der Veröffentlichung: ***Command & Conquer 2 Mission Disk: Gegenangriff.*** Diese CD soll neben 16 Missionen noch allerlei nettes Beiwerk wie Musikstücke und ähnliches bieten. Eine frühe Version der neuen Missionen landete kurz vor Redaktionsschluß in unserem Briefkasten, so daß wir in der nächsten Ausgabe ausführlich über diesen Titel berichten können. Bis dahin muß man sich wohl noch mit den selbstgebauten Levels begnügen.

Wer auf den Soundtrack von C&C 2 steht, kommt seit kurzem auch auf seine Kosten: In Zusammenarbeit mit der Edel Company stellte Virgin Interactive jüngst die Alarmstufe Rot-Music-Compilation vor. Gleich satte zwei CDs sollen dem Hörer für ca. 40,- DM das Leben versüßen. Auf der ersten CD befinden sich lediglich die 15 Original-Soundtracks aus dem zweiten Teil von Command & Conquer und reißen als Musik-CD als solche keinen richtig vom Hocker. Wirft man aber einen Blick auf die zweite CD des Samplers, kann man schon leicht ins Staunen geraten. Ausnahmsweise hat man bei der Wahl der Bands mal nicht auf die deutschen Charts Rücksicht genommen und abseits von jeglichen "Blümchen-Wiesen" und "Auto-Scootern" etwas völlig Eigenständiges auf die Beine gestellt. Unter anderem befinden sich bekannte Electro-Bands wie Cobalt 60 (ex Front 242-Sänger), 16 Volt, Oomph!, Project Pitchfork, Revolter und sogar Laibach auf der CD. Etwas gitarrenlastiger geht es dann schon bei den Girls Under Glass, Ugly Mustard oder den Machines of Loving Grace zu. Abgesehen von dem bekannten "Breathe" von Prodigy gibt es klasse Musik für all jene, die nicht ihren Musikgeschmack nach der Masse ausrichten. Mal 'rein hören!





Dactylus – so isses!

In der April-Ausgabe hätten wir Ihnen bereits gerne die Wertung zu Dactylus verraten, was wegen zweier Bugs leider nicht möglich war. Inzwischen lag uns die korrigierte, endgültige Verkaufsversion vor – und ich (Klaus) muß Kollege Brodrick beipflichten. Vor allem Ex- und Noch-Amiga-Besitzer werden sich ob des Spielablaufs an gute, alte Zeiten erinnert fühlen, wobei das Ganze allerdings keineswegs altmodisch erscheint. Das sechsfache Parallax-Scrolling kommt auf schnellen Rechnern ohne eine Spur von Ruckeln daher, die Anforderung an den Spieler wächst mit jedem Level. Der Sound, in der vorherigen Beta nicht zu hören (mangels Kompatibilität von Markus' Soundkarte, wie sich jetzt herausstellte, grins) klingt äußerst gut, man merkt, daß sich CDM vor ihrem Einstieg ins Computerbusiness mit Audio-CDs beschäftigt hat. übrigens funktioniert auch die Installation nunmehr einwandfrei – dem Spielvergnügen steht somit nichts mehr im Wege.

Fazit: Dactylus ist ein wirklich netter Zeitvertreib für zwischendurch oder länger, kein Megahit, aber deutlich über dem Durchschnitt. Amiga-Fans sollten auf jeden Fall zugreifen, reine PC-Freaks sollten auf jeden Fall probespielen.

Wertung

Spiel-/Dauerspaß:	39
Handhabung:	9
Grafik:	16
Sound:	16
Total:	80

Reingefallen?

In der letzten Ausgabe der PC Power waren wir ziemlich böse zu Ihnen, denn gleich zweimal wurden Sie kräftig in den April geschickt. Ein Leser glaubte, er sei besonders schlau, und schrieb uns, bei der einen Falschmeldung müsse es sich um die Geschichte mit dem Kaffeetassenhalter gehandelt haben. – Weit gefehlt, das hat sich tatsächlich so zugetragen, wie uns Ruben von VOBIS in Enschede nochmals bestätigte. Frei erfunden war hingegen (leider) die Meldung, daß es eine neue Partei gibt, die die Zensur abschaffen will.

Auf den gemeinsten Scherz seit langem fielen aber offenbar eine Menge Leser herein – selten gab es so viele Anfragen zu einem neuen Spiel wie in diesem Fall. Deshalb ich bin sicher, es werden sehr viele am Dienstag nach Ostern lange Gesichter gemacht haben, nachdem sie mit einer Tüte Gummibärchen an der ALDI-Kasse erschienen sind und – KEIN Computerspiel bekommen haben. In der Tat, die Sache mit den Blaubären war erstunken und erlogen. Aber zur Beruhigung sei gesagt, daß der damit verbundene Wettbewerb tatsächlich statt findet und wir die versprochenen Preise auch wirklich verlosen. Und wer weiß, vielleicht gibt es ja wirklich mal ein solches Spiel.



Beachten sie das ABO-Angebot auf Seite 158-159

Extreme Assault im Anflug

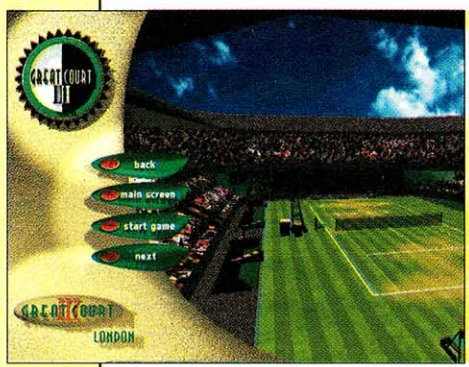
Die endgültige Preview-Version des Helicopter-Shooters Extreme Assault von Blue Byte erreichte kurz vor Redaktionsschluß unsere Redaktion. Da wir Ihnen erst vor kurzem ausführlich über das Spiel berichtet haben und unsere Preview-Seiten bereits prall gefüllt sind, müssen wir unsere Eindrücke in gestraffter Form wiedergeben. Es sieht ganz so aus, als übertreffe die 3-D-Engine des Spiels diejenige von Schleichfahrt noch um Längen, womit sie mit Sicherheit zu den leistungsfähigsten Engines dieser Art gehört. Schon jetzt laufen die Grafiken äußerst flüssig, schöne Transparenzeffekte und 3-D-Geschosse verschönern das Gemetzel. Die simple Steuerung wird Extreme Assault auch Anfängern zugänglich machen, für viel Abwechslung ist durch sechs Operationsgebiete und die Möglichkeit, in einen Panzer umzusteigen, außerdem gesorgt. Noch sind nicht alle Level spielbar, es fehlen Sprachausgabe, einige Sounds und weitere Kleinigkeiten. Mit einem ausführlichen Review rechnen wir trotzdem für unsere nächste Ausgabe.





Spiel, Satz und Sieg?

Es gibt noch weitere News aus Mülheim an der Ruhr. Bereits im Herbst dieses Jahres soll der dritte Teil der Tennis-Simulation Great Courts erscheinen. Es scheint also, als hätten die zahlreichen Kundenwünsche nach einer Neuauflage des Spiels endlich gefruchtet. Diesmal allerdings wird man nicht nur auf den berühmtesten Courts der Welt und damit auf allen möglichen Bodenbelägen antreten dürfen, auch die Spieler sollen unter anderem anhand ihrer Kleidung und ihrer Spielweise erkennbar sein. Die sündhaft teuren Lizenzen des gesamten Profizirkus können sich die Mülheimer sicher nicht leisten, aber vielleicht steht dem Spiel ja ein berühmter Name Pate. Eine ausgefeilte 3-D-Engine wird es dem Spieler erlauben, seine Kamera frei zu positionieren und somit die Perspektive seiner Wahl einzustellen. In diesem Fall bleiben wir wirklich am sprichwörtlichen Ball.



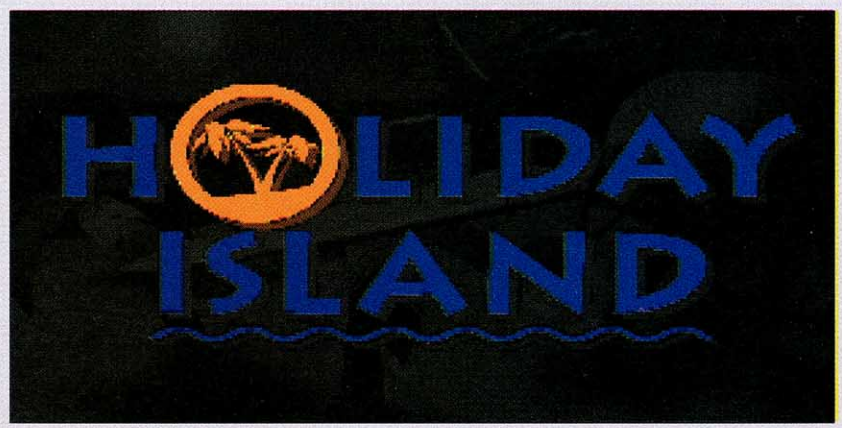


Wo ist Shannara

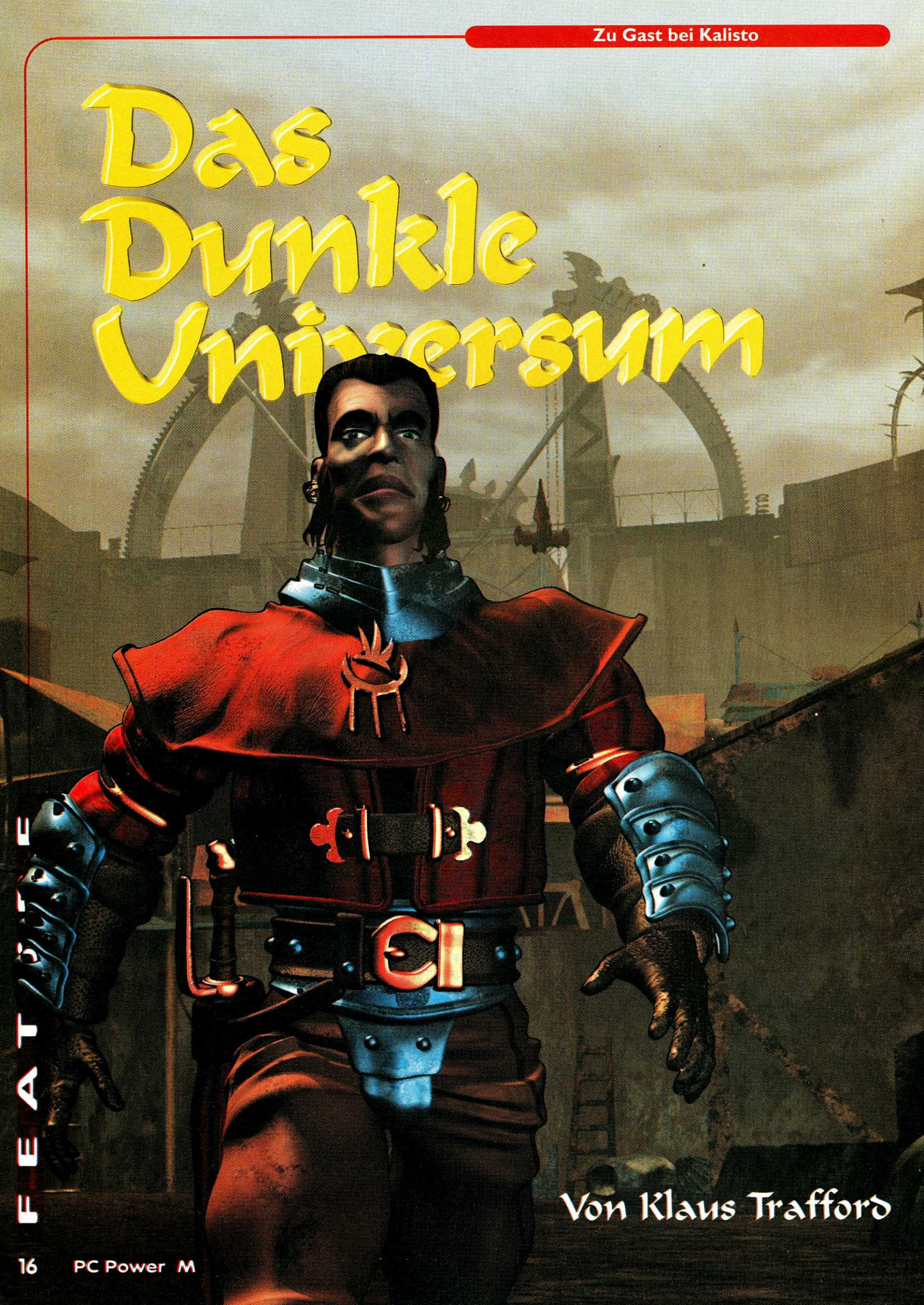
Mehrere Briefe an das Feedback (ab der nächsten Ausgabe regelmäßig, diesmal ging unsere Ahnengalerie einfach vor) erreichten uns kurz nach Erscheinen der April-Nummer. Neben dickem Lob (thanx) gab's auch Kritik, wurde doch in der Vorschau der März-Power als Vollversion Shannara versprochen. Was selten passiert, war eingetreten: Es gab bezüglich der deutschen Version lizenzrechtliche Probleme, und weil wir Ihnen keine englische Fassung andrehen wollten, mußten neue Verträge ausgehandelt werden. Wir haben daher den für Mai geplanten Klassiker MadTV einen Monat vorgezogen. Inzwischen steht aber fest, daß Shannara Deutsch als Vollversion der Doppelausgabe 8/9 (ab zweiten Freitag im Juli im Handel) kommen wird! Wir hoffen auf Ihr Verständnis.

Holiday Island Szenarien

Wer Spaß an Holiday Island hatte, wird sich freuen zu hören, daß soeben eine Mission-CD mit weiteren Szenarien erschienen ist. So wird Ihnen etwa zugemutet, in 20 Jahren 500 Millionen Mark zu verdienen, eine absolute Luxusinsel innerhalb eines gewissen Zeitraums zu erschaffen oder vorgegebene Besucherzahlen auf die Insel zu locken. Als Bonus gibt es ein paar Audio-Tracks, die sich auch dann noch gut anhören, wenn gerade nicht die Sonne scheint.



Das Dunkle Universum



Von Klaus Trafford

In Frankreich gibt es tatsächlich noch jene Rasse, die hierzulande fast auszusterben scheint: Männer nämlich, die maximal 1,70 m groß sind. Sie sind nicht einmal eine Minderheit, sondern stellen sogar einen großen Prozentsatz der Bevölkerung dar. Kein Wunder also, daß ich – von meinen Kollegen liebevoll "laufender Meter" betitelt – gerne ins Nachbarland reise. Jener Mann, der mir am Ende dieses höchst informativen Besuchs zum Abschied die Hand reichte, mißt allerdings stattliche 2,01 m und ist ein *President*. Ob Nicholas Gaume auch im politischen Leben irgendwann eine solche Rolle spielen wird, entzieht sich meiner Kenntnis.

Fakt ist, daß dieser Mann ein Unternehmen leitet, das in nicht allzu ferner Zukunft mehr als je zuvor von sich reden machen wird: Kalisto Entertainment in Bordeaux. Zugegeben, dies ist eine subjektive Meinung, aber ich möchte fast wetten, daß Sie am Ende der nun folgenden Rückblende ganz ähnlich denken werden.

Am Anfang war die Ratte

Zum ersten Mal Notiz von dem französischen Label, damals aber noch unbewußt, nahm ich, als in meiner ehemaligen Redaktion ein Game auf den Tisch flatterte, das durch seine Verpackung auffiel. Es war weniger die Aufmachung als vielmehr das knuffig-gelbe Wesen, das unserem Jungtester in die Augen fiel. Es sah nämlich haargenau so aus wie jene Space-Rat, das Markenzeichen der (Gott hab' sie selig) ASM, bei der ich vor Jaaahren meinen sogenannten und sogar erlernten Beruf des Redakteurs der Softwarebranche opferte. *Fury of the Furries* hieß das Teil, doch bin ich damals nicht auf den Gedanken gekommen, mich näher mit den Entwicklern zu beschäftigen.

Die zweite Begegnung mit Kalisto bot sich, als *Al Unser Jr. Arcade Racing* auf den Markt kam – das erste Windows 95-Spiel und zudem ein Racing-Game der Oberklasse (wovon sich treue Leser der PC Power dank der Vollversion im März überzeugen konnten). Doch noch immer sah ich keinen Anlaß, mich näher mit der Firma zu beschäftigen, galt doch offiziell, daß dieses Game von *Mindscape* gekommen wäre. In der Tat war dem auch so, denn nach ihrer Gründung im Jahre 1990 unter dem Namen *Atreid Concept* (einer Huldigung der Familie Atreid aus *Dune*) wurde Nicholas Gaumes Firma Ende 1994 *Mindscape Bordeaux*. Bis dahin hatte man überwiegend Konvertierungen von PC- und Macintosh-Games getätigt, aber auch schon eigene Games unter dem Kalisto-Label veröffentlicht.

Während der Londoner ECTS in 1996 kam es dann zum dritten Kontakt mit den Franzosen. Am Stand von Mindscape wurde nämlich ***Dark Earth*** gezeigt, ein futuristisches 3-D-Action-Adventure, das schon damals sehr vielversprechend aussah. Allerdings erschien es uns noch etwas zu früh, ausführlich über das Spiel zu berichten, zumal niemand so recht daran glaubte, daß es in den folgenden Monaten auf den Markt kommen würde. Im gleichen Jahr, genauer gesagt im November, gab's dann eine firmeninterne Änderung: Nach zwei erfolgreichen, gemeinsamen Jahren entschloß sich Nicholas Gaume dazu, andere Strategien als Mindscape zu verfolgen. Er kaufte seine Anteile von Mindscape zurück und gab seinem Kind einen neuen Namen: Kalisto Entertainment.

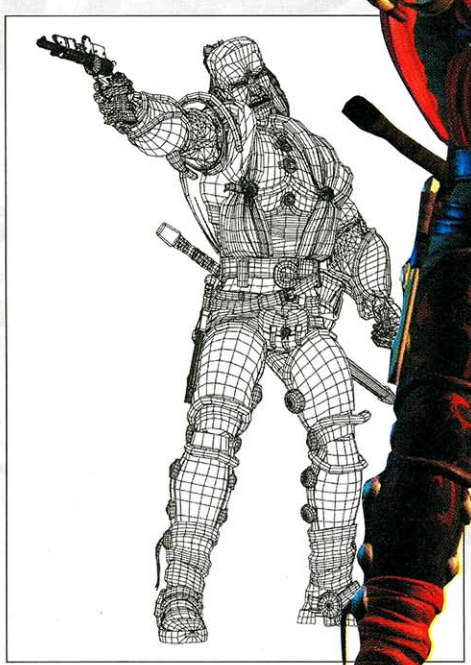
Was ich jetzt, zur Fertigstellung von Dark Earth und zwei weiteren, nicht weniger interessanten Titeln, zu sehen und zu hören bekam, entschädigte



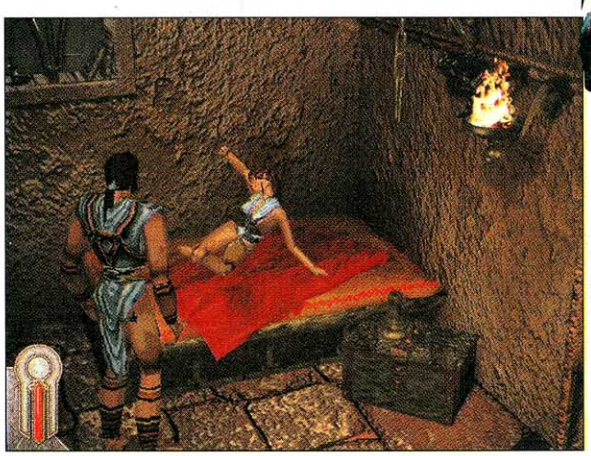
für die Tatsache, daß ich entgegen sonstiger Gepflogenheiten bei Dienstreisen von Bordeaux recht wenig sah. Aber man kann eben nicht alles haben…

Dunkles Universum

Die Erde im Jahre 2054 ist ein Universum, eine reiche Welt mit Flora, Fauna, verschiedenen Kasten und technischen Errungenschaften. Ausgerechnet am Heiligen Abend kommt es zur Katastrophe: Ein gigantischer Komet passiert in geringem Abstand unseren Planeten, und Hunderte tödliche Meteoriten prasseln auf die Erde nieder. Tod und Vernichtung ist die Folge, aber schlimmer ist noch, daß die Luft zu einer einzigen schwarzen Staubwolke mutiert. Unerklärlicherweise gibt es aber Löcher in der Wolkendecke, wo noch Luft, Licht und Wärme ist. Die wenigen tausend Menschen, die die Katastrophe überlebt



Arkhan, einer der Hüter des Feuers. Ihn steuern Sie bei Dark Earth



Soeben ist Arkhans Freundin erwacht. Was werden Sie nun als erstes mit ihr anstellen?



Aber Arkhan, wer wird denn wohl von hinten kommen?

haben, sind dankbar dafür und siedeln hier an.

300 Jahre später. Aus den Siedlungen sind ganze Städte geworden, sogenannte Stalliten, doch traut sich außer einigen wenigen Menschen niemand, in das dunkle, zerstörte Land zu gehen – unsichtbare Giftdämpfe und die unerträgliche Kälte fordern ihren Tribut. Damit nicht genug: Kreaturen, die lautlos durch die Dunkelheit schleichen, warten auf ihre Opfer. Man hofft auf den Tag der Rettung und huldigt derweil dem Sonnengott.

Maßstabsgerechte Welt

In dieser Situation treten Sie auf den Plan und landen in einer Welt voller Abenteuer, Gefahren und Puzzles, aber auch jeder Menge Kämpfe. Um alles so realistisch wie möglich aussehen zu lassen, hat Chefgrafiker Fréderic Menne mehr als in diesem Genre üblich aufs Detail geachtet. Der begeisterte Hobbybastler hat Waffen (es gibt 80 an der Zahl!) oder auch Maschinen als Messing-Modell nachgebaut, um sich mit ihrer Mechanik vertraut zu machen. Er wollte damit sicherstellen, daß alles auch wirklich so funktioniert, wie es später im Spiel dargestellt werden würde. Damit nicht genug: Es wurde maßstabsgerecht gearbeitet. Jeder einzelne Ort, jedes Gebäude, jeder Gegenstand entstand zunächst auf dem Papier und erinnert an die Zeichnung eines Architekten, mit allen Längen-, Breiten und Tiefenmaßen.

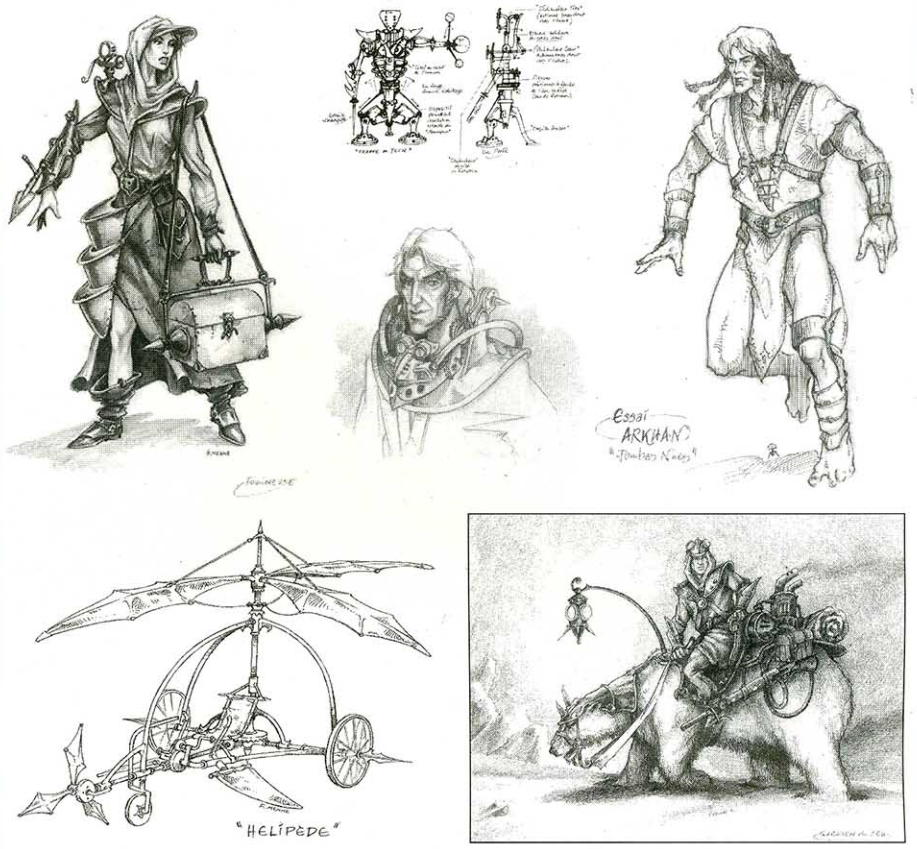


Sie schlüpfen in die Rolle des 25jährigen Arkhan. Er gehört der Kaste der Hüter des Feuers an, die darauf zu achten hat, daß nachts Feuer die Stadt erhellen und die darüber hinaus für Ruhe und Ordnung zu sorgen haben. Die richtige Einstellung zum Leben hat Arkhan noch nicht gefunden, und so kümmert er sich mehr um seine Freundin als um seine Aufgaben *(und ähnelt somit in verblüffender Weise dem Kollegen Martin Mirbach)*. Eine dieser Aufgaben sieht vor, daß er eine Versammlung zu bewachen hat, bei der auch die Hohe Predigerin Lori anwesend ist. Doch es kommt zu einem Zwischenfall mit Folgen: Die Versammlung wird überfallen, Arkhan versucht, Lori das Leben zu retten, was zwar gelingt, doch dabei wird er mit einer schwarzen Substanz kontaminiert. Dies wird im Laufe des Spiels dazu führen, daß er zu einer jener Kreaturen, die von der Menschheit so gefürchtet werden, mutiert.

Um sich zu retten, muß Arkhan schnellstens ein Gegenmittel finden, doch das erweist sich als äußerst schwierig. Die Prediger, die ihm weiterhelfen könnten, dürfen nichts sagen, und

Die Entwürfe

Bereits die Entwürfe zeichnen sich durch ungeheuren Detailreichtum aus. Hier sind einige besonders bemerkenswerte Beispiele.





Diese Cut-Scene läßt sogar im "ruhenden" Zustand erahnen, was Sie demnächst vollanimiert auf Ihrem Monitor erwartet

FALLEN HAVEN

STRATEGIE UND TAKTIK – COMMAND AND WIN!

Wie erklären Sie 20 Millionen toten Tauraniern, daß der Unfall kein Angriff war?



PC Joker, Manfred Duy:
„... sowohl genial einfach als auch einfach genial."

Power Play, Frank Heukemes:
„... hohe Langzeitmotivation bei einfacher Bedienung und optimaler Einsteigerfreundlichkeit."

PC Xtreme, Tobias Schweikl:
„Der 'Eine Provinz schnapp ich mir noch'-Effekt hat mich um Mittag- und Abendessen gebracht."

Games Illu, Claas Wolter:
„Ein packendes Strategiespiel."

JETZT DEMO ANFORDERN!

Sagen Sie uns einfach per Postkarte, daß Sie eine Fallen-Haven-Demo haben möchten! Lassen Sie uns bitte wissen, wie alt Sie sind und über welche Computer-ausstattung (z.B. Pentium 90 Mhz, Soundblaster 16, Double-Speed-CD-Laufwerk) Sie verfügen. Absender bitte nicht vergessen! Die Demo-Version geht Ihnen umgehend kostenlos zu.

INTERACTIVE MAGIC, Kennwort: Strategie, Postfach 5161, 33279 Gütersloh

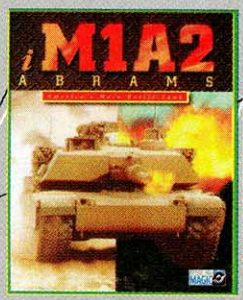






Unsere Demos finden Sie im World Wide Web: www.imagicgames.de





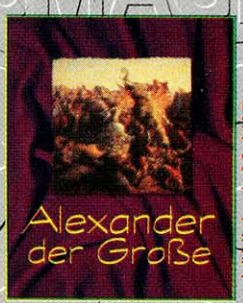
erhältlich ab März '97



erhältlich ab März '97



erhältlich



erhältlich ab Mai '97



erhältlich ab Sommer '97

INTERACTIVE MAGIC™

Postfach 5161, 33279 Gütersloh

Les memoires de Kalisto

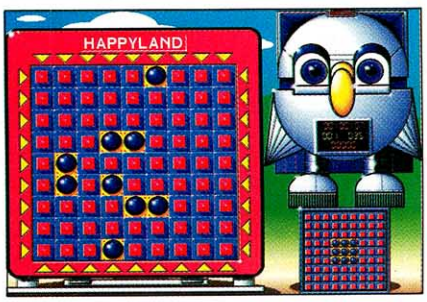
Vor Dark Earth produzierte Kalisto bereits fleißig Spiele gängiger Genres. Hier sind die fünf besten Titel:



Al Unser Jr. Arcade Racing



Breakline



Cogito



Fury of the Furries



Savage Warriors

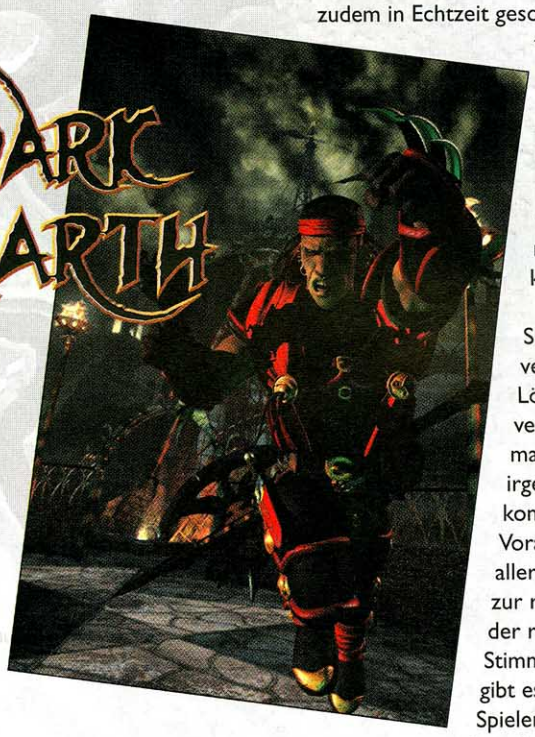
so muß er sich mit vielen der anderen über 100 Charakteren unterhalten. Arkhan erfährt auf diese Weise aber auch die Geschichte der Welt, in der er lebt. Und es besteht Hoffnung, daß er mit dem Gegenmittel nicht nur sich, sondern auch die Menschheit retten kann. Doch es ist ein Rennen gegen die Zeit, denn mit zunehmender Mutation neigt sich auch Arkhans Leben dem Ende zu.



Okay, Meister, ich tanze jetzt noch einmal den Hula-Hula für Dich, aber dann ist Schluß!

Eigenleben und Stimmungen

Man hat dabei bewußt darauf verzichtet, das komplette Spiel in 3-D zu gestalten. Dies hätte einen Verzicht auf viele wichtige Details zur Folge gehabt. So wurden die Backgrounds gerendert, während das, was sich davor abspielt (inklusive aller Personen und Gegenstände) in 3-D dargestellt wird. Dabei gibt es, je nach Situation, verschiedene Kameraeinstellungen, die dem Ganzen viel mehr Atmosphäre verleihen, als man es bislang in diesem Genre gewohnt ist.



Ein weiterer Punkt, der Dark Earth zu etwas ganz besonderem macht, ist das Eigenleben der Charaktere. Gemeinhin steuert man in Action-Adventures eine oder mehrere Figuren, die dann an vorbestimmten Orten auf andere Beteiligte stoßen. Hier ist dies anders: Jede Figur hat ihr Eigenleben, und da das Ganze zudem in Echtzeit geschieht, trifft man den gewünschten Gesprächspartner nicht dort an, wo man ihn vermutet, wenn man zu spät kommt.

Da Kalisto das Spiel aber mit verschiedenen Lösungswegen versehen hat, wird man auf jeden Fall irgendwann ans Ziel kommen. Voraussetzung ist allerdings, daß man zur richtigen Zeit in der richtigen Stimmung ist. Davon gibt es drei, und der Spieler kann sich jeweils entscheiden, welche der Situation angemessen ist. Die



Bis vor zwei Jahren war er noch Chefredakteur der französischen Computerzeitschrift Tilt, jetzt schreibt er Computergeschichte. Projektleiter und Game-Designer Guillaume Le Pennec (links) erdachte sich die Story um Dark Earth und somit das Dunkle Universum.



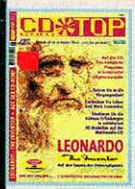
Dieses Team zeichnet für die Cut-Scenes verantwortlich. Sie stellen zwar nur einen Teil von Dark Earth dar, glänzen dafür aber durch Einfallsreichtum und grafische Opulenz. Ein Jahr lang hat allein ihre Entwicklung gedauert – eine Arbeit, die sich voll gelohnt hat.

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GMBH · Tel. 0 76 34 / 52 64-0

Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!

CD TOP



In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** und **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

BG Collection



Diese brandneue Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils ein **Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

PC Highscore



Das **Insider-Spielemagazin** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 9,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Juli 1996.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99



fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (12 Ausg. / 1 Jahr) DM 199,90
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 55,90

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen. Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99
☐	TBG 08	MIGHT & MAGIC 5	DM 9,99
☐	TBG 09	LEISURE SUIT LARRY 5	DM 9,99
☐	TBG 10	ERBEN DER ERDE	DM 9,99
☐	TBG 11	MAD NEWS	DM 9,99
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ **Probeabo FAST GESCHENKT!** [212]
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ **Probeabo CD TOP** [211]
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES** [213]
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** [214]
4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,98***

☐ **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** [216]
2 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 39,60***

☐ **Probeabo PC HIGHSCORE** [217]
6 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 19,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 084 / 888 77 88

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen · Telefon: 0 76 31 / 360-0 · Telefax: 0 76 31 / 360-444

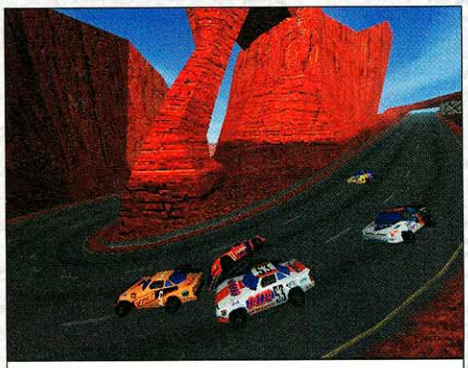
"Licht"-Stimmung ist die neutrale, unaggressive Haltung von Arkhan, was insbesondere bei Gesprächen ratsam erscheint oder beim Betreten eines bewachten Raumes. Die "Schatten"-Stimmung wiederum ist bei Leuten entscheidend, die offenbar mehr wissen, als sie zugeben wollen. Schließlich gibt es noch die "Aggressiv-Stimmung", die in aller Regel zu



einem Kampf auf Leben und Tod führt (Sie können ja spaßeshalber später mal versuchen, im "Licht"-Modus zu kämpfen!).

Während bei Action-Adventures oft nur ersteres überwiegt, gibt es bei Dark Earth ein absolutes Gleichgewicht beider Genres. So müssen Informationen aus Dialogen entnommen wie Gegenstände untersucht oder Rätsel geknackt werden, während in den zahlreichen Action-Sequenzen allein Schnelligkeit und Treffsicherheit zählt – Liebhaber des einen wie des anderen Genres werden voll auf ihre Kosten kommen, das kann ich Ihnen jetzt schon versichern. Und: Man ist in all seinen Bewegungen und Handlungen frei – es gibt keine Einschränkung. Dies gilt auch für die Kämpfe. Sie können intelligent vorgehen oder "brachial", ganz wie es Ihnen beliebt.

Wenn es Ihnen Spaß macht, können Sie beispielsweise Ihren besten Freund (den eigentlichen Helden des Spiels) attackieren oder Ihre Freundin mit dem Schwert kitzeln – allerdings dürfte dies dann auch die letzte Aktion vor dem Neustart gewesen sein. Wenn Sie Lust drauf haben, können Sie auch Ratten jagen, töten und (igitt) verspeisen, was zwar nicht zur Lösung des Spiels führt, von der Animation her aber mehr als sehenswert ist. Die Spielfigur wird – auch das ist bemerkenswert – über die Cursortasten gesteuert, andere Tasten dienen zur Auswahl der jeweiligen Stimmung oder der Waffen – die Maus hat lediglich im Inventory eine Bedeutung, für das eigentliche Spiel wird sie nicht benötigt.







Das Universum als Vorlage

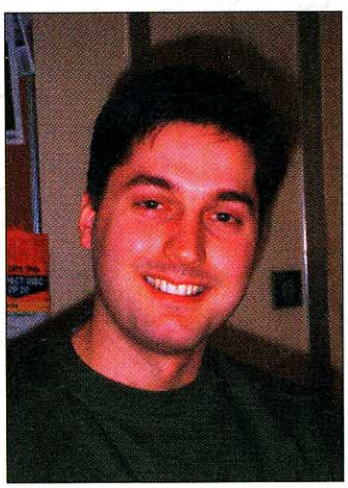
Während meines Besuches wurde gerade die französische Version fertiggestellt, und so war ich in der glücklichen Lage, nicht nur packende Cut-Scenes und Animationen zu sehen, sondern auch die Charaktere zu hören. Professionelle Schauspieler liehen ihre Stimme, was auch bei den Lokalisierungen in den einzelnen Ländern der Fall sein wird. Interessanter Fakt am Rande: Neben einer englischen und der deutschen Version wird es auch eine japanische Fassung geben! Lediglich in Spanien und Italien wird es untertitelte Versionen geben, alle übrigen werden komplett übersetzt und jeweils von Profi-Sprechern synchronisiert. Die Originalfassung wird allerdings (offiziell) nur im Herkunftsland erscheinen.

Was den deutschen Markt angeht, so ergibt sich derzeit noch eine kleine Schwierigkeit: Kalisto ist noch auf der Suche nach einem geeigneten Distributoren. Gespräche laufen zwar bereits, doch eine Entscheidung steht noch aus. Sobald dieser Punkt geklärt ist, steht auch der endgültige Erscheinungstermin fest. Derzeit pendelt man zwischen zwei Terminen: Entweder schafft man es, noch vor der allgemeinen Software-Sommerpause, also im Mai oder Juni, Dark Earth herauszubringen, oder es wird Ende August/Anfang September erscheinen.

Kalisto plant mit seinem selbsterschaffenen Universum aber noch mehr als nur ein Computerspiel. So wird es – allerdings zunächst nur in Frankreich – ein Brettspiel geben, einige Bücher und eine Fernsehserie. Genauere Informationen hierzu konnte man allerdings noch nicht geben, wieder einmal ist alles noch Verhandlungssache. Und natürlich bietet das Dunkle Universum auch genügend Stoff für weitere Computerspiele – und das nicht nur im Action-Adventure-Genre. Zumindest fiel während meines Aufenthaltes der Name *Dark Earth 2*, aber "offiziell" gibt es diesen Titel noch nicht. *Dies sagte man mir*



Chefgrafiker Fréderic Menne hat zunächst solche Modelle gebaut und sie später in Dark Earth originalgetreu nachempfunden



Thomas Kötter ist der deutsche PR-Manager von Kalisto. Der Kontakt ergab sich eher zufällig, als Kötter während seines BWL-Studiums ein Jahr lang in Frankreich war und er dort die Bekanntschaft von William Malabry machte. Jener zeigte ihm Dark Earth – was Thomas derart faszinierte, daß er nun neben seinem Studium für Kalisto arbeitet und dies nach seinem Diplom unbedingt auch beibehalten will.

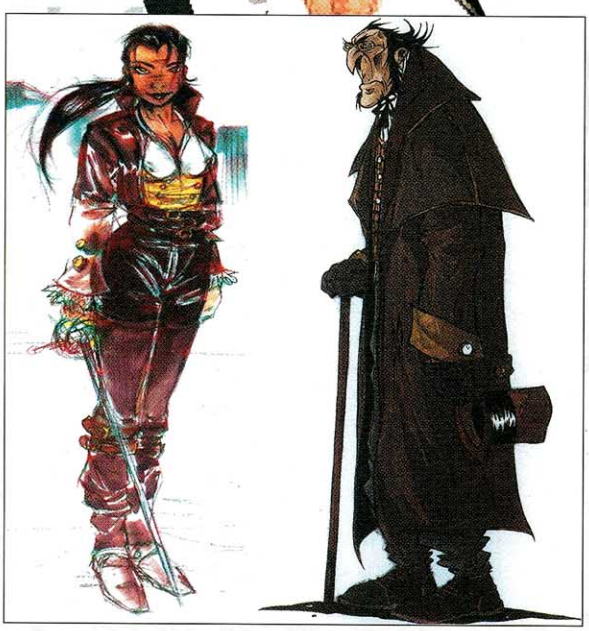






jedenfalls mit der Begründung, es würden ja jetzt drei Titel zeitgleich fertiggestellt und da ergäbe sich im Anschluß eine Lücke die geschlossen werden müßte. Aus unerklärlichen Gründen kann ich das aber nicht ganz glauben. Vielmehr nehme ich stark an, daß man bei Kalisto sehr wohl weiß, was als nächstes kommen wird und nur deshalb nicht das





Schweigen bricht, weil man zunächst erfahren will, wie Dark Earth bei den Spielern ankommt. Doch dies ist nur eine Mutmaßung. Aber wenn ich daran denke, wie oft ich in der Vergangenheit mit solchen Ahnungen Recht behielt…

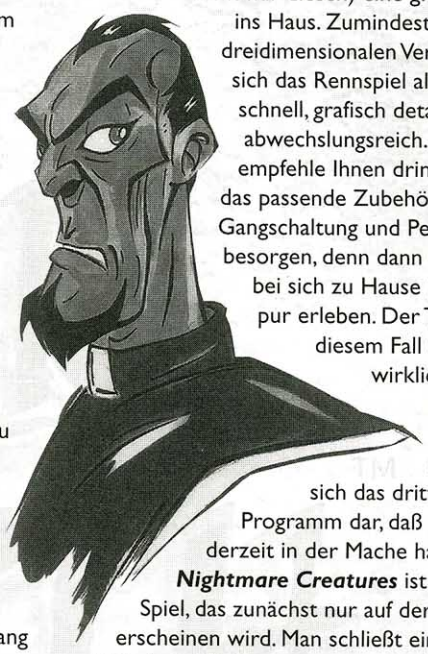
Cut-Scenes und Musik

Wie bereits kurz erwähnt, wird es neben detailreicher In-Game-Grafik auch eine ganze Anzahl an Cut-Scenes, sprich: Videosequenzen geben, die durchweg zu überzeugen wissen. In diesen Sequenzen und jeweils als eine Art Intro bei bestimmten Situationen wird die musikalische Untermalung des Spiels deutlich, ansonsten – auch dies ist genre-untypisch – ist der Soundtrack eher weniger vertreten. Der Grund hierfür, so Fréderic Motte, verantwortlich für diesen Bereich, ist beim Spieler zu suchen, denn es ist ja nicht abzuschätzen, welche Handlungen man jeweils vornehmen wird. Außerdem habe es sich verschiedentlich gezeigt, daß zuviel Musik mitunter eine gegenteilige Wirkung als die der atmosphärischen Dichte verursachen kann. Statt dessen bietet Dark Earth interessante Sound-Effekte – so hört man beispielsweise ein leises Klirren, wenn sich Arkhan bewegt – und man lauscht intensiver den vielen Dialogen der Charaktere.

Allerdings, eine Sache bleibt noch zu erwähnen, die erfahrungsgemäß bei einigen Lesern weniger gut ankommen wird: Dark Earth ist ein reines Windows 95-Spiel, das sich die Direct-X-Technologie zunutze macht. Wer sich bislang nicht mit Bill Gates' Fenstern anfreunden konnte, sollte sich vielleicht die Sache noch einmal überlegen. Denn wenn es jemals Spiele gegeben hat, die den Kauf von Windows 95 rechtfertigten, dann gehört Dark Earth unter Garantie dazu. – Sie meinen, es wäre zu früh, dies zu behaupten, da ich das Spiel ja noch nicht getestet habe? Nun, in gewisser Weise haben Sie ja recht, andererseits habe ich jetzt so viel von Dark Earth gesehen, daß ich mir schon eine Meinung erlauben kann. Und da die deutsche Lokalisierung in den Händen von Rolf D. Busch liegt, der bereits mehrfach bewies, was er auf dem Kasten hat, glaube ich kaum, daß man mich enttäuschen wird. Also, liebäugeln Sie schon jetzt mit dem Kauf von Dark Earth – aber bitte rennen Sie nicht gleich los, denn noch ist es nicht erschienen.

Ultimatives Rennen – und der ewige Kampf mit der Zensur

Von Dark Earth so fasziniert, blieb am Ende des Tages leider nur noch wenig Zeit, mich auch mit den anderen beiden Produkten eingehend vertraut zu machen. Immerhin durfte ich ***Ultimate Race*** schon einmal probespielen. Auch hier steht Genre-Fans (und nicht nur diesen) eine große Freude ins Haus. Zumindest in der dreidimensionalen Version erwies sich das Rennspiel als ungemein schnell, grafisch detail- und abwechslungsreich. Ich empfehle Ihnen dringend, sich das passende Zubehör (Lenkrad, Gangschaltung und Pedale) zu besorgen, denn dann werden Sie bei sich zu Hause Rennspaß pur erleben. Der Titel ist in diesem Fall also wirklich Programm. Ganz anders stellt sich das dritte Programm dar, daß Kalisto derzeit in der Mache hat: ***Nightmare Creatures*** ist ein Action-Spiel, das zunächst nur auf der PlayStation erscheinen wird. Man schließt eine Windows 95-Umsetzung zwar nicht aus, ist aber noch nicht sicher, wann sie entstehen soll. Und das hat seinen Grund, denn das im London des vergangenen Jahrhunderts angesiedelte Game bietet Szenen, die selbst einem Splatter-Fan etwas ausmachen dürften. Da werden nach Herzenslust Monster erlegt, die dann in Blutlachen verenden, da werden Zombies in zwei Hälften geteilt oder die Köpfe abgeschlagen, und es wird gefochten, geschlagen und gestochen, daß es geradezu eine Freude ist.



Im Ausland sieht man das bekanntlich lockerer als bei uns, und so dürfte Nightmare Creatures hierzulande in einer abgeänderten Version erscheinen. Wer neben dem PC auch eine PlayStation besitzt und zufällig seinen Sommerurlaub in Frankreich verbringt, sollte daher getrost nach dem Original Ausschau halten.

Mit diesen Eindrücken ging ein erlebnisreicher Dienstag zu Ende, und um ein Haar wäre ich sogar noch einen Tag länger bei Kalisto geblieben. Ich kam nämlich erst zehn Minuten vor Abflug meiner Maschine am *Aeroport* an, hatte während der Präsentation völlig die Zeit vergessen. Wetten, daß es Ihnen genauso ergehen wird, wenn Sie demnächst einen der drei Titel spielen?

Starbyte - Jedes Byt

Im ersten Teil unserer neuen Serie über deutsche Spiele-Publisher stellt Ihnen Martin Mirbach eine der ältesten Softwareschmieden des Landes vor: Die Bochumer Firma Starbyte schickt sich an, endlich den ganz großen Durchbruch zu schaffen.

Den Namen Starbyte werden Sie wahrscheinlich schon einmal gehört haben. Vielleicht können Sie dem Label aus dem Ruhrgebiet sogar das eine oder andere Spiel zuordnen. Aber hätten Sie auch gewußt, daß die Bochumer mit weit über 40 Veröffentlichungen in den letzten zehn Jahren länger im Geschäft sind, als die ganz große Mehrheit der anderen deutschen Publisher? Für uns jedenfalls Grund genug, den Abstecher ins westliche Revier als Auftakt für eine neue Feature-Serie zu nutzen, in denen wir Ihnen die interessantesten deutschen Spielefirmen und deren Produkte vorstellen werden. In lockerer Reihenfolge und wann immer sich die Gelegenheit oder ein besonderer Anlaß bietet, erwartet Sie also an dieser Stelle des Hefts ein weiterer deutscher Publisher. Das Erscheinen von *Bazooka Sue* und Starbytes Zusammenarbeit mit der Karstadt-Tochterfirma Know House bildeten den Anlaß für den ersten Teil unserer Serie. Die Geschichte der Bochumer Firma beginnt allerdings viel früher...

Eine für alle

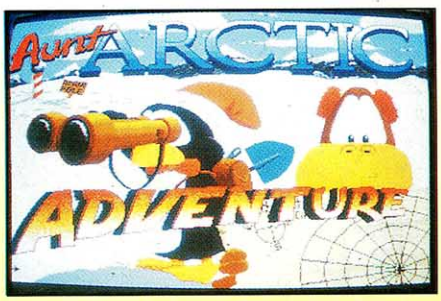
Mit dem erklärten Ziel, möglichst alle Spieler anzusprechen, wurde Starbyte 1988 von Jürgen Kraft und Markus Scheer gegründet. Damals beherrschte der Amiga das Geschehen auf dem Spielemarkt, andere Formate waren schwer im Kommen. So kann es nicht verwundern, daß auch die ersten drei Starbyte-Titel ausschließlich für den Amiga entwickelt wurden. Den Anfang machte *Minigolf Plus*, eine detailgetreue Simulation der beliebten Freizeitbeschäftigung. Mit großer Akribie wurde nicht nur eine offizielle Wettkampfbahn nachempfunden, auch das Regelwerk des Sports floß originalgetreu ins Spielgeschehen ein. Heraus kam zwar kein Grafikspektakel, wie wir es heute gewohnt sind, aber dafür eine geballte Ladung Spielspaß: Fenstertechnik, Mehrspielermodus, weiches Scrolling und viele weitere Features wußten Spieler und Tester gleichermaßen zu überzeugen.

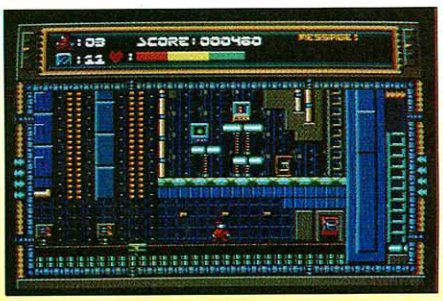
"Mini-Golf bringt Maxi-Spaß", titelte die ASM, das damalige (und mittlerweile leider längst eingestellte) Kultorgan der Spielgemeinde. Minigolf Plus übertraf sogar den direkten Konkurrenten *Mini-Golf* aus dem Hause Magic Bytes und brachte für Starbyte einen Einstieg nach Maß.

Ein Jahr später folgte neben zwei weiteren Spielen für den Amiga auch der Einstieg in andere Systeme. Besonders der C64 und Atari versammelten immer mehr Spieler um ihre Formate, eine Diversifizierung war also unausweichlich. Unser PC spielte damals überhaupt noch keine Rolle, dafür tummelten sich neben den etablierten Formaten auch zahlreiche Exoten auf dem deutschen Markt. Und sie alle wurden von Starbyte bedient, ganz gleich ob Schneider, Tandy oder die amerikanische Amiga-Version. Sogar für Commodores CDTV entstand ein Spiel, kein anderer deutscher Produzent traute sich seinerzeit an dieses Format heran. Leider entpuppten sich Commodores ehrgeizige Pläne als Flop, Starbyte Engagement auf diesem Feld wurde zum Verlustgeschäft. Ein ähnliches Schicksal ereilte auch ein von den Bochumern entwickeltes Spiel für den Gameboy. Obwohl ein vielversprechender Prototyp bereits vorlag, wollte Nintendo nur mit japanischen Entwicklern zusammenarbeiten und sämtliche Versuche Starbytes, im Land der aufgehenden Sonne Fuß zu fassen, schlugen fehl.

Übrig blieben ein paar mittlerweile stark angestaubte Kassetten des Prototypen, die hin und wieder noch bei dem einen oder anderen

Amiga only!





Neben Minigolf Plus erschienen 1989 auch Xorron 2001 und Aunt Arctic Adventure ausschließlich für den Amiga. Bis auf eine Ausnahme (Traps'n'Trasures, 1993) erschienen alle folgenden Titel für verschiedene Systeme.

Haste Worte?

Für die neue Serie historischer Strategiespiele aus dem Hause Starbyte wird noch eine passende Bezeichnung gesucht. Wohlgemerkt, gefragt ist nach einem Namen für die gesamte Reihe, die Titel der einzelnen Spiele stehen bereits fest. Drei Vorgaben sind zu erfüllen: Der Name muß etwas mit der geschichtlichen Thematik zu tun haben, er sollte möglichst kurz und prägnant sein (maximal zwei oder drei Wörter) und er darf natürlich nirgendwo abgekupfert sein. Wenn's jetzt schon bei Ihnen klingelt, behalten Sie Ihre Ideen nicht für sich, sondern senden Sie sie an:

S.M.P. Publishing
Redaktion PC Power
Kennwort: Starbyte
Postfach 3127
48581 Gronau

Zu gewinnen gibt's natürlich auch was! Ein unabhängige Jury (wir!) wählt die fünf besten Vorschläge aus, deren Einsender jeweils ein Starbyte Spielepaket erhalten (natürlich mit Bazooka Sue). Für den Gewinner gibt's sogar noch drei Spiele obendrauf. Also nichts wie ran an den Griffel und die guten Ideen sofort an uns geschickt!

FEATURE

e ein kleiner Stern?

Mitarbeiter zum Einsatz kommen. Und die bittere Einsicht, daß sich Pionierarbeit nicht immer auszahlt.

Feuchte Slips und Schwarze Messen

Ebenso turbulent wie auf dem Spielemarkt ging es seinerzeit auch in den drei Etagen des damaligen Firmensitzes zur Sache. Da ausschließlich In-House produziert wurde, tummelten sich neben der Verwaltung auch 16 Programmierer und zahlreiche Grafiker in den Räumen des Unternehmens. Was zwangsläufig zu einigen, na, nennen wir es "Mißverständnissen" führen mußte.

"Besonders mit den Programmierern hatten wir unsere liebe Last", erinnert sich Jürgen Kraft. "Die sind nämlich in der Regel ebenso talentiert wie unorganisiert und haben nie gelernt, sich ihre Arbeit einzuteilen. Es war wirklich keine Seltenheit, daß die Jungs 48 Stunden und mehr an einem Stück gearbeitet haben. Wenn wir dann morgens in die Firma kamen, haben wir sie vor Erschöpfung eingeschlafen an den laufenden Rechnern gefunden. Dafür haben wir aber die nächsten drei Wochen nichts von ihnen gehört oder gesehen. Sie würden gar nicht glauben, was in dieser Zeit alles bei uns abging." Oh, doch, wir glauben und lassen Herrn Kraft gern noch etwas ausführlicher zu Worte kommen.



Mit dem Schwert auf die Rübe gibt's bei *Samurai*



Wer findet sich auf asiatischen Märkten schon zurecht?

"Zum Teil sind die Programmierer gleich bei uns eingezogen. Sie haben sich einfach eine alte Matratze in die Ecke gelegt und ihre Freundin mitgebracht. Deren Slips wurden, wenn es denn nötig wurde, im Handwaschbecken gewaschen und zum Trocknen zwischen die Jalousien geklemmt. Das war ein toller Anblick für unsere Kunden und Besucher, den sie bestimmt nicht so schnell vergessen haben. Natürlich wurden auch die Haustiere, von der Ratte bis zum Riesenhund, bei uns einquartiert. Irgendwo mußten die Viecher ja schließlich bleiben. Das Schlimmste war aber die versponnene Gedankenlosigkeit der Programmierer. Einmal brauchte einer unbedingt eine weitere Festplatte. Was ihm natürlich mitten in der Nacht einfiel, als keiner im Gebäude war, der ihm eine hätte besorgen können. Er begab sich also in die Verwaltung, schraubte den erstbesten Rechner auf und bediente sich einfach. Böse Absicht steckte bestimmt nicht dahinter, aber Sie können sich das ratlose Gesicht der Buchhalterin vorstellen, als plötzlich sämtliche Daten fehlten."

"Als wir feststellten, daß sogar Schwarze Messen bei uns abgehalten wurden, mußten wir etwas unternehmen. Markus Scheer und ich haben uns daraufhin eine Strategie angeeignet, die sich in unzähligen Polizeifilmen bereits bestens bewährt hatte. Er mimte den "guten" und ich den "bösen" Onkel, so konnten wir unsere Truppe regelrecht mit Zuckerbrot und Peitsche behandeln. Das einzige, was diese Taktik aber letztendlich gebracht hat, ist ein bestimmter Ruf in der Branche, den ich bis heute nicht losgeworden bin. Besonders in der letzten Produktionsphase, wenn 95% des Spiels bereits geschafft sind, bekamen die Programmierer regelmäßig ihren Flash. Sie dachten dann, auf keinen Fall termingerecht fertig zu werden, und tauchten einfach ab. Da halfen keine Drohungen, keine flehenden Anrufe bei den Eltern, gar nichts. Seit dieser Zeit beschäftigen wir nur noch freie Programmierteams, eine ordentliche Geschäftsführung ist nach unserer Erfahrung anders gar nicht möglich."

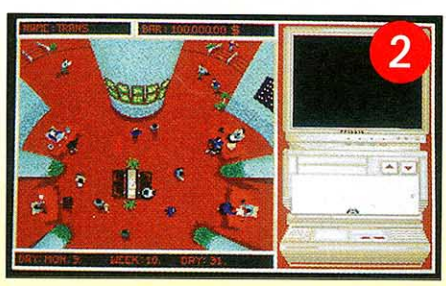
Aus zwei mach eins

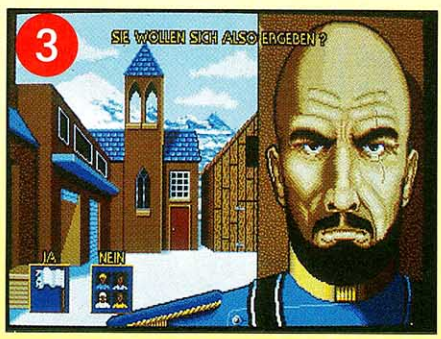
Turbulent ging es zunächst trotzdem weiter. Wegen kaufmännischer Differenzen trennten sich die Wege der beiden Geschäftsführer. Markus Scheer gründete mit Grennwood Entertainment und Art Department gleich zwei neuen Firmen auf dem deutschen Softwaremarkt, während Jürgen Kraft sich nunmehr im Alleingang um die Geschicke bei

Sterne für Starbyte

Trotz zahlreicher interner und externer Hürdenläufe schaffte es Starbyte immer wieder, hervorragende Spiele zu produzieren. Die folgenden Titel bekamen seinerzeit allesamt den äußerst begehrten "Hitstern" des damaligen Computerspiel-Zentralorgans ASM verliehen:







1 Nicht die Grafik, sondern allein der Spielspaß stand bei TieBreak im Vordergrund

2 Neben Invest gehörte auch Transworld zu den maßgebenden Wirtschaftssimulationen

2 "Opium fürs Volk" nannte die ASM Spirit of Adventure

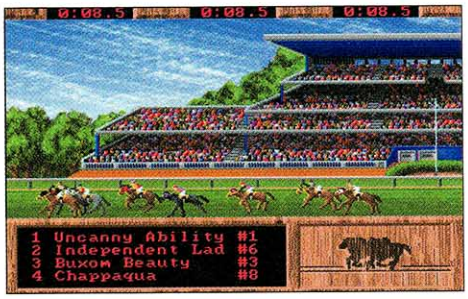
Starbyte kümmerte. Genau wie bei Art Department versuchte man sich übrigens auch bei Starbyte an der Entwicklung von Werbespielen, und schaffte es sogar mit einer Autorenn-Simulation zu den Firmen der ersten Stunde in diesem Markt zu gehören. "Allerdings gab es dieses Spiel nie für den Hausgebrauch, es wurde ausschließlich für eine Messepräsentation von BMW entwickelt", so Jürgen Kraft. "Der Spieler saß dabei in einem originalgetreu nachgebauten Chassis mit allen Instrumenten und bewegte sein Fahrzeug über den Nürburgring, dessen Verlauf er auf einer großen Leinwand verfolgen konnte."

Später entstand mit *Space Job* noch eine Handelssimulation für den Karstadt-Konzern, die dort gegen eine geringe Schutzgebühr erhältlich war. *Space Job* wurde von der ITVA mit dem dritten Platz in der Kategorie für externe Kommunikation ausgezeichnet und verschaffte den Entwicklern somit ein zusätzliches Renommee.

Ohne sich auf ein bestimmtes Genre zu beschränken, lag das Hauptaugenmerk der Bochumer Firma jedoch nach wie vor in der Entwicklung kommerzieller Spiele-Software. Ein Blick auf die verschiedenen Highlights der letzten Jahre zeigt, wie groß das Repertoire im Hause Starbyte ist. Für die Tennissimulation *TieBreak* gab es 1990 ebenso den begehrten ASM-



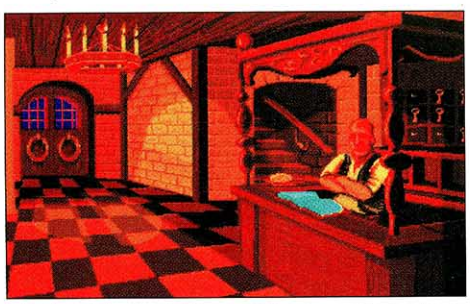
Nicht nur Grafiken wie diese verhalfen *Rings of Medusa* zum Erfolg



In *Quarter Pole* kann man sein ganzes Geld beim Pferderennen verspielen



Hinter den Kulissen des großen Kinos spielt *Hollywood Pictures*



Als Handelssimulation mit Fantasy-Elementen beschritt *Big Sea* 1994 ungewöhnliche Wege

Hitstern wie für den Folgetitel *Logo*. Beide Spiele überzeugten weniger durch eine ausgefeilte Grafik, als durch das fesselnde Spielprinzip. Wo TieBreak durch enormen Variantenreichtum bei den Schlägen, eine durchdachte Steuerung und viele realistische Elemente zu überzeugen wußte, wartete Logo gleich mit prallen 360 Leveln und einer Grundidee mit riesigem Suchtfaktor auf. Das reicht Ihnen noch nicht? Dann lassen Sie uns noch eine Weile bei der guten, alten ASM bleiben: Auch die Wirtschaftssimulationen *Invest* und *Transworld*, das Action-Strategiespiel *Rings of Medusa* und das Adventure *Spirt of Adventure* erhielten die seinerzeit heißbegehrte Auszeichnung.

In den folgenden Jahren ging der Spieletrend auch in Deutschland immer mehr in Richtung PC, später dominierte schließlich die CD-ROM. Jedes Spiel aus dem Hause Starbyte, oder auch nur jedes gute Spiel an dieser Stelle aufzählen zu wollen, würde allerdings den Rahmen des Features sprengen. Sicher werden sich noch einige unter Ihnen an von der Presse und in Spielerkreisen hochgelobte Titel wie *Winzer*, *Hannibal*, oder *Space M.A.X.* erinnern. Der erste Starbyte-Titel, der aber ausschließlich als PC CD-ROM auf dem Markt erschien, war 1995 *Dime City*. Die Grafiken zu diesem Spiel stammen von Carsten Wieland, der später unter anderem *Chewy – Esc from F5* für Bluebyte und *Bazooka Sue* für Starbyte



Hunger und Durst beeinflussen nicht nur in *Lords of Doom* unser körperliches Empfinden

zeichnete. Der Kontakt zu Carsten Wieland entstand allerdings bereits 1992, als der damalige Grafik-Design-Student durch das Kolorieren von Hintergründen seine maroden Finanzen aufbessern mußte. Auch sonst hatte sich in der Zwischenzeit einiges verändert: Die berüchtigten drei Geschäftsetagen waren längst zugunsten eines anderen Dienstsitzes aufgegeben worden, im Vertrieb war man von Kingsoft zu Leisuresoft gewechselt.

Totgesagte leben länger

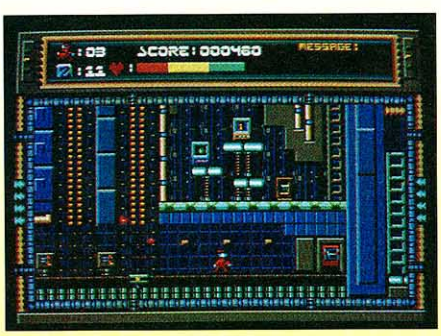
Im Jahr 1996 rotierte die Gerüchteküche. Starbyte habe immense finanzielle Probleme, hieß es da. Einige wollten sogar wissen, daß das Unternehmen nicht mehr zu retten sei. Tatsächlich erschien in diesem Jahr Mit *The Manager 2* nur ein einziges Spiel, was den Gerüchten zusätzliche Nahrung gab. Hinter den Kulissen wurde allerdings fleißig weitergewerkelt. *Bazooka Sue*, das eigentlich schon viel zu lange in der Mache war, wurde endlich abgeschlossen, einige neue Projekte wechselten von der Planung in die Produktion. Und umgezogen ist man erneut, in die schmucken Räumlichkeiten eines gerade

Neuauflage

Erfolgreiche Spiele ziehen einen zweiten Teil oder die Wiederveröffentlichung einer "aufgebohrten" Version scheinbar zwangsläufig an. So auch bei Starbyte:



Das 1990 für alle Systeme erschienene Rings of Medusa feierte große Erfolge..



...und wurde 1994 als überarbeitete und erweiterte Gold-Edition auf PC CD-ROM erneut veröffentlicht.

Jetzt im Handel

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 3 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

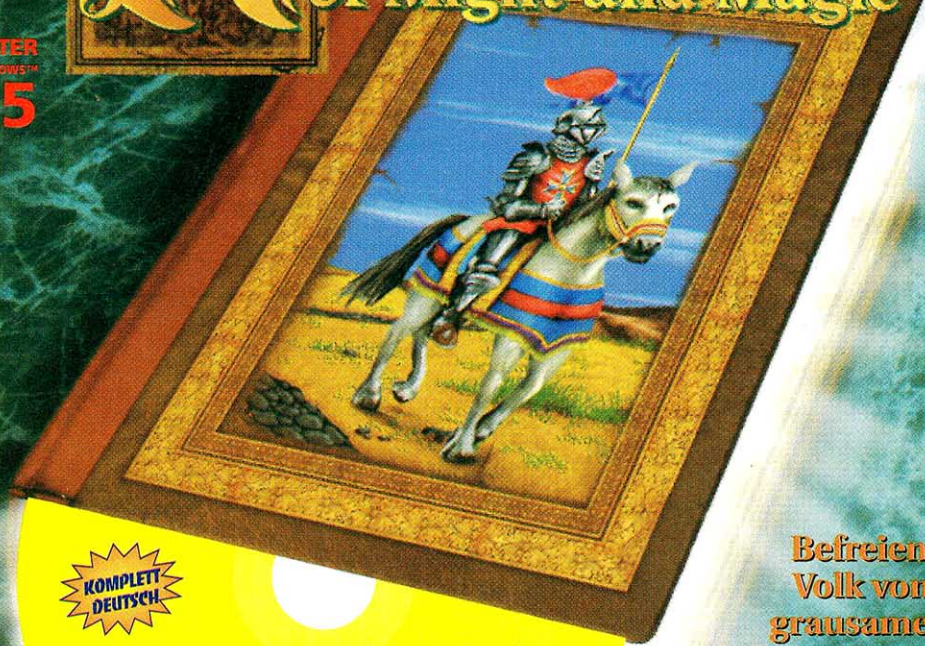
Unverbindliche Preisempfehlung

KOMPLETT DEUTSCH

Vollversion DOS-Version

HEROES™ of Might and Magic

LÄUFT UNTER WINDOWS™ 95



VOLLVERSION AUF DER CD

KOMPLETT DEUTSCH

Heroes of Might and Magic
Vollversion

Befreien Sie Ihr Volk von einem grausamen Joch. Bezwingen Sie die Unterdrücker des verfallenen Reiches. Finden Sie den ultimativen Artefakt und werden Sie der neue Herrscher von Might & Magic.

Erobern Sie eine mystische Fabelwelt!

- Traumhafte Mischung aus Strategie und Rollenspiel
- Für bis zu vier Spieler über Netzwerk oder Modem
- Läuft auch unter Windows 95

NEW WORLD COMPUTING®

Auf einen Blick

Bei dieser Liste handelt es sich keinesfalls um sämtlich Veröffentlichungen aus dem Hause Starbyte, sondern lediglich um jene Titel, die auch oder ausschließlich für den PC erschienen sind. Trotzdem eine stattliche Anzahl, oder?

1990	Rings of Medusa	alle Systeme
1990	TieBreak	alle Systeme
1990	Logo	alle Systeme
1990	Sarakon	alle Systeme
1990	Invest	alle Systeme
1990	Lords Of Doom	alle Systeme
1990	Transworld	alle Systeme
1990	Crime Time	alle Systeme
1991	Crown	alle Systeme
1991	Spirit Of Adventure	alle Systeme
1991	Return of Medusa	alle Systeme
1991	Winzer	alle Systeme
1991	Super Soccer	alle Systeme
1991	Rolling Ronny	alle Systeme
1991	Black Gold	Amiga, Atari, PC
1992	Soul Crystal	alle Systeme
1992	Rebel Racer	alle Systeme
1992	Space M.A.X.	alle Systeme
1992	Theatre Of War	alle Systeme
1992	Sports Collection	alle Systeme
1992	No. 2 Collection	PC
1993	Hannibal	alle Systeme
1993	Adventure Collection	alle Systeme
1993	Mixed Collection	alle Systeme
1993	The Manager	alle Systeme
1993	Black Power Line 1	PC CD-ROM
1993	Black Power Line 2	PC CD-ROM
1994	Big Four	Amiga, PC
1994	Quarter Pole	PC
1994	Big Sea	PC, Amiga
1994	Rings Of Medusa Gold	PC CD-ROM
1995	Kingdoms Of Germany	Amiga, PC CD-ROM
1995	Hollywood Pictures	Amiga, PC CD-ROM
1995	Dime City	PC CD-ROM
1996	The Manager 2	PC CD-ROM
1997	Winzer Deluxe	PC CD-ROM
1997	Bazooka Sue	PC CD-ROM

errichteten Bürogebäudes. Beflügelt von *Bazooka Sues* in Eigenproduktion erreichtem, großen Anfangserfolg, will man die Erfolgssträhne nun nicht mehr abreißen lassen. Lediglich auf ein neues Adventure hat momentan niemand bei Starbyte die geringste Lust.

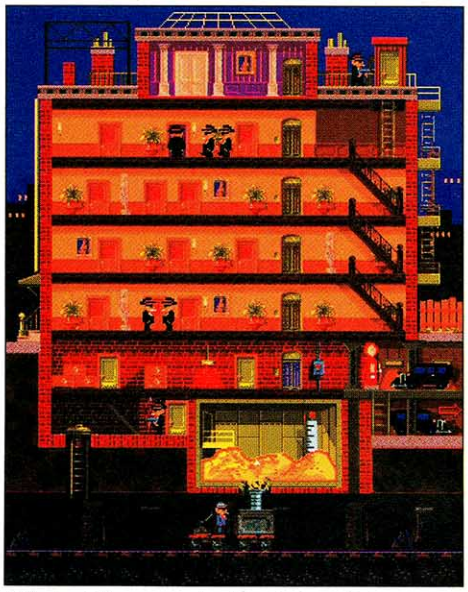
"Bazooka Sue hat uns alle reichlich Nerven gekostet", gerät Product Manager und Hauptprogrammierer Axel Plinge gleich wieder ins Schwitzen, "wenn's geht, würde ich mir so was für die nächste Zeit gern ersparen."

Anm. des Chefbemitleidenswerten: Axel, Du kannst ja spaßeshalber mal eine Woche lang meinen Job haben. Ich glaube, dann änderst Du deine Meinung...

Was also erwartet uns dann aus dem Hause Starbyte? Noch in diesem Quartal soll mit *Samurai* der erste Teil einer historischen Strategie-Serie erscheinen. Der Spieler muß hierbei gegen 47 andere Daimyos mit jeweils drei bis fünf Dörfern antreten und um die Position des Shoguns kämpfen. "Wir wollen einerseits natürlich das komplexe politische System mit möglichen Allianzen und neutralem Verhalten integrieren, andererseits das Handelssystem so einfach bedienbar wie eben möglich machen", erläutern die beiden verantwortlichen Programmierer Tobias Post und Martin Deckmann, um gleich darauf unverständliches Kauderwelsch über 200 000 Zeilen optimierten Sourcecode, Petrinetz-Datenbanksysteme und DATABASE-MMT-Messageserver von sich zu geben. Der Spieler sollte sich lieber auf mehr als 100 integrierte Missionen, Echtzeit-Schlachten in rotierenden Großformaten und einigen interessanten Neuerungen beim Handling freuen.

Anm. des Chefrindes: Kürzlich erschien übrigens SimMetzger – nie war Echtzeit-Schlachten so plastisch wie heute (aua, Trafford, der tut weh!).

Noch in diesem Jahr sollen weitere Titel der Serie folgen, die sich mit Wallenstein und den schottischen Befreiungskriegen



Mit der Erbarmungslosigkeit eines Paten beherrscht der Spieler auch die *Dime City*

(Braveheart, ick hör dir trapsen) auseinandersetzen. Später will man auch Barbarossa zu neuem Leben erwecken und das alte Ägypten als geschichtlichen Hintergrund nutzen. Um die Historie so genau wie möglich zu recherchieren, wird Starbyte sogar Forschungsaufträge an die Geschichtsfakultäten einiger Universitäten vergeben.

"Außerdem wird es möglich sein, das Ergebnis aus einem Spiel der Serie in den



Fühlt sich hier noch jemand an drei bekannte Wikinger erinnert?

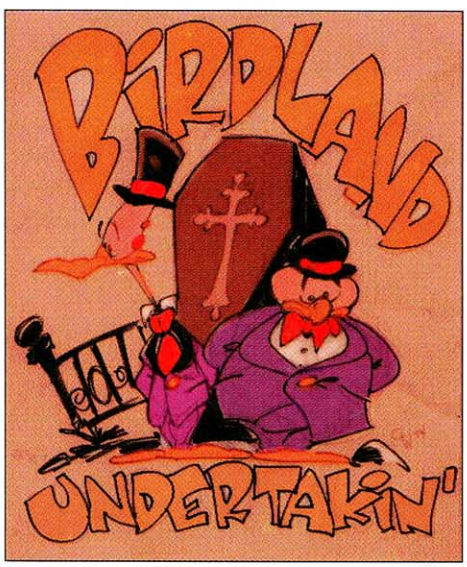
Folgetitel zu übertragen", schwärmt Jürgen Kraft schon mal im Voraus, "so kann man wirklich die ganze Weltgeschichte radikal auf den Kopf stellen." Wieviel Platz neben diesem hochgesteckten Ziel für die Realisierung anderer Projekte bleibt, ist zur Zeit noch gar nicht absehbar. Ideen hat man jedenfalls genug. "Im Edutainment-Bereich ist noch viel zu bewegen, viele pädagogische Erkenntnisse sind bisher einfach unberücksichtigt geblieben. Was man da alles machen könnte," sinniert Allround-Kraft Bettina Freudenberg. "Und vielleicht eröffnet ja sogar der Nintendo 64 ganz neue Perspektiven", schließt sich Jürgen Kraft ohne zu Zögern den Tagträumen seiner Angestellen an. So ganz kann man das Liebäugeln mit mühevoller Pionierarbeit in Bochum anscheinend immer noch nicht lassen. Wer weiß, was da alles auf uns zukommt...

Immer wieder Wieland

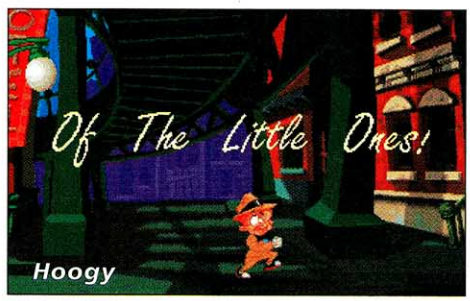
Was bringt die Zukunft? Auch Martin Mirbach weiß es nicht so ganz genau...

Es ist fast wie mit dem alten Schulfreund, den man jahrelang nicht gesehen hat, und der einem plötzlich jeden zweiten Tag über den Weg rennt. Carsten Wielands zeichnerische Qualitäten waren in der Branche wohlbekannt. Doch seit Erscheinen von *Bazooka Sue* und der Ankündigung von *Wet – The Sexy Empire* spricht man über kaum etwas anderes. Über geheime Kanäle wurden mir bei einem mitternächtlichen Treffen auf dem örtlichen Dorffriedhof sogar drei noch nicht realisierte Konzepte des Wahlhamburgers zugespielt, von denen noch nicht einmal klar ist, ob, wann, in welcher Form und unter welchem Label sie einmal umgesetzt werden. Vorenthalten möchte ich sie Ihnen trotzdem nicht.

Da gibt es zunächst einmal *Hoogy*, den Privatermittler, der genau wie seine klassischen Vorbilder über die Annahme eines scheinbar harmlosen Auftrags in ein gigantisches Abenteuer schlittert. Neben dem Titelhelden, der übrigens als Randfigur schon in Bazooka Sue dabei sein durfte, spielen eine ominöse Vergrößerungs-/Verkleinerungsmaschine, ein rücksichtsloser Geldeintreiber und Mrs. Pulaskis Stricknadeln wichtige Rollen in dem angedachten Adventure. Gerüchten zufolge soll der Herr Chefred. eines bekannten Spielemagazins Pate gestanden haben für den 1,58 Meter großen Hoogy mit der hohen Stirn...



An wen erinnert mich der kleine Dicke nur?

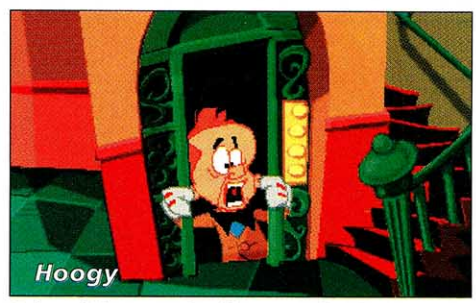


Kleiner Mann ganz groß

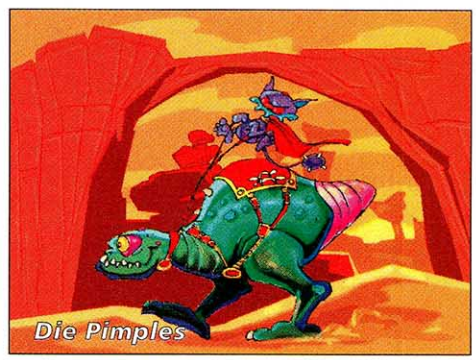
Die Hauptrolle in *Birdland Undertakin'* spielen Mr. Titus und Mr. Bone, die Inhaber eines Bestattungsinstituts im New Orleans der 40er Jahre. Leider sind die beiden ebenso gutmütig wie geschäftlich erfolglos und kommen daher auf keinen grünen Zweig. Eines Tages jedoch wittert ihre Sekretärin, die gute Mrs. Henny McArcher, eine große Chance: Sie zieht den Auftrag an Land, mit Victor LaFayette den reichsten Mann des Landes zu bestatten. Das ungelöste Geheimnis um LaFayettes Nachlaß bringt allerdings so manche zwielichtige Gestalt auf den Plan, und unsere beiden Helden müssen sich unversehens mit dem schrägen Halbbruder des Toten, der Nachtclubbesitzerin Kitty Hawk, gefährlichem Voodoo-Zauber und anderen Unwägbarkeiten herumschlagen. Auch die bisher existierenden, handgezeichneten Grafiken des Spiels lassen einiges erwarten.



Dieses Büro hat auch schon bessere Tage gesehen...



Beim nächsten Mal sollte er vielleicht die Treppe nehmen



Der Ritt auf dem Drachen gehört zum Alltagsgeschäft...

Die Pimples dagegen sind ein friedliebendes Volk außerirdischer Höhlenbewohner und müssen sich mit Hilfe des Spielers um das Fortbestehen, den Ausbau und schließlich die Expansion des eigenen Staates kümmern. Allerdings wurde an der strategischen Simulation nach Fertigstellung des uns vorliegenden Entwurfs bereits erheblich weitergefeilt.

"Die Pimples heißen gar nicht mehr Pimples, sie sehen inzwischen wesentlich besser aus und auch an der Konzeption des Spiels wurden erhebliche Änderungen vorgenommen", läßt uns Carsten Wieland wissen. Wir sind gespannt, und besonders weibliche Spielefreaks dürften die gleiche helle Freude an den niedlichen Wesen haben, die sie in der Vergangenheit veranlaßt hat, den *Lemmings* und später den *Siedlern* mit viel Zeit und Geduld unter die Arme zu greifen.

So browsen Sie ins Internet



Ohne die passende Zugangssoftware geht im WWW gar nichts. Markus Brodrick vergleicht die besten Internet-Browser.

Durch seine Eigenschaft als weltumspannendes Computernetzwerk ist das WWW etwas ganz Besonderes. In Sachen Netzzugriff verhält es sich jedoch ganz normal: Ohne einen Netzwerksanbieter und die passende Software geht gar nichts. In dieser Ausgabe möchte ich Ihnen die wichtigsten Browser für das WWW vorstellen. Jedes dieser Programmpakete hat seine ganz individuellen Vor- und Nachteile. Vielleicht können Sie an dieser Stelle herausfinden, welches Programm für Ihre Zwecke am geeignetsten erscheint. Das Internet hat sich zu einem Massenmedium ausgewachsen. Immer mehr Internet-Benutzer gehören der reinen User-Fraktion an, die ohne großes technisches Grundwissen und problemlos Informationen aus dem großen Netz gewinnen möchte (also genau das Richtige für gewisse Chefredakteure!?).

Anm. des Chefhengstes: Meinst Du einen gewissen Michael (Gruß!)?

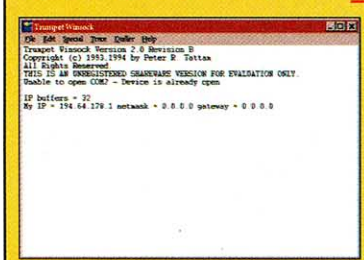
Sollten Sie bereits zu den Insidern in Sachen WWW gehören, werden Sie sich vielleicht wundern, daß ich Ihnen an dieser Stelle nur die drei am weitesten verbreiteten Programme vorstelle. Wir möchten an dieser Stelle nur Software vorstellen, die ausgereift ist, stabil läuft und den Benutzer nicht vor Konfigurationsprobleme stellt. Ein weiteres Auswahlkriterium war der Preis der Programme. Da die Software der Marktführer Netscape und Microsoft nicht nur frei erhältlich ist, sondern auch in Sachen Technik, Bedienbarkeit und Support Spitzenstellungen einnimmt, schien es nicht angebracht, Software zu testen, die weniger leistet oder teuer zu erstehen ist.

In 80 Sekunden um die Welt

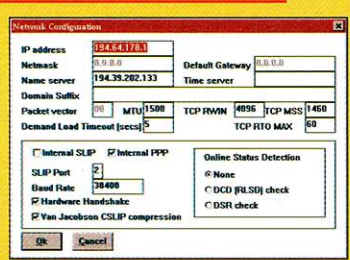
Mit dem Internet-Browser Ihrer Wahl unternehmen Sie die ersten Schritte in das WWW. Damit es keine Einstiegsprobleme gibt, finden Sie hier eine kurze Erklärung der ersten Schritte. Vorweggenommen: Wir setzen voraus, daß Sie bereits einen Internet-Account haben und Ihnen die Zugangsdaten Ihres IP-Providers vorliegen. Leider müssen Sie sich, um Ihren Rechner überhaupt mit dem WWW verbinden zu können, ein minimales technisches Grundwissen aneignen. Von diesem Punkt an geht es ohne Zwischenstop auf die Reise um die Welt.

Grundlage für den Turn im Internet ist ein moderner PC. Zeichenterminals (Nein, Klaus, Zeichenterminals haben gar nichts mit Malerei zu tun!) sind out, grafische Oberflächen dominieren das Bild. Die Benutzer von Microsoft Windows 3.xx und Windows 95 werden die geringsten Probleme haben, in die Weiten des Net vorzudringen. Die meisten Applikationen sind für diese Betriebssysteme erstellt worden, die Benutzer von MACs oder stolze Besitzer von OS/2 werden sicherlich von ihren IP-Providern die passenden Informationen und Software erhalten, um die ersten Schritte in das WWW unternehmen zu können.

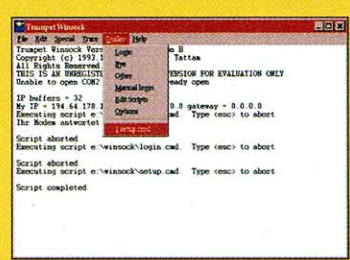
So geht es mit Windows 3.xx in das Internet:



Trumpet Winsock aufrufen ...



Menü File/Setup wählen und die vom IP-Provider angegebenen Werte eintragen...



Menü Dialler/Setup.cmd auswählen...



Noch einmal Vorgaben des IP-Providers eingeben – Start frei in das WWW!

Wie schon angekündigt, ein problemloser Einstieg in das WWW wird nicht ohne ein wenig technisches Grundwissen zustande kommen. Weder Windows 3.xx noch Windows 95 bringen ohne weiteres die Voraussetzungen mit, die es dem User gestatten, sich mit dem Internet zu verbinden. Um das Surfen im Netz möglichst einfach zu gestalten, möchte ich an dieser Stelle die ersten Schritte erklären, die Ihr Browser benötigt, um die bunten Seiten des WWW auf den Monitor zu bringen.

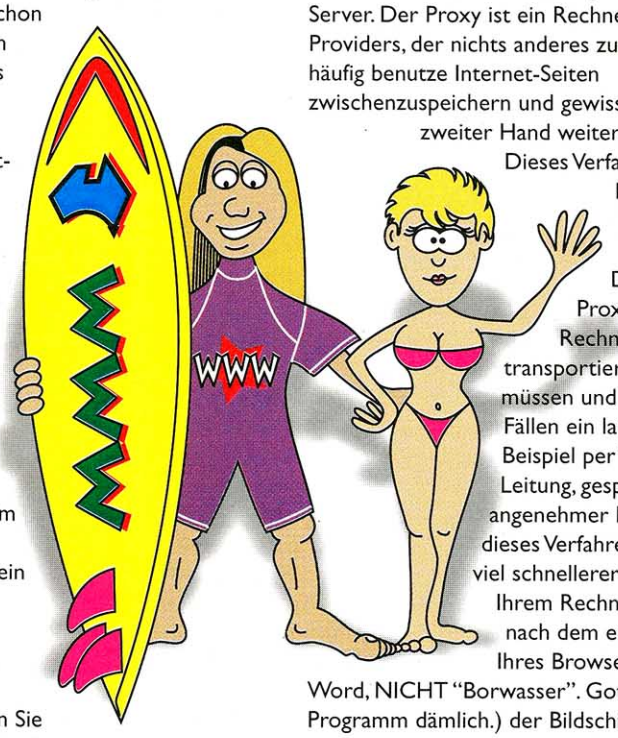
Windows 3.xx

Die grafischen Benutzeroberflächen der Windows 3.xx-Generation benötigen Starthilfe, damit sich Applikationen an das Netz anbinden können. Ohne ein wenig Arbeit und Mühe ist es nicht möglich, aus Windows 3.xx heraus eine Verbindung mit dem Internet herzustellen. Das Zauberwort heißt Winsock. Hinter dieser Bezeichnung verbirgt sich ein Programm, daß die Netzverbindung zwischen einer Windows, einer Internet-Anwendung und dem Hostrechner des Internet-Anbieters zustande bringt. Das am weitesten verbreitete Programm dieser Gruppe trägt den Namen Trumpet Winsock. Falls Sie diese Applikation nicht zusammen mit den Zugangsdaten Ihres IP-Providers erhielten, finden Sie es auf einer Unmenge von Shareware-CDs und in jeder gut sortierten Mailbox. Rein technisch ausgedrückt, stellt Winsock eine SLIP- oder PPP-Verbindung zum Hostrechner des IP-Providers her. Dieser Vorgang ist dem einloggen in eine Mailbox ganz ähnlich. Winsock wählt die Nummer des Modemzugangs des Providers, organisiert den Paßwortaustausch und stellt der Internet-Software einen Netzwerksockel zur Verfügung. Dieser Netzwerksockel ist die Arbeitsgrundlage aller Internet-Programme. Sie brauchen nicht zu wissen, wie er funktioniert, es reicht, wenn er da ist.

Sind alle Unterlagen Ihres IP-Providers vorhanden, ist die Konfiguration von Winsock Minutensache. Sie müssen nur die von Ihrem Provider angegebenen Optionen in die dazugehörigen Felder eintragen, Ihren Login-Namen, Ihr persönliches Paßwort und die Einwählnummer des Hostrechners angeben. Mit diesen Informationen versorgt, übernimmt Winsock die Verbindung mit dem Internet automatisch, sobald Sie Ihren Browser aufrufen.

Windows 95

Windows 95 macht im Vergleich zu seinen Vorgängern den Einstieg in die Online-Welt schon recht einfach. Im Auslieferungszustand kennt Windows 95 den Weg in das WWW noch nicht, aber schon mit der Installation von Microsoft Plus für Windows 95 oder dem Microsoft-Internet-Explorer werden alle nötigen Weichen richtig gestellt. Der Internet-Assistent ist ein freundlicher Helfer, der Sie auf den ersten Schritten zum WWW begleitet. Winsock, bereits im Kapitel Windows 3.xx erwähnt, ist ein integrierter Bestandteil von Windows 95. Mit Hilfe des DFÜ-Netzwerks können Sie Ihren Rechner mit jedwedem Netzwerk verbinden, es fällt praktisch gar nicht auf, ob Sie Ihren PC über die Telefonleitung mit dem Rechner eines Bekannten oder dem Internet verbinden.



Die Benutzerführung bei der Installation der Internet-Grundlagen ist vorbildlich, Sie müssen lediglich die Zugangsdaten Ihres IP-Providers zur Hand haben und diese Schritt für Schritt eingeben. Sollte es hier Probleme geben, werden alle Punkte recht ausführlich in der Online-Hilfe des Internet-Assistenten erklärt.

Browsen Sie ab

Nachdem Sie nun alle Voraussetzungen für einen sicheren Einstieg in das Netz erfüllt haben, stellen wir Ihnen die bekanntesten Internet-Browser vor. Zuvor noch ein Tip: Alle Internet-Programme benötigen genaue Informationen über einen sogenannten Proxy-Server. Der Proxy ist ein Rechner Ihres IP-Providers, der nichts anderes zu tun hat, als häufig benutze Internet-Seiten zwischenzuspeichern und gewissermaßen aus zweiter Hand weiterzureichen. Dieses Verfahren hält die Netzlast klein, da die erforderlichen Daten nur vom Proxy zu Ihrem Rechner transportiert werden müssen und so in vielen Fällen ein langer Weg, zum Beispiel per Transatlantik-Leitung, gespart wird. Ein angenehmer Nebeneffekt dieses Verfahrens ist ein sehr viel schnellerer Bildaufbau auf Ihrem Rechner. Sollte also nach dem ersten Aufruf Ihres Browsers (Nein, Word, NICHT "Borwasser". Gott, ist dieses Programm dämlich.) der Bildschirm leer bleiben oder Fenster mit merkwürdigen Fehlermeldungen auftauchen, überprüfen Sie die kauderwelsch-ähnlichen Angaben zum Proxy. Ihr IP-Provider hält genaue Angaben für Sie bereit.

Bitte umblättern ☞

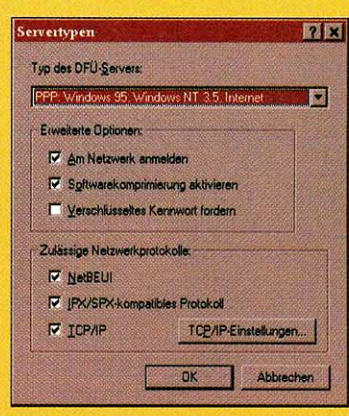
SO GEHT ES MIT WINDOWS 95 IN DAS INTERNET:



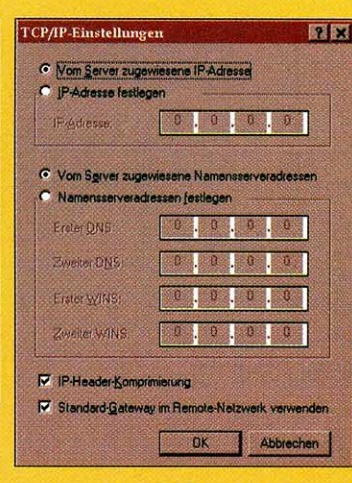




1. **Den Internet-Assistenten aufrufen (geschieht meist automatisch)**
2. **Die Art der Verbindung auswählen**
3. **Alle fragen mit den Vorgaben des IP-Providers beantworten**



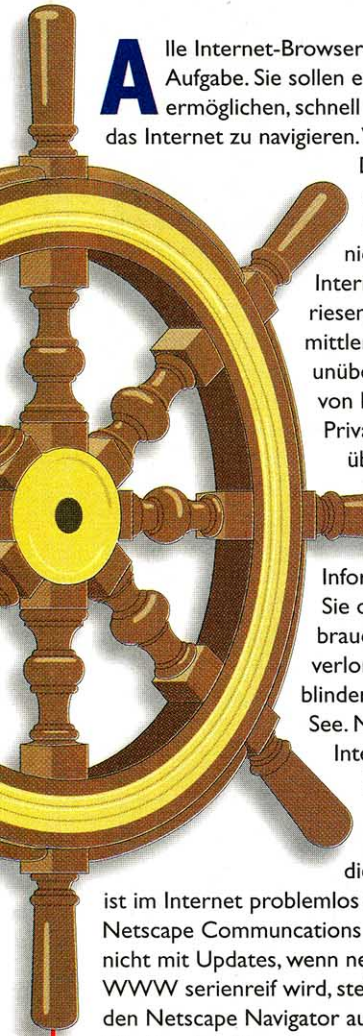
Den Servertyp auswählen



Und rasch noch die restlichen Angaben ausfüllen – fertig!

Netscape Navigator 3.01 Gold

Hersteller: Netscape Communications Corporation



Alle Internet-Browser haben dieselbe Aufgabe. Sie sollen es dem Benutzer ermöglichen, schnell und sicher durch das Internet zu navigieren. Warum navigieren? Der Vergleich mit der Navigation auf hoher See ist gar nicht so übel. Das Internet ist groß, riesengroß. Eine mittlerweile absolut unüberschaubare Anzahl von Firmen und Privatleuten überschwemmt das Net mit einer derartigen Informationsmasse, daß Sie ohne ein brauchbares Hilfsmittel verloren sind wie ein blinder Kapitän auf hoher See. Netscape ist für viele Internet-Surfer der Browser schlechthin. Fast jeder User kennt dieses Programm, es ist im Internet problemlos frei erhältlich. Die Netscape Communcations Corporation geizt nicht mit Updates, wenn neue Technik für das WWW serienreif wird, steht das Update für den Netscape Navigator auch schon vor der Tür. Aus den Urversionen entwickelte sich ein umfangreiches Programmpaket, daß mit zahlreichen Funktionen nahezu jede Aufgabe rund um das WWW zu übernehmen in der Lage ist.

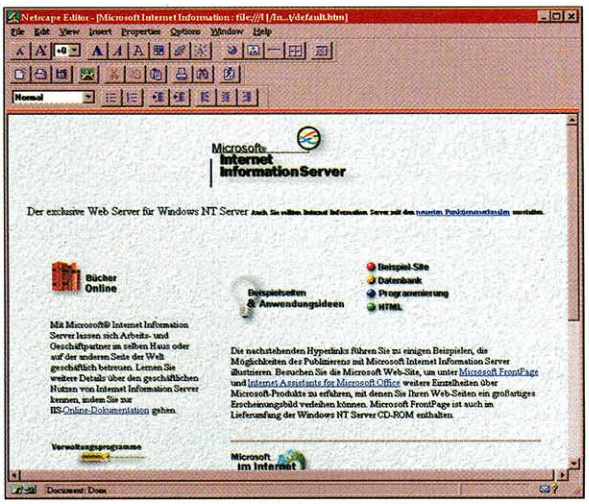
Ob elektronische Post im Internet oder Nachrichtenbretter, Netscape übernimmt jeden Job. Mit der Hilfe von zahlreichen Plugin-Programmen (Oh, Word, unbegreiflich sind mir Deine Ersatz-Vorschläge. Was zum Teufel ist "Pulken"?) ist der Netscape Navigator voll multimediafähig und kann direkt aus dem Internet heraus Video-, Midi-, und Audiofiles abspielen.

Zur Zeit aktuell ist die Version 3.01 des Netscape Navigators. In der luxuriösen Gold-Variante enthält dieses Programmpaket nicht nur den Internet-Browser und die wichtigsten Multimedia-Zusatzprogramme, sondern auch einen eingebauten Editor für Ihre eigene Homepage. Dieses nützliche Tool hilft Ihnen rasch und sicher bei der Erstellung einer eigenen, anspruchsvollen Internet-Seite.

Multifunktional

Der Netscape Navigator ist ein universelles Hilfsmittel. Das Programm arbeitet direkt mit der Windows-Internet-Anbindung zusammen. Sobald Sie Netscape aufrufen, loggt sich Ihr Rechner automatisch in das Internet ein. Nachdem die Einwahlprozedur abgeschlossen ist, erscheint auf Ihrem Monitor die erste Internet-Seite, im Falle eines "jungfräulichen" Netscape die Homepage der Netscape Corporation. Von hier aus kann Ihre Reise durch das WWW beginnen. Zahlreiche Hilfsmittel machen es Ihnen einfach, sich zu orientieren, themenbezogene Seiten zu finden und Lesezeichen zu erstellen, die es Ihnen ermöglichen, eine interessante Seite im Netz auf Knopfdruck wiederzufinden. Die wichtigsten Funktionen dieses Programms sind in einer übersichtlichen Menüleiste zusammengefaßt, so daß Sie ohne Probleme die Kontrolle über Ihre Datenreise behalten.

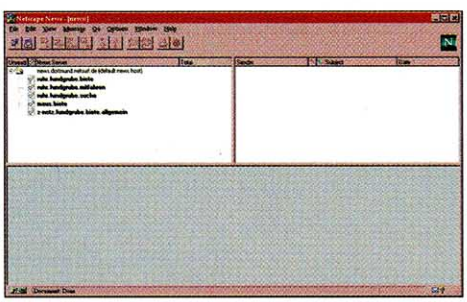
Eine Reihe von vorkonfigurierten Schaltern führt Sie zu vorbestimmten Internet-Seiten, die Ihnen die neuesten Nachrichten, leichte Wege zu gesuchten Informationen, interessanten Lokationen im Internet und Ergänzungen zu Netscape liefern. Leider sind die Schaltflächen der Menüleisten des Navigators nicht individuell konfigurierbar. Dieser fehlende Komfort macht den Navigator unhandlicher, als er sein müßte. Technisch gesehen ist dieses Programm auf der Höhe der Zeit. Selbstverständlich beherrscht die Software von Netscape sämtliche Formen des Datenaustausches im WWW. Ob Informationssysteme wie Gopher (Mist. Jetzt sagt Word, ich solle "Koffer" schreiben. Was soll ich jetzt nur tun?) oder Archie, ob Datentransfermechanismen wie FTP, Netscape läßt Sie nicht im Stich. Netscape entspricht immer dem neuesten HTML-Standard und unterstützt natürlich die genial einfache Programmiersprache JAVA. Durch zahlreiche speziell für Netscape konstruierte Plugins nutzt der Netscape Navigator alle Multimedia-Möglichkeiten des Internets voll aus.



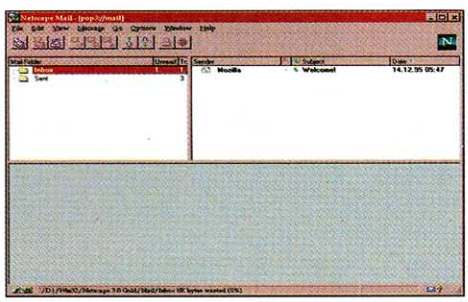
Der eingebaute Editor des Navigators läßt eine eigene Homepage schnell und einfach entstehen



HTML bietet nicht nur einfache Texte, sondern umfangreiche Formatierungsmöglichkeiten



Netscape News bietet raschen Zugriff auf Tausende von Newsgroups

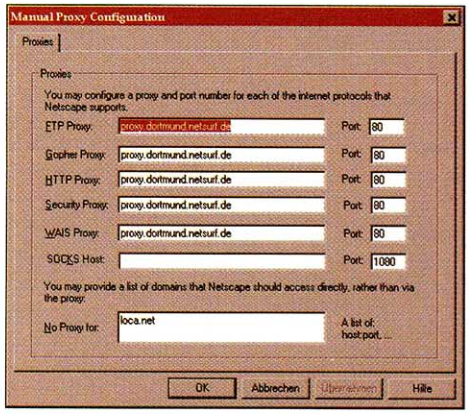


Mit Netscape Mail haben Sie die Verwaltung der elektronischen Post voll im Griff

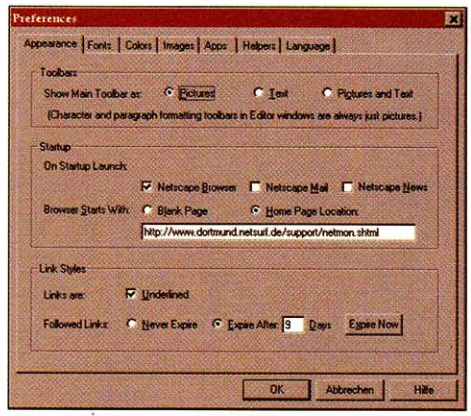
Luxus vorprogrammiert

Ein besonderes Feature der Software von Netscape ist der eingebaute HTML-Editor. Mit

FEATURE



Vorsicht – der Proxy-Setup. Ohne die richtigen Einstellungen läuft im WWW gar nichts!



Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten helfen, den Navigator zu individualisieren

Hilfe dieses Zusatzprogrammes können Sie, ohne in die Feinheiten der Programmiersprache HTML vordringen zu müssen, problemlos eigene Internet-Seiten erstellen. Dieses Tool ist sehr nützlich, falls Ihr Internet-Provider Ihnen auf einem seiner Rechner Platz für eine eigene Homepage einräumt. Falls Sie ein Interesse daran haben, sich selbst, Ihre Hobbys oder wissenswerte Informationen jedermann im WWW zugänglich zu machen, sollten Sie sich dieses Programm nicht entgehen lassen.

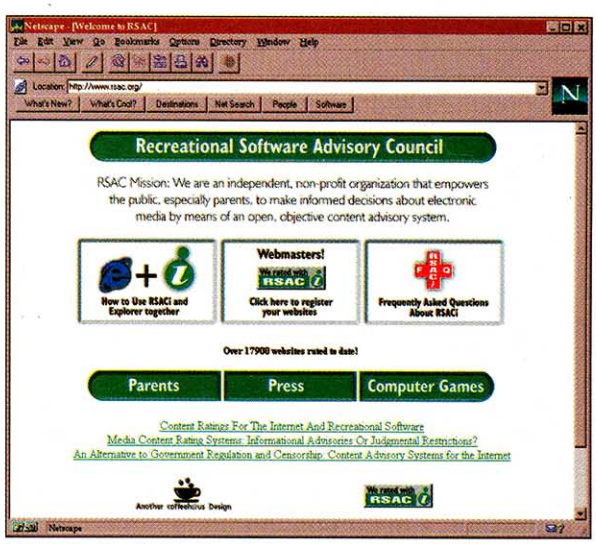
Kombiniert mit der Möglichkeit, auf elektronische Nachrichtenbretter (Newsgroups) zuzugreifen und via Internet den Austausch elektronischer Post (Email) vorzunehmen, läßt dieses Softwarepaket keine Wünsche mehr offen. Als Einsteiger in den WWW-Rummel werden Sie auf einen Schlag mit allen nötigen Funktionen versorgt. Der Netscape Navigator funktioniert im allgemeinen schnell und zuverlässig. Lediglich bei dem Aufruf von umfangreichen Seiten mit zahlreichen Frames neigt diese Software zu unergründlichen Crashs. Da bei diesen Vorgängen das gesamte Betriebssystem dazu neigt, instabil zu werden, tun Sie gut daran, während umfangreicher Dateitransfers via Internet der Surfleidenschaft Grenzen zu setzen. Es ist irgendwie lästig, satte sechs MB noch einmal zu übertragen.

Da der Netscape Navigator auch in einer deutschen Version vertrieben wird, werden Einsteiger keine Probleme mit Fachausdrücken in englischer Sprache haben. Ob Anfänger oder Profi, wir sind der Meinung, daß Sie mit dieser Software trotz kleiner Schwächen rundum zufrieden sein werden.

Microsoft Internet Explorer 3.01

Hersteller: Microsoft

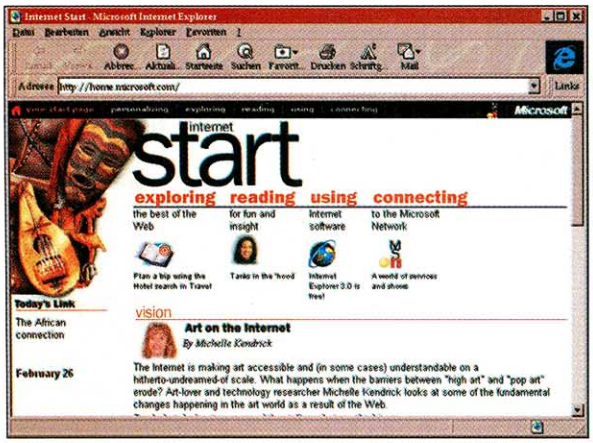
Wenn wir etwas machen, machen wir es richtig. So oder ähnlich hätte das Motto lauten können, unter dem der Microsoft Internet Explorer erstellt wurde. Für die Programmierer war diese Maßgabe sicherlich nicht einfach zu erfüllen, denn die Konkurrenz ist mächtig und schläft nie. Es ist nicht leicht, einen Web-Browser zu erstellen, der sich mit Besonderheiten profiliert, denn auch die Programme anderer Hersteller beinhalten (wessen Bein?) jede erdenkliche Funktion und arbeiten gut. Auch bei diesem Programm paßt der Taufname gut. Explorer steht für Entdecker oder Erkunder, und genau das ist der Job dieser Software. Für mich



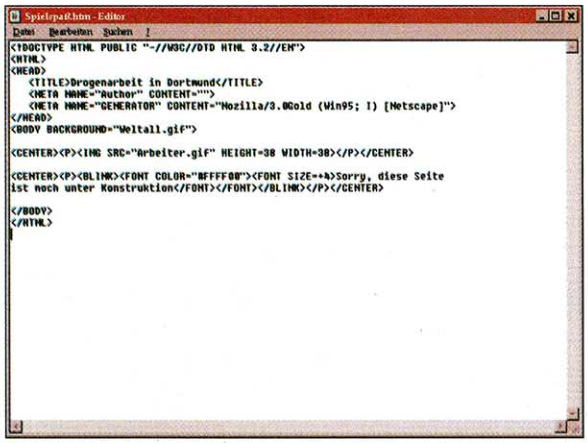
Mit Hilfe einer kostenlos arbeitenden Organisation bietet der Internet Explorer Kontrollmöglichkeiten über den Inhalt der aufrufbaren Seiten

Bitte umblättern ☞





Umfangreicher Support und Informationen satt verstehen sich bei Microsoft von selbst



Der integrierte Editor des Internet-Explorers ist ein arger Behelf

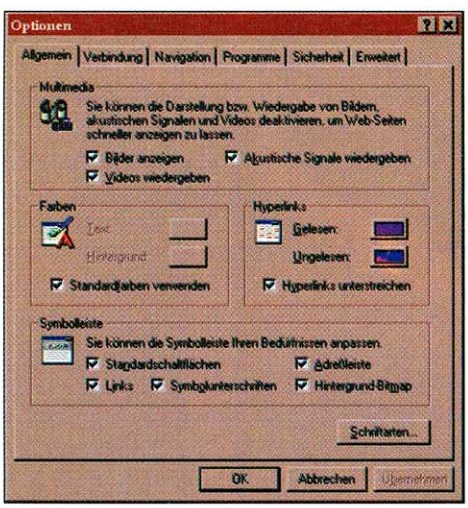
persönlich ist jedes Surfen im WWW, auch nach jahrelanger Bekanntschaft mit dem weltweiten Netzwerk, eine neue Entdeckungsreise in unbekannte Gefilde.

Uniformzwang

Microsofts Internet Explorer bekam vom Start weg gute Kritiken. Diese Software paßt sich, wie sollte es auch anders sein, nahtlos in das Bild der Windows-Oberfläche ein. Die schon von anderen Anwendungen aus der Softwareschmiede Microsoft bekannte Funktionalität wurde komplett übernommen, so daß Sie sich auf keinerlei Besonderheiten in der Bedienung einzustellen haben. Natürlich beherrscht der Internet Explorer die internen Windows-Datenübertragungsmechanismen perfekt. Mit den bekannten Fenstern und Bedienungselementen lassen sich alle Informationen aus dem WWW schnell und einfach in die Inhalte anderer Windows-Applikationen übertragen. Der Microsoft Internet Explorer verfügt über eigene Unterprogramme, um im WWW auf Nachrichtenbretter zuzugreifen oder elektronische Post zu verteilen. Falls Sie diese Software jedoch nicht vom heimischen Rechner aus benutzen oder aus Gründen der Einfachheit alle E-Mails und Faxbriefe (Nein, liebes Word, "Faxbriefe" und "Farbige" unterscheiden sich gewaltig!) über ein und dasselbe Programm austauschen möchten, arbeitet er nahtlos mit dem Microsoft Exchange-Client zusammen. In Sachen Bedienungssicherheit und Problemlosigkeit setzt dieses Verfahren Maßstäbe.



Ob Grafik oder Java, der Internet Explorer unterstützt alle Standards im WWW



Alle Einstellungsmöglichkeiten des Explorers sind wohlgeordnet in den Windows-üblichen Karteikarten zu finden

Schnell und sicher

Weitere Vorteile der Software aus dem Hause Microsoft sind Geschwindigkeit, Sicherheit und Zuverlässigkeit. Der Internet Explorer ist nicht nur subjektiv schnell. Dank seiner gut funktionierenden Cache-Mechanismen sind häufig benutzte Seiten zügig auf dem Bildschirm. Als kleine Dreingabe zu diesem Vorzug ist der Internet Explorer recht betriebssicher. Während der härteste Konkurrent, der Netscape Navigator, insbesondere bei kompliziert aufgebauten Seiten, zu ebenso plötzlichen wie unerklärlichen Zusammenbrüchen neigt, arbeitet der Explorer stabil. Während unserer Testphase und auch im ganz normalen Alltagsbetrieb leistete sich dieser Titel keine Schwächen und arbeitete stets sehr zuverlässig. Diese Stabilität ist ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Gerade, wenn Sie des öfteren umfangreiche Dateien aus dem Netz herunterladen, ist ein plötzlicher Zusammenbruch der Software nicht nur höchst ärgerlich und zeitraubend, sondern treibt auch langsam, aber sicher die Telefonrechnung in schwindelnde Höhen. Im Gegensatz zu anderen Programmen dieses Genres verfügt der Internet-Explorer über einen interessanten serienmäßigen Sicherheitsmechanismus.

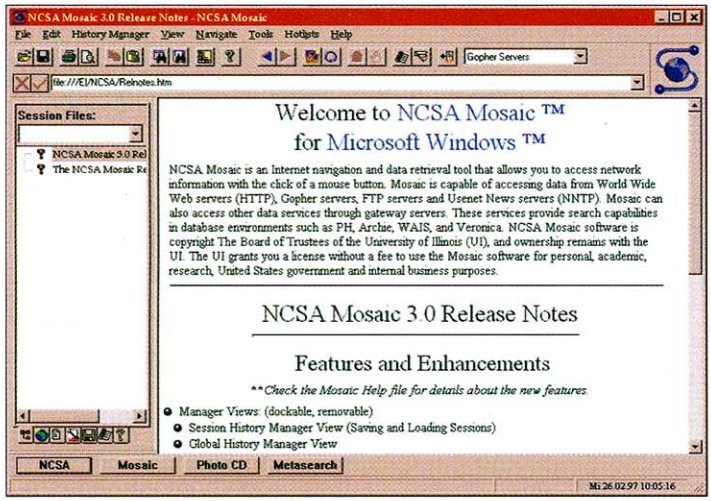
Der Systemoperator kann in einem besonderen Fenster festlegen, ob Internet-Seiten mit bestimmten Inhalten für die weiteren Systembenutzer gesperrt werden sollen. Falls es in Ihrem Interesse steht, dem lieben Filius den allzu expliziten Anblick holder Weiblichkeit zu untersagen oder Sie ihren PC gewaltfrei halten möchten, steht Ihnen hier ein geeignetes Mittel zur Verfügung.

Der Microsoft Internet Explorer macht durch sein Windows-typisches Erscheinungsbild den Einstieg sehr leicht. Er funktioniert schnell, problemlos und sicher. Durch seine guten Kooperationsmöglichkeiten mit weiteren Windows-Programmen gibt es während der Arbeit keine Probleme. Der Support durch Microsoft ist ebenfalls sehr gut. Via Internet sind stets die neuesten Updates erhältlich. Genauso wie der Netscape Navigator ist der Internet Explorer ein sehr einsteigerfreundliches Programm. Er erfüllt alle an ihn gestellten Aufgaben gut. Im Gegensatz zum Netscape Navigator ist der Webseiten-Editor des Explorers eher ein Behelf. Abhilfe schafft hier ein eigenständiges Programm von Microsoft. Falls Sie sich für den Internet Explorer entscheiden, erhalten Sie frei Haus eine Top-Programm.

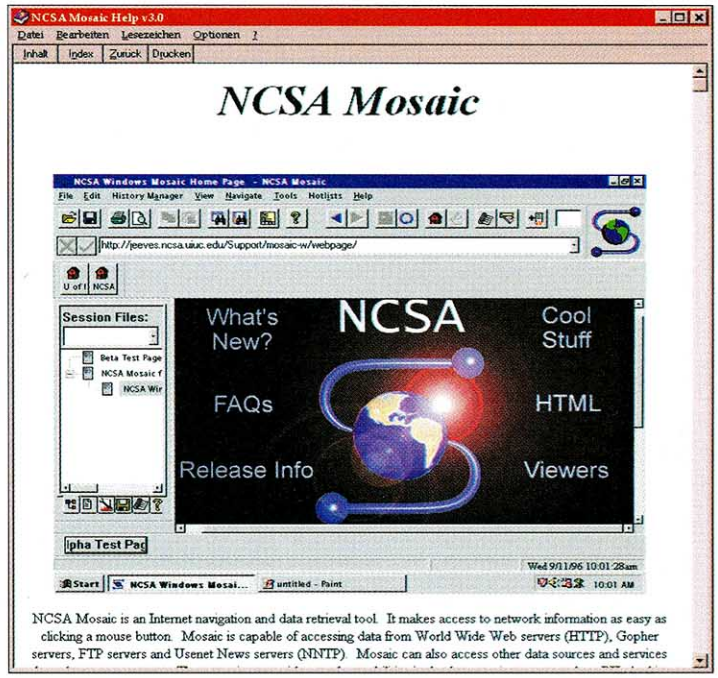


NCSA Mosaik 3.0.0

Hersteller: NCSA



Auf den ersten Blick verwirrend, dann mit guter Funktionalität überraschend, präsentiert sich NCSA Mosaic



Die grafisch geführte Hilfe von NCSA Mosaic gefiel uns besonders gut

Der Internet-Browser mit dem Namen NCSA Mosaic gehört hierzulande zu den Exoten. Diese Software wurde von der University of Illinois entwickelt und ist, wie die bisher vorgestellten Produkte aus dem kommerziellen Bereich, ebenfalls kostenlos erhältlich. Die aktuelle Ausgabe mit der Versionsnummer 3.0.0 entspricht dem Windows 95 Standard und seiner Funktionalität in allen Bereichen.

Nach dem ersten Aufruf des Programms präsentiert sich die auf den ersten Blick verwirrende Benutzeroberfläche mit einer Menge von kleinen und großen Schaltflächen sowie einem zweigeteilten Fenster. In der Tat ist es den Designern dieses Programms gelungen, fast den gesamten Funktionsbereich über Schaltflächen zugänglich gemacht.

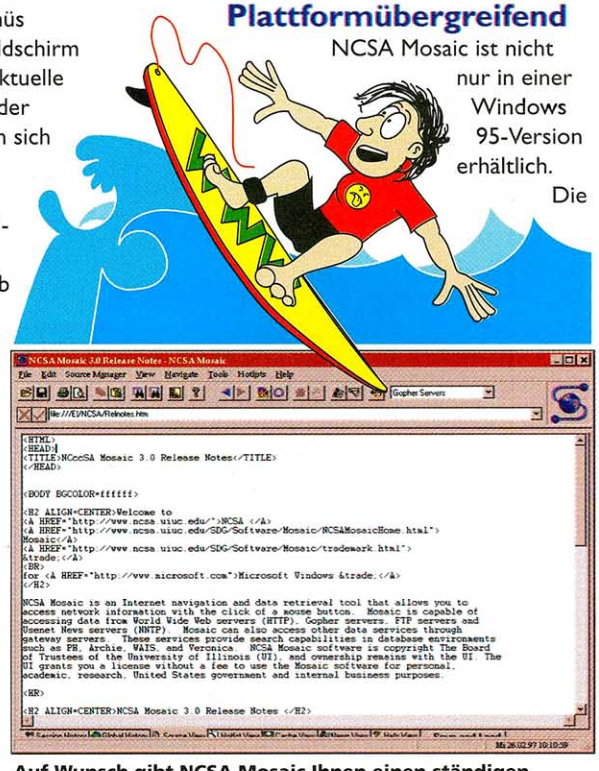


Was auf den ersten Blick verwirrend erschien, erweist sich schon nach einer kurzen Eingewöhnungszeit als äußerst praktisch. Während der kostenpflichtigen (teuren) Verbindung mit dem WWW können alle Einstellungen und Bedienungsmöglichkeiten rasch und zielsicher ausgeführt werden, ohne daß Sie sich durch endlose, unpraktische Pulldown-Menüs hangeln müssen. Der zweigeteilte Bildschirm informiert auf einen Blick über die aktuelle Webseite sowie den "Stammbaum" der aktuellen Sitzung. Als Gimmick lassen sich die verschiedenen Menüleisten des Programms individuell einrichten. Damit ist nicht nur für den Wohlfühl-Effekt einer angepaßten Oberfläche gesorgt, häufig benutzte Sites im Web lassen sich mittels heißer Schaltflächen ohne Sucherei anwählen.

Ganz, wie es sich für die hauseigene Entwicklung einer Universität gehört, ist die technische Seite des NCSA Mosaic makellos ausgefallen. Diese Software erfreut direkt nach der Installation mit einer großen Anzahl vorgegebener Internet-Adressen. Das Augenmerk der Programmierer richtete sich besonders auf Seiten, die Zugriff auf große Datenbanken bereitstellen. Die allgemeine Ausstattung dieses Programms ist ebenfalls komplett. Sie brauchen weder auf E-Mail noch auf Newsgroups zu verzichten. Lediglich der HTML-Editor ist, ähnlich wie bei dem Internet Explorer, ein Behelf. Falls Sie Neueinsteiger im WWW sind und für die Schule, die Ausbildung oder den Betrieb auf der Suche nach Informationen sind, bietet NCSA Mosaic Ihnen besonders gute Eingangsvoraussetzungen.

Plattformübergreifend

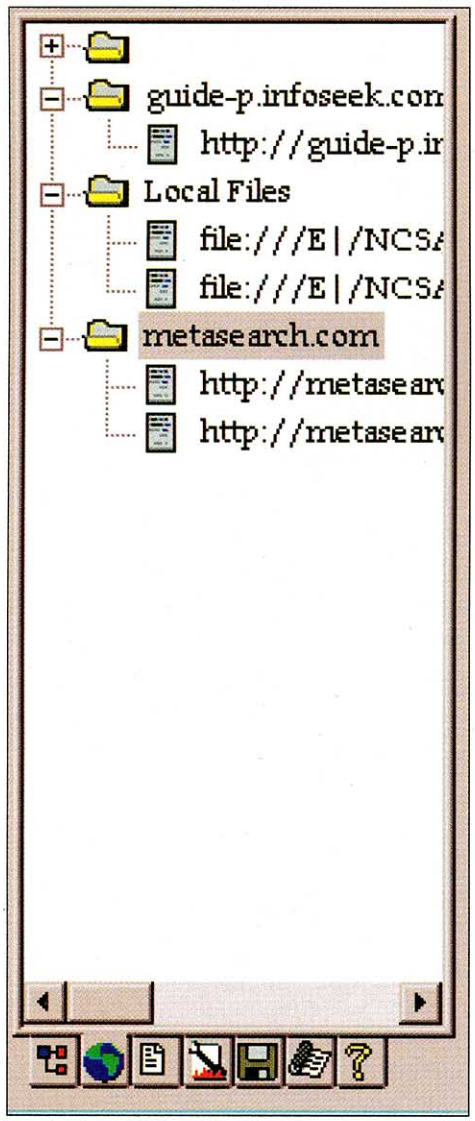
NCSA Mosaic ist nicht nur in einer Windows 95-Version erhältlich. Die Programmierer liefern ebenfalls Versionen, die in der Windows NT-Umgebung Prozessoren der PowerPC-, DEC aXP und MIPS-Baureihe unterstützen. Falls Sie Maschinen mit



Auf Wunsch gibt NCSA Mosaic Ihnen einen ständigen Überblick über den Quellcode der HTML-Dokumente

FEATURE

unterschiedlichen CPU's oder Betriebssystemen betreiben, kommen Sie auf diesem Weg in den Genuß einer einheitlichen Oberfläche. Obwohl alle der getesteten Programme über eine sehr gute Benutzerführung und gute Hilfefunktionen verfügen, gefiel uns die Lösung in NCSA



Dieses schlaue kleine Fenster gibt Ihnen eine ständige Kontrolle über den Verlauf Ihrer Sitzung

Mosaic am besten. Die Hilfe zum Programm ist fast durchgängig grafisch aufgebaut und liefert auf simplen Knopfdruck die gewünschten Informationen. Besser hätte man es kaum machen können.

Obwohl hinter NCSA Mosaic nicht Manpower und finanzieller Rückhalt einer großen kommerziellen Organisation stehen, lieferte das Entwicklungsteam hervorragende Arbeit, die es jedermann frei zur Verfügung stellt. (P)

Kleines Lexikon der Fachbegriffe

Archie
Softwareorientiertes Datenbanksystem. Liefert nahezu jeden frei erhältlichen Titel

Browser
Programm zur Darstellung der Seiten im WWW. Kombiniert mit Navigationsmitteln und Benutzerführung

DFÜ-Netzwerk
Windows 95-Anbindung an übergeordnete Netzwerke per Telefonleitung

DNS
Domain Name Server. Rechner, der Namensdienste und Sicherheitsrichtlinien in Teilnetzen verwaltet

Download
Dateien von Netzrechnern herunterladen

Email
Elektronischer Nachrichtenaustausch in Netzwerken. Kann Texte, Audiodateien und Bilddateien enthalten

Frames
Besondere Darstellung der Internet Seiten. Eine Seite kann geschachtelt weitere, unabhängige Seiten enthalten

FTP
File Transfer Protocol – Dateiübertragungsmechanismus im Internet

Gopher
Altes System von Suchmaschinen in Datenbanken. Wurde durch WWW ersetzt

Hostrechner
Rechner, der den Anschluß an das Internet per Einwählsystem erlaubt

HTML
HyperText Markup Language – Darstellungsverfahren der Internet-Seiten

Hyperlink
Weitervermittlung in der Informationssuche – automatischer Querverweis

Hypertext
Hervorgehobene Textpassagen, bieten Hyperlinks zu anderen Internet-Seiten oder Textpassagen

IP-Adresse
Eindeutige Identifizierung eines Rechners in einem IP-Netzwerk durch eine einmalig vergebene Adresse aus Zahlengruppen

IP-Netzwerk
Netzwerk auf der Grundlage des Internet-Protokolls

IP-Provider
Internet-Dienstanbieter. Organisation, die Nutzern gegen Entgeld den Zugang zum WWW ermöglicht

JAVA
Neue Programmiersprache, ermöglicht bewegte Bilder im Internet

Login
Vorgang der Anmeldung am Hostrechner

Newsgroups
Elektronische Nachrichtenbretter. Zigtausend Newsgroups behandeln jedes erdenkliche Thema

Offline
Betriebsszustand ohne Verbindung zum Netzwerk

Online
Betriebszustand während der Verbindung mit dem Netz

Plugin
Zusatzprogramm, das dem "Wirt" besondere Fähigkeiten verleiht

PPP
Point to Point Protokoll – Modernes Verfahren zur Anbindung an das Internet

Proxy
Rechner mit Pufferfunktion für Internet-Daten

Searchengines
Suchmaschinen – Supercomputer, die blitzschnell nach Informationen suchen

Site
Lokation im Internet, bestehend aus einer oder mehreren Seiten, kommerziell oder privat

Slip
Protokoll zur Anbindung an das Internet

Surfen
Zielloses Wandern durch die bunten Weiten des WWW

Upload
Dateien zu Netzrechnern absenden

Winsock
Netzwerksprogramm, daß die Kommunikation zwischen Windows und dem Internet ermöglicht

WWW
World Wide Web – Oberfläche des Internet mit grafischer Darstellung

STYLE OF THE ARTS Medien Produktions GmbH · Tel. 0 76 51 / 17 65-0

HELP 24h CENTER

BORGMEIER's SPIELE-HOTLINE



Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln"?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett gelöst und halten die passenden Tips und Tricks für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

365 Tage im Jahr, Tag und Nacht: Schnell, kompetent und persönlich!

Carsten Borgmeier
Prominenter Spiele-Kritiker und Computer-Journalist · Autor von über 50 Lösungsbüchern · Redaktion und Produktion von mehr als 180 TV-Computer-Sendungen · Über 10.000 Artikel in namhaften Fachmagazinen veröffentlicht · Chefredakteur der Zeitschriften: INSIDER / PC HIGHSCORE / BG Collection / BG Special / Games Illu



☎ 0190-773333

DM 2,40 pro Minute · Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL

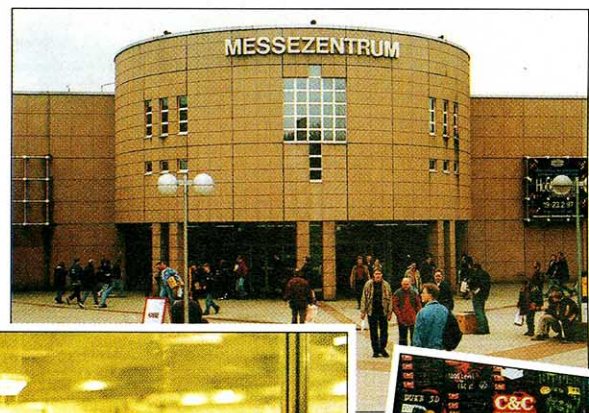


Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

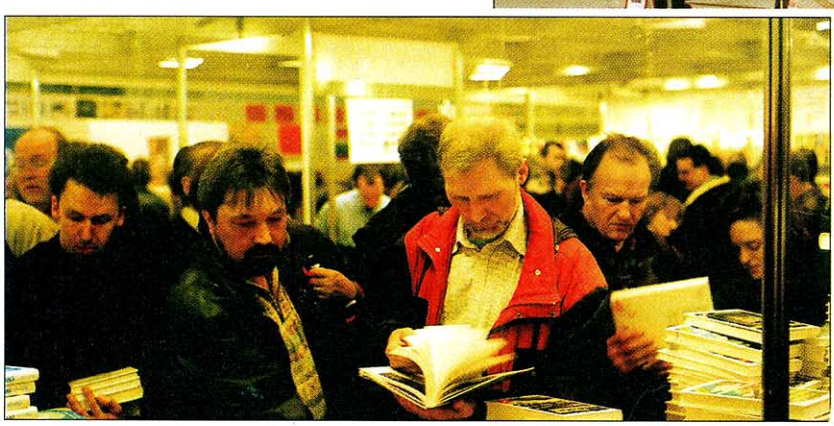
Platzangst im Gedrängel

Markus Brodrick berichtet von der alljährlichen Computermesse Hobbytronik in Dortmund.

Die Hobbytronik ist seit nunmehr 20 Jahren ein Mekka für Homecomputer-Benutzer. Insbesondere die Bastler unter den Hard- und Softwarefreaks erwarten gespannt das alljährliche Ereignis (Ein Wunder, das man oder frau hier nicht die gesamte Mannschaft der PC Power trifft. Der Red..). Die Dortmunder Elektronikmesse sollte nie den Anspruch erfüllen, die neuesten Errungenschaften der Technik dem staunenden Volk vorzustellen. In den stets übervollen Westfalenhallen trafen sich seit je her die Hardwareschlosser. Hunderte von Anbietern präsentieren auf ebenso vielen Messeständen ein breites Angebot vom Komplettrechner bis zum winzigen SMD-Bauteil. Bislang konnte diese Verkaufsmesse auch noch die ausgefallensten Wünsche der technikorientierten Kundschaft erfüllen. In der Vergangenheit war die Hobbytronik das Hackerparadies schlechthin, die fliegenden Händler aus dem In- und Ausland boten hier zu günstigen Preisen alle Gerätschaft rund um den PC an, die auf dem freien Markt noch nicht einmal unter dem Ladentisch gehandelt wurde.



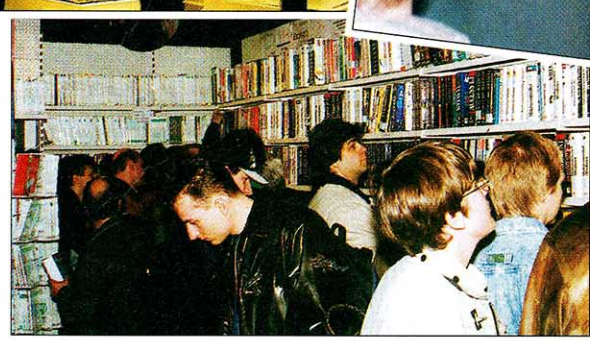
Der Eingang in das Hardware-Paradies oder Vorhof zur Second-Hand-Hölle?



Fachliteratur zum Spottpreis – ab 0,50 DM konnte der Run auf die Bildung beginnen



Dichtgedrängt von Informationswilligen umlagert, hatten manche Händler keine Chance zur Pause zu gehen



Bei so vielen Handbüchern zur Software bleibt kein Wunsch unerfüllt

Angebot und Nachfrage

Ein 20. Geburtstag ist ein guter Anlaß für eine kleine Feier, insbesondere, wenn es sich bei dem Geburtstagskind um Deutschlands größte Veranstaltung für Bastler und Tüftler im Heimwerker- und Hobby-Elektronikbereich handelt. Doch man ließ sich dieses Jubiläum wenig anmerken. Im Gegensatz zu den Vorjahren, in denen unter den Messebesuchern teilweise eine regelrechte Goldrausch-am-Klondike-Stimmung herrschte, machten sowohl die Händler als auch die potentiellen Käufer eher trübe Gesichter. Noch 1996 waren auf der Hobbytronik zahlreiche Stände zu finden, an denen sich der Kunde mit Hardware vom Eprom bis zur exotischen CPU eindecken konnte – 1997 beherrschten die Stände der Elektronik-Riesen wie Vobis, Saphir und Conrad das Bild.

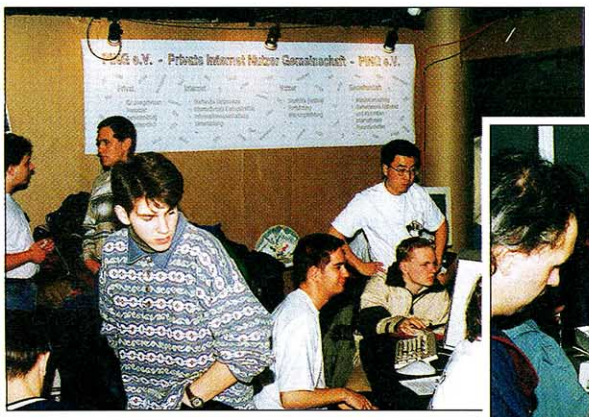
Die Hobbytronik ist eine reine Verkaufsmesse, jeder der in Massen andrängenden Besucher hofft, ein günstiges Angebot zu finden und ein Schnäppchen nach Hause zu tragen. Das Allgemeinbild sah anders aus – obwohl die Hallen gedrängt voll waren, schienen bemerkenswert wenige der Besucher ein Kaufinteresse an der feilgebotenen Hard- und Software zu haben. Die schon während der Messe steigenden Hardwarepreise trugen ein übriges zu der schon fast gedrückten Stimmung bei. Viele Händler sahen sich aufgrund der langsam, aber sicher kletternden Einkaufspreise und des täglich härter werdenden Dollars genötigt, ständig ihre Preise heraufzusetzen.

Anm. des Chefhinterntreters: Und Du wirst bald nicht mehr sitzen können, wenn Du noch einmal "aufgrund" schreibst!

Das Bild der wechselnden Preistafeln erinnerte an Tankstellen zur Zeit der Energiekrise. Viele der Messebesucher fühlten sich durch diesen Umstand verunsichert, der Preisvergleich wurde in den weitläufigen, überfüllten Hallen fast unmöglich.

Schnäppchenjagd unmöglich?

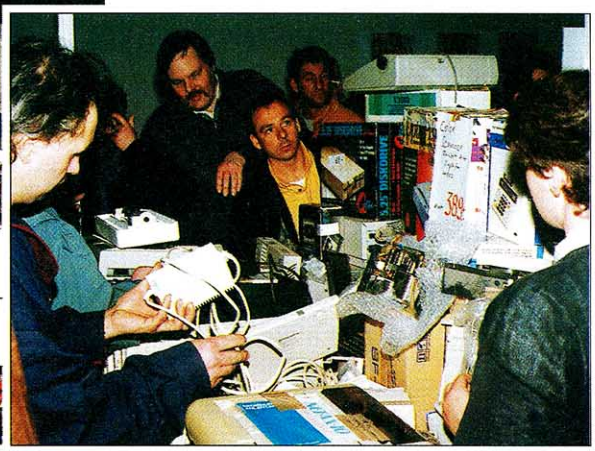
Wer auf der Suche nach den berühmt-berüchtigten Messepreisen oder einem wirklichen Schnäppchen die Stände der Händler durchforstete, mußte die Augen offenhalten und hart verhandeln. Fast alle Hardware-Händler boten ihre Ware zu normalen Ladenpreisen an, Anfragen nach Preisnachlässen wurden geflissentlich überhört oder sogar mit heftiger Ablehnung quittiert. Bestenfalls ließen sich Barzahlungspreise abzüglich eines guten Skontos aushandeln. Diese Preispolitik spiegelt die momentane Situation auf dem Hardwaremarkt gut wieder, billigstes Zubehör zu Dumpingpreisen kennt keine Spielräume in der Handelsspanne. Viele Händlerstände boten Waren, die selbst dem Qualitätsniveau "Messeware" oder "Ausverkaufsposten" nur mit gutem Willen entsprechen konnten. Gegen Ende des vorletzten Hobbytronik-Tages schien bei vielen Verkäufern die Freude an der Arbeit auf Nullniveau zu sinken. Der verdeckte Ermittler der PC Power sah sich nicht nur mit Unfreundlichkeit, sondern auch mit Unverschämtheiten konfrontiert. Es schien zum guten Ton zu gehören, Anfragen auf Eigenschaften oder Preis eines Artikels mit Antworten wie "Gucken Sie doch selber!" zu beantworten, manche der anscheinend speziell zu diesem Zweck geheuerten Verkäufer schienen alleine durch ihre Präsenz schon mit Zufriedenheit gesegnet zu sein. Ansätze zu Beratungsgesprächen wurden gern abgewimmelt. Dafür wurde dem eifrigen Fotografen von einem besonders unverschämten Subjekt "Ey, bist Du von der Presse? Ich erzähle Dir irgendeine Sch...., ich bin in der Zeitung und Du hast Deine Story!" hingeworfen.



An den Ständen der Computerclubs zeigte sich, was wahrer Enthusiasmus ist



Spiele von gestern zum Taschengeldpreis. Was will das Zockerherz noch mehr?



Hier gilt: Erst kostenpflichtig entsorgen, dann teuer verkaufen. Der Schrotthändler ist gewieft



Die Auswahl ist groß, was nehme ich nur?

So nicht, mein Lieber! Gern hätte ich Sie an dieser Stelle mit vollem Namen und Firmenanschrift erwähnt, schon der wohltuenden Wirkung fürs Geschäft wegen. Alles in allem zeigte sich der Markt für Neuware und aktuelle Hard- und Software enttäuschend. Auf der Händlerseite wurde mehr als deutlich, das sowohl guter Wille zum lohnenden Preisnachlaß als auch Verhandlungsspielraum in der Kalkulation am Ende waren, während die umworbenen Kunden zeigten, daß die Lust, auf der High-End-PC-Welle mitzuschwimmen, Grenzen hat.

Schrott wird flott

Ganz anders präsentierte sich die Situation für Einkäufer, die nicht nach den neuesten Programmen oder nach der aktuellsten Software suchten. Der Marktanteil an gebrauchter Hardware und nicht mehr ganz taufrischer Software (Word? Windows?) war beträchtlich. Wer hier auf Teilejagd ging, um den heißgeliebten Amiga oder C64 wieder flottzumachen, ging mit Sicherheit nicht mit leeren Händen nach Hause. Hardware, die noch vor wenigen Monaten sündhafte Preise zu eigen hatte, wurde förmlich zum Ramschpreis verschleudert. Auch Software, die zwar durchaus noch konkurrenzfähig ist, aber in der Seriennummer nicht mehr auf vordersten Plätzen liegt, ging hier zu teilweise lächerlichen Preisen an Mann oder Frau. Insbesondere der PC-Spiele-Sektor glänzte mit gut gefüllten Regalen. Spiele, die gestern noch in der Presse glänzende Kritiken erhielten, wurden schon heute zum Renner mit Taschengeldpreis. Hier konnte jedermann seine Wünsche erfüllen, ohne das Haushaltsbudget in ein Krisengebiet zu verwandeln. Wer mit offenen Augen die Hallen absuchte, wurde schnell fündig. "Halber Preis" war bei älterer Hard- und Software allerdings oft noch ein teures Angebot.

Nostalgiewelle

Zum guten Schluß konnten die Freunde der guten, alten Commodore-Rechner (Ja Klaus, hier hättest auch Du noch Enthusiasten gefunden, die dir Tips und Tricks zu Deinem PC verraten, hihi) noch Bäche von Freudentränen vergießen. Die Computerclubs der Ruhrgebietsstädte präsentierten ihre Schätze im vergilbten Kunststoffkleidchen, selbst Liebhaber des schon längst vergessen geglaubten Betriebssystems GEOS fanden Support, Kontakt zu Gleichgesinnten und Software für ihre Silikon-Gedenksteine in Hülle und Fülle. In dieser Enklave der ungebrochen werkelnden Assembler- und Basic-Liebhaber zeigte sich noch wahrer Enthusiasmus.

Für die nächsten Jahre bleibt nur zu hoffen, daß diese Messe ihren einzigartigen Charakter behalten kann und nicht vollends zur Ostasien-Billigheimer-Verkaufsshow mutiert. Es wäre sehr schade, wenn sich dieses Treffen der Homecomputerfans auf gelegentlich Meetings in den Fachabteilungen der Elektronikkaufhäuser reduzieren würde.

Power-Gameplay

Previews

Dark Colony 42
FiFa Soccer Manager 52
Fly Fishing 44
Imperium Galactica 45
Into the Void 46
Little Big Adventure 2 56
Neues von Activision 50
Shivers 2 – Harvest of Souls 58
Ten Pin Alley 55
The Quivering 54
Tigershark 60
Wrecking Crew 48 44

Reviews

Action
Blood 64
G-Nome (Deutsche Version) 112
Slamscape 104

Adventure
Amber – Reisen ins Jenseits 108
Ecstatica 2 114
Evidence 122
Safecracker 102

Fahrsimulation
iMA1 Abrams 130
Tom Clancy SSN 129

Flugsimulation
Air Warrior 2 124
Darklight Conflict 66

Geschicklichkeitsspiel
Egyptia 128
Flip Out! 62
Gubble 106

Kartensimulation
Magic the Gathering 100

Rennsimulation
Scorcher 107

Sport
Botsoccer 110
Spacejam 120

Strategie
Back to Baghdad 113
Command & Conquer Win95 127
Battlecruiser 3000AD 116

Wirtschaftssimulation
Theme Hospital 118
Afterlife (Deutsche Version) 99
Vermeer 132

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.

Dactylus

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



Jeder Level bietet neue Hintergründe.

Parallaxscrolling auf 6(!) Ebenen

SVGA Grafiken
in unglaublicher Qualität



unzählige immer neue Gegner

faszinierender Detailreichtum

fantastische Musik



außergewöhnliche Spezialeffekte...!

DACTYLUS wird die Fans von Konsolenspielen fesseln!

LEISURESOFT GmbH

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

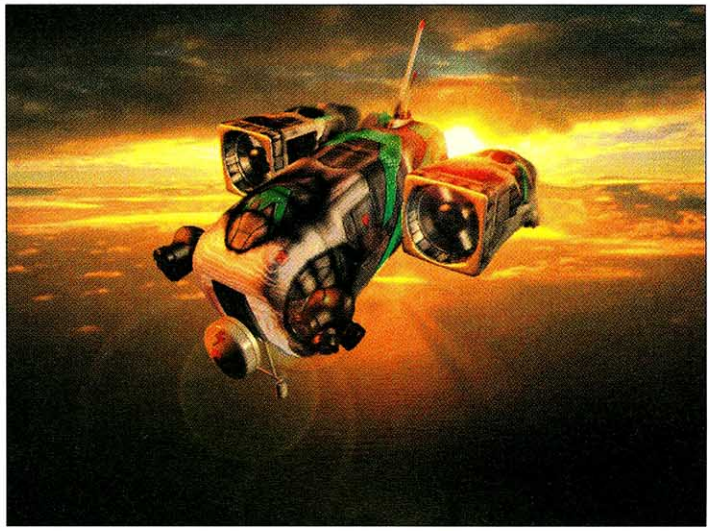
CDM ENTERTAINMENT

Dark Colony

Martin Mirbach plant, den Weltraum zu unterjochen.



Unsere Flugsaurier waren gar nichts im Vergleich zu diesen schwebenden Ungetümen



Die Idylle trügt, der Sonnenuntergang hat nichts Beschauliches an sich

Im Sommer ist es wieder so weit. Dann dürfen sich alle Weltraum-Strategie-Freaks freuen und ein weiteres Mal zur Reise in die unendlichen Weiten des Alls aufbrechen. Und das nicht ohne Hintergedanken. Es geht natürlich um die Wahrung menschlicher Interessen im allgemeinen und um die Befriedigung des persönlichen Ehrgeizes im besonderen. Denn scheinbar gibt es immer noch Horden von Spielern, die sehnsüchtig danach lechzen, fremden Rassen die Rohstoffe wegzunehmen, deren Planeten zu besiedeln und die eigene Machtsphäre weiter und weiter auszubauen. All das darf man heute schon in vielen Spielen, bleibt also zu hoffen, daß Gametek wenigstens ein paar neue Akzente setzen kann.

...und Friede auf Erden

Zur Abwechslung sieht die Zukunft der Erde diesmal rosig aus. Denn Dark Colony spielt zu einer Zeit, in der die erste Phase der Kolonialisierung angrenzender Galaxien bereits abgeschlossen ist und unser Mutterplanet genügend Zeit hatte sich zu erholen. Die vielen Siedler haben die Erdbevölkerung schrumpfen lassen, ökologische Revitalisierungsprogramme zeigen vollen Erfolg, und die ganze Welt hat sich in eine friedliche Idylle verwandelt. Die großen Wirtschaftskonzerne, die gegen Ende des zwanzigsten Jahrhunderts die Märkte beherrschten, sind auch in den folgenden Dekaden weiter gewachsen und stellen für die Weltregierung einen gleichwertigen Partner dar.

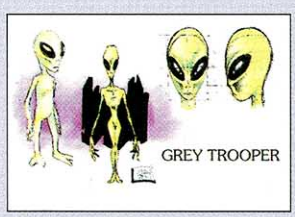
So friedlich wie bei unseren Nachkommen geht es natürlich nicht überall im Weltraum zu, und Schuld daran ist wieder mal die unkontrollierte Marktwirtschaft. Denn die Konzerne kontrollieren den gesamten Rohstoffhandel, indem sie Lizenzen an kleinere Unternehmen vergeben. Wirtschaftskriege sind zur Selbstverständlichkeit geworden, nicht zuletzt, weil viele Alienrassen völlig entgegengesetzte Interessen verfolgen. Als Spieler wird man sich auf einem ebenso fremden wie feindlichen Planeten wiederfinden, auf dem man seine eigene Kolonie gründen, Rohstoffe fördern und verarbeiten, den Handel vorantreiben und viele andere Managementaufgaben wahrnehmen muß.

Alles drin, alles dran

Dafür, daß die Simulation nicht in allzu ruhigen Bahnen abläuft, soll eine starke strategische Komponente sorgen. Von seiner eigenen Basis aus wird der Spieler sowohl einen gesamten Truppenverband als auch einzelne Einheiten in die Schlacht gegen Mensch und Alien führen können. Das Kampfgetümmel wird dabei aus einer 45°-Vogelperspektive dargestellt und läßt sich durch verschiedene Zoom-Features sehr übersichtlich verfolgen. Die Grafiken können sich schon jetzt sehen lassen, besonders die unterschiedlichen Lichteffekte (Blitze, Explosionen, Laser, Feuer, Rauch, etc.) wissen besonders im Nachtmodus zu gefallen. Ein abstufbarer Schwierigkeitsgrad soll Anfängern und Fortgeschrittenen gleiche Chancen einräumen, Netzwerk- und Internetunterstützung sind ebenso vorgesehen wie ein Editor, mit dem man seine eigenen Szenarien gestalten kann. Sobald neue Infos bei uns eintrudeln, lassen wir es Sie natürlich wissen.

Die Monstermacher

Im Moment arbeiten die Grafiker mit Hochdruck an äußerst fiesen Aliens. Drei Entwürfe können wir Ihnen jetzt schon präsentieren:



So stellt sich der durchschnittliche Akte X-Fan seine Außerirdischen vor



An diesem Kiefer würde sich auch Mike Tyson die Fäuste brechen



Im heißen Sand der Wüste warten diese Kreaturen auf ahnungslose Spieler

☎ 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
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats April: MDK 69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
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
Theme Hospital	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice

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

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

Preise Stand 12.3.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.3.*
N = *Neu im Programm* P = *Preisänderung* H = *Hit, Supertitel*

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.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	17,95
3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika*	24,95
Amored Fist	29,95
Anvil of Dawn	24,95 P
Apache Longbow light	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Biofarge	29,95
Bitmap Brothers Compilaton	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Crusader Classic	29,95
Cyberia	24,95
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Dawn Patrol Head to Head	24,95 N
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
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic*	29,95
Earthworm Jim	19,95 N
Eishockey Manager	19,95
Euro 96	24,95 P
Fade to Black	29,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	29,95
FX Fighter	19,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Golden Gate Killer	19,95 N
Grand Prix Manager	24,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Imperium Romanum*	19,95 P
Indiana Jones 4	29,95
Jagged Alliance dt.	29,95
Judge Dredd	24,95
King's Quest 7	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	29,95
Lost Eden	19,95
MAG	29,95 P
Magic Carpet 2 Classic	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Mechwarrior 2	24,95 P
Micro Machines 2	24,95
Monkey Island 1	24,95
Monkey Island 2	24,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
North & South	12,95
Oldtimer	14,95
Outpost 1.5	19,95
Panic in the Parc	29,95
Piratinsel	24,95
Pirates e	22,95
Pitfall Win95	29,95
Pizza Connection	19,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95
Railroad Tycoon	19,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1 Classic	22,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	19,95
Silent Service 2	19,95
Sim Ant*	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth*	19,95
Sim Farm*	19,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	9,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
The Simpsons	29,95 P
Theme Park	29,95
Tilt	19,95
Top Gun	19,95
Tornado	19,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Pool*	24,95
Virtual Tennis	14,95
Voltgas	29,95
Warcraft	24,95
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95
Wizardry 7	17,95
Wolf	14,95
Woodruff	19,95
Worms	24,95 P
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
4-4-2 Fußball*	54,95 N
9 - The last Resort	69,95
A 10 Cuba	64,95
Abuse	59,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95
Adidas Power Soccer*	69,95 N
Admiral Sea Battles*	54,95 P
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Age of Sail*	64,95 P
AH 64 Longbow Gold*	69,95
AH 64 Data	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2	29,95
Alien Triology	64,95
Animal Cures	64,95
Angel Devoid*	59,95
Arc of Time*	69,95
Armored Fist 2*	79,95
Asterix & Obelix*	49,95
ATF Gold*	29,95
ATF Data Nato Fighters	34,95
Atomic Bomberman*	54,95 N
Atripolis 2097*	69,95
Bad Mojo	44,95
Baku Baku	49,95
Baldies*	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95
Battle Sport*	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Biest Chamber*	64,95
Birthright*	79,95
Bleifuss 2*	49,95
Bubble Bobble	59,95
Bug	52,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Burning Steel 4	39,95
Caesar 2 Win95	59,95 N
Capitalism	69,95
Chessmaster 5000 Win95	69,95
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
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	69,95
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
Levels: Total Destruction	19,95 N
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA*	79,95
Command & Conquer 2	79,95
C & C 2 Data*	24,95 P
Levels CD	14,95 N
C&C 2 + Data*	99,95
Close Combat*	69,95 N
Command Aces of t.Deep	74,95
Conqueror 1086 AD	69,95
Conquest de Luxe	49,95
Creatures	64,95
More Creatures	17,95 N
Crow: City of Angles*	79,95
Cyber Gladiators	69,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Darklight Conflict*	69,95
Das Gewehr - Ages of Rifle	69,95 N
Das schwarze Auge 1	74,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	74,95
Daytona USA	74,95
Deadline	34,95
Deadlock*	69,95
Deadly Skies*	74,95
Deadly Tide*	64,95 P
Death Gate	69,95
Deathdrome*	49,95
Delirium*	69,95 N
Demonworld*	64,95
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	64,95
Der Planer 2 Data	24,95
Der Produzent	69,95
Descent 2	39,95 P
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
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlümpfe	49,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2	74,95
Dominion*	67,95 N
Down in the Dumps	69,95
Dragon Lore 2	64,95
Dragonheart	64,95

Preisaktion!

Bleifuss 2	49,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 4	54,95

Dungeon Keeper*	69,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Eradicator*	64,95 N
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95 N
F1 GP 2 Fahrertraining	29,95
F 1 Manager 96	69,95
F 1 Manager Professional*	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fallout*	69,95 N
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
FIFA Soccer Manager	64,95 N
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1	29,95
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Turbo	64,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	69,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Chess*	84,95
Power Play Hockey*	59,95
Privat Eye*	64,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Privateer 2 Special (+Priv 1)	94,95
Project Paradise	64,95
Putty Squad*	69,95
QAD	64,95
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	74,95
RAN Compilation	39,95
Raven Project*	57,95
Rayman	34,95
Realms of Haunting	74,95
Rebel Assault 1	29,95 P
Rebel Assault 2	49,95 P
Reloaded	54,95
Rendezvous im Weltraum	79,95
Renegade 2*	54,95
Return Fire	64,95
Ripper*	59,95
Riddle of Master Lu	69,95
Risiko Win95	69,95
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	74,95
Rückkehr nach Krondor*	64,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Gene Machine	69,95
Gene Wars	39,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	79,95
Hardwar*	79,95
Hattrick Wins*	64,95
Have a .I.C.E. Day	54,95
Heart of Darkness	a.A.
Heroes o Might&Magic	49,95
Heroes of Might & Magic 2	64,95 N
Hexagon Kartell	64,95
Holiday Island	69,95
Hilday Island Szenarien	19,95 N
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Hunter hunted	79,95
Hyperblade	79,95
I have no mouth but I must*	69,95
Imperium Galactica*	69,95
Independence Day Win95*	44,95 P
Interstate '76	69,95
Iron & Blood	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Isnogud	64,95
Jagged Alliance 2*	69,95
Jedi Knights*	74,95
Jetfighter 3	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
Kick Off 97	69,95 N
King's Quest Collection 1-6	69,95
KKND	57,95
Krazy Ivan Win95	74,95
Lands of Lore 2*	84,95
Last Rifles*	44,95
Leisure Suit Larry 7	69,95
Lighthouse	79,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Realm 2	69,95
Lost Vikings 2	59,95
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad V 2	69,95
Magic the Gathering	69,95 P
Marble Drop*	54,95
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK	79,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mega Wad Cheats	19,95 N
Mega Wad Special	19,95 N
Mega Wad Vol. 3	24,95 N
Metal Lords*	77,95
Mission Force Cyberstorm	69,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks*	69,95 N
Monster Trucks Madness	69,95
Monty Python's Ritter d. Kok.. bat 3 Win 95*	64,95 69,95
Mummy	79,95
Myst dt.	64,95
NBA Hangtime Win95*	69,95
Nascar Racing 2	74,95
NBA Jam Extreme*	69,95
NBA Live 97	69,95
Need 4 Speed Special Ed.	74,95
Need 4 Speed 2*	69,95 N
Nemesis	69,95
Net Zone*	59,95
Nihilist	54,95
Normality	74,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Normality	49,95 P
Obelix Win95*	44,95
Olympic Games	64,95
Olympic Gold*	49,95
Orionburger	62,95
Othello	34,95
Panic in the Parc*	74,95
Panzer Dragon	44,95
Panzer General 2	39,95
PC Games Cheats	24,95
Perfect Weapon*	59,95
Petko*	64,95
Phantasmagoria	77,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pinball 97*	52,95
Pinball 95 Trybid*	39,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pirateninsel*	a.A.
Pirates! Gold	34,95
POD	64,95 N
Safecracker*	69,95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Schleichfahrt	69,95
Scorcher	69,95
SEGA Rallye	69,95
Sensible World of Soccer	49,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Sentien*	69,95
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Sherlock Holmes	69,95
Silent Hunter	64,95
Silent Steel	49,95
Sim City 2000	79,95
Data: More Sim Cities	17,95 N
Sim Copter	69,95
Sim Park	69,95
Sim Tunes*	54,95
Sim Paket	49,95
Sonic	49,95
Sonic & Nuckles Collection*	49,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Trader Win95*	59,95
Speedster*	69,95 P
SPQR	69,95
Stadt der verlorenen Kinder	69,95 N
Star General Win95	64,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Stars	54,95 N
Steel Panthers 2	64,95
Sub Culture*	54,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Motocross*	64,95
Swiv 3D*	69,95
Syndicate Wars	39,95
Synergist*	69,95
Terminator Sky Net	39,95
Terror Trax*	34,95
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	29,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
The Muppets inside	64,95
The Neverhood	74,95
Timelapse	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	54,95
The Fallen	64,95
The Mutation of J.B.	39,95
The Simpsons	59,95
Theme Hospital	69,95 P
Think-X	37,95
Tie Fighter	49,95 P
Time Commando	39,95 P
Time Gate Win95	64,95
Titanic*	64,95 N
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Distortion*	69,95
Total Mania*	64,95
Trash It!*	69,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95
Tunnel B1	29,95
Twisted Metal Win95*	69,95
UEFA Champions League 97*	54,95 N
Ultimat Mix*	64,95
Urban Runner	59,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Vermeer*	54,95
Viking Conquest*	59,95
Virtua Fighter	64,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95 N
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	69,95
Wing Commander 1-3*	54,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95
Wizardry Gold*	69,95
Worms incl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem.	29,95
WWF in your House	64,95
X-Car	69,95
X-Wing	29,95 P
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95
Z	64,95
Z Director's Cut	19,95
Z + Z Director's Cut Bundle	69,95
Zombieville*	74,95
Zone Raiders*	64,95
ZPG*	67,95
Zork: Nemesis	74,95

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95
Star Trek 25th anniversary	24,95
Star Trek Borg	49,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	24,95 P
Next Gen. Final Unity dt.	39,95

Golf

PGA Eurotour Classic	29,95
Links LS	84,95
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49,95 N
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Platz Castle Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Prairie Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95
Flugsimulator 5.1 dt	79,95
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95
FS 6 MS Expansion Pack*	79,95 N
FS FX upgrade	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 (Airbus, Boeing, Great Airlines, Business, Flugzeuge, Rekordflugzeuge. Swiss Aircraft)	49,95

Szenerien:

Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Multimedia München 2	49,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln*	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Venedig*	54,95

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

Blue Byte Collection	39,95 N
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1	
Funsoft Compilation	74,95
PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing	
funsoft Strategie Edition	49,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux	
funsoft Simulations Edition	49,95
Air Havoc, Flight unlimited, Aegis	
Game Box 50 Spiele	39,95
Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold	
Gigapack	79,95
CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Deluxe, Rätsel des Meister Lu, Arcade America	
Gold Games - 15 CDs	39,95
40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.	
Lucas Arts Air Combat	39,95
Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions	
Megapack 6	79,95
Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball	
Megasixpack	44,95 N
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords	
Westwood Compilat.	69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	
Auf dem Nil nach Ägypten	64,95
Entdecke das Land der Pharaonen	
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs	39,95
u.A. Wordstar 7, Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Wincleen uninstaller	
Lexikon des intern. Films	119,95
Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos	
Ultra Pack 2	79,95
Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1	

Multimedia

Microsoft Multimedia

3 D Filmstudio Win95	69,95
Autoroute Europa 5.0	109,95
Cinemania 97	59,95
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95
Encarta Weltatlas	94,95
Music Central 97 Win95	59,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern

Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64,95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64,95
Grundschule Deutsch 1+2	64,95
Grundschule Mathe 1+2	64,95
Grundschule Deutsch 3+4	64,95
Grundschule Mathe 3+4	64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64,95
Sekundarst. Mathe 5+6	64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64,95
Sekundarst. Mathe 7+8	64,95
Multimedia Englisch 5 od.6	64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Blinky Bill	29,95 N
Dschungelbuch 3.5	44,95
König der Löwen	79,95
Leonardo je	29,95 N
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	54,95
Pocahontas	79,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95 N
Tuneland	29,95 N
Urmel's Filmstudio	34,95 N
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

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

günstige Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks

Notebook Joystick Karte	149,95
PCMCIA II Karte für 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	29,95
Alfa Twin Box	29,95
CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	129,95
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
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95 P
Thunderbird	84,95 P
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	139,95 P
Grip 2er Pack	59,95 P
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54,95
Sidewinder Pro	79,95
Sidewinder Pro+Hellbender	99,95
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	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6



The Art of Fly Fishing

Martin Mirbach fischt frische Fische

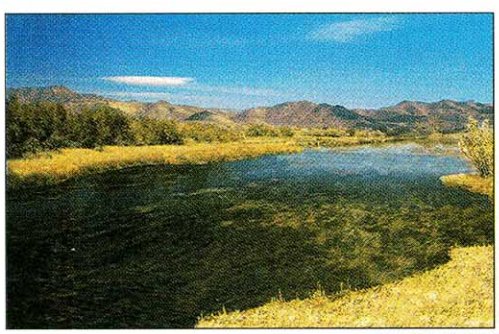
Beim letzten Wettangeln im Power-Tower hatte Klaus ganz schlechte Karten. Damals benutzten wir den Redaktionsfavoriten *Trophy Bass* von Sierra, bei dem es darum geht, den dicksten Barsch an Land zu ziehen. Und das ist mit dem dünnsten Wurm nun mal nicht ganz einfach. Bis heute klebt diese Schmach an unserem Chefred., doch jetzt wittert er Morgenluft. Denn bei der neuen Angelsimulation von Gametek, die schon

Es wird wieder schwer werden für unseren wasserscheuen Chefred.

in diesem Sommer erscheinen wird, spielen die Würmer keine Rolle mehr. Gefischt wird hier mit Fliegen. Und davon kreisen schließlich einige um Klaus' lichtes Haupt...

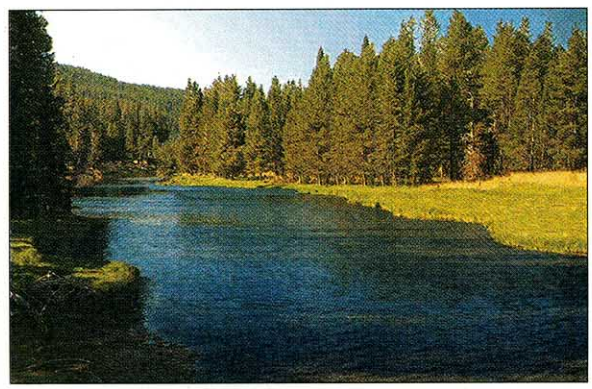
Per Du mit der Natur

Um ehrlich zu sein, habe ich bis heute gar nicht gewußt, daß Fliegenfischen nicht an Seen, sondern ausschließlich an Flüssen stattfindet.



Im etwas trüberen Green River tummeln sich so viele Forellen wie nirgendwo sonst

Für *The Art of Fly Fishing* hat sich Gametek die drei beliebtesten Flüsse amerikanischer Hobbyangler ausgesucht. Bei dem 300 Meilen langen Yellowstone River handelt es sich immerhin um den längsten, nicht gestauten Fluß der Welt. Und nirgendwo sonst tummeln sich so viele Forellen wie im Green River. (Anm. d. Red.: Mir fällt gerade siedend heiß auf, daß es bei unseren Redaktionsessen immer nur Fisch-Mac mit Pommes gibt. Wie wär's denn mal mit Forelle blau?) Als dritter Fluß im Spiel kommt noch der Silver Creek hinzu, der sich ganz nahe am berühmten Skigebiet Sun Valley entlangschlängelt. (Anm. d. Red.: Wie wär's mal wieder mit einer Dienstreise?)



Jetzt ist's Mittag und höchste Zeit für einen kleinen Imbiß

Anm. des Chefsonners: Danke für den Tip, ich fahre Ende Mai los!

Außerdem will man sich viel Mühe geben, das Spiel für Anfänger wie Fortgeschrittene gleichermaßen interessant zu machen. Der Unbedarfte soll von einer großen Bibliothek mit allen nötigen Infos über Fische, deren Lebensraum, diverse Angeltechniken und vielem mehr profitieren. Der Fortgeschrittene wird sich über detaillierte Illustrationen und genaue Beschreibungen der einzelnen Flußabschnitte freuen. Und beiden dürften die eingespielten Ratschläge und Tips der ortsansässigen Angelkönige sehr willkommen sein.

Besonderen Wert legt man auf die originalgetreue Nachgestaltung der natürlichen Umgebung. Nicht nur der geographische Verlauf der Flüsse, sondern auch Strömungen und spezifische Eigenarten sollen in The Art of Fly Fishing einfließen. Das Artverhalten der Fische soll ebenso der Natur entsprechen wie das beschauliche Drumherum. Dazu gehören der gesamplete Gesang verschiedener Vogelarten, das aus der Ferne klingende "Bäähhh" eines Schafes, typische Wind- und Wassergeräusche und idyllische Musik.

Anm. des Chefstimmenimitatorkenners: Seit wann machen Schafe "bäh"? Nicht zu fassen, und so was schläft in einem Bett!

Es sieht also alles ganz nach einem weiteren gemütlichen Wochenende vor dem PC aus. Schade nur, daß man die Beute seiner Angeltour anschließend nicht in die Pfanne hauen kann. Damit sich das Spiel für das nächste Wettangeln in den Redaktionsbüros eignet, wird es auch einen Wettkampfmodus geben. Wechselnde Wetterbedingungen sollen das Unternehmen zusätzlich erschweren. Und spätestens da wird es wieder schwer werden für unseren wasserscheuen Chefred. Kollege Broderick wird ganz sicher einen Weg finden, die Engine auf Dauerregen umzustellen. Ob Fliege oder Wurm, es sieht also nach einem erneuten Waterloo für Klaus aus. Und ich freue mich schon jetzt darauf, Ihnen in epischer Breite über die unendliche Schmach unseres Chefreds zu berichten.



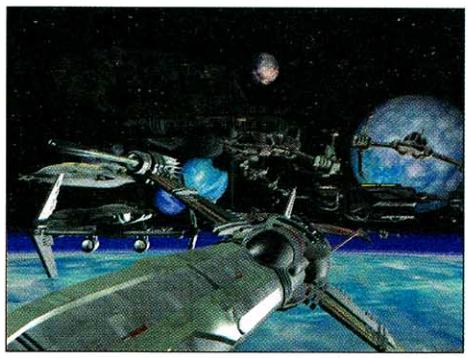
Bin ich nicht erst vor kurzem bei *Rebel Assault II* durch diesen Canyon geflogen?

Imperium Galactica

Martin Mirbach erobert den Rest des Universums.



In der Morgendämmerung reiten nicht nur die Walküren, auch moderne Kriegsmaschinerie wartet auf ihren Einsatz



Dies ist kein Satellitenschrott, sondern modernste Hochtechnologie

Manchmal möchte ich ihn am liebsten auf den Mond schießen, meinen Chefred. Besonders dann, wenn ihm am Freitag nachmittag noch jede Menge Dinge einfallen, die unbedingt bis Montag morgen erledigt sein müssen. Wie ich darauf komme? Ganz einfach, dieses Preview ist eines von solchen Dingen. Andererseits würde Klaus ganz sicher auch vom Mond aus einen Weg finden, sein Team mit Überstunden und Wochenendarbeit einzudecken. Da schieß ich mich doch lieber selbst auf den Mond und erobere von dort aus eine Handvoll benachbarter Galaxien. So wie an diesem Wochenende. So wie bei Imperium Galactica.

Karriere ohne Knick

Im 30. Jahrhundert umspannt das Imperium der Menschen etliche Galaxien. 1000 Jahre Krieg und unermeßliche Opfer hat es gekostet, diesen riesigen Machtbereich aufzubauen. Nach einer langen Periode des Wachstums und der Blüte beginnt das Imperium zu wanken. Einzelne Sektoren splitten sich ab, Alienrassen beginnen, die Vorherrschaft der Menschen zu negieren. Sogar die Androiden legen ein unerklärliches Verhalten an den Tag, laufen Amok und wenden sich gegen ihre Schöpfer. In diesen Zeiten des Chaos kann nur ein Mann den Niedergang der menschlichen Rasse aufhalten und das bröckelnde Imperium zu neuer Größe führen: Sie!

Anm. des Cheflovers: Es gibt auch computerbegeisterte Frauen, nur so nebenbei...

Als junger Leutnant erhalten Sie den Befehl, den Frieden innerhalb eines begrenzten Gebiets wieder herzustellen. Hier können Sie Ihre Führungsqualitäten unter Beweis stellen, und sich auf neue, größere Aufgaben vorbereiten. Sollten Sie sich bewähren, erwarten Sie neben diesen Aufgaben auch mehr Verantwortung und natürlich die fälligen Beförderungen. Imperium Galactica verbindet komplexe Strategie mit Luft- und Bodenkämpfen in Echtzeit. Und genau in diesen Bereichen müssen Sie Ihr können unter Beweis stellen.

Im strategischen Teil des Spiels stehen Ihnen über 100 Planeten zur Verfügung, die Sie erobern und kolonisieren können. Es gibt mehr als 200 verschiedene Strukturen aufzubauen, zu reparieren oder bei Bedarf auch zu zerstören. Und natürlich gibt es Heerscharen von Siedlern, die eine Menge Aufmerksamkeit von Ihnen erwarten. In der Forschung können Sie Hunderte verschiedener Raumschiffe, Satelliten, Waffen, Fahrzeuge und Zubehör entwickeln. Und um Ihre diplomatischen Fähigkeiten zu schulen, warten sieben Alienrassen und zwei abtrünnige Menschenkolonien auf Allianzen, Austausch, Taktik oder Krieg.

Gekämpft wird auch

Bei den Echtzeitgefechten im All beginnen Sie als Pilot eines kleinen Zerstörers und können des Flagschiffes und schließlich zum Flottenkommandeur hocharbeiten. Am Boden kümmern Sie sich darum, Truppen zu transportieren und Fahrzeuge einzusetzen, um eigene Kolonien zu schützen oder feindliche anzugreifen. Und damit Sie sich nicht an übermächtige Gegner vergreifen, werden Sie von Spionagesatelliten über Klima, Geographie, Bevölkerung, Kultur, Technik und militärischen Status der Planeten informiert. Zur Technik im Spiel bleibt nur zu sagen, daß sie sich schon in unserer Preview-Version nicht hinter dem gewaltigen Spielumfang zu verstecken braucht. Auf ein ausführliches Review dürfen wir also gespannt sein.

Zu Land und in der Luft

Für die heftigen Echtzeitgefechte in Imperium Galactica stehen Ihnen diverse Waffen, Techniken und Fahrzeuge zur Verfügung. Drei davon sehen Sie hier, im fast fertigen Entwurf:



Into the Void

So langsam scheint Thomas Richter seinem Größenwahn völlig zu unterliegen. Jetzt plant er sogar schon, ein neues eigenes Imperium aufzubauen.

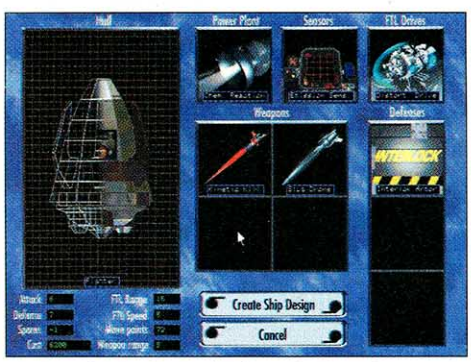
Mittlerweile gibt es wahrscheinlich schon genauso viele Weltraum-Strategiespiele wie Sterne am nächtlichen Himmel. Einige sind wirklich gut und laden auch nach Monaten immer wieder zu einer neuen Runde ein. Was aber ein gutes Strategiespiel ausmacht, kann man nicht pauschalieren und schon gar nicht an irgendwelchen Maßstäben bemessen. Aber die richtige Mischung aus intuitiver Benutzerführung, flexiblem und abwechslungsreichem Spielverlauf steht mit Sicherheit weit im Vordergrund. Stimmt dann auch noch die Grafik und eventuell auch der Sound, wurde mit Sicherheit ein weiteres Hit-Spiel produziert zu dessen Kauf man nur anraten kann.



Die Mya Kqoh sind nur eine Rasse von insgesamt sechs



Steuern, Forschung und Evolution sollten ständig im Griff behalten werden



Das macht Spaß: Erschaffen Sie Ihre eigenen Raumschiffe und stellen Sie Flotten zusammen

Machtgehabe

Wieder einmal müssen Sie sich als Oberhaupt einer menschlichen oder auch außerirdischen Rasse im Weltraum gegen andere zahlreiche Lebewesen behaupten. Nur ihr eigenes Imperium ist es, was wirklich zählt. Um diesen Zustand auch in ferner Zukunft eine Chance zu geben, müssen Rohstoffe abgebaut, neue Planeten entdeckt und, falls notwendig, erobert werden. Die Weiterentwicklung von Waffen steht dabei natürlich weit oben in der Hierarchie ihres breiten Aufgabenspektrums.

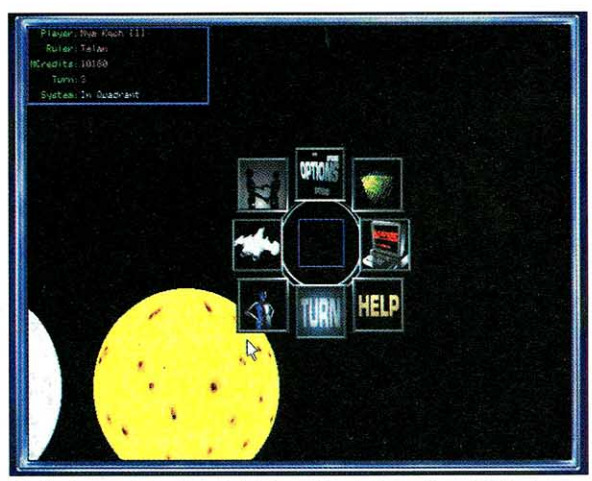
Nicht nur der Defensive wegen dürfen Sie bei Into the Void Raumschiffe kreieren und sie mit verschiedenen Antriebssystemen und Waffensystemen ausstatten. Wird eine fremde Rasse mal zu frech und geht Ihnen auf Dauer auf die Nerven, schicken Sie einfach mal eine Kriegsflotte los und harren der Dinge, die da explodieren mögen. Abseits der blanken Waffengewalt dürfen Sie sich bei Into the Void auch als Diplomat unter Beweis stellen. Denn nur wer Verbündete hat, übersteht auch die schwierigsten Schlachten.



Im "Custom-Scenario" können Sie sogar selbst bestimmen, wie groß das Universum und die Sternendichte sein soll

Multiplayer muß schon sein

Auf die Unterstützung von Multiplayer-Modi hat das Playmates Team besonderen Wert gelegt. In einer Zeit, wo kaum noch ein Spiel ohne diese Option auskommt, erscheint diese Möglichkeit fast schon als Standard-Beilage. Into the Void bietet aber nicht nur gewöhnliche Netzwerk-, Modem- oder Direktverbindungen, sondern ermöglicht auch das Spielen per E-Mail. VGA-Planets läßt grüßen. Bis zu zehn Spieler dürfen ihre Rassen gegeneinander antreten lassen und auch im weiteren Spielverlauf Handelsverträge abschließen. Sogar Sabotage-Aktionen und Spionage gehören zu Ihrem Alltag als Führer Ihrer Sippe. Abgerundet wird das komplex wirkende Geschehen durch eine ansprechende Benutzerführung und einer hübschen Grafik in SVGA-Qualität. Zwar sehen die Raumschiffe ebenfalls "nett" aus, bieten aber kaum Grund für einen doppelten Freudensprung vor dem heimischen Schreibtisch denn mit einem Rendering-Studio kann heutzutage schon fast jeder umgehen. Into the Void verspricht dennoch ein ansprechendes Weltraum-Strategiespiel zu werden. In der nächsten Ausgabe werden Sie wahrscheinlich schon Näheres erfahren.



Viele Popup-Menüs erleichtern das Leben als galaktischer Imperator

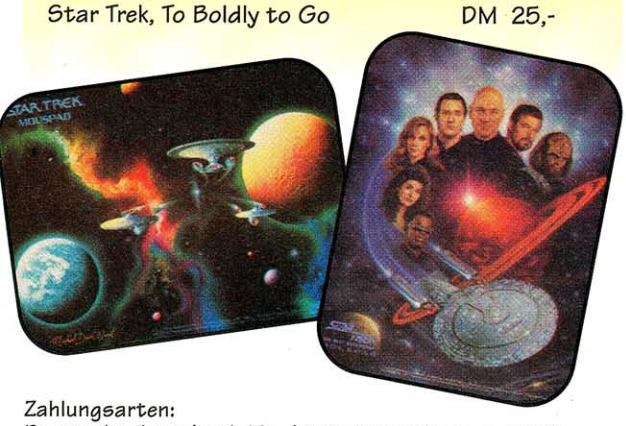
Power SHOP

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.

Wrecking Crew

"Ich geb' Gas, ich will Spaß!" schreit Thomas Richter, wild mit den Beinen zappelnd vor seinem Rechner sitzend. Da fiel ihm Wrecking Crew in die Hände, und sein Verlangen sollte zunächst befriedigt sein.

An dieser Stelle möchte ich mein Haupt vor unserem Chefredakteur verneigen, der uns in der Ausgabe 3/97 auf Seite 36 zeigte, daß ostfriesische Sprichwörter auch in Spieletests eine Bedeutung haben können. "Wat dem een sin Uul, is dem annern sin Nachtigall" hieß es dort so schön und ließ mich letztendlich zu dem Entschluß kommen, daß unser Chefschreiber einen hohen Grad an Allgemeinbildung besitzt und schon weit entfernte Teile unserer Welt mit seiner ehrwürdigen Präsenz bereichert haben muß.

Als untergebener Schreiberling nehme ich mir jetzt einfach das Recht und verändere seine Weisheit, um sie in irgendeiner Form auch Quickdraws neuestem Racing-Game Wrecking Crew gerecht werden zu lassen. "Wat dem een sin Weltfrieden, is dem annern sin Atombomb" müßte es nämlich heißen, wenn es nach Quickdraw ginge.



Man sieht den Wald vor lauter Pixeln nicht



Ein weiteres Beispiel zum Thema: Spiele, die die Welt nicht braucht!

Viel KW – wenig Hirn

Um es gleich vorweg zu nehmen: Wrecking Crew hat mit Realismus nichts zu tun! Wer hier eine knackige Simulation mit allen Schikanen des Fein-Tunings erwartet, wird maßlos enttäuscht sein. Nicht einmal eine Gangschaltung wurde integriert. Warum auch? In Wrecking Crew wird gerast, gerempelt, geschossen und geflammenwerfert (?), was das Zeug hält. Vier verschiedene Welten, die allesamt mit allerlei Gefahren und Stunt-Tracks ausgestattet wurden, gilt es auf vier Rädern zu bezwingen. Vom 57er Chevrolet bis hin zum Ford Pickup steht es in der Liste der zur Verfügung bereitstehenden Fahrzeugmodelle. Aufgemotzt bis zum Gehtnichtmehr lassen sich gegnerische Fahrzeuge einfach mit einem Schweißbrenner, dem eben erwähnten Flammenwerfer oder auch mit einem simplen Maschinengewehr zu "Bleche" rücken. Wer zuerst schießt, kommt zuerst...aeh... wird Sieger sein.

Herumliegende Extras wie beispielsweise Nitro-Packs, Reparaturkästen oder Bonus-Waffen sollten zwecks Siegesplanung aber immer berücksichtigt und aufgesammelt werden. Mit bis zu 16 Spielern darf im Netz gegeneinander angetreten werden oder auch zu zweit im Splitscreen-Modus.

Pixel-Desaster

Trotz der etwas schwachbrüstigen Ziele des Spiels, könnte man doch ein akzeptables Endprodukt erwarten. Wohlgemerkt – man könnte! Von Wrecking Crew dürfen Sie aber nichts erwarten. Nach einigen Minuten Probespielens wurde mir echt schlecht. Die Umgebungsgrafik rauscht zwar in einer angemessenen Geschwindigkeit an einem vorüber, aber der gesamte Rest des Spieles machte mir arg zu schaffen. Ekelhafte Pixel-Monumente, wohin das Auge blickt, und noch viel häßlichere Animationen der gegnerischen Wagen ließen meine Hand in Richtung meiner Schreibtisch-Schublade gleiten. Zu allem Überfluß kommt eine extrem schwammige Steuerung und ein nervtötender Sound dazu. Es ist zwar nur die Alpha-Version von Wrecking Crew, die ich meinem unschuldigen PC zu füttern gab, aber ich bezweifle stark, daß letztendlich ein gutes Spiel dabei raus kommt. Für heute wurde mir jegliche Lebensfreude genommen und ich tue es jetzt: Schublade auf, Knarre nachladen, ansetzen – PENG!



Ob diese Baustelle den schlimmen Mißstand der Grafik noch beheben kann?



Die Karte oben links zeigt leider keinen Ausweg aus dem Spiel


Die neue Gerechtigkeitsliga!
JLA
Die größten Superhelden aller Zeiten in einem Team!
Dino COMICS
JLA #1 · AB 16. APRIL IM HANDEL!
JLA and all related elements are the property of DC Comics ™ & © 1997. All rights reserved.

Action bei Activision

Jonathan Eves besuchte das Hauptquartier von Activision und fand dort interessante Neuigkeiten. Drei davon stellt er Ihnen hier vor.

Es ist schon viele Jahre her, daß die ersten Computerfreaks herausfanden, wozu man den Rechenknecht außer zum Rechnen sonst noch nutzen kann. Und mit der Geburt der ersten Spielgemeinden erschien auch Activision auf dem Bildschirm. Viele hervorragende Titel trugen seither den Schriftzug dieses Publishers, und es sieht ganz so aus, als würde sich dieser Trend auch 1997 fortsetzen. Mit großem Eifer hat man weiterhin rund um den Globus die Rechte an vielversprechenden Spielen aufgekauft, zwei davon, *Interstate 76* und *Dark Reign*, konnten wir Ihnen bereits in unserer letzten Ausgabe vorstellen. Mit dem folgenden Trio will man in diesem Jahr noch einen Hattric oben draufsetzen.

NetStorm

Nach der *Krieg der Sterne*-Hommage Dark Reign dreht sich auch bei dem Strategiespiel *NetStorm* alles um im Weltall schwebende Stadtfestungen. Und ich bin bestimmt nicht der



einzige, der sich dabei an *Das Imperium schlägt zurück* erinnert fühlt. Als Spieler regieren Sie eine dieser zahlreichen Städte, die sie ständig gegen feindliche Attacken verteidigen müssen. Gleichzeitig schmieden Sie wirksame Angriffspläne gegen die Städte Ihrer Rivalen. Ziel des Spiels ist es, so viele Städte wie möglich unter seine Kontrolle zu bekommen, was zum einen durch taktische Kriegsführung, zum anderen durch effektives Handeln erreicht werden kann.

In erster Linie ist NetStorm ein Denkspiel, bei dem das Generieren und Positionieren der Einheiten wichtiger ist als deren Kontrolle. Zu Anfang kommt es darauf an, die eigene Stadt so stabil wie möglich zu machen, um eine weitere Expansion ohne inneren Schaden zu überstehen. Diese Expansion kann auf verschiedene Weise erfolgen. Sie können sich zum Beispiel ganz auf den Angriff konzentrieren, benachbarte Städte belagern oder Allianzen mit anderen Regenten eingehen. Eine Spezialität des Spiels ist das Aufstellen ganzer Verräter-Einheiten, die dazu dienen, andere Allianzen zu sprengen und für Sie günstigere Konstellation zu ermöglichen.

Gespielt wird aus einer totalen Draufsicht. Im Einzelspieler-Modus kann man wirkungsvolle Strategien erproben, die sich später beim Spiel gegen richtige Gegner beweisen müssen. Nach überstandenen Gefechten werden Sie mit Orden und Ehrenmedaillen belohnt, an denen die KI Ihre Spielstärke mißt und sich dementsprechend orientiert. Wenn Sie sich anschließend Online begeben, wie es schon der Name des Spiels suggeriert, kann der Computer Sie ohne weiteres mit etwa gleich starken Gegnern zusammenbringen. Durch diese gute Idee wird verhindert, daß Netz-Anfänger sofort von altgedienten Veteranen niedergemacht werden. NetStorm soll im Spätsommer erscheinen und könnte sich zu einem echten Hit im Internet entwickeln.







Zork Grand Inquistor

Ebenfalls in der Mache befindet sich der neueste Teil der *Zork*-Serie, der schon jetzt nach einem sehr interessanten Titel aussieht. Alle Fans der Reihe dürfen sich auf einen spannenden Nostalgie-Trip gefaßt machen, da es darum gehen wird, zu Schauplätzen aus den









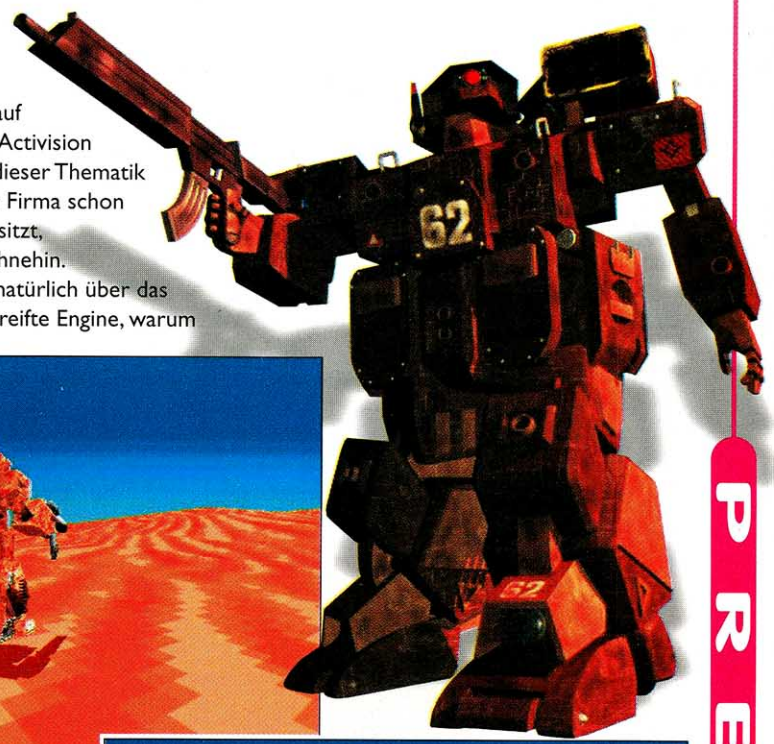


Vorgängern zurückzukehren und das *Great Underground Empire* (GUE) vom tyrannischen Großinquisitor zu befreien. Ihre Hauptaufgabe wird darin bestehen, die Magie in das GUE zurückzubringen und somit die gefangenen Einwohner aus *Dark Ages of Zork* zu retten. Denn seit der Inquisitor den Gebrauch von Magie verboten hat, versuchen die Widerstandskämpfer um den Dungeon Keeper eine Sturz des Tyrannen herbeizuführen. Keine Frage, daß Sie sich dieser Gruppe anschließen. Sie werden in der Zeit zurückreisen und im Weißen Haus die drei geheimnisvollen Schätze wiedervereinigen müssen, mit deren Hilfe eine wahre Flut von mächtiger Magie freigesetzt werden kann.

Von Anfang an war die Zork-Reihe für ihre exzellenten Grafiken berühmt, und auch *Zork Grand Inquisitor* wird da keine Ausnahme machen. Nach allem, was wir bisher schon zu sehen bekamen, wird der neueste Teil der Serie sogar die alte Bestmarke toppen können. Activision hat sich für eine erneute Verwendung der bewährten Z-Vision-Engine entschieden, allerdings nicht ohne eine ganze Reihe sinnvoller Verbesserungen einzubringen. So wird es etwa einen ganz neuen Weg geben, bereits besuchte Orte erneut aufzusuchen, was in Adventures ja immer ein kleines Problem darstellt. Auch an einem brandneuen Interface, das die Steuerung erheblich vereinfachen soll, wird bereits in der heißen Phase gewerkelt. Es gibt noch viel zu tun an Zork Grand Inquisitor, aber auch wenn der Veröffentlichungstermin im Herbst nicht eingehalten werden könnte, dürfte sich das Warten lohnen.

Heavy Gear

Wenn Sie sich für hünenhafte Kampfroboter begeistern können, die, extrem gefährlich und bis an die eisernen Zähne bewaffnet, die Gegend unsicher machen, dann freuen Sie sich schon mal auf *Heavy Gear*. Irgendwer bei Activision scheint auf jeden Fall von dieser Thematik eingenommen, denn da die Firma schon die *Mechwarrior*-Rechte besitzt, dominiert sie das Genre ohnehin. Andererseits verfügt man natürlich über das Know-how und eine ausgereifte Engine, warum also nicht eine neue Reihe starten?



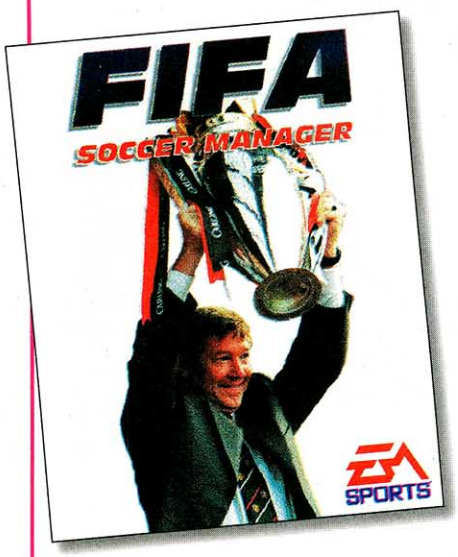




Heavy Gear basiert auf dem ursprünglich von Dream Pod 9 kreierten Rollenspiel, bietet als PC-Variante allerdings reinrassige Action in totaler 3-D-Umgebung. Schauplatz des Spiels ist der Planet Terra Nova, der ausschließlich von irdischen Emigranten bewohnt wird. Und die liefern sich erbarmungslose Schlachten in riesigen Metallmonstern. Das Terra Nova-Szenario wird von Activision als die nächste Generation der Robot-Sims abgefeiert und bietet zahlreiche neue Waffengattungen und Spieloptionen. Außerdem handelt es sich bei Heavy Gear nur um einen Teil im großen Masterplan des Labels: Es wird in naher Zukunft zusätzlich eine Comic-Reihe, Spielzeug, Autoaufkleber und vielleicht sogar einen Film über das Geschehen auf Terra Nova geben. Es sieht also ganz so aus als wolle Activisions Marketing-Maschine die Spielphilosophie umsetzen und sämtliche Konkurrenten dem Erdboden gleichmachen.

Wir können es natürlich nur mutmaßen, aber was läge näher, als in absehbarer Zeit ein Spiel mit dem Titel *Mechwarriors vs. Heavy Gear* auf den Markt zu bringen? Bis dahin ist es aber noch ein langer Weg, zunächst müssen wir uns bis zum Erscheinen von Heavy Gear im Herbst gedulden. Da sich dieses Spiel, wie auch die anderen hier besprochenen Titel, noch in einer recht frühen Produktionsphase befindet, können die fertigen Ergebnisse durchaus etwas von unseren Screenshots abweichen. Ein großes Jahr für Activision und Spiele für beinahe jeden Geschmack dürfen wir trotzdem erwarten.

FIFA Soccer Manager



Sport ist anstrengend. Auch Markus Brodrick managt lieber sein Fußballteam am heimischen Monitor, statt sich auf dem Rasen die Lunge aus dem Hals zu rennen.

Wie es scheint, halten es eine ganze Menge Leute mit Winston Churchill. Der Gute pflegte, die dicke Zigarre wie angewachsen zwischen die Zähne geklemmt, auf das Thema "Körperliche Ertüchtigung" angesprochen, mit einem festen "No Sports!" zu antworten. Wenn Sie mich fragen – recht hatte er. Aber, wie so oft im Leben, weder der Inselherrscher noch meine Wenigkeit vertreten die Meinung aller Menschen. Einige Unverbesserliche sind noch immer der Meinung, alles Glück der Erde läge darin, sich während eines permanenten Dauerlaufes mit 21 Gleichgesinnten um eine kleine, lederne Kugel, mit nichts als Luft gefüllt, zu streiten. Dies kann mit der wochenlangen Pflege von Zerrungen enden.

Wieder andere halten es nicht für ratsam, das teure Schuhwerk fürs Hobby zu verschleißen und sehen sich den Spaß lieber von der Tribüne eines Stadions aus an. Dort laufen sie dann Gefahr, sich mit 34999 nicht unbedingt Gleichgesinnten um eine Meinung zu streiten. Dies kann mit jahrelanger Kieferorthopädie enden. Zu guter Letzt gibt es noch eine kleine Gruppe von Unverbesserlichen, die jedem körperlichen Schaden so gut wie möglich aus dem Weg gehen wollen. Für diese stellen wir neue Sport-Games vor, den FIFA Soccer Manager zum Beispiel.

Cash as cash can

Daß mit Sport, gerade mit Fußball, eine Menge Geld zu machen ist, ist bekannt. Wer hat sich noch nicht im Stillen das Jahresgehalt der Diven des englischen Rasens herbeigesehnt? Die Mannen des Softwarehauses Electronic Arts haben für schlaue Manager in Spe einen neuen Trainingsplatz aufgetan. Der FIFA Soccer Manager bietet die Möglichkeit, jedes Team der französischen, englischen, italienischen, schottischen oder deutschen Ligen zu verwalten. Das Programm bietet schlauen Nachwuchstaktikern die Möglichkeit, die Herrschaft über eines dieser Teams zu übernehmen. Erklärtes Ziel ist es, dieses Team zum wirtschaftlich stabilsten und sportlich erfolgreichsten Verein weit und breit zu machen. Dazu braucht es schon ein wenig mehr als puren Enthusiasmus.

Letzten Endes lebt auch der Profi-Fußball vom geschickten Spiel mit Einnahmen, Ausgaben und einer guten Reklame. Genau das ist Ihr Job im FIFA Soccer Manager. Falls Ihnen die Entscheidungen des Bundesberti oder einer beliebigen anderen Fußballgröße schon lange nicht mehr passen – hier können Sie selber Hand anlegen. Auf- oder Abstieg Ihres Clubs liegen ganz in



Ob Gesundheitszustand der Spieler oder Bezahlung, es gibt nichts, was sich nicht einstellen ließe



Die Ergebnisse der internationalen Tabellen werden Ihnen die Qualität der eigenen Arbeit schwarz auf weiß präsentieren



Stellen Sie sich gut mit der Bank! Womöglich sollten Sie einen Banker organisieren, der erklärter Fan Ihres Clubs ist



Vor dem Spiel kommt die Arbeit. Eine gute Verwaltung sichert die Stabilität des Vereins



Ob in- oder ausländische Clubs, Sie haben eine breite Auswahl an Vereinen, denen Sie Ihre Talente zukommen lassen können

Ihrer Hand. Sie kaufen Spieler ein, verwalten die finanziellen Ressourcen des Vereins, Sie treffen taktische Entscheidungen, die den Saisonverlauf bestimmen. Ganz nebenbei fällt die Aufgabe des obersten Stadionbaumeisters in Ihr Ressort. Sollte am Ende der Saison etwas schief gelaufen sein, brauchen Sie sich nicht weiter zu ärgern, denn alle wichtigen Entscheidungen des Vereinslebens wurden von Ihnen getroffen.

Besser, schneller, raffinierter

Damit der angeblich schönste Sport der Welt nicht zur knochentrockenen Angelegenheit wird, verspricht der FIFA Soccer Manager neueste audovisuelle Technologie. Sound und Grafik sollen alles bisher bekannte übertreffen. Insbesondere auf lebensnah wirkende Spielszenen wurde vom Programmierteam viel Wert gelegt. Künstliche Intelligenz Motion-Capture-Technik bei der Bewegung der Spieler auf dem virtuellen Grün läßt das Tip-Kick-Image der Fußballsimulationen in den Hintergrund treten. Die Ergebnisse Ihrer anstrengenden Arbeit als Teammanager werden Ihnen in SVGA-Qualität präsentiert, Videosequenzen lockern den Pixelanblick der Spiele auf. Insgeamt scheint der FIFA Soccer Manager ein ziemlich ultimatives Game zu sein, um am heimischen Rechner die Höhen und Tiefen eines Fußballvereins hautnah mitzuerleben.

Zum Previewen lag uns eine Alpha-Version des erfolgversprechenden Titels vor, wir sind aber gespannt auf das Erscheinen einer martktreifen Fassung und werden Ihnen diese so bald wie möglich vorstellen.



Sie sollten ein begnadeter Architekt sein. Ein tolles Stadion lockt viele Besucher, viele Besucher bringen viele Einnahmen...

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

Softwareversand seit 1993

☺

KENNEN SIE das PROBLEM ?
KEIN PLATZ für NOTIZEN !
ALLES VOLL mit WIDERLICHEN ANZEIGEN!!
WIR STIFTEN IHNEN hier ein wenig PLATZ!
UNSERE PREISLISTE
können Sie kostenlos anfordern.!

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 !

The Quivering

Martin Mirbach wird während seiner Arbeitszeit von finsteren Kreaturen heimgesucht.



Wenn Sie nicht aufpassen, werden Sie genauso enden

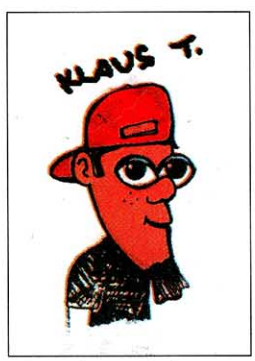


Der Zombie darf natürlich nicht fehlen

Erinnern Sie sich noch an Ihren ersten Horrorfilm? Und an das flaue Gefühl im Magen, als Sie am selben Abend versucht haben einzuschlafen? Bei mir waren es *Amityville Horror* und Steven Kings *Shining*, an denen ich echt zu knacken hatte. Aber damals war ich ja noch jung und unerfahren, von dem ganz alltäglichen Horror im Power-Tower ahnte ich nicht die Bohne. Falls es Ihnen ähnlich geht, und Sie vielleicht eine private Wiedersehensparty mit Ihren Lieblings-Monstern feiern möchten, bekommen Sie schon bald Gelegenheit dazu.

Willkommen in der Unterwelt

The Quivering heißt das Action-Adventure mit horrendem Hintergrund, das die Entwickler von Gametek schon bald auf uns loslassen wollen. Der Spieler schlüpft darin in die Rolle des heranwachsenden Josh, dessen Onkel, Dr. Franken-Stamp, an einem geheimnisvollen Experiment arbeitet. Es kommt, wie es kommen muß: In einer stürmischen Gewitternacht zucken grelle Blitze durch das Labor des wahnsinnigen Wissenschaftlers. Das Experiment verselbständigt sich, eine Pforte in die Unterwelt, hier Dimension X genannt, tut sich auf. Beherrscht wird diese Dimension von dem mächtigen Dämon Big D, der seine Chance wittert, endlich die Erde samt Menschheit zu unterjochen. Somit wäre also auch das Spielziel klar. Es ist mal wieder an Ihnen, die Menschheit zu retten!



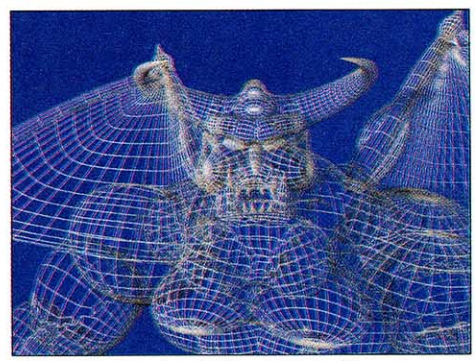
Ich wußte es doch, Klaus spielt bei The Quivering mit. Das Bärtchen soll wohl als Tarnung dienen...

Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, unter Windows 95 und in einer vollen 360°-Umgebung. In The Quivering gibt es 25 Hauptschauplätze, von denen jeder einzelne zu maximal zehn weiteren Locations führt. Es gibt also viel zu entdecken, und in Anbetracht der beinahe 300 Puzzles auch viel zu erledigen. Aber glauben Sie ja nicht, daß sich das Spiel sehr ernst nimmt. Viele Anleihen an bekannte Horrorfilme sorgen schon deshalb für gute Laune, weil es sich dabei zum Großteil um B-Movies handelt. Der Weg führt Sie also nicht nur in Bates Motel, sondern unter anderem auch in ein altes englisches Dorf (*American Werewolf in London*) oder ins antike Ägypten (*The Curse of the Mummy*). Und dieser Trend setzt sich natürlich auch bei den Charakteren im Spiel fort. Neben Dracula und Frankenstein bekommen Sie es also auch mit dem Ding aus dem Sumpf, in Zeitlupe daherlaufenden Mumien, sprechenden Bäumen und vielen anderen bekannten Gesichtern zu tun.

Das ganze Projekt sieht nach einem ehrgeizigen Unternehmen aus, an dem die Entwickler so richtig Spaß hatten. Obwohl man die Spielbarkeit beim derzeitigen Produktionsstand noch nicht beurteilen kann, wissen einige unerwartete Wendungen in der Story bereits zu gefallen. Die einzige Frage, die sich mir stellt, ist, warum das wichtigste und gruseligste aller Monster nicht im Spiel vertreten ist. Aber wahrscheinlich konnte man

Leider fehlt die gruseligste aller Kreaturen

die extremen Gagenforderungen unseres Chefredakteurs nicht erfüllen. Wenn es um die Rechte am eigenen Bild geht, stellt er sich immer sehr pingelig an. Falls Klaus seine Meinung doch noch ändern sollte, und nach einem famosen Auftritt in der Pornofilm-Simulation *Wet* (erscheint in Kürze) auch in The Quivering mitspielen will, werde ich Ihnen schon bald darüber berichten.



Noch ist's nur eine Skizze und somit ganz harmlos..



...aber der fertige Dämon scheint fast aus dem PC zu springen

Ten Pin Alley

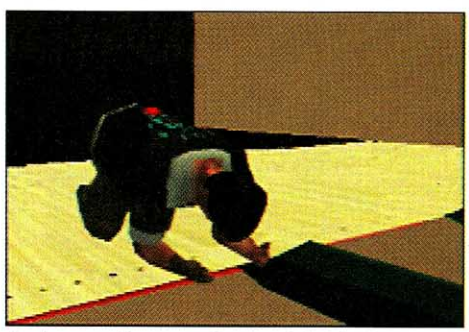
Martin Mirbach schiebt 'ne ruhige Kugel



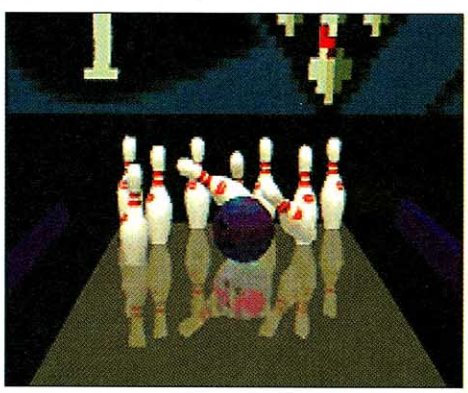
Neben Ten Pin und Maui kann man sich auch für die Conga Bowl-Variante entscheiden



Seine Spielfigur kann man sich bis ins Detail selbst editieren



Da kommt der Frust durch. Vielleicht hätten Sie doch etwas mehr üben sollen



Alle Neune! Meine Kegel kurz vor dem Fall

Soll ich Ihnen mal verraten, was Spieletester in ihrer Freizeit machen? Ich meine, wenn wir nicht gerade im Netzwerk um die Wette angeln, im Haus des Verlagsleiters Staub wischen, um unser schmales Salär aufzubessern oder bei McDonalds Big Mäcs um die Wette futtern. Nun, das Power-Team trifft sich neuerdings regelmäßig zum Bowling. Früher haben wir ja gekegelt, aber das war wegen mangelnder Chancengleichheit ziemlich schlecht. Mit seinen Riesenpranken konnte Kollege Brodrick das Kügelchen nach Belieben über die Bahn rollen und hat fast immer gewonnen. Deshalb gehen wir jetzt bowlen. Da bleibt Markus mit seinen dicken Fingern schon mal in den Löchern hängen und wird von der viel schwereren Kugel übers Parkett geschleift. So was finden wir lustig, und über die Chancengleichheit entscheidet schließlich die Mehrheit.

Immer in die Vollen

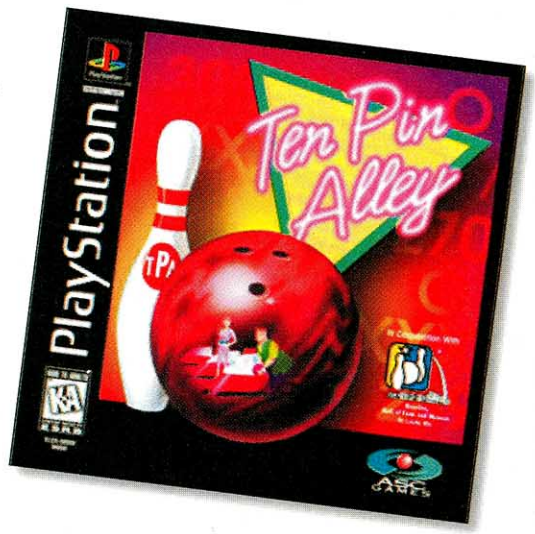
Als die Preview-Version von *Ten Pin Alley* von Electronic Arts in der Redaktion einschneite, habe ich sie mir deswegen auch gleich unter den Nagel gerissen. Sonst könnte der Brodrick noch auf die Idee kommen, heimlich zu üben. Oder noch schlimmer: Er könnte beantragen,



Anfangs erinnert die Körperhaltung dieser Figur sehr an den sterbenden Schwan

auch unsere Bowling-Turniere an den PC zu verlegen. Das Zeug dazu hätte Ten Pin Alley jedenfalls, so viel kann man jetzt schon sagen. Für die Playstation ist das Spiel ja vor kurzem erschienen, und dort war und ist es auch ein großer Erfolg, besonders natürlich in Amerika. Auch wenn das Bowling hierzulande nicht ganz so populär ist wie jenseits des großen Teiches, darf man also bei uns durchaus ein reges Kaufinteresse erwarten. Und die Umsetzung für den PC scheint keinen Deut schlechter zu werden...

Zunächst einmal gibt es unglaublich viele Spieloptionen. Schon bei der Definition seiner



Auf der Playstation ist das Spiel bereits ein Hit, am PC könnte es einer werden

Spielfigur bekommt man ein riesiges Repertoire zur Auswahl vorgestellt. Es gibt mehrere Spieler, zur gleichen Anzahl Rechts- und Linkshänder, die alle über ein eigenes Leistungsprofil verfügen. Davon sucht man sich einen (oder eine) aus und verpaßt ihm ein Outfit nach Wahl. Nicht nur Hemd und Hose, auch Haut- und Haarfarbe können beliebig verändert werden. Natürlich läßt sich auch der Bodenbelag, das Gewicht der Kugel (von 8 bis 16 Pfund) und vieles andere festlegen. Neben dem klassischen Ten Pin Alley (auch wenn's nur die Bowler kennen) gibt es im Spiel mit Maui Bowl und Conga Bowl noch zwei weitere Varianten. Gespielt werden kann außerdem nur zum Spaß, im Turniermodus oder innerhalb einer Liga. Bei all diesen Möglichkeiten kann man einmal editierte Spieler immer wieder einsetzen, und daß es einen Netzwerkmodus gibt, versteht sich wohl von selbst.

Nur nicht stürzen

Ein Schmankerl zum Schluß: Ten Pin Alley landete ohne irgendwelche Hinweise, Dokumentationen oder Read-mes auf meinem Schreibtisch. Anfangs vermutete ich dahinter eine kleine Nachlässigkeit seitens EA oder eine kleine Bösartigkeit seitens des Chefreds. Denn sich ohne weiteres mit der Steuerung vertraut zu machen, ist gar nicht mal so leicht. Doch genau hier liegt eine Stärke des Spiels: Was der Spieler nicht kann, wird auch seiner Spielfigur nicht gelingen. Neben spektakulären Stürzen kann es sogar passieren, daß einem die hochgeschleuderte Kugel direkt auf die Birne knallt. Hat man's aber erst mal raus, weiß auch die Steuerung zu gefallen. Auf einige Lacher dürfen Sie sich bis dahin aber trotzdem freuen.

Little Big Adventure 2

Martin Mirbach freut sich auf das nächste kleine, große Abenteuer.

In manchen Augenblicken glaubt man kaum, wie schnell die Zeit vergeht. Erst neulich, als mir das *Little Big Adventure 2* Preview-Paket auf den Schreibtisch flatterte, beschlich mich das Gefühl, rapide zu altern. Ist es wirklich schon drei Jahre her, daß der lustige Twinsen in Spielerkreisen für Freudenstürme sorgte? Ein Blick auf die Verpackung des Vorgängers bestätigte die Zeitrechnung von Electronic Arts, der ich anfangs gar nicht richtig trauen wollte. Und 1994 schlug nicht nur die Geburtsstunde von LBA 1, auch unsere PC Power wurde in den letzten Monaten dieses Jahres aus der Taufe gehoben. Wir haben uns doch ganz schön rausgemacht in dieser Zeit, oder nicht? Mal gespannt, ob die Entwickler bei Adeline Software mit unserem Tempo Schritt halten konnten...

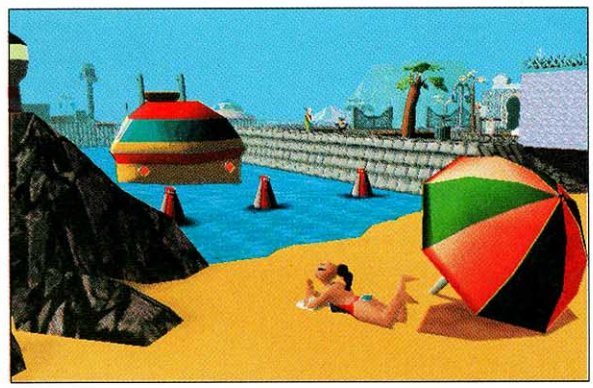


Gefahr für Twinsun

Es sieht nicht gut aus für Twinsun, den wasserreichen Heimatplaneten unseres Helden. Die ungenutzte Magie quillt förmlich aus der Atmosphäre, was eine im wahrsten Sinne des Wortes finstere Gestalt auf den Plan ruft. Der Dark Monk möchte die pralle Magie für seine Zwecke nutzen, und schreckt auch nicht davor zurück, den Planeten dafür zu opfern. Sein Plan: Er möchte den Smaragdmond auf Twinsun stürzen lassen, den Planeten somit zum Bersten bringen und die freiwerdende Magie einfangen. Da der Dark Monk eine einflußreiche Person mit hilfreichen Verbindungen ist, könnte sein Vorhaben gelingen. Aber dazu muß er erst mal an Ihnen vorbei!

In der Rolle des lustigen Twinsen müssen Sie die Kollision verhindern. Nur die Kinder von Twinsun und eine nette Göttin stehen Ihnen zur Seite. Ansonsten sind Sie ganz auf sich selbst gestellt und müssen, wie in jedem guten Adventure, eine Menge Rätsel lösen und sich verschiedenste Gegenstände zunutze machen. Im Gegensatz zum ersten Teil präsentieren sich die mehr als 200 Schauplätze des Spiels nun überwiegend in 3-D. Außerhalb der Gebäude wird das Weltgeschehen in Echtzeit dargestellt, mit schönen Texturen überzogen und zusätzlich mit Gouraud-Shading versehen. Da die fröhliche Farbigkeit des Vorgängers erhalten geblieben ist, erwartet Sie also ein echtes Grafikerlebnis.

Neben der Grafik hat sich auch die Technik weiterentwickelt. Natürlich kann man bei der Fortbewegung des kleinen Helden noch immer unter vier verschiedenen Gangarten wählen. Besonders das in vorsichtiger Rückenlage stattfindende Umherschleichen wird die Kenner des Vorgängers erneut entzücken. Automatisches Abspeichern bei Spielabbruch wird ebenso möglich sein wie eine individuelle Einstellung der optimalen Perspektive: Es darf gekippt, gedreht und gezoomt werden, bis wirklich alle Ecken des Spielfelds einsehbar sind



So ein Monat am ruhigen Sandstrand würde mir jetzt auch sehr gut tun



Wenn ich jetzt behaupte, ein UFO gesehen zu haben, müssen Sie mir einfach glauben



Auf diesem Verkehrsübungsplatz hätte mancher Fahrschüler wenig Grund zur Freude

Bald ist's soweit

Little Big Adventure 2 erreichte uns in einer fast fertigen Version, die allerdings nur in französischer Sprache vorlag. Neben der Beseitigung einiger Bugs steht eigentlich nur noch die Vollendung des Soundtracks an, an dem der Musiker Philippe Vachey aber bereits fleißig werkelt. Sobald er das Studio verlassen hat, steht einer Lokalisierung nichts mehr im Wege. Wir hoffen, daß wir Ihnen schon in unserer nächsten Ausgabe ein ausführliches Review präsentieren können. Wenn die Zeit ähnlich schnell vergeht wie in den letzten drei Jahren, dürfte es damit keinerlei Schwierigkeiten geben.

NEU

DAS OFFIZIELLE POSTERMAGAZIN ZUM 20. JUBILÄUM

STAR WARS™ HELDEN

DM 5,80 • Sfr 5,80 • öS 45

RIESEN POSTER
LUKE SKYWALKER

SUPER PIN-UP
HAN SOLO

UND
PIN-UPS VON
- HAN SOLO & CHEWBACCA
- PRINZESSIN LEIA
- R2-D2 & C-3PO
- BEN KENOBI



NUR DM5,80

DAS POSTERMAGAZIN JETZT IM HANDEL

Shivers 2 Harvest of Souls

Thomas Richter zog es kürzlich in das ferne Arizona. Er landete prompt inmitten einer mysteriösen Geisterstadt.

Vor nicht allzu langer Zeit brachten die Software-Produzenten der namhaften Firma Sierra ein Horror-Adventure auf den Markt, das vor allem durch seine geballte Ladung an Atmosphäre mit Hilfe von geschickt eingesetzten Soundeffekten überzeugen konnte. Shivers hatte seinerzeit aber leider erhebliche Defizite in der Grafik und den Handlungsmöglichkeiten und wurde deswegen nicht der erwartete Hit. Nun steht Shivers 2 kurz vor der Veröffentlichung und wird



In der örtlichen Bücherei kann man einige Anhaltspunkte entdecken

scheinbar einiges mehr als sein Vorgänger aus den Hardware-Reserven des PCs herauslocken können.

Wenn Menschen geerntet werden

Wie auch bei jedem anderen Adventure sollte eine ausgefeilte Story im Vordergrund stehen. Die von Shivers 2 wirkt zwar ziemlich interessant, liefert aber beileibe kein Material für einen anspruchsvollen Kinofilm. Aber das ist eben Ansichtssache. Im sonnigen Bundesstaat Arizona existiert eine kleine 120-Einwohner-Stadt namens Cyclone. Genauer gesagt, existierte sie einst, denn urplötzlich sind alle Einwohner vom Erdboden verschwunden. Selbst die Freunde des Protagonisten, in dessen Rolle Sie natürlich schlüpfen dürfen, haben keine aufschlußreichen Nachrichten hinterlassen. Ihre Freunde waren zum Glück Mitglieder einer namhaften Rockband, die in Cyclone neue Musikvideos drehen wollte.

Von Glück kann man sprechen, weil Sie im Laufe des Adventures aufgenommene Videos anschauen und mit Hilfe der Informationen oder Hinweise aus diesen vielleicht die gesamte Stadt retten können. Angeblich ist auch indianischer Schamanismus mit im Spiel, aber das sind natürlich nur Gerüchte...

Anm. des Cheftotengräbers: Wußten Sie schon: Thomas sucht in jeder neuen Stadt zunächst den Friedhof auf, nur um nachzuschauen, ob dort wirklich der Hund begraben liegt – deshalb auch die schwarzen Klamotten.



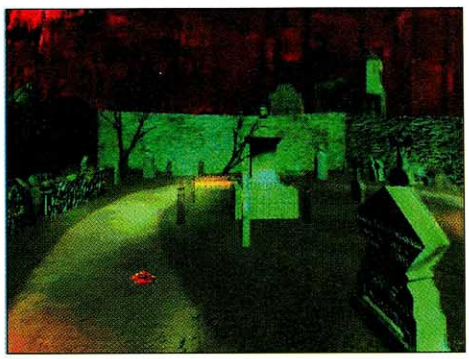
Ein Cola-Automat mitten in der Landschaft? Nee, nur ein paar billige Tapeten...

Reinhören lohnt sich

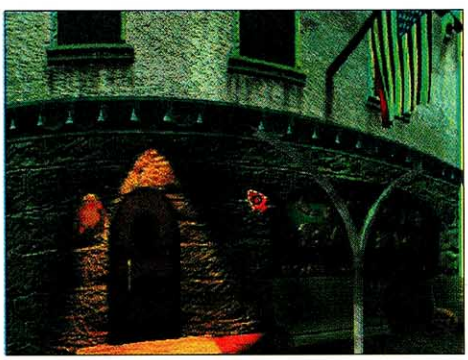
Shivers 2 ähnelt vom grafischen Aufbau sehr dem vom bekannten Zork Nemesis. Zwar wird hier die Umgebungsgrafik nicht dreidimenional berechnet, sondern lediglich aus Bitmaps zusammengesetzt, aber trotzdem sind 360°-Drehungen möglich. Dies hat ein leichtes Ruckeln und einige Verzerrungen zur Folge, was aber nicht weiter stört. Die Tatsache, daß man sogar überall nach oben und unten schauen kann, lassen diese kleinen Makel schnell in Vergessenheit geraten.

In puncto Sound verspricht Shivers 2 ein wahrer Reißer zu werden. Mal sind es wunderschöne Neo-Folk-Songs und manchmal auch gitarrenlastige Rocksongs, die jeden Spieler zum Aufdrehen des Volume-Levels zwingen werden. Ein "Dynamic Sound-System" soll angeblich ebenfalls integriert werden, zwecks Verdeutlichung der Entfernung von Geräuschen. Weiterhin reicht ein Mausklick aus, um sich während des Spiels ins Internet zu begeben (vorausgesetzt, Sie haben einen Account), um dort mit anderen Shivers-Spielern zu chatten oder ihnen modifizierte Puzzles aus dem Spiel selbst zukommen zu lassen.

Sollten wir wirklich mal wieder ein gutes Adventure in die Finger bekommen? In einer der folgenden Ausgaben werden Sie es erfahren.



Auf dem Friedhof leg' ich mich zur Ruh' und schließe meine Äuglein zu



Manchmal lassen sich die Krümmungen in der Grafik ganz besonders leicht erkennen



Beten hilft bei diesem Mißstand wohl auch nicht weiter

DAS OFFIZIELLE POSTERMAGAZIN ZUM 20. JUBILÄUM

STAR WARS™ SCHURKEN

DM 5,80 • Sfr 5,80 • öS 45



RIESEN POSTER
DARTH VADER

SUPER PIN-UP
BOBA FETT

UND PIN-UPS VON
- EMPEROR PALPATINE
- ADMIRAL TARKIN
- JABBA DER HUTTE

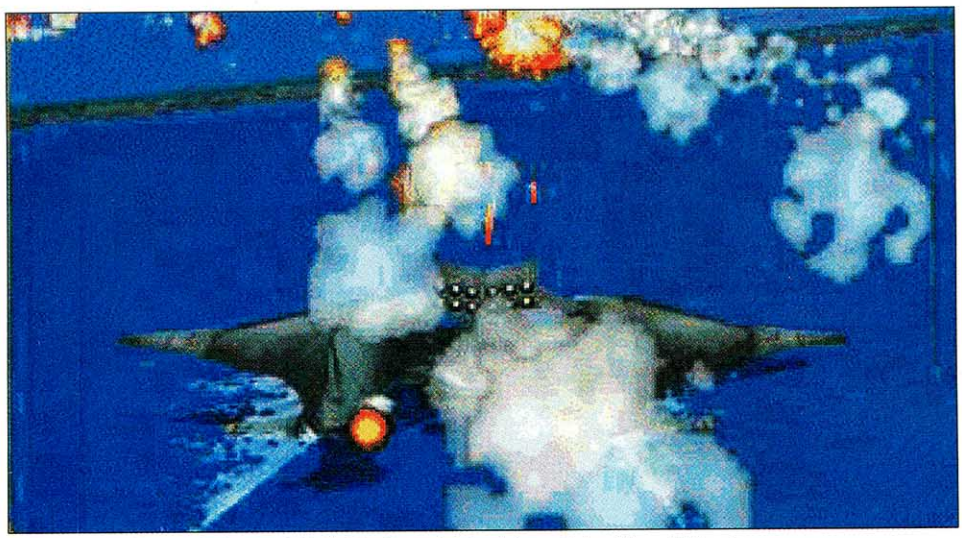
NUR DM5.80

DAS POSTERMAGAZIN JETZT IM HANDEL

NEU

Tigershark

Martin Mirbach versinkt im Meer.



Ihr Gegner, die russische Pazifikflotte, benutzt herkömmliche Atom-U-Boote

Actionlastige U-Boot-Spiele haben im Moment Hochkonjunktur. Vielleicht liegt es daran, das die Möglichkeiten realistischer U-Boot-Simulationen langsam ausgeschöpft sind, vielleicht üben die unerforschten Tiefe des Ozeans ganz einfach eine unerklärliche Faszination aus. Auch GT Interactive hat den Trend erkannt und will mit *Tigershark* groß in diesen Markt einsteigen.

Die bösen, bösen Russen

Die Handlung spielt im Jahre 2060. Nach einer Reihe katastrophaler Unfälle bei geothermischen Experimenten, mit denen Japan eigentlich nur seine Energieprobleme lösen wollte, versanken große Teile des Landes der aufgehenden Sonne im Meer. Über 60 Prozent der japanischen Bevölkerung, darunter die vollständige Regierung und führende Kreise des Militärs, fielen dem Desaster zum Opfer. Erst später stellt sich heraus, daß die Russen hinter der Katastrophe stecken. Aber da ist es bereits zu spät. Die Rote Armee hat in blitzartigen Überfällen erobert, was von Japan noch übrig war, und ist zu einer Bedrohung für die Welt geworden.

Als Pilot des streng geheimen U-Boots Tigershark sollen Sie nun die alte Ordnung wiederherstellen. Dazu ist es nötig, die russischen Energiegewinnungsanlagen auf dem Boden der Ozeane zu zerstören. Daß Sie dabei auf erbitterten Widerstand stoßen, versteht sich wohl von selbst. Bei Ihrem Schiff, der Tigershark, handelt es sich um ein schwer gepanzertes Angriffsfahrzeug mit massiver Waffenkraft und hoher Geschwindigkeit. Das Ding wird von einer Kombination aus Staustrahlmotoren, Zweikreistriebwerken und Düsen angetrieben und kann sich somit unter schwersten Bedingungen sowohl über als auch unter Wasser bewegen.

Auf der Meeresoberfläche reagiert die Tigershark wie ein Tragflächenboot, also gleichzeitig äußerst stabil und wendig. Ihre Primärwaffe hier ist ein 25-mm-Sturmgeschütz mit Uranmunition. Unter der Meeresoberfläche entspricht das Boot einem kleinen, pfeilschnellen aber dennoch gut gepanzerten Angriffs-U-Boot, ausgerüstet mit einer Plasmarepetierwaffe und mehreren Torpedos. Zahlreiche Navigations- und Ortungsinstrumente befinden sich ebenfalls an



Wer hat denn da den Fön ins Wasser geworfen?

Bord, eine umfangreiche Aufrüstung ist natürlich möglich.

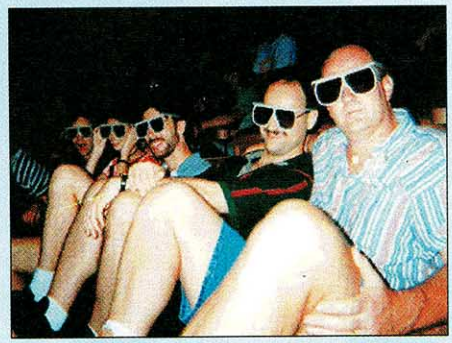
High Tech macht's möglich

Wer auch das heimische Fernsehgerät als Spielplatz nutzt, kennt Tigershark vielleicht schon von der Playstation. Damit das Spiel auf dem PC ebenso flott läuft, werden Pentium-Chips mit MMX-Erweiterung ebenso ausdrücklich unterstützt wie Direct X und 3Dfx-Grafikchips. Gesteuert wird wahlweise über die Tastatur oder eins der direkt angesprochenen Eingabegeräte (mit dem Sidewinder-Gamepad spielt sich's wunderbar!). Schon in der Preview-Version macht Tigershark eine geschliffenen und soliden Eindruck. Eine ausführliche Trainingsmission und ein dreifach einstellbarer Schwierigkeitsgrad lassen erst gar keinen Anfangsfrust aufkommen. Wer auf bunte Bilder, viele Explosionen und ein wirklich schnelles Actionspiel steht, sollte sich diesen Titel schon mal vormerken.

So ein Unsinn!

Tigershark läuft unter Windows 95 und beansprucht Direct X3. Screenshots vom Spiel zu nehmen, ist bei dieser Konstellation äußerst schwierig, da die Farbpalette nicht korrekt in die Zwischenablage übertragen wird. Manchmal hilft es, die Anzeige auf 16-bit umzustellen, manchmal klappt's mit spezieller Shareware, meist aber geht gar nichts. Natürlich ist auch den Herstellern dieses Problem bekannt, viele packen deshalb gleich eine Datei mit Presseinfos auf unsere Muster-CDs. Anders bei GT Interactive, von wo uns nur die potentiellen Top-Titel mit zusätzlichem Material erreichen. Anstatt aber Tigershark zu bewerben, wurde eine Datei mit 50(!) nichtssagenden, vollkommen unkommentierten Fotos auf den Silberling gepreßt, zwei davon sehen Sie hier. Tigershark mag vielleicht ein gutes Spiel werde, an der Pressearbeit muß bei GT aber noch etwas gefeilt werden.





Haben Sie ein gutes Gedächtnis

Wer jemals ein Adventure gespielt hat, weiß, daß man sich mitunter bestimmter Räume oder Dialoge erinnern muß, um später entscheidende Rätsel lösen zu können. Ob Ihnen das auch ohne Notizzettel oder Save-Option gelingt, zeigt der neueste Psycho-Test unseres Dr. Herbst-Teams.

1 Können Sie mit absoluter Sicherheit, ohne nachzuschauen, sagen, auf welcher Seite der März-Power sich das Editorial befand?

a) Logo, auf Seite 3 ***(5 Punkte)***
b) Ja, aber nicht mit absoluter Sicherheit ***(0 Punkte)***
c) Nein ***(3 Punkte)***

2 Betrachten Sie das Bild. Wissen Sie, ohne nachzudenken, wie das Spiel heißt, aus dem es stammt?



a) Na klar ***(0 Punkte)***
b) Es kommt mir bekannt vor, aber der Titel... ***(1)***
c) Es gibt so viele Spiele, man kann nicht alles kennen ***(5)***

3 In der letzten PC Power galt es, im Heft versteckte Blaubären zu finden. Welche Anzahl haben Sie ermittelt?

a) Keine, ich hab' sie nicht gezählt ***(3)***
b) Weniger als 20 ***(5)***
c) Mehr als 20 ***(0)***

4 Einige Computerprogrammierer sind Genies. Alle Genies haben einige menschliche Vorzüge wie Verständnis. Also:

a) Computerprogrammierer haben alle einige Vorzüge ***(5)***

b) Alle Genies sind vorzügliche Computerprogrammierer ***(4)***

c) Einige Computerprogrammierer haben Vorzüge wie Verständnis ***(0)***

5 Wo befand sich bei Maniac Mansion das Benzin für die Kettensäge?

a) Nie gehört, was ist das für ein Spiel? ***(5)***
b) Nirgends, das war ja der Gag! ***(2)***
c) Im Nachfolger Zak McKracken fand man es erst ***(0)***



6 Merken Sie sich die nachfolgenden Firmennamen innerhalb einer Minute und schreiben Sie sie anschließend auf ein Stück Papier, und zwar aus dem Gedächtnis:

BlueByte, LucasArts, Sierra, MicroProse, Acclaim, Software 2000, Topware, Electronic Arts, Take Us!, Virgin.

Prüfen Sie nun, wie viele Übereinstimmungen Sie haben. Sind es:

a) alle Neune ***(5)***
b) mehr als 5 ***(0)***
c) weniger als 5 ***(3)***

7 Können Sie ungefähr sagen, was im Jahre 1992 ein PC 486/33 gekostet hat?

a) etwa 2500 Mark ***(0)***
b) etwa 1500 Mark ***(3)***
c) den gab's damals noch gar nicht ***(5)***

Zählen Sie nun die Punkte in den Klammern zusammen und drehen Sie das Heft auf den Kopf. Nun können Sie Ihr Ergebnis ablesen.

Auswertung

0 Punkte
Donnerwetter, um Ihr Gedächtnis und Ihre Intelligenz beneiden wir Sie wirklich. Und das Schöne daran: Wenn Sie etwas nicht genau wissen, geben Sie dies auch zu! Sie lassen sich außerdem nicht reinlegen und entdecken vom Autoren dieses Tests eingebaute Fallen. Prima, weiter so!

1 bis 15 Punkte
Ihr Gedächtnis funktioniert, aber an manchen Stellen hapert es doch ein wenig. Wenn Sie etwas an sich arbeiten, dürften auch Sie bei Adventures bald keine Notizzettel neben dem Computer mehr nötig haben.

16 bis 30 Punkte
Entweder haben Sie erst kürzlich den Einstieg in die Softwarebranche oder den Weg zur PC Power gefunden, oder um Ihr Gedächtnis ist wirklich nicht so gut bestellt. Aber es besteht noch Hoffnung – die beste Übung bieten u.a. Adventures. Versuchen Sie's, es lohnt sich, gerade für Sie.

31 bis 34 Punkte
Au backe, hat Sie beim Ausfüllen des Psycho-Tests jemand abgelenkt, oder können Sie sich nicht mal der einfachsten Dinge entsinnen? Daß Sie bei Aufgabe 4 versagt haben, beweist außerdem, daß logisches Denken bei Ihnen nicht einwandfrei funktioniert. Da gibt's nur eines: üben, üben und nochmals üben.

35 Punkte
Sagen Sie, für wie blöd halten Sie uns (und sich selbst) eigentlich? Und wie kommen Sie dazu, blindlings bei Aufgabe 6 "alle Neune" anzukreuzen, wo es doch zehn (!) Firmennamen sind? Machen Sie den Test am besten noch einmal, aber diesmal ehrlich! Oder lassen Sie's gleich bleiben, wenn Sie eh nicht mitspielen wollen.

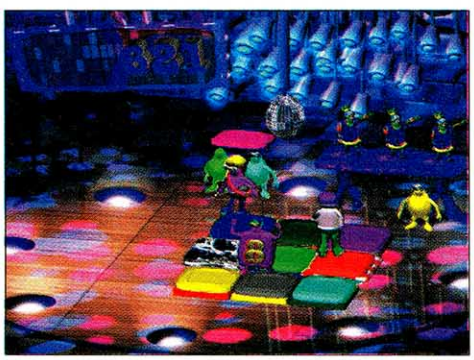
PSYCHO-TEST

Flip Out!

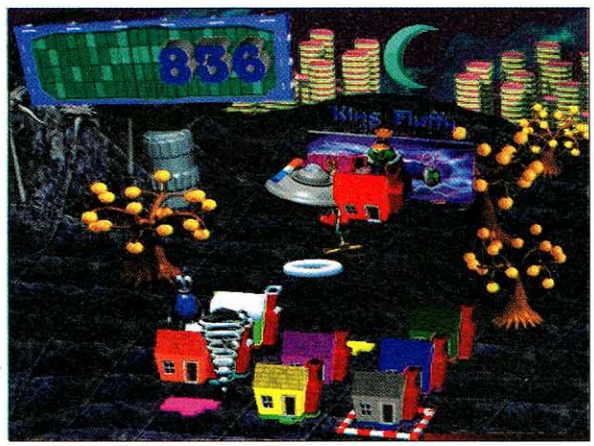
Die Zeiten, in denen sich Thomas Richter völlig den Geschicklichkeitsspielen hingab, sind schon seit längerer Zeit vorbei. Flip Out! von Gametek soll seine alte Leidenschaft nun wieder zum Leben erwecken.

Was waren das noch für Zeiten, in denen man sich ohne Ansprüche an grafische Qualitäten vor ein Spiel setzte und wirklich Spaß hatte?! Ich denke da voller Wehmut an das legendäre Tetris auf der guten alten Brotkiste zurück. Auch die primitive GameBoy-Version weiß heute noch durchaus zu überzeugen. Aber warum sollte man heutzutage nicht die technologische Entwicklung nutzen und eine spektakuläre Grafik auf die Beine stellen? Hauptsache, der Spielspaß bleibt dabei nicht auf der Strecke. Aber gerade das ist es, was die meisten Hersteller leider vergessen. Unsere Programmierer scheinen nur noch zwischen ihren Bits & Bytes, Pixeln und 3-D-Engines herumzuwuseln, stoßen sich dabei ihre Birne scheinbar an allen Ecken und Enden.

Mit Freude öffnete ich ein Päckchen, dessen Inhalt mal wieder den absoluten "Kick" bringen sollte. In der Presseinfo wird grandioser Spielspaß versprochen, ja – das Spiel soll sogar süchtig machen. Wie oft ich diese Versprechungen schon über mich ergehen



Im "Disco Inferno" ist eine Begegnung mit Elvis nicht ausgeschlossen



Unter der Anleitung von King Fluffy dürfen auch mal Häuser durch die Luft gewirbelt werden

lassen mußte, kann ich schon nicht mehr an zwei Händen und Füßen abzählen. Aber mal sehen, vielleicht ist ja ausnahmsweise etwas dran.

Mal wieder die Außerirdischen

Die gute Mutter Erde wird mal wieder von Außerirdischen besucht. Wenigstens treten sie uns diesmal mit einer guten Gesinnung gegenüber und ballern nicht gleich auf alles was Arme, Beine oder zwei Flügel hat. King Fluffy (nicht zu verwechseln mit Fluffy Fluffy Bun Bun aus Toonstruck!) und seine Begleiter vom Planeten Phrohmaj laden den Besitzer der Flip Out!-CD-ROM zum "Great Tile Flipping Festival" ein. Dem Gewinner winkt nicht nur der ehrenwerte Meisterschaftstitel des größten Ereignisses des Universums sondern auch die Krone des Königs. Unsere bierbäuchigen Besucher aus dem All haben zwar eine ganz eigene Art und Weise, Sport zu betreiben, aber das stört uns natürlich überhaupt nicht. Was tut man schließlich nicht alles, um König des Planeten Phrohmaj zu werden? Beim "Tile Flipping Festival" werden, wie der Name schon sagt, Kacheln anstelle von Bällen durch die Gegend geworfen.

Anm. des Chefwerfers: Das sollte man beim Kelly-Konzert auch mal tun.

Das Spielprinzip klingt schwieriger als es ist. Auf einem Spielfeld mit einem Ausmaß von 3x3 Kacheln müssen alle Steine entsprechend ihrer Farbe dem Untergrund zugeordnet werden. Zu beachten ist aber, daß mindestens eine Kachel von den insgesamt zehn verschiedenen in der Luft gehalten werden muß. Sind alle Felder besetzt und kracht auch die zehnte Kachel zu Boden, zerbricht diese mit einem lauten Scheppern und die Spielrunde hat ihr vorzeitiges Ende gefunden. Korrekt plazierte Fliesen können an ihrem bunten Blinken erkannt werden. Zum guten Glück haben die Hersteller noch einige Dinge integriert, die das Spiel nicht so schnell langweilig werden lassen.

Insgesamt stehen vierzehn verschiedene Welten auf dem Programm, die allesamt mit einer anderen Variante des Geschicklichkeitssports aufwarten. Im Yellowstone Park spielen beispielsweise mal nicht nur die langweiligen Kacheln die Hauptrolle. Hier klettern nämlich einige der außerirdischen Besucher auf die Fontänen von Geysiren und



Muschel, öffne Dich!



Den Eierköpfen auf den Zahn gefühlt



Kopf hoch!

Afterlife (Deutsche Version)

Martin Mirbach muß zurück in die Hölle



Mit etwas Übung wird die Hölle zum Himmel auf Erden



Die Steuerung ist klasse, die übersicht nicht. Auch wenn's hier vielleicht so aussieht...

Na, die haben sich ja Zeit gelassen bei Softgold. Die englische Version von LucasArts Afterlife durften wir bereits in der PC Power 10/96 ausführlich testen, eine lokalisierte Fassung erreichte uns erst jetzt. Was soll uns das sagen? Ob die Umsetzung ins Deutsche so lange gedauert hat, weil sie besonders gut werden sollte? Oder waren andere Projekte einfach wichtiger und Afterlife wurde so nebenbei übersetzt? Letztendlich werden wir es wohl nie erfahren, aber man wird ja noch spekulieren dürfen...

Noch mal von vorn

Für alle, die bisher noch nichts über Afterlife wissen, hier eine kurze Zusammenfassung: Ziel des Spiels ist es, sowohl im Himmel als gleichzeitig auch in der Hölle, eine perfekt funktionierende Infrastruktur aufzubauen den typischen Elementen einer klassischen Städtebau-Simulation muß man diesmal allerdings auch das Handling so esoterischer Komponenten wie Limbo Structures, Karma Tracks und Omnibolges erlernen und nebenbei Vibration und Balance der Gebäude berücksichtigen. Besonders für den Genre-Neueinsteiger kommt also viel zu viel zusammen, um einen entspannten und erfolgversprechenden Spieleinstieg garantieren zu können.



Ausschlaggebend für den Erfolg ist die Balance zwischen oben und unten

Leider setzt sich das unübersichtliche Durcheinander in der gewollt innovativen Grafikgestaltung und dem wenig abwechslungsreichen, klerikalen Soundtrack fort. Kunterbunte Bilder vor schwarzem Hintergrund, ein wahrer Wust verschiedener Statistiken und Musikstücke, die einander viel zu sehr ähneln, sind wahrlich keine Highlights des Spiels. Auf das dünne Handbuch könnte man getrost verzichten, lediglich ein zweites und etwas dicker geratenes mit Tips und Tricks zum Spiel hilft dem Spieler über die allerwesentlichen Anfangsschwierigkeiten hinweg. An all diesen Mankos hat sich in der deutschen Version nichts geändert.

Doch erinnern wir uns: Die Stärken des Spiels lagen ursprünglich in der sehr guten Steuerung und einer originellen, nützlichen und umfangreichen Online-Hilfe. An der Steuerung wurde natürlich nicht herumgeschraubt, und die beiden Helferlein (der Dämon Jasper und der blonde Engel Aria) stehen dem Spieler nun mit deutschen Ratschlägen zur Seite. Die Qualität der Sprachausgabe bewegt sich ganz auf der Höhe des Originals, die Texte wurden im Großen und Ganzen korrekt übersetzt. Auch wenn leider manche Amerikanismen wörtlich eingedeutscht wurden, kommt der trockene Humor nicht weniger gut 'rüber als vor einem halben Jahr.



Jasper und Aria helfen neuerdings auch in unserer Muttersprache

Englisch oder Deutsch?

Im Grunde geben oder nehmen sich die beiden Versionen des Spiels gar nichts. Wer über gute englische Sprachkenntnisse verfügt, wird ohnehin nicht auf Lokalisierungen warten. Wer aber die deutsche Version bevorzugt, wird von Afterlife nicht enttäuscht werden. Das Erlernen der vielen Fachtermini, die eigens für Afterlife erdacht wurden, steht natürlich immer noch an. Wir wiederholen also unsere Wertung und ebenso den gut gemeinten Ratschlag: für Anfänger nicht geeignet.

Im Grunde geben oder nehmen sich die beiden Versionen des Spiels gar nichts

AFTERLIFE

Alternativen:
Die Siedler II
Blue byte ● ca. 70 Mark

Caesar 2
Sierra ● ca. 109 Mark

Sim Isle
Maxis ● ca. 109 Mark

Hersteller: LucasArts
Preis: 79,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Gute Steuerung
Auch auf deutsch witzige Online-Hilfe

Kontra
Für unerfahrene Spieler nicht geeignet

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	10 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 75

Magic: The Gathering

Weil man Frank Fischer beim letzten Redaktionspokern als Falschspieler enttarnte, wurde er nach Shandalar strafversetzt. Dort legt er nun die Karten auf den Tisch.

Niemand weiß heute mehr so recht, wie das Glücksspiel eigentlich entstanden ist. Ob aus Habgier oder reiner Spielfreude – überall wird gezockt, und das Kartenspiel nimmt dabei den Spitzenplatz in der Beliebtheitsskala ein. Was immer auch für ein Einsatz herhalten muß, ist dabei recht unerheblich. Bei unserer letzten Kartenpause verlor Klaus zum Beispiel seine geliebte Kappe, Markus seinen schlabberigen Rottweiler und Thomas gar das Date mit der bezaubernden Pressesprecherin. (Da weiß man gar nicht, über welchen Gewinn man sich am meisten freuen soll. Der Red!)

Anm. des Chefkappenträgers: Ich freue mich, Dir mitteilen zu dürfen, daß Du "Der Red" weder mit einem noch mit zwei oder drei Punkten, sondern mit "!" beenden darfst. Alles andere ist schon vergeben.

Hosen runter!

Seit einiger Zeit scheinen den Kartenspielern die Ideen für innovative Einsätze ausgegangen zu sein. Immerhin gibt es mittlerweile Burschen, denen wohl nichts besseres mehr einfällt, als um die Karten selbst spielen. Eine seltsame Sache, mag sich so mancher an dieser Stelle denken und nachsinnen, ob Rommé, Bridge oder Skat überhaupt noch spielbar sind, wenn einem die Hälfte der Karten fehlt. Und richtig – mit zunehmendem Schwinden der Kartenmenge läßt der Spielspaß bei den herkömmlichen Zockereien gehörig nach.



Nur gut, daß die Bauherren des Schlosses an einen Blitzableiter gedacht haben.



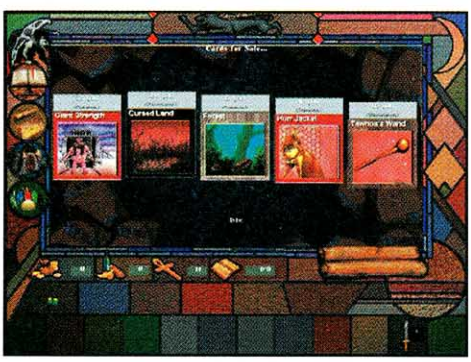
Ob dieser Ort irgendwo in Norwegen liegt? Es leuchtet nämlich gar seltsam...

Das müssen wohl auch die Köpfe der US-amerikanischen Firma mit dem seltsamen Namen "Wizards of the Coast" bemerkt haben. Immerhin hat man sich dort

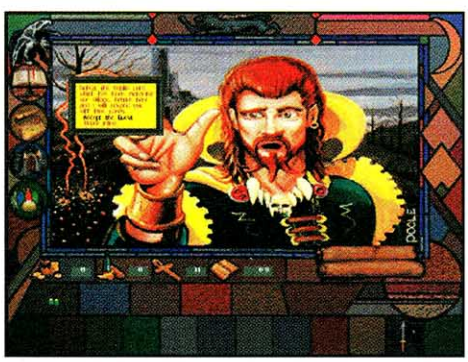
In der vorliegenden Form ist Magic absolut empfehlenswert.

zusammengesetzt und nach langem Debattieren beschlossen, endlich Abhilfe zu schaffen und nebenbei gleich ein komplett neues Kartenspiel zu konzipieren. Magic: The Gathering nennt sich das neue Spielchen und ist seltsamerweise nicht, wie die herkömmlichen Kartenspiele, in der glorreichen Zeit der französischen Monarchie angesiedelt, sondern im finstersten Shandalar. Bei dieser exotisch klingenden Gegend handelt es sich um eine Fantasywelt, in der Drachen ebenso an der Tagesordnung sind wie die Verwendung von Magie.

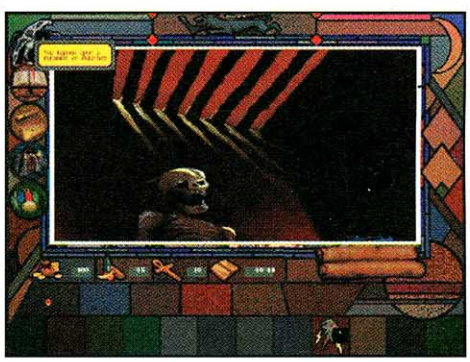
Die Kartenspieler definieren sich plötzlich nicht mehr als Zocker mit Pokerface, sondern als mächtige Zauberer, die mehr aus ihren Zylindern zaubern als nur Kaninchen. Als Anhänger eines bestimmten Elements treten sie gegeneinander an, um sich mit ihren Karten zu duellieren. Der Sieger einer solchen Zusammenkunft, bekommt dann ein ganz besonderes Kleinod aus der Sammlung des unterlegenen Widersachers. Jede Karte hat einen unterschiedlichen Wert, der sich aus der Wirksamkeit im Kampf und der Menge der gedruckten Exemplare errechnet. Anders, als bei den herkömmlichen Kartenspielen, gibt es bei den Karten unterschiedlich hohe Auflagen.



Hier werden Karten am Markt gehandelt wie andernorts Fisch



Dieser Herr will meine schönste Karte? Nichts da – der Fehdehandschuh ist geworfen.



Auch in Shandalar herrscht Gesetz und Ordnung.

Auf Messen, in Fantasyläden oder auch auf dem Schulhof werden die Karten gehandelt, gewonnen oder verloren.

Mensch Meier...

Bei dem Erfolg, den Magic in der letzten Zeit für sich verbuchen konnte, ist es wohl kaum auszuschließen, war die eine oder andere spielfremde Vermarktung schon abzusehen, aber daß es sich dabei gerade um eine PC-Umsetzung handelt, vermuteten wohl die allerwenigsten. Wie auch, denn eigentlich ist es relativ unmöglich, ein solches Spiel überhaupt für den Computer umzusetzen. Eine actionlastige Version, wie sie vor kurzem von Acclaim erschienen ist, konnte kaum begeistern, und ein reines Kartenspiel lockt wohl auch keinen multimediagewohnten PC-Spieler mehr hinter dem Ofen hervor.



Erfinderische Karten wie z.B. "Bloodlust" lassen der Phantasie freien Lauf.



Und das ist noch nicht alles: Microprose hat noch ein As im Ärmel

Bei Microprose ließ man sich jedoch nicht beirren, schließlich beschäftigte man einen Mann, der auch aus Mensch ärgere Dich nicht noch ein spannendes Spiel zaubern könnte: Sid Meier. Man ließ den Altmeister der Strategie gewähren und siehe da – er zauberte ein neues Spielkonzept hervor, das sich stark an das Originalspiel anlehnt, insgesamt aber noch ein ganz neues Konzept beinhaltet.

Anm. des Chefbeinhalters: KREIIIISCH....

Anm. des Layouters: Ich glaube, jetzt rastet er völlig aus: Speichel tropft von seinem Mund, die Augen quellen hervor, sein... Nein, Klaus, lass' mich... HILFE!

Schöne neue Welt

Als Zauberer bewegt man sich im Spiel durch die digitale Fantasywelt. Aus der Vogelperspektive sieht man Städte, Wälder und andere Locations. Wie auch in der Wirklichkeit, verfügt man über ein Magic-Kartendeck, das man sich seinen Wünschen und Vorstellungen entsprechend zusammenstellen kann. Hin und wieder trifft man, fast wie man es von einem herkömmlichen Rollenspiel gewohnt ist, auf allerlei seltsames Gesindel, das einen mit den nötigen Nahrungsmitteln oder Karten versorgt – gegen einen gewissen Obulus versteht sich.

Zum Teil wird man jedoch auch regelrecht überfallen und darf entweder ein Schutzgeld zahlen oder fordert den gierigen Widersacher kurzerhand zum Kampf heraus. Würde ein normales Rollenspiel an dieser Stelle in den Kampf- oder Strategiemodus umblenden, so findet dieser Vorgang hier friedlicher, in Form einer Partie Magic, statt. Dort kann man seine Spielstärke gegen den Computergegner unter Beweis stellen. Und der wurde geradezu vorbildlich umgesetzt. Obwohl es erfahrungsgemäß unglaublich schwierig ist, eine künstliche Intelligenz für ein derart komplexes Spiel zu entwickeln, hat man sich an die Arbeit gemacht und ein völlig neuartiges System auf die Beine gestellt.

Zumindest Anfänger und Gelegenheitsspieler haben in dem digitalen Widersacher einen würdigen Gegner, der einem vor allem die nötige Routine verschafft, die im Kampf gegen die "echten Zauberer" unerläßlich ist. Profis werden schnell die Oberhand gewinnen und einen Gegner nach dem anderen ausstechen. Kleine Quests sorgen für die nötige Abwechslung. Und: Der sogenannte "Deck-Builder" ermöglicht einem das Zusammenstellung jedes beliebigen Kartendecks und läßt so die Herzen der Sammler höher schlagen, die nun erstmals mit einem "Black Lotus" oder auch den zwölf neuen Astral-Sets herumexperimentieren können.

Fantasy und Multimedia

Zauberlehrlingen, die mit Magic bisher noch gar nichts am Zauberhut hatten, empfiehlt sich das Multimedia-Tutorial. Dort wird einem das Spiel schnell und auf nette Art und Weise nähergebracht. Auch völlige Neueinsteiger finden hier die nötige Anleitung und können es so, recht bald im heimischen Magic-Club zu etwas bringen. Die größte Herausforderung liegt jedoch immer noch in den Schubladen der Firma Microprose: Voraussichtlich gegen Ende des Jahres wird man dort ein weitere Zusatzkits anbieten, um mit dem Original immer recht zügig mitzuziehen. Vor allem aber wurde versprochen, das Spiel über Internet online spielbar zu machen. Ein Feature, das den Fans weltweit endlich die Möglichkeit geben würde, gegeneinander anzutreten.

Doch auch in der vorliegenden Form ist Magic schon absolut empfehlenswert. Anfänger werden ihre ersten Taktiken verfeinern, Profis schlagen angesichts der Vollständigkeit der Karten sicher ohnehin zu. Wenn dann auch noch bald der Online-Modus folgt, werden bald weltweite Turniere Wirklichkeit. Dann fragt sich nur noch, wer eigentlich noch weiterhin Unsummen in seine Kartendecks investiert...



Zu kompliziert? Keine Angst - das Tutorial läßt niemandem im Regen stehen.



Hier werden die Karten endlich einmal auf den Tisch gelegt.

MAGIC: THE GATHERING

Alternativen:
Skat!
Data Becker - ca. 29,95 Mark
Magic the Gathering – Battlemage
Acclaim - ca. 90 Mark
Das Original-Magic *(mit echten Karten)*
Wizards of the Coast – Preis nach oben offen!

Hersteller: Micropose
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 66, 16 MB RAM, SVGA, Windows95

Pro
Geniale Sammlung aller Karten
Gutes Tutorial
Rollenspielwelt integriert

Kontra
Online Modus wird erst nachgeliefert

Spiel-/Dauerspaß:	**46 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 88

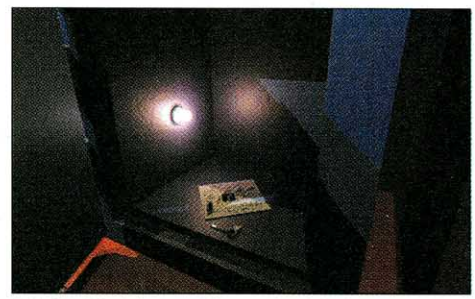
Safecracker

Ein neuer Job steht ins Haus. Einstellungstest: Knacken Sie die Safes Ihres zukünftigen Arbeitgebers. Markus Brodrick begleitet Sie auf Ihren Wegen durch düstere Gassen.

Für die treue Fangemeinde der Adventure-Spieler gibt es eine neue Herausforderung. GT Interactive Software bringt einen Titel, der die Dunkelmänner unter den Zockern auf eine harte Probe stellen wird. Safecracker ist das Einstandsprojekt eines Programmierteams aus dem hohen Norden. Die schwedischen Newcomer vertreiben ihr Projekt unter dem Label daydream software. Schon hier tut sich der erste Raum für Spekulationen auf. Daydream software hat seinen Sitz in Umea, einem kleinen Ort im Osten Lapplands. Der dortige, fast arktische Winter beschert nicht nur endlos lange Nächte mit viel Zeit um ein gutes Spiel zur Marktreife zu bringen, sondern Umea ist eines der Universitätszentren Schwedens. An einem solchen Ort ist die Chance, daß fähige Leute einander finden und gemeinsam ein gutes Projekt launchen, doch recht hoch. Lassen wir uns also überraschen.



Sehen Sie sich vor. Mit dem Schrillen eines öffentlichen Fernsprechers beginnt ein dunkles Abenteuer



Schritt für Schritt nähern Sie sich des Rätsels Lösung, manchmal müssen Sie sich kleine Hinweise mühevoll erarbeiten

Hohe Ansprüche

Der erste Eindruck von einer neuen Software kann oft entscheidend sein. Safecracker zeigt sich auf Anhieb von seiner guten Seite. Als modernes Grafik-Adventure lebt es nicht nur von kniffligen Rätseln und trickreich zu lösenden Puzzles, es bietet auch auf der technischen Seite eine anspruchsvolle Umsetzung. Bis Safecracker Marktreife erlangte, entstanden über 80 Gigabyte an aufwendig modellierten und gerenderten Grafiken, die schließlich auf den Inhalt einer einzigen CD konzentriert wurden. Schon direkt nach der Installation zeigte sich, daß der Entwicklungsaufwand nicht vergebens war. In Verbindung mit dem 32-Bit-Quicktime-Client entsteht eine virtuelle 3D-Welt von fast beängstigender Realitätsnähe. Sie befinden sich in einer Kunstwelt, die extrem detailliert aufgebaut ist und Ihnen durch glatte, ruckelfreie Bewegungen und perfektes Scrolling ein glattes Abtauchen in die Spielwelt ermöglicht.

Schlosser gesucht

Die Zeiten für Sicherheitsexperten sind hart geworden. Es gibt genug aufgeweckte Leute, die nur darauf brennen, in einem guten Job ihr Können unter Beweis zu stellen. Was Sie anbetrifft, Sie haben es fast geschafft. Ein kleiner Schritt noch, und Sie haben sich erarbeitet, wovon die Konkurrenz nur träumen kann. Wenn Ihr Glück und Ihr Können Sie nicht im entscheidenden Augenblick verlassen, werden Sie eine Stelle bei Crabbe & Sons antreten. Nicht viele Ihrer Berufskollegen können sich rühmen, den Sprung in die engere Auswahl der Bewerber bei einem traditionsreichen Safe-Hersteller geschafft zu haben. Doch bevor Sie die entscheidende Hürde zum Glück genommen haben, liegt noch ein hartes Stück Arbeit vor Ihnen. Man verlangt von Ihnen den ultimativen Beweis, daß Sie Ihrer zukünftigen Position in allen Belangen gewachsen sind.

Bevor Ihre Fähigkeiten bei Crabbe & Sons anerkannt werden, gilt es, in die Geschäftsräume der Firma einzudringen und den Meister-Safe aufzubrechen. Einen härteren Einstellungstest hätten Ihre neuen Arbeitgeber nicht finden können. Dieser Geldschrank hat seinen Standplatz tief im Herzen der schwerbewachten Arbeitsräume. Bis Sie zu diesem Meisterstück der Technik vorgedrungen sind, werden Sie gemerkt haben, daß der neue Boß weder schläft noch auf den Kopf gefallen



Hier sehen Sie das Arbeitszimmer des Chefredakteurs. Die Löhne fest verschlossen im Safe, der Boden von knierutschenden Schreiberlingen blank poliert



Techniker sind erfindungsreich. Sehen Sie zu, wie Sie das Ding aufkriegen

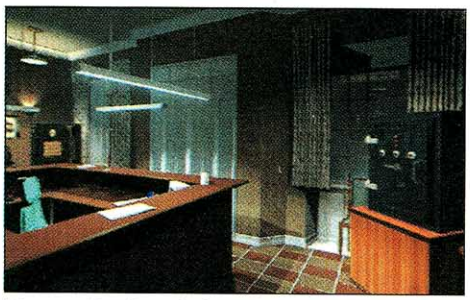


In allen Räumen findet sich die Liebe zum Detail des Entwicklungsteams



Oh, Michel ist nicht in die Büro. Wahrscheinlich speist er mit Klaus und Lourens in die Hilton.

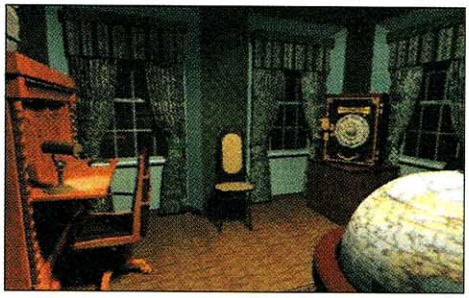
ist. Er will auf dem Posten des Sicherheitsexperten seiner Firma den Besten sehen, sonst niemanden. Schließlich kann man seinen Ruf nur einmal verlieren. Dieses harte, aber zutreffende Urteil gilt sowohl für Sie als auch für Ihn. Wenn Ihnen wirklich etwas an einem Job in dieser Firma liegt, werden Sie alle Ihre Fähigkeiten zusammennehmen müssen. Sie brauchen die Kombinationsgabe eines begnadeten Privatdetektivs, das technische Verständnis eines Ingenieurs und den untrüglichen Sinn für Fallen, den ein Safeknacker sich in langen Jahren harter Arbeit erwirbt.



Bis zum Empfang haben Sie es geschafft. Jetzt nur weiter so!

Jogging fürs Hirn

Safecracker stellt hohe Ansprüche an den Spieler. Hier gilt, daß sich nichts biegen oder brechen läßt, der heißgeliebte Messer-Griesheim-Schlüssel darf sein Ruhe- und Ehrenplätzchen im Keller ruhig behalten. Mit Gewalt geht gar nichts. Safecracker setzt Sie vom ersten Augenblick des Spiels an unter Zeitdruck. Die Uhr läuft und arbeitet gegen Sie, aber trotzdem dürfen Sie nicht einen Augenblick die Ruhe oder Ihre guten Nerven verlieren. Um der Lösung der fesselnden Rätsel näher zu kommen, ist es wichtig, die Umgebung und jedes noch so kleine Detail ausgiebig zu betrachten. Sie dürfen keinen auch noch so simplen Hinweis übersehen. Die moderne Technik spielt bei Safecracker eine große Rolle. Das Projekt der Entwickler aus dem kalten Norden ist das erste CD-ROM-Spiel, das Quicktime Virtual Reality als Engine nutzt. Diese neue Kameratechnik ermöglicht es Ihnen, jedes Spielobjekt aus einem frei zu wählenden Blickwinkel zu betrachten. Sie können also Dinge aufnehmen und eingehend untersuchen. Diese Technik ist ein wesentliches Spielelement in Safecracker. Dieses Spiel ist nicht nur auf dem neuesten Stand der Technik, es spiegelt auch ein liebenswerten Hang zu Detail seiner Entwickler wieder.



Nehmen Sie Platz. Vielleicht brauchen Sie ein Päuschen, bis Sie den nächsten Geldschrank öffnen



Hier noch einmal ein Blick auf das herrliche Haus, in dem Sie von nun an Ihr Unwesen treiben



Lassen Sie nichts liegen. Wer weiß, wofür Sie die Teile später noch brauchen können

Wie schon erwähnt, schwedische Nächte sind lang und es gab genug Zeit, Feinheiten in eine gute Spielidee zu integrieren. Safecracker führt Sie durch ein großes, meisterlich gestaltetes Gebäude. Nicht nur die Puzzles auch die Spielumgebung wurde sehr schön gestaltet. Während Ihres Auftrages werden Sie 50 verschiedene Räume eines Landhauses kennenlernen. Neben den gelungenen grafischen Reproduktionen wunderschöner alter Einrichtungsgegenstände und geschmackvoll arrangierten Kunstwerken werden Sie 35 versteckte Safes knacken müssen, um Schritt für Schritt der Lösung des finalen Rätsels näherzukommen.

Abgetaucht

Safecracker gehört zu den Games, die den Spieler im fortschreitenden Spielverlauf immer weiter in das Handlungsgeschehen hineinziehen. Dazu trägt nicht nur die spannende Spielidee mitsamt der gelungenen Umsetzung bei, auch ein realitätsnahes Feeling ist wichtig. Genau da liegt eine der Stärken von Safecracker. Eine gute Maschine mit zugstarkem Motor der Pentium-Klasse, ein ausreichend schnelles CD-ROM-Laufwerk und genügend Arbeitsspeicher müssen schon vorhanden sein, um Ihnen das abtauchen in eine fremde, aufregende Welt abseits des grauen Alltags zu ermöglichen. Sind diese Kriterien erfüllt, werden Sie mit Sicherheit spannende Stunden vor dem Monitor verbringen. Safecracker ist ein in jeder Hinsicht gelungenes Adventure. Saubere, aufwendig produzierte Grafiken teilen sich den obersten Platz des Treppchens mit einem glasklaren Sound. Zusammen mit der spannenden Handlung und den schlüssig aufeinander aufbauenden Rätseln bietet dieser Titel genau das, was von einem modernen Grafik-Adventure erwartet wird.



Das unterschiedet gute Computerspiele von schlechten Filmen: Die Helden müssen mal

SAFECRACKER

Alternativen:
Shine
Chilli Entertainment / BMG ● ca. 90 Mark
Terror Trax
Grolier ● 49,95 Mark
Lighthouse
Sierra ● 119,95 Mark

Hersteller: GT Interactive Software
Preis: 94,95 Mark

Minimum:
Windows 95, 486DX2, 8 MB RAM, 16-Bit-Grafik

Pro
Realitätsnah
Knifflige Rätsel
Flüssige Grafiken
Spannende Story

Kontra
Macht schnell abhängig

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 82

SlamScape

Sie wissen, was ein Bork ist? Noch mehr Schrecken gefällig? Begleiten Sie Markus Brodrick auf einen Streifzug durch SlamScape.

Oh, oh, es ist böse, so böse. Geplant war ein netter kleiner Ausflug in Richtung Abendsonne, den alten V8 endlich einmal wieder richtig brüllen lassen. Irgend etwas ist schief gegangen. Nicht nur schief, sondern richtig schief. Das letzte, was Sie von dieser Welt wahrnahmen, war eine eifrig schaukelnde Infusionsflasche, die irgendwie irgendwo an den Rand ihres Gesichtsfeldes geraten ist. Und es tut weh, sehr weh. Ihre nächsten Blicke teilen Ihnen mit, daß Sie sich in einer Klinik befinden. Nein, keine gewöhnliche Klinik. Diese Einrichtung teilt augenscheinlich gleichermaßen die Vorzüge eines Schlachthofes und einer Hinterhofwerkstatt. Für kurze Zeit dringen die Schmerzensschreie der gequälten Kreaturen in Ihr Hörzentrum vor, um dann plötzlich im eigenen Aufschrei unterzugehen.

Herzlichen Glückwunsch, Sie machten soeben die nicht ganz angenehme Bekanntschaft mit einer ganz neuen Medizinaleinrichtung, die ihre Psyche von der "Last" des Körpers befreit. Wenn ich Sie jetzt noch weiter über SlamScape informieren dürfte? Ja? Danke. SlamScape ist eine Vorrichtung , um in das verborgene Unterbewußtsein der Menschheit vorzudringen (Und ich dachte immer, das Ding hieße TrafFord. Na ja, man kann sich irren. Der Red..). Nun, zur Zeit besteht ein kleines Problemchen mit dem "Antrieb". Wir benutzen dazu 16 Psychen junger Menschen, die wir ganz ähnlich wie Sie requiriert haben.

Anm. des Cheflosers: Junge Menschen? Na prima, dann kannst Du ja nicht gemeint sein.

Leider haben sich diese Geisteskräfte zu einem kompletten Wahnsinn vermischt. Wir werden Sie verwenden, um Ordnung im System zu schaffen. Wie bitte, Sie fürchten das Risiko? Es ist nicht gefährlich. Es könnte lediglich passieren, daß Sie im Zustand der Verblödung enden werden. Aber machen Sie sich keine Sorgen, wir haben hervorragende Ärzte – und Tiefkühltruhen. Sie könnten versagen? Nein, ich denke, Sie möchten nicht versagen. Denken Sie noch nicht einmal daran. Falls Ihnen innerhalb von SlamScape etwas zustößt, nun, der Tod findet genauso statt wie in der realen Welt. Einfach und gründlich. Um Ihren Körper werden wir uns schon kümmern. Niemand wird je auf den Gedanken kommen, daß unser kleines Treffen stattgefunden hat.

Ihr Auftrag? Ganz einfach. Es wird schwierig werden, sehr schwierig und gefährlich. Sehen Sie sich einfach in SlamScape um, töten Sie, was Ihnen tötenswert erscheint und nehmen Sie sich gefälligst vor unseren Wesen in acht. Manche sind auf reine Zerstörung aus, andere wollen einfach nur Ihr Hirn aussaugen. Also, viel Spaß bei der Arbeit.



Willkommen bei der Besichtigung des schnellen Brüters in Kalkar!



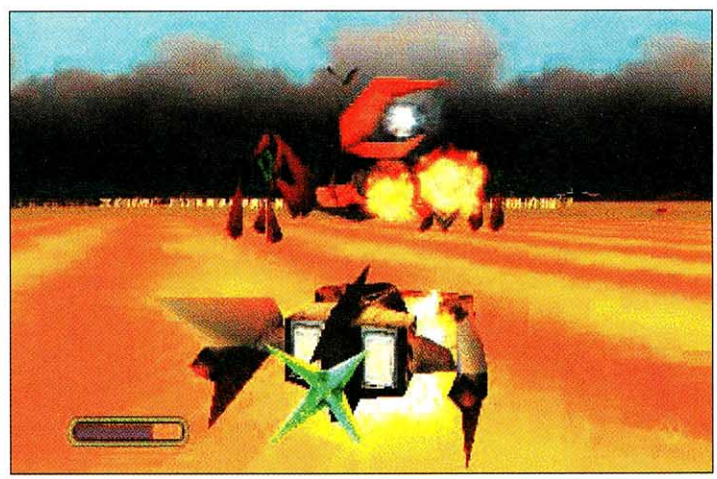
Doch schon Sekunden später fand ein unschuldiges Redakteursleben sein jähes Ende...



...um nach einer hastigen Reinkarnation den Kampf wieder aufzunehmen

Schräg und schnell

Puh, immer, wenn man gerade denkt, den Spieleprogrammierern würde jetzt bestimmt kein Horrorszenario mehr einfallen, kommen sie mit einer neuen, noch gruseligeren



Mit Nachbrenner geht es doppelt zügig dem Ende entgegen

Spielidee um die Ecke. So weit, so gut oder so schlecht, ganz wie Sie wollen. Während Ihr Körper in der Hand ganz offensichtlich wahnsinniger Existenzen verweilt, begibt sich Ihre Psyche auf den besten Horrortrip seit der Erfindung des Doppelwhoppers.

SlamScape ist schräg, schnell und gemein, also ganz das Richtige für eine fixe Entspannung nach einem grauen Arbeitstag. Auf jeden Fall liest sich die Story zum Spiel so, als wäre die Epilepsiewarnung am Ende des Handbuches ernstzunehmen. Sie finden sich in einer Spielumgebung wieder, die vor lauter Feinden nur so wimmelt. An jeder Ecke, zu Lande, zu Wasser und in der Luft begegnen Sie feindlichen Gesellen. Einen Vorteil hat die Angelegenheit: Wenigstens brauchen Sie ihre Reise durch SlamScape nicht per pedes zu bewältigen. Ihr, wenn ich es einmal so ausdrücken dürfte, Reisegefährt ist eine Erfindung, die ganz der psychischen Verfassung der Leute, die sich Ihres Körpers habhaft machten, entspricht. Im Grunde genommen ist das Ding nichts weiter als eine Rakete, die mit einer kräftigen Stoßstange Marke U-Stahl versehen wurde, ordentlich Power hat und so eben Platz für einen Sitz – im Freien natürlich, wir alle lieben Cabrios – bietet. (Na, Klaus, möchtest Du dich mitsamt deinem Kadettillac nicht freiwillig melden? Der Red..).

Während Sie das teilweise recht übersichtliche Gelände erkunden, finden Sie Unmengen von Power-Ups, schlauen Hinweisen, Fallen und, natürlich, böswillig gesinnten Individuen. Sehen Sie einfach zu, daß Sie möglichst schnell herausfinden, was Ihnen nützt, was Ihnen schadet und wie Sie Ihren Häschern am besten entgehen. Speed ist Ihre beste Waffe, bleiben Sie immer in schneller Bewegung, sonst haben die Feinde Sie bald am Apieep.



Au weia. Manche Grafikdesigner haben eine ziemlich leuchtende Vorstellungskraft



Es kommt immer besser. Von allen Seiten unter Feuer, hilft nur die hastige



Und wieder verwandelt sich ein Unschönling in eine Art Leuchttoast

Kurzweil in Reinform

SlamScape bietet Ihnen vier Level, randvoll mit Überraschungen, Action, Panik und Atemlosigkeit. Trotz der vielen bunten Objekte ist es den Programmierern gelungen, dem Spielverlauf jenen allseits beliebten düsteren Touch zu geben, der sonst nur von nicht jugendfreien Actionspielen der Olivgrün-Sorte erreicht wird. Obwohl das Spiel nur vier Level bietet, werden Sie eine ganze Weile beschäftigt sein. Von der technischen Seite gesehen, kann weniger auch durchaus mehr sein. SlamScape bietet Ihnen eine Fülle von 3-D-gerenderten Objekten und vor allen anderen Dingen Geschwindigkeit. Dieses Spiel ist schnell, einfach nur schnell. Auf einer anständigen Maschine soll die Bildwiedergabe sagenhafte 60 Frames pro Sekunde erreichen, und es gibt nach dem ersten Anspielen keinen Grund, dieser Herstellerangabe nicht zu glauben.

Flüssiger Spielablauf wird groß geschrieben. Sie sehen sich und Ihr Schiff nicht aus der Ich-Perspektive, sondern aus dem Blick einer Verfolgungskamera, die ständig den besten Blickwinkel herstellt. Schon diese Kamerafahrten sind ein Erlebnis, wenn Sie richtig im Spiel sind, kann es schon einmal leicht schwindelig werden. SlamScape wird unter dem MTV-Label vertrieben. Also ist es zu erwarten, daß dieses Game auch einen anständigen Soundtrack hat. Und in der Tat, durch das ganze Spiel begleitet Sie die Musik einer Kapelle namens God Lives Underwater. Techno, na klar. Der Beat ist hart und schnell, passend zu Game. In diesem Punkt kann der Titel noch einmal richtig glänzen. Falls Ihnen der Sound gut gefallen hat, finden Sie auf der CD noch drei Musikvideos der Band. Ich kann Ihnen nur raten, sich zurückzulehnen und zu genießen. Sie finden genau die richtige Einstimmung auf ein actiongeladenes Ballerspiel.

God Lives Underwater

Der Soundtrack zu diesem Spiel kommt einfach nur gut. God Lives Underwater macht Technosound vom Feinsten. Stromgitarre mit einem heftigen Punk-Metall-Einschlag und Percussion von der guten Technosorte machen den Soundtrack des Games zum Hörerlebnis. Der Speed der Musik paßt hervorragend zum Spiel, Atemlosigkeit ist im Kaufpreis inbegriffen. God Lives Underwater stellte die erste Platte mit dem Titel "Waste of Time" 1993 fertig. Seitdem ist die Gruppe ein Begriff in der Rave-Szene der USA. MTZ / Viacom machten sicherlich einen guten Griff, als sie diese Band für den Soundtrack des Spiels verpflichteten.



SLAMSCAPE

Alternativen:
Battle Arena Toshinden
Playmates ● 89,90 Mark

Fire Fight
Epic Megagames ● ca. 90 Mark

Scorched Planet
Criterion ● ca. 90 Mark

Hersteller: MTV/Virgin Interactive
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Windows 95, Pentium 90, 8 MB RAM (16 MB empfohlen), DirectSound-kompatible Soundkarte, 2 MB VRAM-Gafikkarte empfohlen

Pro
Schrill
Schnell, schnell, schnell
Super Soundtrack

Kontra
Keine Netzwerksunterstützung

Spiel-/Dauerspaß:	**40 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**17 von 20**

TOTAL: 81

REVIEW

Gubble

Nimmt Thomas Richter einen Hammer in die Hand, endet dies oft mit einem blauen Daumen und einer ruinierten Wand. Drum fand er es gar nicht toll, daß er für den Test von Gubble herhalten soll.

Mittlerweile existieren (und sterben) wohl zigtausende von PacMan-Varianten auf unserem Markt. Ob es nun Shareware-Versionen mit der billigsten Grafik oder aufgemotzte Kopien namhafter Software-Hersteller sind, das Spielprinzip bleibt so ziemlich immer das gleiche. Hier und da gibt es Veränderungen beim Spielaufbau und bei der Komplexität des Gameplays. Aus dem Hause CDV kommt nun Gubble daher und reiht sich nahtlos in die lange Schlange der geklonten Pac-Männer ein, obwohl es auf dem ersten Blick gar nicht wie eine Kopie des Klassikers aussieht.



Diese billige Grafik kriegt jeder Anfänger hin der mit 3D-Studio bewaffnet ist!



Vorsicht vor den fliegenden Untertassen – und Vorsicht vor Gubble!

Der Hammer-Mann

Morgens halb zehn in Deutschland. Einfach mal den Knokkers hinlegen, abschalten... nach Hause fahren, es sich im heimischen Wohnzimmer gemütlich machen und Gubble D. Gleep den Hammer in die Hand nehmen lassen. "Was soll denn der Blödsinn?", werden Sie sich sicherlich jetzt fragen. Aber so ähnlich liest es sich in der Anleitung zu Gubble. Ich staunte nicht schlecht, als ich die übermäßig schwachbrüstige Story zu Ohren respektive zu Augen bekam. Ein außerirdischer Gleepster mit Namen Gubble D. Gleep wurde während seiner Lieblingsbeschäftigung (dem Schlafen) an einen fremden Ort gebeamt. Sein Entführer, ein ziemlich dämlicher Roboter, klärt ihn über den Mißstand des Planeten Rennigars auf, den Gubble letztendlich zu bewältigen hat.

Mächtig böse Raumpiraten haben auf Rennigar Zymbots festgenagelt, geschraubt und genietet. Bei jenen Zymbots handelt es sich um Plattformen und Gerüsten auf denen noch viel bösere Aliens ihr Unwesen treiben. Gubble muß nun auf insgesamt 150 Zymbots (also Levels) in zehn unterschiedlichen Welten aufräumen und sie von ihrer Verankerung mit Hilfe von Werkzeugen befreien.



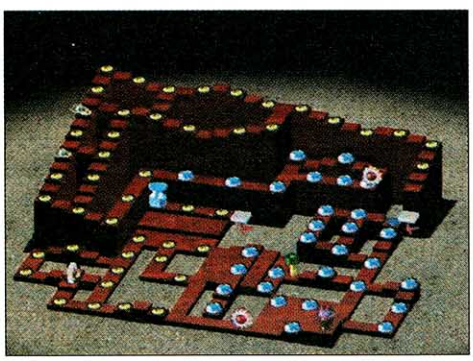


Grafik vs. Spielspaß

Bevor Sie überhaupt eines der neuen Werkzeuge verwenden können, müssen Sie auf jenes "aufspringen". Laufen Ihnen während dieses Vorgangs irgendwelche Viecher über den Weg, können Sie diese durch Druck auf die "Zwischenraumtaste" (so steht es in der Anleitung!) einfach überfliegen, vorausgesetzt, es sind keine fliegenden Objekte. Nägel werden mit einem Hammer, Schrauben sinnigerweise mit einem Schraubendreher und Nieten mittels eines Bohrers gelöst. Das Spielprinzip ähnelt dem von PacMan sehr.

150 Levels ohne große Abwechslung

Tja, und so steuern Sie nun diesen merkwürdigen kleinen Kerl durch 150 Levels, in denen aber kaum große Abwechslung geboten wird. Zur billigen Rendergrafik gesellt sich zum Glück ein ansprechender, lustig klingender Sound. Wenn der kleine Gleepster lacht oder auch mal seine Kommentare abläßt, kann man sich eines kleinen Lachers kaum erwehren. Profis waren bei Gubble aber keinesfalls am Werk. Sämtliche Animationsphasen sind sogar als Bitmaps auf der CD gelagert. Selbst der niedrige Preis ist fast schon zu hoch für ein solch durchschnittliches Spiel. Vorher besser mal probespielen...



So etwas gab es doch schon einmal?!

GUBBLE

Alternativen:
PacMan auf dem GameBoy
Mutant Penguins
Sunrise Games ● ca. 80 Mark
Snake Snap 2
iplan ● ca. 29 Mark

Hersteller: CDV Software
Preis: ca. 60 Mark

Minimum:
486er, 8 MB RAM, VGA, Win95 (DirectX)

Pro
Witzige Sprachsamples
Gelungene Midi-Musik

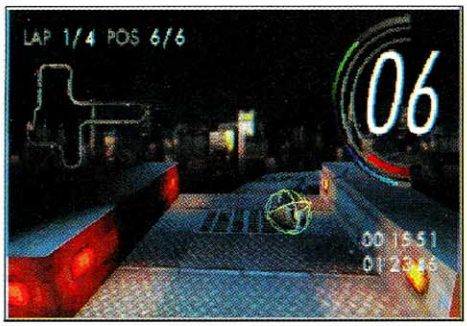
Kontra
Grafik aus der Mülltonne
Spielspaß bleibt schon nach kurzer Zeit auf der Strecke

Spiel-/Dauerspaß:	**32 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**4 von 20**
Sound:	**13 von 20**

TOTAL: 57

Scorcher

Martin Mirbach rast auf dem Motorrad in die Zukunft.



Die 2-D-Hintergründe fallen gegenüber den übrigen Grafiken deutlich ab

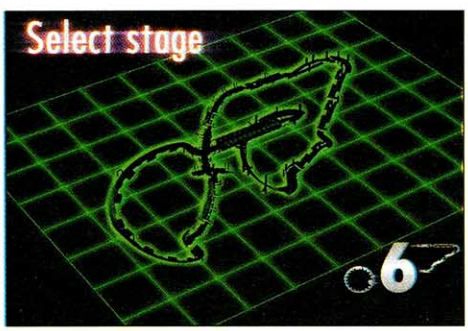


Die überwiegend nächtlichen Kulissen sorgen für durchweg düstere Grafiken

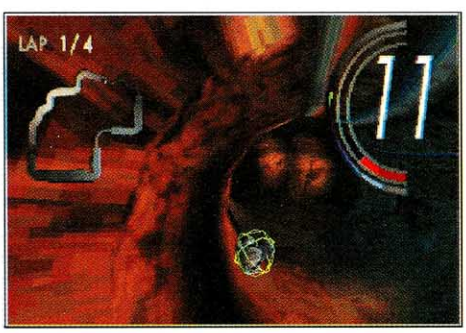
Wenn man GT Interactive glauben darf, ist in 25 Jahren alles anders. Kriege und Umweltgifte haben große Teile der Erdbevölkerung ausgelöscht und etliche Metropolen in Geisterstädte verwandelt. In den verschiedenen Teilen dieser Ruinen liefern sich die Überlebenden auf superschnellen Speed-

Wenn Scorcher läuft, läuft es gut

Bikes gnadenlose Rennen. Die Bikes sind von einem Kraftfeld umgeben, das neben bis zu vier Meter hohen Sprüngen auch rasante Seitwärts-



Von den sechs vorhandenen Rennstrecken muß man sich die schwereren erst verdienen



Ohne schützendes Kraftfeld wären solche Röhren kaum zu meistern

bewegungen und kurzzeitige Geschwindigkeiten von um die 450 km/h möglich macht. Dieser Sport der Zukunft nennt sich *Scorcher* und kommt jetzt als Spiel zu Ihnen.

Schnell, schneller...Scorcher

Sechs Strecken stehen zur Verfügung, die natürlich steigende Anforderungen an das Geschick des Spielers stellen. Ein Übungsmodus und ein zusätzlich einstellbarer Schwierigkeitsgrad sollen helfen, sich mit dem Spiel vertraut zu machen. Dank der einfachen Steuerung ist Scorcher sogar über die Tastatur sehr gut spielbar, was allerdings auch unbedingt notwendig ist: In der DOS-Version ist eine Joystick-Unterstützung erst gar nicht vorgesehen, ebensowenig gibt es bei Scorcher einen Multiplayer-Modus. Außerdem gilt hier ganz besonders: Weniger Hardware gleich weniger Spielspaß. Und dann wären da noch einige Mängel zu vermelden...

Leider hatten wir mit Scorcher unsere liebe Last. Eine angeblich reviewfähige Beta ließ sich erst gar nicht starten, wir mußten auf die "Final", also die originalverpackte Verkaufsversion, warten. Auf dieser befinden sich zwei Versionen des Spiels, eine für DOS ab Version 5.0 und eine native Windows 95-Edition. Die DOS-Installationsroutine brach (auf verschiedenen Rechnern mit verschiedenen DOS-Versionen) stets wegen eines Lesefehlers ab. Und auch unter Windows 95 steht nicht alles zum besten, wie Sie dem nebenstehenden Bug-Report entnehmen können. Trotzdem, wenn Scorcher läuft, läuft es gut. Besonders auf einem MMX-Rechner mit 3Dfx-Grafikkarte kommt echtes Konsolenfeeling auf.

Allein wegen dieser Tatsache erreicht das Spiel trotz allem noch eine recht hohe Wertung. Mit ein wenig mehr Entwicklungszeit (oder vielleicht einem wirkungsvollen Patch) hätte sogar ein sehr gutes Spiel daraus werden können. Für ein so halbgegorens Produkt aber ist unsere Wertung eigentlich schon schmeichelhaft.

Bug-Report

Folgende Bugs fielen uns bei Scorcher auf. Weitere Mängel können wir jedoch nicht ausschließen.

1. Scorcher läßt sich nicht unter DOS installieren. Nach Auskunft des Herstellers handelt es sich dabei um einen Fertigungsfehler bei unserer CD (Wir testeten eine originalverpackte Verkaufsversion!).
2. Bei Installation unter Windows 95 wird kein Icon angelegt. Dem Hersteller ist dieser Bug bekannt, er empfiehlt, selbst einen Shortcut anzulegen.
3. Der im Handbuch beschriebene Schwierigkeitsgrad "easy" ist im Spiel nicht vorhanden, dort stehen nur "normal" und "hard" zur Verfügung. Weitere Diskrepanzen zwischen Handbuch und Spiel sind laut Hersteller nicht auszuschließen.
4. Beim Multitasking ist eine Rückkehr zum Spiel nicht möglich.

SCORCHER

Alternativen:
Rallye Racing 97
Software 2000 ● ca. 100 Mark
Road Rash
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
International Moto X
Warner Interactive ● 94,95 Mark

Hersteller: GT Interactive
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
Pentium 60, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Sehr schnell mit MMX und 3Dfx
Einfache Steuerung

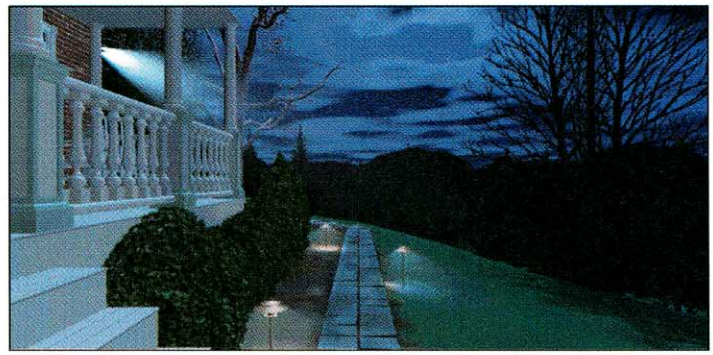
Kontra
Zu viele Bugs
Wenig abwechslungsreicher Soundtrack
Joystick-Unterstützung nicht unter DOS
Kein Mehrspieler-Modus

Spiel-/Dauerspaß:	**24 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**12 von 20**

TOTAL: 60



Komisch, mein Schreibtisch sieht nie so aufgeräumt aus



Die nächtliche Stille rund um das ländliche Anwesen sollte Sie nicht allzu sehr in Sicherheit wiegen

AMBER
Reisen ins Jenseits

Normalerweise singt Martin Mirbach beim Schlafwandeln alte Seemannslieder. Bei seinem Auslug ins Totenreich verhielt er sich aber mucksmäuschenstill.

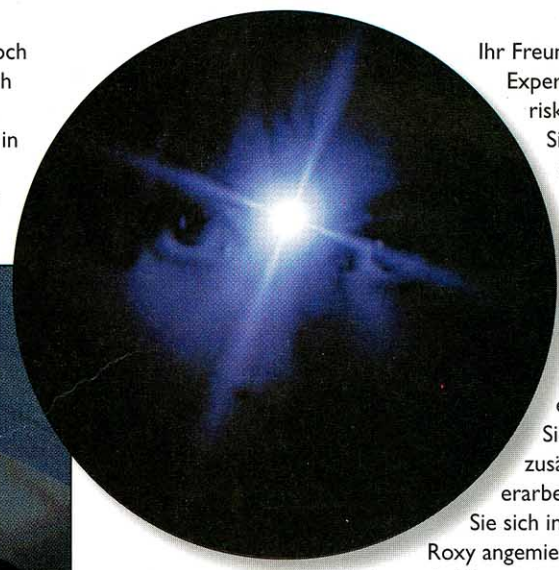
Neulich, während unserer Redaktionskonferenz, hielt Klaus wieder einen seiner berühmten Monologe. Sie müssen wissen, daß sich diese enormen Wortschwalle immer auf einem konsequent gleichmäßigen Betonungslevel bewegen und selten weniger als 45 Minuten in Anspruch nehmen. So kam es, daß ich kurzzeitig eingenickt sein muß. Die Kollegen behaupten zwar, ich hätte tief geschlafen, laut geschnarcht und wäre schließlich sogar mit dem Kopf auf die Tischplatte geknallt.



So geht's jedem, der unserem Chefred. länger als zehn Minuten lang zuhört

Anm. des Chefschnarchers: Was sie Dir nicht verraten haben: Dein Schnarchen wurde teilweise noch von anderen Geräuschen und nachfolgenden Gerüchen begleitet, die wiederum dazu führten, daß wir fluchtartig den Raum verließen.

Das stimmt aber gar nicht, eigentlich war ich in dieser Phase hoch konzentriert. Ich habe versucht, mich meditativ in einen todesähnlichen Schlaf zu versetzen, um mich so besser in die Welt eines neuen Adventures aus dem Hause NBG hineinzuversetzen. Aber Sie wissen ja, wie das ist mit lästernden Kollegen...

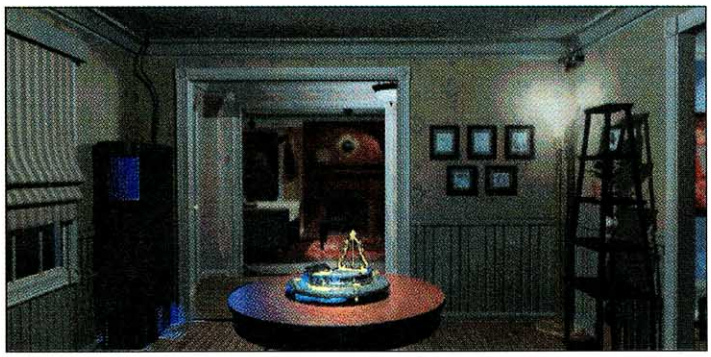


Roxy out

Wie so oft in diesem Genre, starten Sie auch bei *AMBER* vollkommen unbedarft und ahnungslos. Sie erhalten eine E-Mail, in der Sie von einem Freund gebeten werden, sich um eine gemeinsame Bekannte zu kümmern. Der Name dieser Bekannten lautet Roxy und sie ist zur Zeit damit beschäftigt, mit Hilfe eines neuen technischen Geräts paranormale Aktivitäten in einem abgelegenen, alten Landhaus aufzuspüren. Ihr Freund hält diese Experimente für ziemlich riskant, und scheinbar teilen Sie diese Auffassung. Da Sie Roxy angeblich noch von einem früheren gemeinsamen Projekt her kennen und um ihren Wagemut wissen, machen Sie sich sofort auf den Weg.

Hier beginnt das eigentliche Spiel, in dem Sie sich zunächst einmal zusätzliches Wissen erarbeiten müssen. Nachdem Sie sich in aller Ruhe in dem von Roxy angemieteten Haus umgesehen haben, wird Ihnen aber schon einiges klar. Sie erfahren die wesentlichen Dinge über Roxy und ihr Projekt und lernen, mit einigen von ihr entwickelten technischen Geräten umzugehen. Ich verrate Ihnen auch nicht zuviel, wenn ich sage, daß Roxy versucht hat, Ihr Bewußtsein auf die Astralebene zu bringen, um so mit den beiden Geistern, die sie im Haus vermutet, Kontakt aufnehmen zu können.

Vor lauter Ungeduld verzichtete sie bei diesem Experiment sogar darauf, die Lieferung eines stärkeren Bauteils für ihre Maschine abzuwarten. Denn eins durfte auf gar keinen Fall passieren: Sollte es zu einem Kurzschluß kommen, während sie sich noch auf der Astralebene befindet, wäre ihr Geist in der anderen Dimension gefangen. Als Spieler brauchen Sie etwa eine halbe Stunde, um



Das Ding auf dem Tisch ist nur eine von vielen absonderlichen Erfindungen



Auf der Videokassette, die Roxy vor ihrem Ausflug ins Totenreich aufgenommen hat, befinden sich wichtige Informationen

herauszufinden, daß genau dieser Fall eingetreten ist. Sie finden Roxy ohne Bewußtsein in der Garage, ihre letzten Worte auf einem zuvor aufgenommenen Videoband lauten "Roxy out".

Nicht neu, aber nicht schlecht

Die Idee, eine Geschichte um junge Wissenschaftler zu stricken, die sich bewußt in einen künstlichen Todesschlaf versetzen, ist nicht erst seit *Flatliners* etwas abgegriffen. Andererseits braucht man natürlich irgendeinen Einstieg, um mit dem Jenseits in Kontakt zu treten, und in technischer Hinsicht ist AMBER bestimmt nicht schlecht umgesetzt. Die Grafiken benötigen eine 16-bit Farbtiefe und sehen dann auch sehr gut aus, besser sogar, als die Screenshots auf diesen Seiten vermuten lassen. Schöne Videos, eine stimmige Geräuschkulisse und gute Sprecher runden den ordentlichen Eindruck ab. Auch die Steuerung und die Handhabung des Inventars verlassen sich ganz auf bewährte Wege: Man klickt sich von Bild zu Bild, der Cursor verändert sein Aussehen sobald ein Gegenstand untersucht werden kann und sogar die Gegenstände im Inventar blinken kurz auf, wenn man sich um sie kümmern sollte.

So weit, so gut. Worauf es aber bei einem Adventure ankommt, ist die Spielbarkeit. Und hier hapert es leider bei AMBER. Zwar bewegt sich die Fairness der Rätsel immer im grünen Bereich, was aber eklatant stört, sind die Längen im Spiel. Man hat sich bei AMBER bewußt dagegen entschieden, eine Karte zu integrieren, mit deren Hilfe der Spieler zuvor besuchte Orte erneut aufsuchen kann. Laut Handbuch meinen die Entwickler, "daß das die Atmosphäre des Spiels stört." So aber ist es mehr als ärgerlich, wenn man zum Beispiel wiederholt durchs Haus hetzen muß, um etwas in einer Bedienungsanleitung nachzulesen. Denn einfach ins Inventar packen und mitnehmen kann man das Teil auch nicht. Und wie Sie unschwer aus dem Kasten ersehen können, gibt es viel zu lesen in AMBER. Wohl dem, der über ein fotografisches Gedächtnis verfügt.

Storyline und Technik brauchen sich nicht hinter berühmten Vorbildern zu verstecken

Noch schlimmer sind die Phasen, in denen der Spieler zu totaler Untätigkeit verurteilt wird. Es kann nämlich passieren, daß plötzlich ein Gegenstand aus dem Inventar aufblinkt. Nimmt man ihn in die Hand, treten bestimmte Abläufe in Gang, in die man aber nicht mehr eingreifen kann.

Keine Anm. des Chefzweideutigkeitenliebhabers, der ist vor Lachen vom Stuhl gefallen.

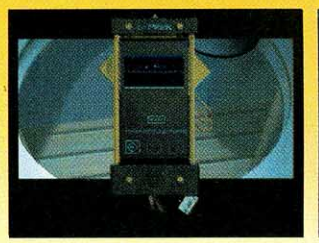
Solche selbstlaufenden Sequenzen dauern mitunter mehrere Minuten und können ganz schön am Geduldsfaden zerren. Hat man bei den Wegen doch zumindest die Möglichkeit, auf die Einblendung der Übergänge zu verzichten, gibt es hierbei nichts zu tun als abzuwarten.

Das Potential ist da

Was ist nun von AMBER zu halten? Man sieht dem Spiel schon auf den ersten Blick an, daß die Entwickler sehr viel Enthusiasmus und Herzblut eingebracht haben. Auch wer sich sonst nicht für Parapsychologie und spirituelle Zusammenhänge interessiert, wird schnell merken, wie gründlich hier recherchiert wurde. So braucht sich also weder die Storyline noch die technische Umsetzung hinter so berühmten Vorbildern wie *Shivers* oder *Lighthouse* zu verstecken. Lediglich das Gameplay, und darauf kommt es schließlich zu allererst an, zieht das Spiel ordentlich nach unten. Vielleicht reichen die Verkaufszahlen ja aus, um eine Fortsetzung zu rechtfertigen. Zu wünschen wäre es dem Team, man hätte nämlich durchaus mehr aus den guten Ansätzen machen können. Bis dahin muß man sich wohl mit den gleichen schwer erträglichen Längen abfinden, die sich auch auf der Tips und Tricks-Seite im Internet finden lassen. Sie können ja mal reinschauen: ***http://members.aol.com/ambersite.***

Verflixte Technik

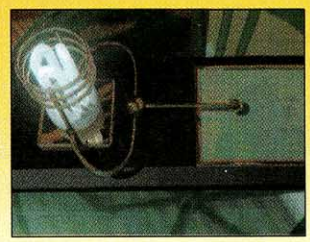
Sind Sie in der Lage folgende Geräte einwandfrei zu bedienen?



Das mobile Peek mißt paranormale Aktivität



Der PC ist kein Problem, meinen Sie? Dann finden Sie mal das Passwort...



Das BAR erfüllt den gleichen Zweck wie das Peek, ist jedoch genauer und nur stationär einsetzbar

AMBER – REISEN INS JENSEITS

Alternativen:
Shivers
Sierra ● 29,95 Mark
Lighthouse
Sierra ● 119,95 Mark
Terror Trax
Grolier ● 49,95 Mark

Hersteller: NBG
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Überzeugende Grafik
Solide Technik

Kontra
Nicht sonderlich originell
Etliche Längen
Stockender Spielfluß

Spiel-/Dauerspaß:	24 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 65

Botscoccer

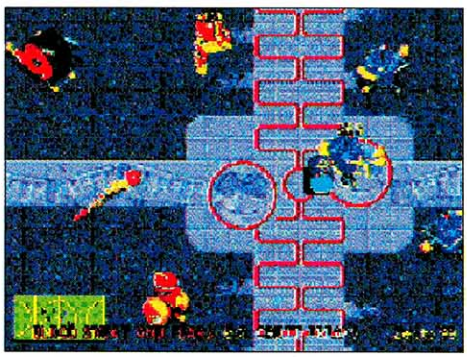
Martin Mirbach erlebte ein ganz außergewöhnliches Fußball-Fiasko. Jetzt will er nie mehr wieder ein Auswärtsspiel besuchen.

Der Ball ist rund, ein Spiel dauert 90 Minuten und der Pokal hat seine eigenen Regeln. Alles unumstößliche Weisheiten, die auf ewig ihre Gültigkeit behalten. Dachten wir jedenfalls, und so war es bisher ja auch. Doch jetzt schickt sich NBG an, die Fußballwelt mit einem neuen Spiel auf den Kopf zu stellen. Verändert wurde so ziemlich alles. Es sind nicht mehr Menschen, die auf dem grünen Rasen kicken, und ein Ball wird auch nicht länger benötigt. Ebenso wenig ist natürlich vom Regelwerk übriggeblieben. Das können Sie sich aber ganz und gar nicht vorstellen? Na, dann lesen Sie mal weiter. Was genau sich alles verändert hat und welchen Sinn oder Unsinn das Ganze macht, erzähle ich Ihnen weiter unten. Falls Sie es eilig haben sollten, reicht aber ein kurzer Blick in die Wertungsbox. Denn so gut kann wirklich kein Mensch schreiben, daß sich eine weitere Beschäftigung mit *Botsoccer* lohnen würde...

Böse bolzende Boliden

Botsoccer spielt in ferner Zukunft. Die besten Roboter-Teams jeder Galaxis kämpfen um den Cup des Universums. Den Sport, in dem sie das tun, will man uns als eine Weiterentwicklung des irdischen Fußballs verkaufen. Gekickt wird mit einer Dose Cyberkraut, die etwa so aussieht wie das Altölfaß von der Tankstelle nebenan. Und was die Regeln angeht – es gibt keine. Nur die Härte zählt, und wenn man einen Gegner erschlagen muß, um ihn von der Dose zu trennen, dann tut man es eben. Zitat aus der Spielbeschreibung: "Hier kommt die erste Fußballsimulation, bei der nur die ganz Harten und Fiesen gewinnen! Aber wenn Dir das zu aufregend ist, dann geh doch heim zu Deiner Mami und häng' Dich an ihren Rockzipfel." Und mit dem gleichen Geist und ebensowenig Esprit haben sich die Entwickler an die weitere Gestaltung des Spiels begeben.

Mit den Mankos von Botsoccer könnte man locker eine weitere Seite füllen



Auch in blau wird das Spiel nicht abwechslungsreicher

Botsoccer ist eine Mischung aus Action und Simulation. Auf dem Spielfeld kann man seine Truppe mit den Cursortasten oder dem Gamepad hin- und herdirigieren und, wie gesagt, mit Hilfe brutaler Härte den Gegner in die Knie zwingen. Eine Art Managerfunktion darf man darüber hinaus auch noch wahrnehmen. Hier geht es in erster Linie darum, die besten Bots (so heißen die Roboter) zu verpflichten und mit einer Vielzahl von Zusatzmodulen auszurüsten, um (wieder ein Zitat) die "Gegner noch besser zu foulen." Auf dem Spielfeld kicken jeweils

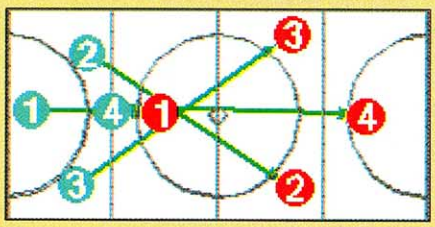




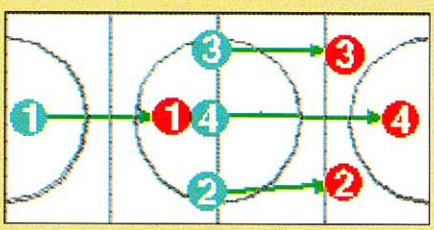
Wenigstens das Manual in der Acrobat-Datei läßt keine Fragen offen

Taktisches Geplänkel

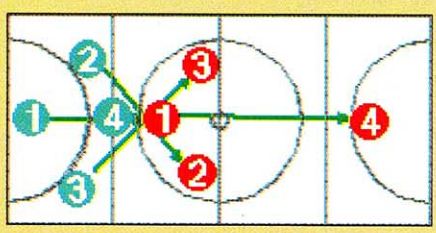
Die folgenden drei Aufstellungsvarianten werden in einem Manual auf der CD angeboten, das aber nur mit dem Acrobat Reader einzusehen ist. Was soll's, bei nur vier Spielern gibt's sowieso nicht viele Variationsmöglichkeiten.



Die Durchschnittsaufstellung taugt besonders zum Spieleinstieg



Angriff heißt hier die Devise, dafür klafft hinten eine Lücke

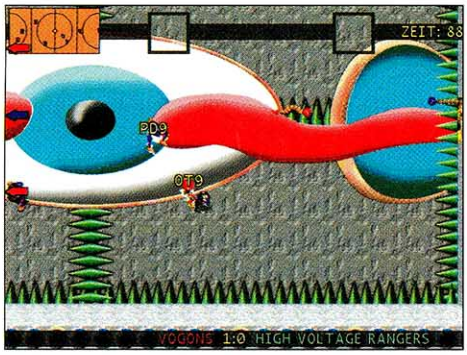


Mit der Mauertaktik läßt sich bestenfalls Zeit schinden

vier gegen vier, was ungefähr so reizvoll ist wie Sitzfußball. Die eigenen Spieler gewinnen mit den absolvierten Spielen an Praxiserfahrung, wodurch sich ihr Marktwert erhöht. Trotzdem macht man meistens Verlust, wenn ein Spieler mit besseren Fähigkeiten gekauft wird. Das eigene Budget im Auge zu behalten, ist daher ebenso notwendig wie, dank der wenigen gestalterischen Mittel, simpel.

Wo bleibt da der Spaß?

Daß es sich bei Botsoccer um eine



Und noch'n Spielfeld auf noch 'nem Planeten: Im Grunde bleibt aber immer alles beim Alten

offensichtlich recht betagte DOS-Engine handelt, wird auf dem Cover geflissentlich verschwiegen. Der einzige Hinweis zum benötigten Betriebssystem lautet "läuft unter Windows 95". Und das tut es auch, allerdings mehr schlecht als recht. Mit Logitech-Mäusen versteht sich das Spiel überhaupt nicht, der Zeiger ruckelt und stockt bei allen Menü-Bildschirmen und ist nach Beendigung des Spiels ganz von der Windows-Oberfläche verschwunden. Wohl dem, der noch alle Tastaturbefehle im Kopf hat. Auch sonst läuft Botsoccer im DOS-Modus von Windows 95 sehr instabil und stürzte bei unserem Test mehrmals ab. Man hätte dem Spieler viele Probleme ersparen können, wenn man nur darauf hingewiesen hätte, daß Windows 95 zu vermeiden ist. Im reinen DOS-Modus gibt es nämlich wenigstens diesen Ärger nicht.



Auch der technische Standard im eigentlichen Spiel bewegt sich auf keinem besonders hohen Niveau. Die Grafiken zum



Seine Spielart wählen darf man ganz zu Beginn, aber nur die Multiplayer-Option bringt etwas Fun



Seine Manageraufgaben, also Kaufen und Verkaufen, kann der Spieler über diesen Bildschirmmen

Beispiel erreichen leider nur unteres Mittelmaß. Zwar gibt es auf jedem Planeten unterschiedliche Spielfelder, was sich aber ausschließlich auf die optische Gestaltung bezieht. Komisch eigentlich, daß ausgerechnet die rechteckigen Spielfelder vom Fußball wie wir ihn kennen erhalten geblieben sind. Beim Einbau von Gimmicks, Hindernissen oder einer totalen Neudefinition des Platzes hört sonst so gewollte Innovation augenscheinlich auf. Gleiches gilt für den Sound, dessen einziges herausragendes Merkmal in der akustischen Untermalung der (zahlreichen) Fouls liegt. Aber wer möchte das eigentlich hören?

Reicht es Ihnen bis hierher, oder soll ich noch ein wenig weitermachen? Wenn ich wollte, könnte ich nämlich locker noch eine weitere Seite mit der Aufzählung der Schwächen und Mankos in Botsoccer füllen. Dann würde ich mich über die mehr als 200 nichtssagenden Teams auslassen. Oder über die einfallslosen Namen der Bots. Oder über die schlecht vom alten *Speedball* abgekupferte Spielidee. Oder über die erschreckend schlechte KI der Spieler. Oder über die ebenfalls unausgegorene Steuerung. Oder, oder, oder... Aber statt dessen wollen wir zum Schluß dieses Reviews lieber besinnlich werden und uns die Sinnfrage stellen, die da lautet:

Finger weg von diesem Spiel!

Wer soll sowas kaufen?

Vielleicht mögen ja die eingefleischtesten Genre-Fans diesem Titel ein wenig Unterhaltungswert abringen können. Und zugegeben, im Multiplayer-Modus kommt tatsächlich für kurze Zeit etwas ähnliches wie Kurzweil auf, die allerdings schnell wieder verfliegt. Für mich jedenfalls gehört Botsoccer zu den schlechtesten Spielen, die ich in letzter Zeit getestet habe. Wenn ich so an die von mir vergebenen Wertungen der letzten Monate denke, ist es sogar das schlechteste. Falls Sie sich wirklich mit dem Gedanken tragen sollten, 79,95 Mark in dieses Spiel zu investieren, dann überlegen Sie doch mal: Was könnten Sie auf



Die Grafik der Menübildschirme sieht ganz klar besser aus als die des Spiels

den knappen 80 MB, die Botsoccer auf Ihrer Festplatte belegt, alles unterbringen? Wie viele Bundesliga-Spiele könnten Sie für das Geld live erleben? Und ganz bestimmt nicht zuletzt: Welche guten Sportspiele sind für diesen Preis bereits im Handel? Auf alle diese Fragen kann es nur eine Antwort geben: Finger weg von diesem Spiel!

BOTSOCCER

Alternativen:
WWF In your house
Acclaim ● ca. 90 Mark
Sensible World of Soccer
Sensible Software ● 69,95 Mark
Kick Off 96
Anco ● 49,95 Mark

Hersteller: NBG
Preis: 79,95 Mark

Minimum:
486 DX 100, 8 MB RAM, VGA, DOS 5.0

Pro
Äähh, lassen Sie mich kurz überlegen...

Kontra
Idee, Spielbarkeit, Grafik, Sound, Preis,...

Spiel-/Dauerspaß:	**8 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**7 von 20**
Sound:	**8 von 20**

TOTAL: 29

G-Nome (Deutsche Version)

Martin Mirbach lauscht der blondesten Stimme, seit es Herzblätter gibt.

Ein gutes Spieldesign, eine solide Grafik, der großartige Soundtrack des Emmy-Preisträgers Chris Boardman und schließlich die Netzwerkoption für bis zu acht Spieler brachten dem Titel in unserer letzten Ausgabe eine satte 84er Wertung. Kann sich diese Wertung bei der Lokalisierung eines Actionspiels eigentlich verändern, wenn man bedenkt, daß die Engine und das eigentliche Spiel im Grunde unverändert bleiben?

Es macht einfach Spaß, dieser Stimme zu lauschen

Allen, die mit dem Kauf von G-Nome auf das Erscheinen dieser lokalisierten Version gewartet haben, möchten wir daher verraten, ob sich das Warten gelohnt hat. Und allen, die die PC Power nicht regelmäßig lesen, erteilen wir einen strengen Verweis und beweisen gleichzeitig unseren guten Willen, indem wir den Inhalt des Spiels noch einmal kurz zusammenfassen.

Halb Mensch, halb Klaus

Bei dem G-Nome handelt es sich um ein Produkt der militärischen Genforschung. Das Ding sieht in etwa aus wie eine Riesenechse auf zwei Beinen, es ist schnell, aggressiv und



Auf solche Unionssoldaten dürfen Sie aber nicht schießen, die gehören auch zu den Guten

bärenstark. Außerdem ist es unfähig Schmerzen zu empfinden oder Gefühle zu verspüren. Entstehen konnte diese ultimative Waffe unter Mißachtung aller Verträge, indem menschliche Kriegsgefangene als lebende Versuchsobjekte mißbraucht wurden. Wie dem auch sei, jetzt ist es da und wartet in einem unterirdischen Geheimlabor auf seinen ersten Einsatz. Ihre Aufgabe besteht darin, es aufzuspüren und zu vernichten.

Und damit Ihnen die Erfüllung dieser Aufgabe nicht allzu leicht gemacht wird, tobt im gesamten Universum ein gnadenloser Krieg. Drei Rassen, die der Menschheit alles andere als freundlich gesinnt sind, haben sich zu einer Allianz verschworen. Als reaktivierter



In der ersten Trainingsmission legen Sie nur ein statisches Ziel in Schutt und Asche

Kriegsveteran kämpfen Sie also an Bord eines riesigen HAWCs gegen Scorps, Darkens und Mercenaries. Sie können aber nicht nur kämpfen, sondern ebenfalls Allianzen eingehen und Ihre Gegner so bis zu einem gewissen Grad gegeneinander ausspielen. Außerdem ist es möglich, den eigenen HAWC zu verlassen, bei einem Kameraden einzusteigen oder den fahrbaren (besser: laufbaren) Untersatz des Gegners zu erobern.



Mit den Augen eines Fußgängers sieht das Universal Order-Szenario so aus

Susi macht's möglich

Leider ist es eher die Regel, daß eingedeutschte Fassungen etwas hinter dem Original zurückbleiben oder maximal dessen Niveau halten können. Bei 7th Level dagegen hat man richtig geklotzt und nur vier Wochen nach Erscheinen der englischen Version eine rundum gelungene deutsche Fassung hingelegt. Sämtliche Inhalte wurden sorgfältig übersetzt, und vor allem bei den Sprechern wurde nicht gespart. Besonders die Stimme von Susi ("Herzblatt") Müller, die Sie als Cockpitansage während des gesamten Spiels begleitet, bringt das richtige Feeling ins Spiel. Dafür vergeben wir einen weiteren Punkt in der Soundwertung und, weil's einfach Spaß



Zur Not treten Sie dem Vieh doch einfach vors Schienbein

macht, dieser Stimme zu lauschen, auch noch einen Extrapunkt in der Gesamtwertung. Wenn Sie also bis jetzt gezögert haben: Warten Sie nicht länger – und greifen Sie zur deutschen Version!

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: 99,95 Mark

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

Pro
Innovatives Gameplay
Komplexe Missionen
Guter Sound und gute Stimmen

Kontra
Wenig Abwechslung im Terrain

Spiel-/Dauerspaß:	**42 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**19 von 20**

TOTAL: 86

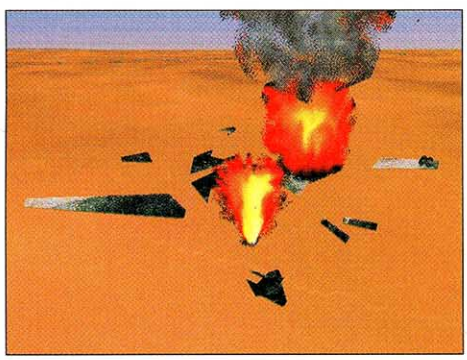
Back to Baghdad

Als Redaktions-Experte für Nahost-Angelegenheiten hat sich Frank Fischer in den Pilotensessel begeben und ist dem Sonnenaufgang entgegengeflogen.

Ach, wie beruhigend ist es doch zu wissen, daß es auch heute noch Game-Designer gibt, die regelmäßig Nachrichten schauen. So wissen sie immer, was in der Weltgeschichte vor sich geht und können ihre Spiele dann zeitgemäß und kritisch gestalten. Solche Game-Designer scheint auch das bis dato relativ unbekannte Softwarehaus MSI zu unterhalten. Mit dem jüngsten Titel greift man dort nämlich die Golfkriegs-Thematik neu auf, die einem aus diversen amerikanischen Soap-Dokumentationen schon hinlänglich bekannt sein dürfte. Würde die Botschaft der Macher solcher Sendungen mit der Realität übereinstimmen, dann war der Golfkrieg endlich mal wieder ein Krieg, der so richtig Spaß gemacht hat.

This is not a game...

Und den gleichen Spaß soll dann auch die moderne Kampfflugsimulation Back to Baghdad machen – na, wenn das keine tolle Voraussetzung ist. Man behauptet gar, daß es sich bei dem Produkt nicht um ein Spiel, sondern um die Wirklichkeit handelt und stellt somit die meisten Versprechungen der Konkurrenz in den Schatten. Doch womit man die Konkurrenz vor allen Dingen in den Schatten stellt, ist die Dauer der Ladevorgänge. Man ist ja gerne bereit, sich bei der Installation einer neuen Software in Geduld zu üben, aber wenn dann schließlich jeder Ladevorgang zeitmäßig eine durchschnittliche Dauerwerbesendung übertrifft, kann es durchaus aufgrund des erhöhten Kaffekonsums recht schnell zu Magenbeschwerden kommen. Wenigstens hält man sich dann automatisch an die verordnete Zwangspause gegen eventuelle Epilepsieanfälle.



Ein echter Rohrkrepierer

Kleiner Satellit

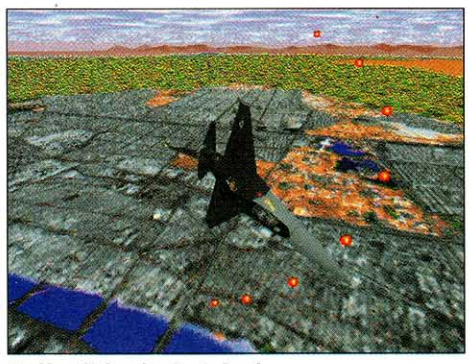
In geradezu faszinierend enger Freundschaft scheinen die Entwickler mit General Schwarzkopf zu stehen, der doch wirklich, so die Entwickler, das gesamte strategische Satellitenmaterial herausgerückt habe, das in der letzten Zeit vom Verteidigungsministerium mühsam gesammelt wurde. Einmal mehr wird deutlich, welch hohen Stellenwert der Spielemarkt schon bei den Militärs hat. Und das muß man den Machern dann auch wirklich lassen – so schlecht wie der Rest des Spieles ist die Grafik wirklich nicht. Zumindest kann sie mit den anderen mittelmäßigen Titeln der letzten Monate halbwegs mithalten. Leider bekommt man sie dann aber in ein recht mieses Flugmodell verpackt, das mit den seltsamen aerodynamischen Eigenschaften eher an einen betagten Verkehrshubschrauber erinnert, als an den bewährten US-Kampfjet.

Wer nun denkt, daß man dem gefrusteten PC-Piloten wenigstens ein paar nette Videos oder andere storytechnische Schmakerl verabreichen würde, hat sich geschnitten. Spartanisch geht es von einer Missionsbeschreibung zur nächsten, und schon bald fragt man sich nach dem Sinn des Ganzen. Irgendwie bekommt man die Gegner selten richtig aus der Nähe zu sehen, da die Raketen ohnehin fast immer treffen.

Zu echtem Dogfight, wie man es von der Konkurrenz her gewohnt ist, kommt es nicht. Wen wundert es da noch, daß auch das Handbuch absolut sparsam ausfällt. Alle paar Seiten bekommt man ein komplett weißes Blatt präsentiert. Vielleicht möchte man aber auch hier wieder der Epilepsie vorbeugen. Insgesamt kann man das Spiel kaum einem Spieler ernsthaft empfehlen. Eventuell werden extrem genügsame Golf-Fetischisten ihren Spaß an dem sandig, knirschigen Wüstenspektakel haben, vielleicht setzt sich aber auch die Epileptikerselbsthilfe für die Vermarktung ein – wer weiß.



Nachtflug = Blindflug?



Hoffentlich schmiert sie ab

BACK TO BAGHDAD

Alternativen:
Air Warrior II
Interactive Magic/Kesmai ● ca. 90 Mark

AH-64D Longbow
Jane´s Combat Sim./Electr. Arts ● ca. 90 Mark

Flying Corps
empire Interactive ● ca. 100 Mark

Hersteller: MSI
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, DOS oder Windows 95

Pro
Gute Frage...

Kontra
Schlechte Flugeigenschaften
Lange Ladezeiten
Dürftiges Handbuch

Spiel-/Dauerspaß:	21 von 50
Handhabung:	3 von 10
Grafik:	7 von 20
Sound:	5 von 20

TOTAL: 36



"Ja, bitte trage mich aus diesem Spiel!"



Zwei Türsteher an der Pforte zur Hölle

Ecstatica 2



"Ich bin ein böser Dämon und werde Dich vernichten!" hallte es durch den finstren Wald. "Ich bin Thomas Richter und gehe gerade mit meinem Schwert spazieren. – SLOSH! – SPRITZ!", tönte es schon bald zurück.

Warum bloß sind Nachfolger von erstklassigen Filmen meist nur billige Kopien ohne jeglichen Qualitätsanspruch? Gut, es gibt auch ein paar Ausnahmen. Man denke dabei beispielsweise an Alien 2 oder Odyssee 2010. Merkwürdigerweise verhält es sich im Spielesektor meistens ganz und gar nicht so. Command & Conquer war seinerzeit schon ein Hit, und der Nachfolger räumte ebenfalls noch einmal kräftig auf. Auch der zweite Teil von Privateer erstickte erst kürzlich im Lorbeerbad. Die Liste der gut gemachten Deszendenten (ja, auch ich kann mit einem Thesaurus umgehen) auf dem PC-Markt ist endlos. Darum ist es auch gar nicht verwunderlich, wenn man als Liebhaber eines Klassikers gespannt auf eine Fortsetzung wartet,

Die Steuerung ist der größte Schwachpunkt von Ecstatica 2

die auch noch ganz heiß zu sein scheint und schon lange in der Pfanne der Entwickler brutzelt. Aber es gibt auch enttäuschende Ausnahmen, und manchmal bekommt man als Spieler die heiße Pfanne ins Gesicht geschlagen.

Anm. des Chefbraters: Hey, das ist DIE Idee – oh, freut Euch mal aufs nächste Redaktionsessen, meine Lieben... hehe.

Die Geburt

Es war einmal ein böser Dämon. Jener dunkle Geselle aus dem Reich der Toten liebäugelte mit Ecstatica, einer jungen hübschen Prinzessin, die er dann auch gleich an sich riß. Solch ein Gesetzesverstoß (wir gehen jetzt mal davon aus, daß Ecstatica kein Interesse an unserem



Gleich läuft Eigelb heraus...

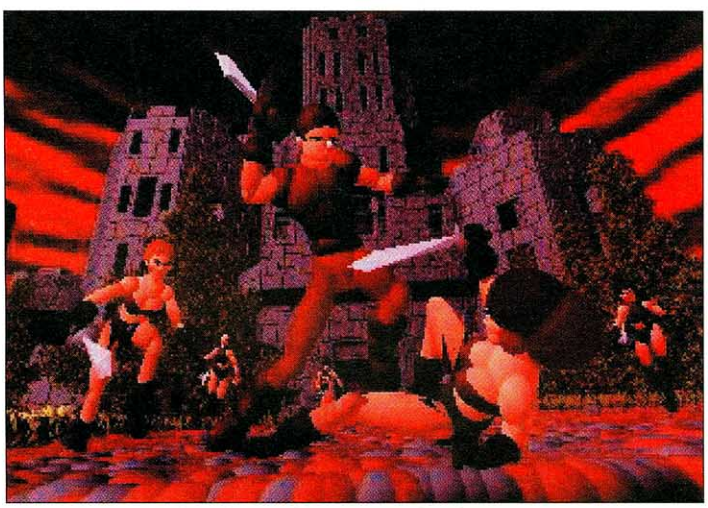


Wenn der Frust die Oberhand gewinnt, hilft eben nur noch Suizid

gehörntem Freund hatte) paßte dem Helden des Landes natürlich überhaupt nicht und dieser stürzte sich sodann wagemutig in die Schlacht gegen das Böse. Zipp-Zapp-Zupp, die Prinzessin war befreit und ein weiteres Traumpaar hat sich gefunden. So verlief die etwas "schlichte" Story des ersten Ecstatica-Teils. Nach über zwei Jahren hat es das Team um Andrew Spencer nun endlich geschafft, den zweiten Teil über die Bühne zu führen. Was dabei heraus kam, sieht zwar auf den ersten Blick wie ein Zwillingsbruder aus, entpuppt sich aber nach genauerer Untersuchung als Mißgeburt, die an vielen Ecken und Enden kränkelt.

Selbst die "neue" Story ist genauso flach wie die des Vorgängers. Ein mächtiger Zauberer hat ein bißchen zuviel mit schwarzer Magie gespielt und zusammen mit seinen vier Kumpanen eine Horde wilder Dämonen ins Land geschickt die alles kurz und klein schlagen. Auch Ecstatica wird natürlich wieder das Opfer einer Entführung. Zu allem Überfluß ist ein mächtiges Siegel, mit dessen Hilfe das Böse in Zaum gehalten werden könnte, in sieben Teile (warum bloß immer sieben?) zersprungen, die allesamt breit verstreut im Land zu finden sind.





Na, na, wer wird denn hier auf Frauen eindreschen?

Anm. des Chefunglücksraben: Ich kenne noch mehr mit sieben, z.B. sieben Jahre Pech, die sieben Schwaben, Siebenschläfer, Zylinder Nummer Sieben, Sand sieben...

Das Heranwachsen



Tatsächlich wurde Ecstatica 2 hauptsächlich in Sachen Grafik erweitert und ordentlich aufgepeppelt. Zum einen ist die Welt, in der das Action-Adventure angesiedelt ist, um einiges größer als beim Vorgänger ausgefallen. Andererseits hat man auch viel mehr Komplexität in den Aufbau der SVGA-Umgebungsgrafik gebracht. Zahlreiche Monster und eine Flora und Fauna, die sich sehen lassen kann, lassen einen ins Schwärmen geraten. Wieder mal wurde Andrew Spencers Ellipsoiden-Grafik bis ins letzte Detail ausgereizt. Man könnte glatt annehmen, der Osterhase habe sich selbst an der grafischen Entwicklung zu schaffen gemacht. Einem Face-Lifting wurden ebenfalls die zahlreichen Animations-Phasen der Spielfigur unterzogen. Unser eierköpfiger Kämpfer kann jetzt nicht mehr nur noch laufen, springen, treten und mit dem Schwert zuschlagen, sondern auch noch schwimmen und zaubern.

Die Krankheit

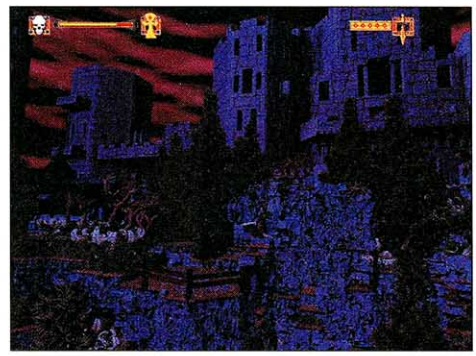
Aber genau hier liegt auch der größte Schwachpunkt von Ecstatica 2. Sie steuern nämlich keinen Schwertkämpfer, sondern einen zappelnden Fisch! Ständig ist man bemüht, sich irgendwie in die richtige Richtung zu drehen, und hat man es einmal geschafft, blendet plötzlich die Kamera zu einer anderen Ansicht um, was letztendlich zur völligen Verwirrung führt. Oftmals ist Ihr Held nur als kleiner Pixelhaufen in weiter Ferne zu erkennen, oder er wird von irgendwelchen Objekten völlig verdeckt. Nicht nur, daß man in Kämpfen deutliche Defizite wegen der miesen Steuerung hinnehmen muß, auch eine einfache Überquerung einer schmalen Treppe oder einer Brücke artet in ein wahres Fiasko aus. Noch nie habe ich eine solch verkorkste Handhabung einer Spielfigur gesehen. Alles geht an diesem Manko zugrunde, da tröstet auch die coole Grafik nicht drüber hinweg.

Scheinbar hat man von den Schwächen des ersten Teiles keineswegs gelernt und selbst den Fehler des nicht vorhandenen Inventars beibehalten. Es fördert nun mal überhaupt nicht den Spielspaß, wenn man nur einen Gegenstand mit sich herumtragen kann und zigtausend Mal wie blöd durch die Gegend rennt um einen vergessenen Gegenstand wieder zu suchen. Wen interessiert es da noch, daß im Spiel selbst zahlreiche Schätze versteckt wurden, die einem evtl. zu einer Auffrischung (neben den Phiolen) der Lebensenergie verhelfen? Auch bei der Anzahl feindlicher Ellipsoiden-Horden hat man deutlich übertrieben. An fast jedem neu betretenem Ort finden Kämpfe mit irgendwelchen Viechern statt.



Die Hinrichtung

Ecstatica 2 bietet exzellente Grafik, gepaart mit einem verhunzten Gameplay. Musik und Sound können sich zwar ebenfalls hören lassen, das fortwährende Donnern nervt aber auf Dauer auch erheblich. Aus E2 hätte man deutlich mehr machen können, und das mit sehr wenig Aufwand. Wenn ich eine gute Story von einer schönen Grafik ummantelt sehen möchte, dann schaue ich mir lieber Star Trek im TV an und räkele mich ohne jeglichen Frust auf meinem Sofa. Forget this game!



Wenn der Frust die Oberhand gewinnt, hilft eben nur noch Suizid



Die verwinkelte Burg ist nur ein kleiner Teil der großen Spielumgebung

ECSTATICA 2

Alternativen:
Ecstatica
Psygnosis ● ca. 40 Mark
...eben alles andere...

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486er, 8 MB RAM, SVGA, Win95 (DirectX), Ihre starken Nerven

Pro
Exzellentes Grafik-Design
Schaurig düsteres Ambiente

Kontra
hahaha!

Spiel-/Dauerspaß:	**26 von 50**
Handhabung:	**1 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 58

Battlecruiser 3000AD

Wir haben uns heute hier zusammengefunden, um über das Spiel Battlecruiser zu verhandeln, daß nach Meinung des Anklägers Marco Gremmel zu lebensbedrohlichen Nebenwirkungen führen kann.

Anklage: "Danke, hohes Gericht. Ich möchte mich noch einmal bei meinem Psychologen bedanken. In unzähligen Sitzungen haben wir gemeinsam über mein Erlebnis mit diesem Spiel gesprochen..." – Verteidigung: "Einspruch! Dies tut nichts zur Sache!" – Anklage: "Und ob es das tut! Immerhin entstanden meine Leiden nur durch dieses Spiel, das mich in ein tiefes Trauma versetzte und zu seelischer Abgrenzung führte. Von anderen Anwendern ist bekannt, daß es bei ihnen zu Schocks, Psychosen und sogar Herzstillständen gekommen ist, als sie das Spiel auf ihrem Computer installiert haben." – Richter: "Fahren sie fort, Herr Ankläger."

Anm. des Chefgeschworenen: Aber erst nach der Verhandlung!

Medizinische Gesichtspunkte

Anklage: "Danke sehr. Als ersten Zeugen möchte ich Dr. Michael Krüger aufrufen. – Herr Krüger, wir haben eben schon gehört, daß es bei Menschen, die dieses Spiel auf ihrer Festplatte installierten, zu medizinischen Problemen gekommen ist – wie läßt sich diese Tatsache erklären?" – Krüger: "Sie sprechen da ein sehr interessantes Thema an. Unsere Studien haben ergeben, daß diese – sagen wir – Nebenwirkungen allesamt aus Schockzuständen resultierten, die beim Spielen des Produkts eintraten."

Anklage: "Ja, aber wie kann ein Computerspiel eine solche Reaktion hervorrufen?" – Krüger: "Wir vermuten, daß dieses Produkt im Gehirn eine Art Schutzabschaltung hervorgerufen hat. Damit sollte verhindert werden, daß schwerwiegende Schäden am Gehirn selbst entstehen. Bei Versuchen mit Ratten und Menschenaffen, die man vor einen PC setzte, auf dem Battlecruiser lief, starben die Tiere alle innerhalb eines Zeitraumes von zwei bis fünf Minuten. Das spricht also für das menschliche Gehirn, das sich selbst abschalten kann, um so etwas zu verhindern."

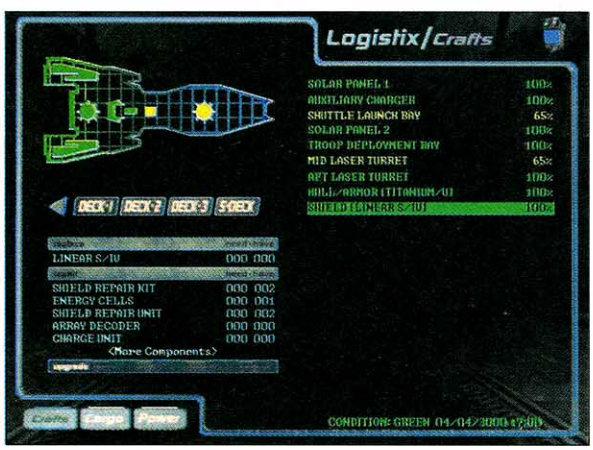
Anklage: "Doch kann diese Schutzvorrichtung auch zu Psychosen und Todesfällen führen?" – Krüger: "Leider muß ich dies bejahen. Es dauert einen Augenblick, bis das Gehirn die potentielle Gefahr, die von diesem Spiel ausgeht, erkennt und etwas dagegen unternehmen kann. Wir haben festgestellt, daß Menschen die ersten fünf Spielminuten noch ohne Schäden überstehen, dann die ersten Nebenwirkungen zu sehen sind und je nach Anwender das Gehirn nach zwei bis drei weiteren Minuten abschaltet. In dieser Zeit können psychische, aber auch physische Schäden auftreten."

Anklage: "Wie sehen diese Nebenwirkungen aus, von denen sie eben sprachen?" – Krüger: "Zuerst ist ein Muskelzucken zu beobachten, das gleichzeitig mit Brechreiz auftritt. Anschließend tritt Speichel aus, der Spieler kann nicht mehr

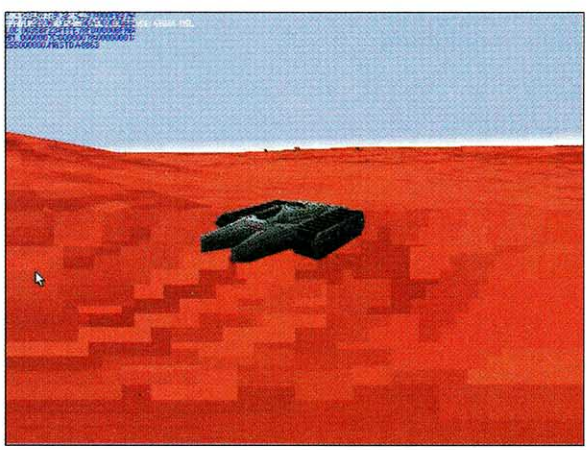
Battlecruiser sehen und sterben

richtig sprechen und hat starke Atembeschwerden. Kurze Zeit später hat er die ganze Kontrolle über seinen Körper verloren und reagiert nicht mehr auf äußere Reize. Dies geschieht wohlgemerkt nur dann, wenn die eigenen Schutzfunktionen zu spät einsetzen." – Anklage: "Ist das Spiel ihrer Meinung nach gefährlich?" – Krüger: "Es ist lebensgefährlich und sollte sofort vom Markt genommen werden. Es ist extrem leichtsinnig von der ELSPA, dem Verband europäischer Spielehersteller, dieses Produkt für Kinder ab drei Jahren bedenkenlos freizugeben." – Anklage: "Ich danke Ihnen. Verteidigung: Ihr Zeuge!"

Verteidigung: "Sie behaupten, daß es beim Spielen von Battlecruiser zu krankhaften Reaktionen bei den Benutzern gekommen ist. Wie erklären sie sich, daß die Entwickler des Spiels von derartigen Auswirkungen verschont blieben?" – Krüger: "Das ist relativ einfach zu erklären. Das Team war von Beginn an



Buchstaben und Zahlen



Wo ist jetzt vorne und wo hinten?

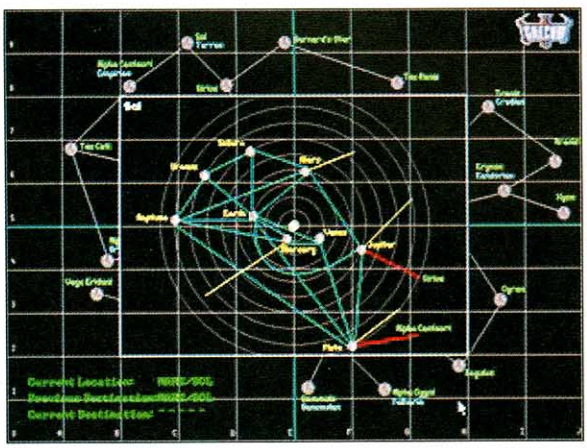
mit dem Produkt konfrontiert. Während der immerhin sieben Jahre langen Entwicklung konnte es sich langsam ans Endprodukt gewöhnen und immunisierte sich auf diese Weise." – Verteidigung: "Also frage ich sie noch einmal fürs Protokoll: Sind sie sich absolut sicher, daß dieses Spiel bei jedem Menschen zum Tode führen kann?" – Krüger: "So, wie sie diese Frage formulieren, kann man nicht von hundertprozentiger Sicherheit sprechen, aber..." – Verteidigung: "Danke, keine weiteren Fragen!"

Spielerische Aspekte

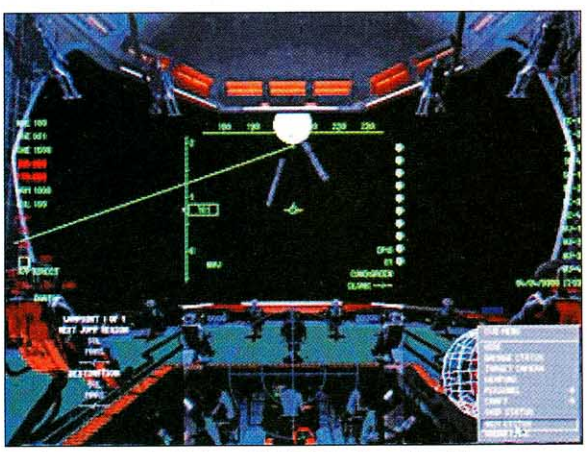
Richter: "Wie ich Ihren Unterlagen entnehmen kann, Herr Ankläger, wollen Sie nicht auf die Handlung des Spieles eingehen. Ich finde diesen Aspekt allerdings wichtig für die weitere Verhandlung und bitte daher die Verteidigung, uns über die Storyline aufzuklären, falls beide Parteien einverstanden sind." – Anklage: "Wir erheben keine Einwände." – Verteidigung: "Sehr gerne, Euer Ehren. Zu diesem Zweck rufe ich Herrn Wolfgang Zingler in den Zeugenstand, den deutschen Pressesprecher der Firma GameTek, die maßgeblich an der Entwicklung des Spiels beteiligt war. – Herr Zingler, erzählen sie uns doch bitte einmal etwas über die Handlung und den Aufbau Ihres Spiels!"



Es lebe die Übersicht – schwammige Steuerung im Gefecht



Ja, das kenne ich: Biegen Sie beim dritten Stern links ab und...



Rechts unten ein kleiner Einblick in die zahlreichen Funktionen

Zingler: "Das werde ich sehr gerne tun. Die Story spielt in einer fernen Zukunft. Der Battlecruiser ist riesiges Kampfschiff, das eine große Anzahl an Personal und einige Raumschiffe tragen kann. Außerdem können mit ihm Waren und Personen befördert werden. Die meisten Funktionen werden von der Brücke aus bedient. Dazu dienen ein HUD und drei weitere Displays, die der Spieler nach seinen eigenen Bedürfnissen konfigurieren kann. Weitere Bildschirmseiten dienen zur Navigation, Personalverwaltung, taktischen Kriegsführung und zum Manövrieren im Raum. Doch hat der Spieler nicht nur die Möglichkeit, das große Mutterschiff zu fliegen, sondern kann auch in eines der zusätzlichen Raumschiffe steigen. Seine Aufgaben beinhalten also auch das Landen von Shuttles und das Führen von Schlachten in kleineren Abfangjägern. Als ob das nicht schon genug wäre, kann man außerdem noch Handel treiben."

Verteidigung: "Also ein sehr komplexes Spiel, das die Spieler tagelang beschäftigt?" – Zingler: "So ist es!" – Verteidigung: "Keine weiteren Fragen." – Anklage: "Die Anklage hat zur Zeit keine Fragen, behält es sich aber vor, den Zeugen zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal aufzurufen."

Die Mängel

Anklage: "Um zu zeigen, welche gravierenden Mängel das Spiel aufweist, rufen wir Frau Miriam Hohlbein in den Zeugenstand, die unter Lebensgefahr einen Test durchführte. – Frau Hohlbein, bitte erklären sie uns doch in einigen kurzen Sätzen, welche Mängel dieses Spiel aufweist." – Hohlbein: "Sehr gerne! Ich habe schon beim Studium der Anleitung, die im Vergleich zu diesem doch so komplexen Spiel eher einem Faltblatt ähnelt, festgestellt, daß ich nicht sonderlich viel Spaß beim Testen haben werde. Die in der Anleitung beschriebenen Funktionen funktionieren teilweise nicht richtig oder fehlen ganz. Wenn mal etwas genau so funktioniert, wie man es sich vorstellt, dann ist das schon ein Wunder."

Verteidigung: "Einspruch! Mit etwas weniger Ironie, bitte!" – Richter: "Sie haben es gehört, Frau Hohlbein." – Hohlbein: Wenn man alles sachlich betrachtet, dann hätte man noch weitere sieben Jahre Entwicklung investieren sollen. Die Steuerung ist schwammig, die einzelnen Funktionen sind schwer zu finden, Buttons lassen sich erst beim zweiten oder dritten Anklicken aktivieren. Ganz schlimm steht es mit der Übersichtlichkeit. So etwas gibt es nämlich kaum. Alle Ideen der Entwickler scheinen ungeordnet irgendwo im Spiel untergebracht. Einfach schrecklich!" – Richter: Ich denke, das wir nun genug gehört haben, ich danke allen Beteiligten und schreite nun zur Urteilsverkündung...

Battlecruiser bleibt hinter allen Erwartungen zurück

BATTLECRUISER 3000AD

Alternativen:
Privateer II: The Darkening
Origin ● ca. 90 Mark

Whale's Voyage I und II
Neo ● ca. 50 bzw. 70 Mark

Das gute alte Elite

Hersteller: GameTek
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Die Grafik ist nicht ganz so schlecht wie der Rest

Kontra
Die Musik nervt
Es gibt keine Übersichtlichkeit
Es wimmelt von Fehlern

Spiel-/Dauerspaß:	8 von 50
Handhabung:	2 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	8 von 20

TOTAL: 31

REVIEW

Theme Hospital

Martin Mirbach hat an der Universität zu Ost-Albanien promoviert und kurzerhand ein eigenes Krankenhaus eröffnet. Bei Ihrem nächsten Wehwehchen wissen Sie also, an wen Sie sich wenden können...

Wer liegt schon gern im Krankenhaus? Außer den Ärzten natürlich. Aber die liegen ja auch nicht im Krankenbett, sondern mit der Nachtschwester auf der Pritsche, und verdienen sich nebenbei ihre Villa am Privatstrand von Monte Carlo. Falls auch Sie schon immer von einem solchen Job geträumt haben, hat Bullfrog jetzt das richtige Rezept für Sie. In *Theme Hospital* leiten Sie sogar eine ganze Klinik und stehen damit noch über den Ärzten, und zwar auch ohne Abitur und einem abgeschlossenen Medizinstudium. Dafür müssen Sie allerdings viel Spielfreude, eine Menge Gespür für Zahlen, wenig Mitleid für jammernde Patienten sowie eine große Portion Humor mitbringen. Ihrer Karriere im Gesundheitswesen steht dann nichts mehr im Wege.

Anm. des Chefsängers: Please, help me, Dr. Beat...träller...

Nur für Simulanten

Ein Händchen für Simulationen konnte Bullfrog bereits mit *Theme Park* beweisen, das mit etwa einer Million Exemplaren zu den meistverkauften Spielen aller Zeiten gehört. Viele begeisterte Simulationsfreaks waren seinerzeit von dem trockenen Humor des Spiels begeistert und schwörten dem bis dato heißgeliebten und unerreichten *Sim City* ab. In Theme Hospital wollten die Entwickler noch mal alles besser machen und sich damit endgültig in die Phalanx der besten Simulationsproduzenten einreihen. Und so viel gleich vorweg: Es ist Ihnen in der Tat gelungen.

Schreibt das Krankenhaus schwarze Zahlen...

Bei Theme Hospital handelt es sich um ein enorm umfangreiches Spiel, dessen Möglichkeiten vielleicht in ein daumendickes Handbuch passen, aber sicher nicht in dieses Review. Als Spieler werden Sie auf direkten Geheiß des Gesundheitsministeriums der Theme World zum Aufbau eines Hospitals abkommandiert. Sie starten also mit einem bescheidenen Grundkapital, errichten ein Krankenhaus, stellen Personal ein und versuchen, möglichst rentabel zu wirtschaften. Denn es ist nicht nur die Bilanz des Krankenhauses, die Sie interessiert, sondern in erster Linie das eigene Konto. Schreibt das Krankenhaus schwarze Zahlen, wird auch Ihr Salär regelmäßig erhöht und Sie können sich auf den Bahamas zur Ruhe setzen, noch ehe Sie die 50 erreicht haben. Natürlich ist auch das Gegenteil denkbar: Bei wirtschaftlichem Mißerfolg landen Sie ohne einen Pfennig in der Gosse.



Ärztliche Kunst und finanzieller Wohlstand gehen bei Theme Hospital stets Hand in Hand

Anm. des Chefgossenhauers: Das passiert auch gewissen PC Power-Redakteuren, die nicht spuren wollen...

Falls Sie immer dachten, nur das Wohlergehen der Patienten stünde in einer Klinik im Mittelpunkt, lagen Sie damit aber auch gar nicht so falsch. Besonders in der Aufbauphase, wenn Sie also gerade das erste Behandlungszimmer eingerichtet und den Arbeitsvertrag einer freundlichen Schwester unterzeichnet haben, sollten Sie versuchen, alle Patienten hundertprozentig zufriedenzustellen. Denn erst mit dem Erreichen einer guten Reputation wird der Patientenstrom so richtig zu fließen beginnen und Ihr Geldsäckl weiter füllen. Haben Sie es geschafft, ein Krankenhaus zur Zufriedenheit des Ministeriums aufzubauen, werden Sie umgehend zu einer schwierigeren Aufgabe, sprich ins nächsthöhere Level, abberufen.



Dieser Doc hat kein Gefühl fürs Feine, was zählt, ist nur die schnelle Mark

Die Fortschritte der Medizin

Im Vergleich zu Theme Park ist die technische Weiterentwicklung bei Theme Hospital nicht zu übersehen, was vor allen Dingen auf den Grafikbereich zutrifft. Das Spiel kommt komplett in SVGA daher und sieht schon deshalb ungleich edler aus als sein Kirmes-Vorfahr. Endlich nimmt man auch den Spielfiguren ab, daß sie tatsächlich in ihrem Umfeld leben. Wenn zum Beispiel ein Arzt eine bestimmte Akte



Noch recht beschaulich geht es in dieser Spielphase zu. Trotzdem gibt es schon viel zu sehen



Falls Sie sich bisher noch kein Bild vom Ausmaß der heutigen Apparatemedizin gemacht haben, nehmen Sie doch dieses her



Wenn's im Krankenhaus so ruhig zugeht, rutscht Ihr Kontostand immer weiter in den Keller

benötigt, geht er zum Aktenschrank und sucht sie sich heraus. Das mag sich zwar banal anhören, wenn man sich aber die vielen Spielfiguren in einem florierenden Hospital ansieht, findet man schnell Gefallen an der großen Liebe zum Detail.

Allerdings braucht man schon einen schnellen Pentium, um sich wirklich an der Grafik erfreuen zu können. Die heruntergeschraubte Auflösung von 320 x 200 sieht nicht nur schlechter aus, auf älteren Kisten kommt es auch zu Geschwindigkeitseinbußen. Mit zügiger Geschwindigkeit ins Spielgeschehen einsteigen können Sie dagegen mit Hilfe des integrierten Tutorials, das den untrainierten Spieler beim Aufbau seines ersten Krankenhauses durch die elementaren Schritte leitet. Überhaupt erweist sich die gesamte Steuerung als wohl durchdacht, die Statistiken sind übersichtlich, die Icons verständlich und das Menü läßt sich mit links verwalten. Ebenso stimmt der gesamte Sound, der sich allerdings schlecht in Worte kleiden läßt (und die Noten fehlen auf meiner Tastatur).



Ein so modernes Diagnosegerät hatte sonst nur Kirks Freund Pille

Besonderes Highlight des Spiels ist jedoch der britisch-schwarze Humor, der ohne großes Blutvergießen auskommt und trotzdem immer voll ins Schwarze trifft. Vor allem die abstrusen Krankheitsbilder und das Verhalten mancher Ärzte werden mit Sicherheit auch Ihnen gefallen.

Viel Spaß im Krankenhaus!

So ist Bullfrog mit Theme Hospital ein Spiel gelungen, das den Spieler vom ersten Augenblick an in seinen Bann zieht. Mit etwas Geschick bekommt man schnell heraus, wo die versteckten Geldquellen liegen (vom Durchführen überflüssiger Untersuchungen bis zum Aufstellen diverser Automaten) und kann sich der Anmietung weiterer Flächen für einen schmucken Anbau widmen. Sobald jedoch das nächste Level beginnt, läßt die Spielfreude etwas nach. Natürlich nimmt der (übrigens auch einstellbare) Schwierigkeitsgrad dann zu, trotzdem wird man sich wohl kaum eine völlig neue Strategie zurechtlegen. Will man sich aber bei jedem Neuaufbau auf die altbewährte Taktik verlassen, nimmt die Routine überhand und das Spiel wird etwas monoton. Trotz dieses Mankos kann man Theme Hospital ruhigen Gewissens empfehlen und dabei hoffen, daß man sich beim nächsten Mal für einen anderen Spielaufbau entscheidet. Dann rückt auch unser begehrter Platin Award in greifbare Nähe.

Folgeschäden

Hier sehen Sie das Theme Hospital-Entwicklerteam, nachdem es zu lange Zeit im eigenen Krankenhaus verbracht hat. Leider hat sich keine Versicherung bereit erklärt, die Folgen des Ärztepfuschs wenigstens finanziell abzumildern.



Bei dieser vormals gespaltenen Persönlichkeit wurde versehentlich die falsche Hälfte eliminiert



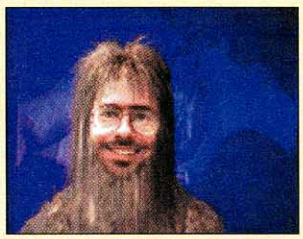
Vielleicht hätte man doch einen Spezialisten für Nuklearmedizin einfliegen sollen



Nicht ganz korrekt angepaßt wurde das Gebiß dieses netten Herrn



Überdosieren? Eine Chemotherapie? Hab' ich ja noch nie gehört



Dieses Haarwuchsmittel sollte man mal unserem Chefred. empfehlen



Kein Wunder, daß ein solches Riesenbaby mit der Saugglocke geholt werden mußte

THEME HOSPITAL

Alternativen:
Mad TV 2
Greenwood Entertainment ● ca. 70 Mark
Afterlife
LucasArts ● 79,95 Mark
Mag!!!
Greenwood Entertainment ● ca. 70 Mark

Hersteller: Bullfrog/ Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 *(16 MB RAM für Windows 95)*

Pro
Leichter Spieleinstieg
Gelungene Grafiken
Trefflicher Humor

Kontra
Wird mit der Zeit zur Routine

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 83

REVIEW



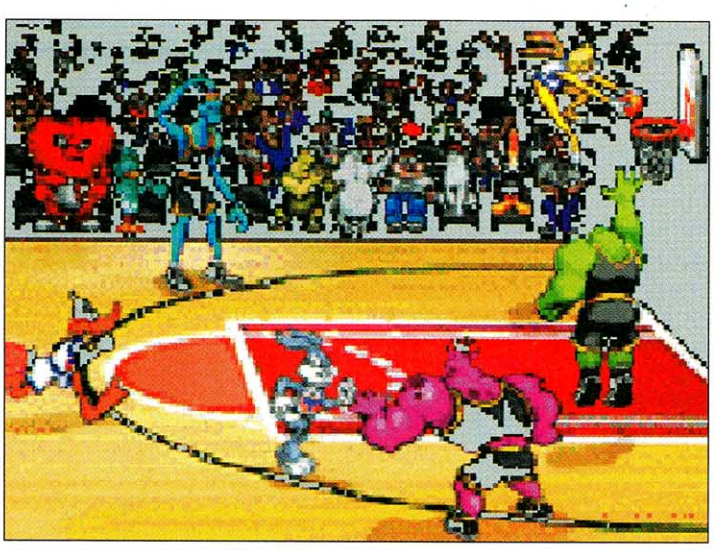
Space Jam

Kaum sind Bugs Bunny und seine Toon-Kollegen nebst Basketball-Idol Michael Jordan auf der großen Leinwand zu sehen, kommt auch schon das passende Computerspiel für den kleinen Bildschirm auf den Markt. Marco Gremmel moderiert das Spiel.

Vielleicht haben auch Sie den Film Space Jam gesehen, der vor einigen Wochen in die deutschen Kinos kam. Und vielleicht hatten Sie auch viel Spaß an der Action und den bekannten Zeichentrickfiguren, die zusammen mit Michael Jordan gegen übergroße gemeine Monster antreten mußten. Doch ganz bestimmt werden Sie vom gleichnamigen Spiel nicht einmal halb so viel Spaß haben. Die Umsetzung ist wie so oft bei Merchandise-Produkten nicht sonderlich gut gelungen. Hat sich Acclaim nämlich erst einmal die Rechte für mehrere Millionen gesichert, bleibt nicht mehr viel Geld für die



Produktion. Und so mußte man beim Spielen gleich die ersten Einstriche über sich ergehen lassen. Das Basketballspiel nach "offiziellen Regeln" verkommt zu einem hektischen und technisch unausgereiften Herumgehopse mit drei gegen drei Spielern.



Man achte auf die umwerfende Grafik!

Gameplay – oder was davon übrig ist

Das eigentliche Spiel ist nicht schwer zu gewinnen. Vor dem Anpfiff liegt es an Ihnen, sich die besten Spieler aus Ihrer Mannschaft zusammenzusuchen, was nicht sonderlich schwer fallen dürfte. Anschließend sollten Sie nur noch Drei-Punkte-Würfe riskieren. Da diese fast nie ihr Ziel verfehlen und die Monster fast nie mehr als zwei Punkte pro Wurf einheimsen, haben Sie damit eigentlich schon gewonnen. Wenn Sie mit der Steuerung klarkommen, dürfen Sie auch einmal probieren, den Bösewichtern den Ball abzunehmen. Sollte auch das noch gelingen, steht dem Sieg nichts mehr im Wege.

Des weiteren gibt es noch ein paar kleine Spiele, die vor und zwischen den







Neeee, das wird doch nie was!



Wir schreiten zur Teamauswahl – Eigentlich ziemlich egal



Gleich wird kräftig geprügelt!



Kaum nennenswert: Eines der Extraspiele.



Dreist aber wirkungsvoll: Ab durch die Mitte!



Das Archiv der PC Power.

Extra-Spiele

Space Jam bietet noch ein paar kleine zusätzliche Geschicklichkeitsspiele, die ein wenig Abwechslung bieten sollen. Im Trophäenraum muß Daffy Duck versuchen, Michael Jordans Basketball-Ausrüstung zu besorgen und sich dabei nicht von dessen Hund beißen zu lassen. Was beim ersten Mal noch ganz lustig ist, nervt bei jedem weiteren Spiel nur noch. Nicht viel anders verhält es sich mit der Turbokraft-Suche, bei der Sie in den Spinden des Umkleideraums nach Power-Ups Ausschau halten sollten, während böse Widersacher versuchen, Sie in die Luft zu sprengen. Mit Speedy Gonzales' Rennen im All, Yesemite Sams Wurfspiel und Lola Bunnys Wurfbude sollen Sie Ihre Geschwindigkeit, die Wurfgenauigkeit und Ihre Fähigkeiten beim Rebound verbessern können. Alle drei Spiele können nicht für längere Zeit begeistern. Und ob sie Ihre Basketball-Fertigkeiten wirklich verbessern, ist bis heute ungeklärt.

eigentlichen Basketball-Turnieren ausgetragen werden müssen (siehe Kasten). Doch ist man bei den meisten einfach nur froh, wenn sie wieder vorbei sind.

Technisch und spielerisch mit Mängeln behaftetes Möchtegern-Spiel

Zum Heulen

Die technische Umsetzung läßt noch mehr zu Wünschen übrig. Besonders die Grafik läßt zu Wünschen übrig. Zwar bewegen sich die Comic-Figuren gut animiert und flüssig, doch das bei einer Auflösung, die auch schon auf dem C64 ruckelfrei überzeugte. Der Sound begrenzt sich auf einige Effekte, die bei weitem klarer hätten sein können. Kurz gesagt: Finger weg vom Spiel – sehen Sie sich lieber noch einmal den Film an! Das macht mehr Spaß und ist billiger.



SPACE JAM

Alternativen:
Der Film
Richtiges Basketball
One on One auf C64

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 70 Mark

Minimum:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, DOS 6.0, VGA

Pro
Netzwerkmodus
Nettes Spiel für Kinder

Kontra
Grafik, Sound, Gameplay nicht ausgereift
Kein Vergleich zum Film
Nicht sehr präzise in der Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	**26 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**11 von 20**
Sound:	**10 von 20**

TOTAL: 48

Evidence

Wenn der Held eines neuen Adventures ausgerechnet ein Journalist ist, dann gibt es eigentlich nur einen, der ihm zum Erfolg verhelfen kann: Klaus Trafford. Ob er's auch diesmal schafft?

Einer der interessantesten Filme, den ich im letzten Jahr gesehen habe – und mittlerweile noch dreimal (ungekürzt) auf Video, heißt From Dusk Till Dawn. Er beginnt als Gangsterfilm in Wild-West-Ambiente nahe der Grenze zu Mexiko: Zwei Brüder nehmen eine Geisel auf ihrer Flucht nach einem Überfall; als diese durch die Schuld des psychopathischeren der beiden stirbt, bemächtigen sie sich eines Vaters und dessen beider jugendlichen Kinder. Dank derer Hilfe gelangen Sie über die Grenze und zum vereinbarten Treffpunkt, einer Bar, wo sie auf ihre Partner warten wollen. Doch plötzlich, ohne Vorwarnung, stellt sich heraus, daß fast alle Gäste nichts anderes als Vampire sind, und der Thriller wird zum Splatterfilm – nicht weniger interessant als die erste Hälfte, im Gegenteil.

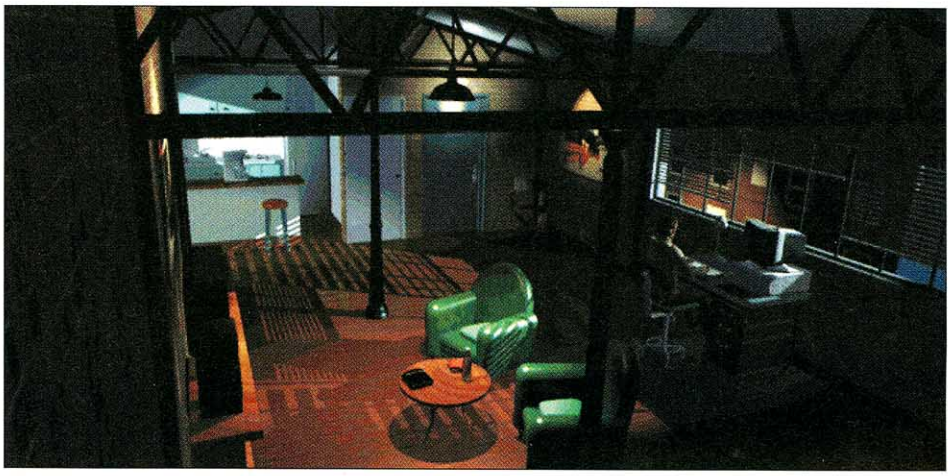
Warum ich Ihnen das erzähle? Nun, Microids, ein französisches Label, das schon länger im Geschäft ist, aber in der letzten Zeit recht wenig von sich reden machte, hat mit Evidence ein Adventure herausgebracht, das ebenfalls mehr als ein Genre vereint. Und auch hier kommt der Wechsel ganz plötzlich – und mit ebensolchem Überraschungsmoment wie bei besagtem Film...

Beruf: Reporter

Es beginnt ganz harmlos: Dan Singer ist Reporter bei Channel Z, einem Fernsehsender, der es sich gerade gemütlich gemacht hat, als seine Ex-Freundin und Kollegin Sarah anruft: Sie bittet ihn, sofort in deren Apartment zu kommen, da sie hochbrisante Unterlagen besitze. Und sie müsse befürchten, daß sie in Gefahr schwebe. Dan, hilfsbereit und immer noch in die Kleine verliebt, macht sich auf den Weg, nur um festzustellen, daß das Mädchen inzwischen ermordet wurde. Durch eine Verkleidung als Monteur kommt er schließlich an dem Polizisten vorbei ins Apartment der Ermordeten. In ihrem Computer – und zwar ausgerechnet im "Papierkorb" (auf dem holländischen Mac-Display bei Lourens steht übrigens "Prullenbak", was im Twentschen Dialekt Mülltonne bedeutet. So viel zum Thema Softwareschrott!). Er stößt auf den Namen Alec Smith – Bezirksstaatsanwalt und Onkel Sarahs, doch auch Smith hat inzwischen das Zeitliche gesegnet.

Spielen Sie doch krank!

Smiths letzter Aufenthaltsort war das Lake



Wetten, daß neben dem Computer noch etwas wichtiges liegt?



Haben Sie auch wirklich an den Autoschlüssel gedacht?

Hospital, doch als Dan dort ankommt, wird er zunächst mehrfach abgewiesen, zuletzt von zwei Sicherheitsposten sogar recht hart angepackt. Fleisch ist aber geduldig, und so wartet Dan, bis ein Lieferwagen vorfährt. Eben schnell reingehüpft, und wenig später befindet sich Dan in Zimmer 8, wo Smith gelegen hatte. Dort findet der rasende Reporter einen Zettel, den er zunächst einmal einsteckt. Er verläßt den Raum, alarmiert aus einem anderen Krankenzimmer die Schwester und eignet sich unterdessen den Generalschlüssel aus deren Zimmer an. Die Wache setzt Dan außer Gefecht, er flüchtet in den Fahrstuhl – und dann passiert das, was ich eingangs angedeutet habe: Es gibt einen völlig unerwarteten Genre-Wechsel. Aus einem Adventure mit wechselnder Perspektive wird ein Action-Ballerspiel Marke *Wumm* in der Ich-Perspektive!

Selten gab's bei Adventures so viel Abwechslung

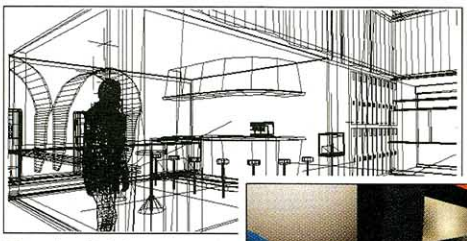
Später, wenn man





In der oberen Etage ist ein Safe...

sich den Weg aus dem Krankenhaus freigeschossen hat (ja, Sie haben richtig gelesen!), nimmt das Ganze wieder adventuretypische Züge an, um im weiteren Spielverlauf noch einige Male zu mutieren – zu fast allen gängigen Genres:



Von der Zeichnung zum Spiel...



Beat'em-Up, Shoot'em-Up, eine Snooker-Simulation und sogar eine Autoverfolgungsjagd sind mit von der Partie. Microids nennt diese Einschübe "Realtime-Action", und genau das isses denn auch, denn wenn Sie zu lange zögern... – Na ja, zehn Speicherstände haben Sie ja. Einen solch ungewöhnlichen Mix habe ich meinen Lebtag noch nicht gesehen, jedenfalls nicht, wenn das eigentliche Game ein Adventure ist!

Nicht sehr zimperlich

Die eigentliche Story, also die zu lösenden Rätsel und zu entdeckenden Geheimnisse, sind – verglichen mit Werken wie Gabriel Knight 2 oder Day of the Tentacle – so umfangreich nicht, dafür aber schön knackig und garantiert nicht so ohne weiteres und in einem Durchgang zu erledigen. Der zusätzliche Reiz und damit eine erheblich längere Spieldauer ergibt sich aus den Genre-Zutaten. Wobei, das muß man fairerweise sagen, gewisse Jugendschützer an manchen Stellen mehr als ein Auge zudrücken müssen. Wenn der Held beispielsweise am Fahrstuhl zwei Kugeln in den Rücken bekommt oder selbst zur Waffe greift und seine Gegner erledigt, ist das nicht immer jedermanns Sache.





Nett sehen die nicht aus

Andererseits gibt es derlei Szenen sogar schon bei *Derrick*, also was soll's? Im übrigen ist From Dusk Till Dawn auch (noch) nicht indiziert worden...

Bezeichnend für die Qualität des Spiels ist auch die Grafik. Wenn sich Dan in Bewegung setzt, wechselt die Ansicht in *seine* Perspektive und kehrt beim Betrachten eines Raumes oder eines Gegenstandes wieder in die ursprüngliche Form zurück. Schön gemacht, flüssig und vor allem nett anzusehen sind auch alle übrigen Animationen. Allerdings ist es recht merkwürdig, daß sich Dan nach dem Gespräch mit Sarah wieder ruhig in seinen Sessel setzt. Aber gut,



das ist Korinthenkackerei, und wenn man sucht, dann findet man immer ein Haar in der Suppe (gell, Frau Maueröder?).

Warte noch ein Weilchen...

Die Hintergrundmusik, dem jeweiligen Geschehen angepaßt, die deutsche Sprachausgabe und die FX im Actiongeschehen gehen klar, ich hätte mir dann und wann allerdings etwas mehr Dialoge gewünscht. Das Multiple-Choice-Verfahren mag zwar heutzutage "in" sein, aber wenn ich daran denke, wie viel ich damals bei Infocom-Adventures "reden" konnte... vielleicht hat ja ein Entwickler mal Erbarmen mit mir.

Warten ist manchmal das Stichwort bei Evidence: Nicht immer haben Sie sofort Gelegenheit, in ein bestimmtes Gebäude zu gelangen oder eine Person zu treffen. Sie können sich u.a. Ihre Zeit vertreiben, in dem Sie einfach – nichts tun (vor dem Krankenhaus oder kurze Zeit später in der Bar). Ansonsten heißt es, möglichst viel zu untersuchen, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, mitzunehmen – später kann es von lebenswichtiger Bedeutung sein. Manche Gegenstände sind aber mit bloßem Auge nicht auszumachen, hier muß das sehr komfortable Pop-Up-Menü (es gibt deren drei) unten rechts aktiviert und eine Aktivität wie z.B. "sehen" angewählt werden.

Das Spiel endet mit einem Bootsrennen, bei dem auch der letzte Bösewicht mitsamt seinem Gefährt in die Luft fliegt. Auch hier zeigt sich



Um 18 Uhr in Enschede...

noch einmal, daß man sich bei Microids nicht nur in einem Genre auskennt. Hut ab, was man hier sieht, das ist wirklich gekonnt. Allerdings gilt auch hier: Je besser der Rechner, desto schneller die Grafik, alles klar?

Aber wie bewertet man das?

Nun kämen wir zu jenem Punkt, der mir immer wieder Kopfzerbrechen bereitet – wie bewertet man ein Spiel, das aus mehreren Games zusammengesetzt ist? Einzeln? Vergessen Sie's, bei meinen Rechenkünsten (siehe letzte Ausgabe) geht das schief. Nur das Adventure allein? Geht auch nicht, denn der Reiz des Ganzen ist ja gerade der beschriebene Wechsel zwischen mehreren Genres. Ich gehe in mich, lasse sechs Jahre Berufsleben als Spieletester (angeb', prahl!) Revue passieren – und erinnere mich der Worte von meinem alten ASM-Kumpel Hans Joachim "A-Man" Amann, der bei BMG, dem deutschen Distributor Microids, als PR-Manager fungiert.

Wie sagte er noch am Telefon, auf seine persönliche Einschätzung hin befragt? "Das Teil müßte nach meiner Ansicht (und Achim kennt sich da aus! Echt!!) zwischen 80 und 85 Punkten bekommen." Ich zähle also alles zusammen und... tut mir leid, Achim, Du hast Dich leicht geirrt, siehe unten!

EVIDENCE

Alternativen:
Da suchen Sie lange! Einen solchen Genre-Mix mit Adventure als Ausgangspunkt gab's bislang noch nicht.

Hersteller: Microids / BMG
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, VESA-kompatible Grafikkarte, DOS oder Windows 95

Pro
Sehr knackige Rätsel
Langer Spielspaß durch Realtime-Action
Gelungene Pop-Up-Menüs

Kontra
Vergleichsweise wenige Dialoge

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**10 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 86

Air Warrior 2

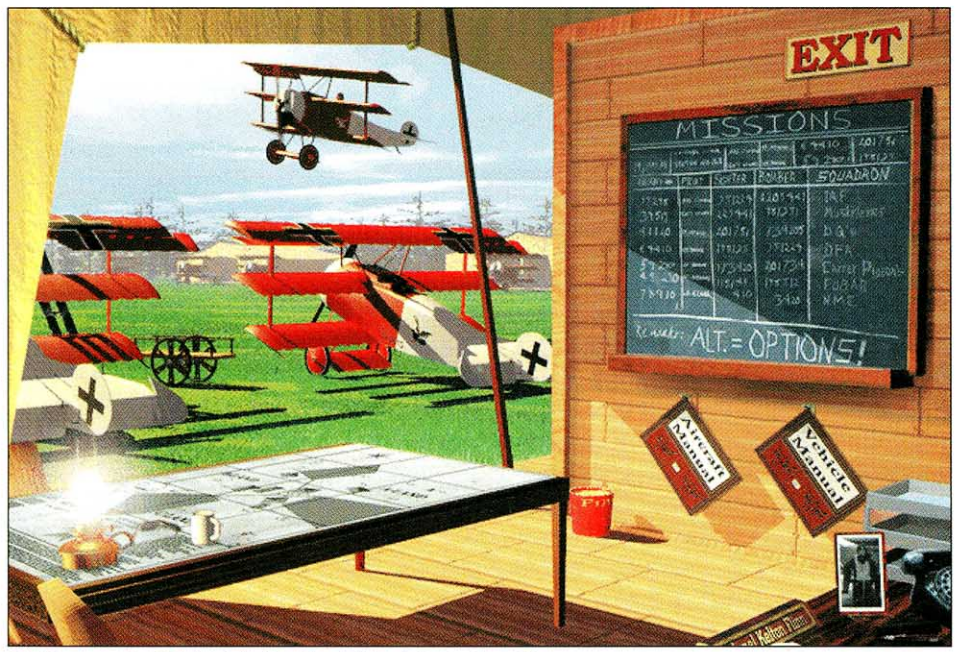
Hinter dem Steuerknüppel seines Dreideckers kämpft Frank Fischer für den Erhalt eines Sprichwortes. Und wirklich – bis dato ist der Meister noch nicht vom Himmel gefallen...

Es muß wohl durchaus romantisch gewesen sein, als zu Beginn des Ersten Weltkrieges die Rotorblätter der Oldtimer-Flugzeuge die Wolkendecke durchpflügten. Die Freiheit schien grenzenlos und keiner der Piloten mochte so recht daran denken, daß tief unter ihm blutige Schlachten in den Schützengräben tobten. Wieso auch – hoch oben am Himmel genossen die Veteranen der Lüfte eine echte Narrenfreiheit. Die Schußweite der herkömmlichen Waffen reichte damals kaum bis in den normalen Flugbereich hinein, und an Boden-Luft-Geschütze war überhaupt noch nicht zu denken. Friedlich und relativ unbeachtet konnten die ersten Piloten ihre Runden drehen.

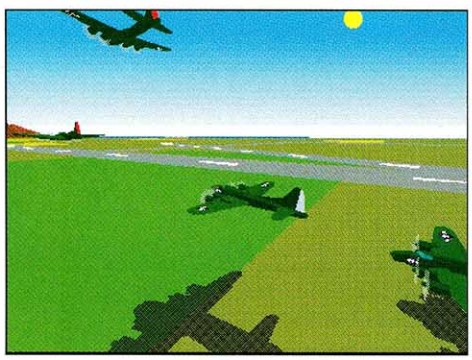
Der Sinn des Fliegens

Das änderte sich dann aber schlagartig, nachdem man in den jeweiligen Hauptquartieren erkannt hatte, wie wichtig es sein konnte, die Lage aus der Luft zu überwachen, um zum Beispiel den Nachschub an den richtigen Stellen einzusetzen. Flugs wurde die Produktion der fliegenden Kisten angekurbelt und nach einer möglichst schlagkräftigen Waffe gesucht. Man kam schnell auf die glorreiche Idee, ein Schnellfeuergewehr an der Maschine zu installieren, so daß sich der Pilot endlich auch gegen andere "Kundschafter" zur Wehr setzen konnte. Fortan war an ein gemütliches Reisen über den Wolken nicht mehr zu denken. Jeder Pilot war gezwungen, ständig nach Gegnern Ausschau zu halten. Neben der Ausbildung im Fliegen war von nun an obendrein eine gewisse Begabung in der Kunst des zielsicheren Schießens unverzichtbar.

Nun erst zeigte sich, wer wirklich fliegen konnte. Jede vollbrachte Flugstunde zahlte sich aus, denn Erfahrung war die einzige Chance, die einem beim Dogfight, dem Kampf von "Mann gegen Mann" noch blieb. Langsam ging den beiden Kriegsparteien jedoch der Nachschub an Piloten aus. Neue Freiwillige wurden schon nach wenigen Theoriestunden ins Cockpit gesetzt, wo so mancher schon bei seiner ersten Schulstunde das Zeitliche segnete. Andere machten jedoch sehr schnell von sich reden, indem sie einen gegnerischen Piloten nach dem anderen vom Himmel fegten. Bei all den Anfängern, die schon froh waren, wenn sie das Flugzeug überhaupt halbwegs unter Kontrolle hatten, war es für einen echten Crack dann auch gar kein Problem mehr, zu einer stattlichen Anzahl von Abschüssen zu gelangen.



Ein Traum wird Wirklichkeit – die Fokker ist startbereit.


Der Start ist geglückt – nun heißt es durchhalten...


Wer weiß, wer da gerade kämpft – vielleicht sogar Clinton gegen Gates?

Gut geflogen ist halb gewonnen

Während sich die einen vor allem durch ihre akrobatischen Flugtricks auszeichneten, machten die anderen durch ihre hohen Trefferquoten von sich reden. Alles in allem ging es dort oben jedoch recht fair und ritterlich zu. Oft überflog man den notgelandeten Widersacher noch einmal, um nach dem Rechten zu sehen. Nicht selten wurde sogar an der Absturzstelle Erste Hilfe geleistet. Auch der berühmt-berüchtigte



Auch exotischere Flugmaschinen sind mit von der Partie.

REVIEW

Manfred Freiherr von Richthofen muß zu den fairen Vertretern seines Berufes gehört haben. Den roten Anstrich hat er jedenfalls angebracht, um zu zeigen, daß er keine Tarnung nötig hat und bereit ist, sich einem fairen Kampf zu stellen.

Welcher echte Flugi-Fan hat nicht schon hundertmal "Der Rote Baron" aus seiner Videosammlung herausgekramt und dabei geträumt, selber hinter dem Steuer der Maschine zu sitzen? Nach dem Film folgt dann der obligatorische Griff zum Joystick und man versucht, dem Traum bei einer netten Flugsimulation etwas näherzukommen. Doch schon nach dem dritten Abschuß stellt sich der gewohnte Frust ein. Wieder einmal kommt eine Sopwith Camel vorbeigeflogen, und wieder einmal reagiert der Pilot genauso unprofessionell wie sein ehemaliger Wingman. Was aber kann man tun, um endlich wieder etwas Abwechslung in den tristen Simulationshimmel zu bringen? Bei Interactive Magic und Kesmai hat man sich schon seit geraumer Zeit mit diesem Problem befaßt und schafft nun Abhilfe.

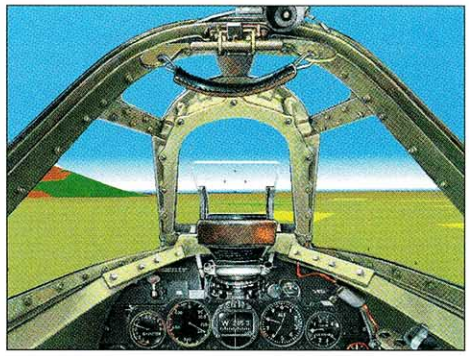
Des Kriegers neue Kleider

Nur wenige Hartgesottene dürften den Titel "Air Warrior" kennen. Dieses Spiel hat zwar mittlerweile den Sprung in die obersten Kultregionen geschafft, bleibt aber, was den Bekanntheitsgrad betrifft, weit hinter den Offline-Konkurrenten zurück. Das möchte Interactive Magic nun ändern. In einer Zeit, in der das Internet in aller Munde ist und sich fast jeder PC-Besitzer nach einem Provider umsieht, startet man mit dem Air Warrior II einen erneuten Versuch. Neben einer normalen Flugsimulation mit über 300 Missionen bietet das Spiel die Option, online gegen unzählige menschliche Widersacher anzutreten. Interessanterweise hat man mehr als nur ein einzelnes Szenario eingebaut. Es stehen einem gleich drei Kriege mit jeweils unterschiedlichen Szenarien zur Auswahl.

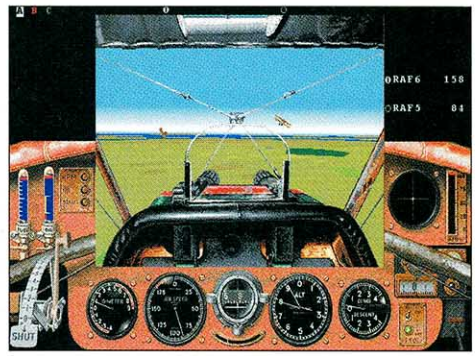


Für Wissensdurstige gibt's auch eine umfangreiche Bibliothek.

Wer den Ersten Weltkrieg bevorzugt, bekommt nette Dreidecker und andere leichte, leinenüberspannte Propellermaschinen geboten. Der Vorteil des Fliegens in dieser Periode ist die relativ geringe Fluggeschwindigkeit, die noch echte Dogfights ermöglicht. Ein wenig schneller geht es dann im anderen Szenario – dem Zweiten Weltkrieg oder im Koreakrieg – zur Sache. Ob über Europa oder in fernöstlichen Gefilden – auch hier wurden die bekanntesten Maschinen digital umgesetzt. Die fliegenden Kisten weisen zum Teil große Unterschiede in der Steuerung auf und lassen sich fast ausnahmslos auch halbwegs so fliegen, wie man es vom historischen Original erwarten würde.



Der Vollbildmodus verschafft den nötigen überblick.



Unter den zahlreichen Cockpitarts ist auch so manches häßliche Entlein.

Doch leider kann der Air Warrior auch so manche Schwachstelle aufweisen. Vor allem fällt die unzeitgemäße und triste Grafik auf. Weder am Boden noch in der Luft geht es sonderlich farbenfroh zu. Details, wie man sie von anderen Flugis her kennt, muß man beim Air Warrior mit der Lupe suchen und das Cockpitdesign sucht auf der Negativskala seinesgleichen. Dafür besticht mit über 130 MB Cockpit-Artwork zumindest die Quantität. Doch ist die drittklassige Grafik wirklich ein Grund, um das Spiel von seiner Einkaufsliste zu streichen? Wohl kaum, denn der Online-Modus ist derart gut gelungen, daß man diese Nachteile schnell vergessen hat, und sich hochmotiviert auf einen der zahlreichen, echt menschlichen Piloten am digitalen Himmel stürzt.

Schadenfreude

Die Steuerung fällt erfrischend einfach und schnell hat man auch den ersten Abschuß erzielt. Es handelte sich zwar auch um einen Neuling, doch die Freude ist trotzdem riesig. Endlich wird man mit unzähligen verschiedenen Flugmanövern konfrontiert, die einem kein computergesteuerter Gegner bieten kann. Wie sonst ist es zu erklären, daß sich hin und wieder sogar der eine oder andere echte Pilot in die Welt der Air Warrior verirrt und dort mit völlig neuen, trickreichen Flugmanövern Furore macht. Hin und wieder trifft sich auch mal ein Grüppchen von Spielern, um gegen eine andere Mannschaft anzutreten. Ganze Firmen-Belegschaften sind zum Teil unterwegs, um sich gegenseitig zu bekriegen, und auch die Jungs von Interactive Magic und Kesmai verbringen zum Teil ihre Freizeit mit diesem Spiel. Wer vom Fliegen einmal genug haben sollte, kann sich immer noch mit dem integrierten Mission-Editor die Zeit vertreiben. Während man in den USA die Möglichkeit hat, über Compuserve eine Verbindung zu anderen Netzpiloten aufzubauen, arbeitet man hier in Deutschland mit dem Anbieter AOL zusammen. Alle nötigen Installationsdaten und die zehn obligatorischen Freistunden liegen dem Spiel schon bei. Wer über ein Modem verfügt und auch nur etwas Wert auf Abwechslung und eine steigende Motivationskurve legt, der ist mit dem Air Warrior II bestens bedient und wird sein Videoarchiv künftig links liegen lassen.

AIR WARRIOR 2

Alternativen:
Flying Corps
Rowan Software/empire Interactive
ca. 100 Mark
ein echter Flugsimulator
selber fliegen

Hersteller: Interactive Magic/ Kesmai
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486DX/50, 8MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Einmaliger Mehrspielermodus via Internet
Vielfalt an Flugzeugen und Szenarien
Integrierter Missionseditor

Kontra
Schwächen bei Grafik und Sound

Spiel-/Dauerspaß:	48 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 81

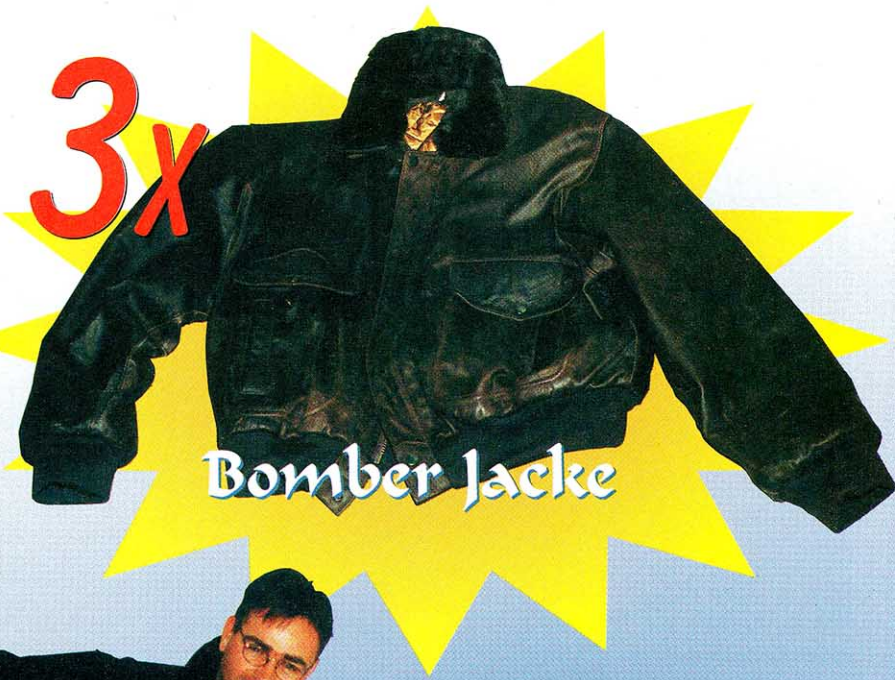
REVIEW

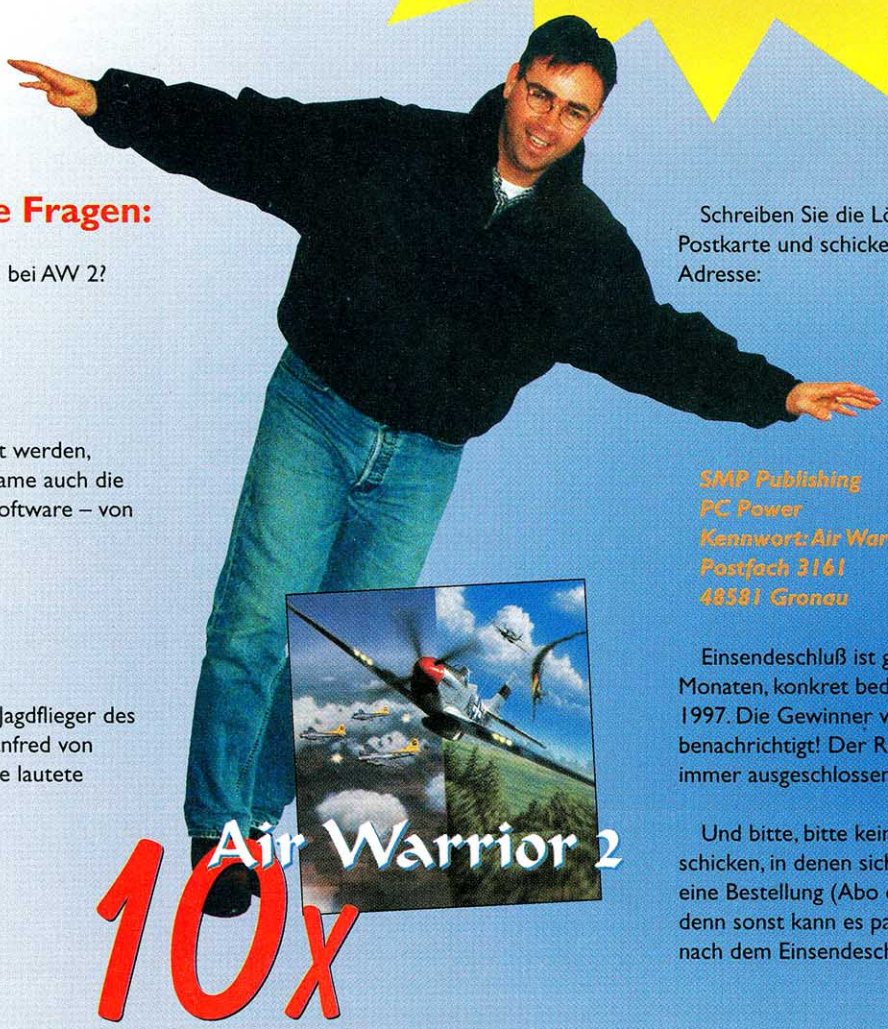
WETTBEWERB!

Exklusiv in PC POWER

Anläßlich des Releases von Air Warrior 2 zeigte sich Interaktive Magic von der besonders spendablen Seite. Exklusiv in PC Power werden neben zehn Exemplaren des großartigen Spiels (Review auf Seite 124) auch drei echte Lederjacken mit ***Air Warrior 2-Aufdruck*** verlost. Diese Exemplare sind nicht im Handel erhältlich und haben – neben einem hohen Material- – auch Seltenheitswert.

Um an eine der Lederjacken oder eines der zehn Spiele zu kommen, müssen Sie die folgenden drei sauschweren Fragen beantworten und dann noch etwas Glück haben, wenn die Hand von Frau Ant... äh... unserer holländischen Glücksfee die 13 Gewinner ermittelt.





Hier kommen die Fragen:

1. Wie viele Missions gibt es bei AW 2?

a) 150
b) 225
c) mehr als 300

2. AW 2 kann online gespielt werden, deshalb gibt's zu jedem Game auch die entsprechende Internet-Software – von welchem Anbieter?

a) AOL
b) DAK
c) PTT

3. Einer der bedeutendsten Jagdflieger des ersten Weltkriegs war Manfred von Richthofen. Sein Spitzname lautete

a) Der grüne Bogenschütze
b) Der rote Baron
c) Der schwarze Ritter

Schreiben Sie die Lösungen auf eine Postkarte und schicken Sie diese an folgende Adresse:

SMP Publishing
PC Power
Kennwort: Air Warrior 2
Postfach 3161
48581 Gronau

Einsendeschluß ist gestern in zwei Monaten, konkret bedeutet das am 15. Mai 1997. Die Gewinner werden per Post benachrichtigt! Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Und bitte, bitte keine Briefumschläge schicken, in denen sich außer Ihrer Karte eine Bestellung (Abo oder so) befindet, denn sonst kann es passieren, daß diese erst nach dem Einsendeschluß bearbeitet wird!

Viel Glück!

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (Windows 95)

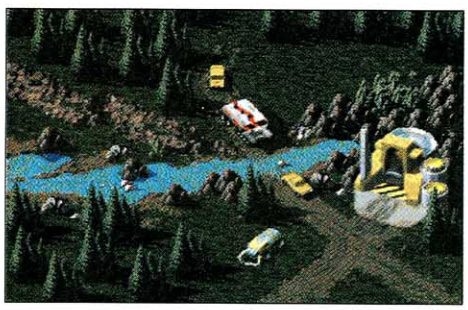
PC POWER PLATIN AWARD

Marco Gremmel weiß nun, wie man Profit aus einem erfolgreichen Spiel ziehen kann.

Vor etwas über einem Jahr befanden sich alle Computerspieler in einem regelrechten Rausch. Die Ursache dafür war Westwoods Echtzeit-Strategie-Knaller, der bei den Spielern einschlug wie selten ein Spiel zuvor. Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt bot bis dahin noch nicht dagewesenen Spielspaß, eine gute Rahmenhandlung und einen unvergleichlichen Mehrspielermodus.

Die Aufgabe des Spielers ist denkbar simpel, jedoch gar nicht so einfach zu vollbringen. Es geht einfach nur darum, die gegnerische Partei auszuschalten. Vor Spielbeginn müssen Sie sich entscheiden, ob Sie auf der Seite der GDI oder der NOD spielen wollen. Je nachdem, für welche Partei Sie sich entschieden haben, stehen Ihnen unterschiedliche Einheiten und Gebäude zur Verfügung.

Der frühe Klassiker unter den Strategiespielen wurde Ende des Jahres mit C&C: Alarmstufe Rot fortgesetzt. Das Hauptaugenmerk lag bei dieser Fortsetzung auf der Netzwerkfunktion. Diese wurde generell überarbeitet, und es war nunmehr möglich, zu acht gegeneinander oder in verbündeten Gruppen den Kampf anzutreten. Des weiteren hatte man eine Reihe weiterer Gebäude und Einheiten integriert. Die echte Neuerung bestand in der Übersichtlichkeit, die dem Spieler beim neuen Teil von C&C geboten wurde. SVGA verschaffte ungeahnte Aussichten.



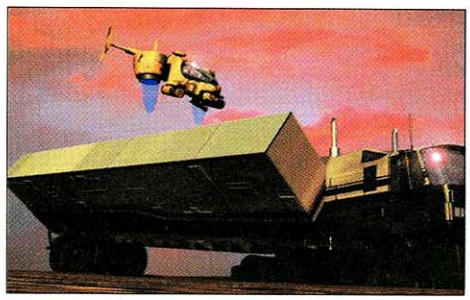


Wie man hier sehen kann, steigerte man die Auflösung auf SVGA-Qualität. Damit gleicht es seinem Nachfolger "Alarmstufe Rot" und wird noch übersichtlicher.

Die Spieler stellten aber schon nach kurzer Zeit fest, daß Alarmstufe Rot besonders zum Einsatz im Multiplay-Spiel etwas zu komplex wurde. Die vielen Möglichkeiten, die neue Gebäude, neue Waffen und Einheiten eröffneten, waren einfach zuviel des Guten. Und die Machtverteilung zwischen den unterschiedlichen Weltmächten war ebenfalls nicht gerade ausgeglichen. Netzwerkspieler freuten sich schließlich über die Möglichkeit, zu acht spielen zu können und die SVGA-Auflösung.

Back to the roots

Mit der SVGA-Version vom ersten C&C-Teil kommt jetzt das "alte" Spiel in ganz neuem Aussehen auf den Markt. Vorausgesetzt, Sie haben keine ernsten Probleme mit Windows 95, unter dem das Spiel ausschließlich gestartet werden kann, erleben Sie den Tiberiumkonflikt einmal aus einer ganz anderen Sicht. Die SVGA-Grafik ermöglicht es Ihnen, auch in großen Schlachten nicht den Überblick zu verlieren und einen Angriff der gegnerischen Partei früher zu erkennen. Die Leiste mit den Einheiten und Gebäuden wurde ebenfalls noch einmal von Grund auf erneuert und sieht jetzt ein wenig ansprechender aus als zuvor.



Ein Orca-Hubschrauber betrachtet die Errichtung des Bauhofes aus der Vogelperspektive.

Brauche ich diese Neuauflage?

Einzig der unverschämt hohe Preis hält jetzt noch vom Kauf ab. Spieler, die noch nie den ersten Teil von C&C in den Händen hielten (gibt es die?), sollten ruhig zugreifen – der Strategie-Bestseller hat nämlich nichts an seinem Reiz verloren. Der gute Sound, das temporeiche Gameplay wurde nur noch in Sachen Grafik gründlich auf Vordermann gebracht. Auch eingefleischte Netzwerkspieler, die auf den ersten Teil schwören, dürfen ruhig einmal einen Blick auf die überarbeitete Neuerscheinung werfen. Doch sollte man bei Virgin auch die Möglichkeit eines günstigen Updates für Besitzer der DOS-Version in Betracht ziehen.

C&C: DER TIBERIUMKONFLIKT

Alternativen:
Warcraft 2
Blizzard Entertainment ● ca. 80 Mark
C&C: Alarmstufe Rot
Virgin ● ca. 90 Mark
Qualitativ sonst kaum etwas

Hersteller: Westwood / Virgin Interactive
Preis: 119,95 Mark

Minimum:
Unsere Empfehlung: Pentium 60, 16 MB RAM, Windows 95, SVGA

Pro
Macht noch immer spielsüchtig
Übersichtlicher und grafisch ausgereifter als die DOS-Version
Laufsicher unter Windows 95

Kontra
Der Preis ist deutlich zu hoch!

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

TOTAL: 93

REVIEW

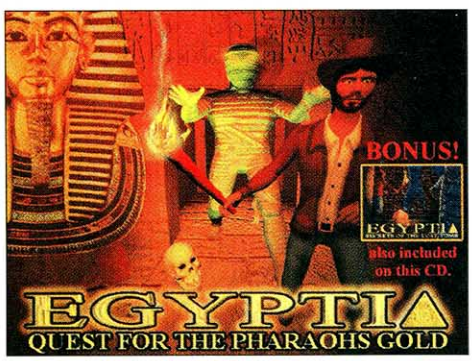
Egyptia

Vielleicht sind Sie auch schon länger im Besitz eines Computers und kennen Spieleklassiker. Dann wird Ihnen schon beim ersten Blick auffallen, daß Egyptia keinesfalls dem Geistesblitz eines jungen Programmierers entsprungen ist. Marco Gremmel klärt auf.

Vor einigen Jahren war ein 286er noch ein besonders hochwertiger und mit unglaublicher Rechenpower ausgestattetes Wunderwerk. Damals sah man auch ein, daß der PC in Sachen Spiel und Spaß mit Konsolen und Commodore-Computern keinesfalls mithalten konnte. Es gab nur einige wenige Games, deren Technik und Aufmache heute bestenfalls noch belächelt wird. Spiele wie Tetris waren die ersten, die den Einzug in die damals noch ungeahnten Möglichkeiten des IBM-Computers wagten. Später hatte jemand die Idee zu Sokoban. Dieser Klassiker fesselte Unzählige an ihre Rechner und verschafften angenehme Arbeitspausen im Büro. Technisch konnte sich das Programm sehen lassen: CGI-Grafik und PC-Lautsprecher-Unterstützung entsprachen dem neuesten Stand der Technik.

Ja, und?

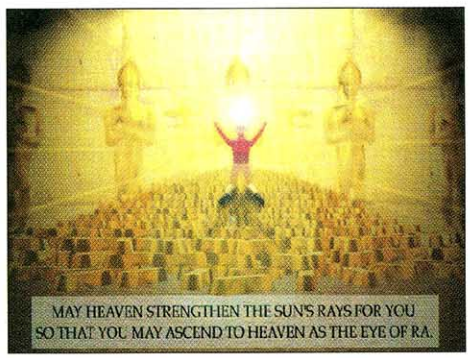
Eben dieses Spiel wurde jetzt neu aufgelegt und speziell für Windows 95 entwickelt. Ihre Aufgabe war und ist es, Obelisken (früher einmal simple Kisten), die scheinbar ohne Muster durch den Raum verstreut herumstehen, an einen für sie vorgesehenen Platz zu befördern. Das einzige Mittel, daß Ihnen dafür zur Verfügung steht sind Ihre beiden Hände. Mit anderen Worten: Sie können die Obelisken ausschließlich durch die Gänge schieben. Ziehen ist nicht! Und aus diesem Grund sollten Sie vor dem Schieben lieber ein wenig nachdenken. Steht ein Obelisk nämlich erst einmal einsam in der Ecke, dann kann ihn keiner mehr retten – und Sie auch nicht, dann ist das Level nämlich verloren.



Als kleiner Bonus ist noch der erste Teil auf der CD enthalten.



Locker spazieren Sie an tiefen Abgründen vorbei



Ganz meine Meinung!



Vor schönen Landschaften plagen Sie sich mit dem Verschieben von Obelisken ab

Alt und neu

Im Gegensatz zu der CGI-Version kann Egyptia mit einer Reihe von Neuerungen aufwarten, an die in der Zeit von IBM-DOS noch niemand gedacht hätte. Eine hochauflösende Grafik (640x480), die eine Indiana Jones-Atmosphäre erzeugen soll und natürlich die 3-D-Ansicht von schräg oben konnte Sokoban seinerzeit nicht bieten. Um nicht ausschließlich mit geklauten Ideen zu hantieren, hat man außerdem noch ein paar zusätzliche spielerische Aspekte integriert. So läuft in vielen Leveln ein böser Skorpion durch die Gegend, der ganz böse wird, wenn Sie ihn berühren. In diesem Fall wird Ihnen Lebensenergie entzogen, die an anderen Stellen im Spiel wieder aufgeladen werden kann. Außerdem haben Sie nur begrenzt Zeit, um eines der knapp 60 Rätsel zu lösen. Doch finden sich in den Labyrinthen verstreute Time-Ups.

Stellt sich natürlich noch die Frage, ob diese technische Neuauflage überhaupt nötig gewesen wären. Die muß wohl jeder für sich beantworten. Auf mich hatte Sokoban seinerzeit einen größeren Reiz als Egyptia heute. In der Zwischenzeit gab es viele Klone, die auf diesem Spielprinzip aufbauten, und die Idee ist eigentlich schon ausgelutscht. Da können auch die spielerischen Neuerungen nicht viel daran ändern – schade eigentlich.

EGYPTIA

Alternativen:
Nur eine einzige: Sokoban
Gibt's in -zig Shareware-Varianten beim gleichen und bei anderen Herstellern

Hersteller: CDV
Preis: ca. 70 Mark

Minimum:
Pentium 60, 6 MB RAM, Windows 95, SVGA

Pro
Gute graphische Aufbereitung
2-D-Sicht für nostalgische Geister

Kontra
Spielerische Neuerungen überflüssig
Bei weitem nicht so fesselnd wie seinerzeit das Original

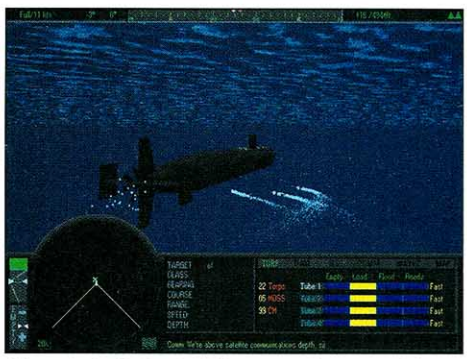
Spiel-/Dauerspaß:	**34 von 50**
Handhabung:	**5 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**11 von 20**

TOTAL: 65

Tom Clancy SSN

Marco Gremmel taucht ab ins blaue Nichts und in die packende U-Boot-Story von Starautor Tom Clancy.

Wer den guten alten Herrn Clancy kennt, der weiß auch, wie seine Romane aufgebaut sind. Meistens spielen militärische Aspekte eine große Rolle. Der Schriftsteller zeichnet sich auch für das Script dieses Spiels verantwortlich. Darin versuchen die bösen Chinesen, die letzten ungenutzten Ölquellen dieser Erde unter ihre Kontrolle zu bringen. Diese Situation stellt eine Gefahr für den Weltfrieden dar. Sie sind Kommandant des gefährlichen und mächtigsten U-Boots der amerikanischen Flotte. Und natürlich haben Sie keine einfache Aufgabe, denn Ihre Entscheidungen können sich vielleicht direkt auf das Schicksal der Menschheit auswirken.



Hier wird wieder Schiffe versenken gespielt...



Da hinten rechts ist Flipper!!



Nicht gerade überwältigend: die eintönige Grafik.

Film-sequenzen vom Besten

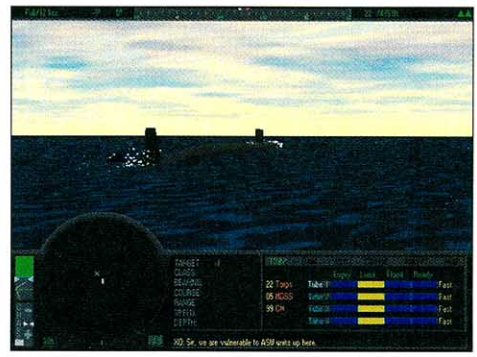
Die Filmszenen, die in SSN geboten werden, sind überaus professionell erstellt und erinnern teilweise an Kinoproduktionen. Die Nachrichten-sendungen, die für das Spiel inszeniert wurden, sind realistisch und von guten Darstellern gespielt, was hoffentlich auch durch die deutsche übersetzung nicht an Professionalität verlieren wird. Der Autor Clancy hat für eine gute Storyline gesorgt und sorgt dafür, daß SSN nicht zu einem sinnlosen Ballerspiel verkommt.

Wenn Sie den Vorspann und die langen Filmsequenzen endlich hinter sich gebracht haben, dann wollen Sie auch endlich mal so richtig mit der versprochenen Action beginnen. Doch hier beginnt die große Enttäuschung. Obwohl Ihnen ein actionge-ladenes und packendes Kampfspiel versprochen wird, sieht die Wahrheit etwas anders aus. Denn dafür sind die Kontrollen des U-Boots etwas zu schwerfällig. Dieses Spiel ist also mehr etwas für Menschen, die sich mit viel Geduld und viel Zeit vor den Computer begeben und auf Realitätsnähe Wert legen.

Verfolgungsjagden wie bei Schleichfahrt werden Sie hier ebenso vermissen wie schnelle Ausweichmanöver und Attacken. Nach Studium des Handbuches und einer längeren Phase für das Vertrautmachen mit den Kontrollen kann es dann losgehen – allerdings nur mit Hilfe Ihrer Tastatur. Ich weiß zwar nicht warum, doch wurde keine Joysticksteuerung implementiert. Gesteuert wird daher umständlich und unsensibel über die Pfeiltasten. Doch müssen Sie sich neben der normalen Steuerung noch eine Vielzahl an andern Tasten merken, die Sie zum Auf- und Abtauchen, zur Waffenbedienung und für Funksprüche benötigen.

Nicht so dolle

Wie bei so vielen Simulationen müssen Sie auch hier einige Wegpunkte abschippern und Feinde ausschalten. Zuvor werden Sie natürlich über den Einsatz informiert und erhalten Befehle und Einsatzziele. Doch aus irgendeinem Grund will einfach keine richtige Atmosphäre aufkommen. Denn allem Anschein nach legte man so großen Wert auf die Filmsequenzen, daß die eigentliche Handlung vernachlässigt wurde. Zwar wird dem Spieler ein guter Stereosound aufgetischt, doch fehlt jede Art der Musik. Die Steuerung reagiert manchmal nicht auf Tastatureingaben, es mangelt an allen Ecken und Enden an den wichtigen Details.



Einzig im Tageslicht ist die Grafik ganz nett anzusehen

Actionfreunde sollten lieber gleich die Finger von SSN lassen, geduldige Simulations- und Strategiehasen können ruhig mal einen Blick riskieren – die Doppel-CD jedoch keinesfalls ungesehen kaufen.

TOM CLANCY SSN

Alternativen:
Schleichfahrt
BlueByte ● ca. 100 Mark

Wolfpack
Novalogic ● kostenlos auf der PC Power 12/96

Slient Hunter
Mindscape ● ca. 80 Mark

Hersteller: Virgin Interactive Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Gelungene Handlung
Professionell erstellte Videos

Kontra
Gameplay nur für Geduldige lange zu ertragen
Bedienung nur mit Tastatur

Spiel-/Dauerspaß:	31 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 62

REVIEW



Ein Warenhaus kann den M1A2 kaum aufhalten



Verstecken nützt nichts mehr – der Feind wurde erspäht

iM1A2 Abrams

Seit seinem letzten Autounfall muß Frank Fischer aus Sicherheitsgründen mit gepanzerten Vehikeln vorliebnehmen.

Manchmal werden Dinge erfunden, erforscht oder entdeckt, die auf den ersten Blick erst einmal nutzlos erscheinen. Wie mag wohl der Erfinder der ersten Währung belächelt worden sein, als er versuchte, sein "Geld" gegen einen nützlichen Wertgegenstand einzutauschen? Wurde nicht das erste Automobil äußerst skeptisch betrachtet, weil man es locker im normalen Schrittempo einholen konnte, und wollte man im Mittelalter nicht auch die Medizin direkt im Keim ersticken? Auch die ersten Panzer machten eine etwas lächerliche Figur und waren im Preis-Leistungsverhältnis eigentlich absolut untragbar.

Schon kleinste Unebenheiten ließen sie stillstehen und die verwendeten Waffen vermochten kaum, einem gestandenen Soldaten einen Schrecken einzujagen. Ein einzelner Kämpfer war ohne weiteres in der Lage, das seltsame und klobige Gefährt aufzureiben.

Es lebe die Forschung!

Doch unbeachtet aller Unkenrufe forschte und bastelte man stetig weiter. Und siehe da – neue Ideen wurden verwirklicht und ausgetestet. Manche waren ebenso lächerlich wie exotisch, manche aber um so effektiver. Man arbeitete nach dem System von "Versuch und Irrtum" und erreichte binnen kürzester Zeit Erstaunliches. Die Räder wurden beispielsweise durch Ketten ersetzt, eine Idee, die vor den ersten Tests von einigen Kritikern anfangs gerne als absurd abgetan wurde. Die integrierten Schießscharten bestanden den Eignungstest nicht, und so entschied man sich schließlich statt dessen für die Anbringung einer Kanone.

Auch wenn die Panzer im ersten Weltkrieg noch nicht die entscheidende Rolle spielten, die sie in den darauffolgenden Kriegen spielen sollten, so wurden sie doch recht schnell zu extrem gefürchteten Objekten. Der strategische Wert eines jeden Panzers war derart groß, daß die Produktion in den Kriegsfabriken bald entsprechend umgerüstet wurde.

> **Man arbeitete nach dem System von "Versuch und Irrtum"**

Wen wundert es da, daß selbst heute, in einer Zeit, da die See, der Luftraum und selbst das All schon für militärische Zwecke verplant sind, der Panzer immer noch eine zentrale Rolle spielt? Besonders die US-Streitkräfte schwören auf die Kampfkraft ihrer neuen Errungenschaft - des M1A2 Abrams. Die erste Bewährungsprobe bestand diese Luxuskarosse schon beim Einsatzes während des Kuwait-Konfliktes. Vor allem seinem Gegenspieler, dem sowjetischen T-72 muß der neue Abrams, so behauptet es zumindest das US-Verteidigungsministerium, gnadenlos überlegen gewesen sein. Von den im Golfkrieg eingesetzten 1.955 Exemplaren des M1A1 wurden nur vier lahmgelegt und ebenso viele geringfügig beschädigt. Glücklicherweise ist keines der Besatzungsmitglieder der Panzerflotte ums Leben gekommen.

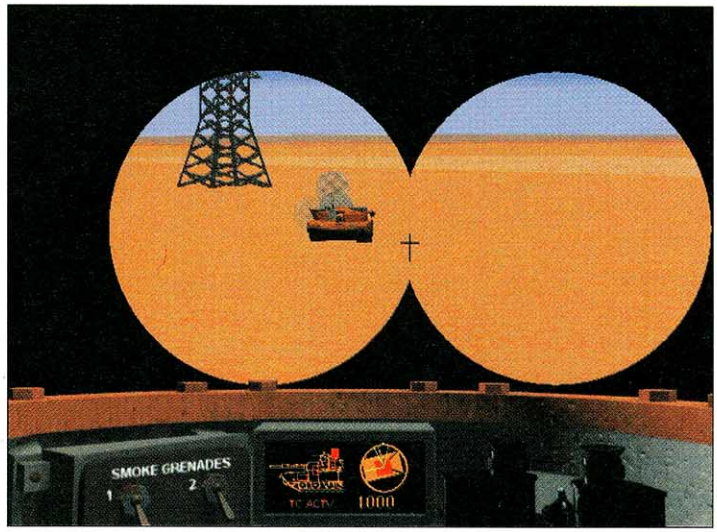
Quit playing games

All die Euphorie, die um den neuen Panzer entstanden ist, muß wohl mittlerweile auch bei den Softwarehäusern Interactive Magic und Charybdis angekomen sein. Flugsimulationen gibt es wie Sand am Meer – warum soll man nicht auch mal wieder etwas für die bodenständigen Spieler tun? Also trommelte man flugs eine Reihe fähiger Leute zusammen, die mit dem Projekt iM1A2 betraut wurden. Und daß diese Leute wirklich fähig sind, sieht man schon an ihren bisherigen Produkten, die den Markt allesamt gehörig umgekrempelt haben.

Zu den bekanntesten Mitarbeitern von Charybdis gehört wohl "Wild" Bill Stealey, der als Simulationspionier und Microprose-Mitgründer in der Vergangenheit von sich reden gemacht hat. Während er sich um die Qualitätssicherung kümmert, wurde die Federführung in die Hände von Arnold Hendrick gelegt, der seinerzeit mit M1 Tank Platoon ein bis dato genrebestimmendes Spiel entwickelte. Auch andere, ehemalige Mitarbeiter des Simulationsspezialisten Microprose sind bei Charybdis oder Interactive Magic gelandet und bringen dort ihr langjährige Erfahrung in die neuen Titel ein.



Dem Gegner ist schon warm geworden – jetzt geht es richtig los



Nun machen wir dem Gegner Dampf

Es wird scharf geschossen

Hauptaufgabe im Spiel ist die komplette Steuerung eines M1A2 Panzers. Die wichtigsten Systeme, die man im Original vorfindet, stehen auch im Spiel zur Verfügung. Komfortabel kann man zwischen den einzelnen Stationen umschalten und jeweils dort eingreifen, wo es im Eifer des Gefechts am wichtigsten ist. Insgesamt stehen einem vier Aufgabenbereiche zur Verfügung. Man schlüpft in die Rolle des Commanders, übernimmt die Geschütze, kümmert sich um die Steuerung des Kolosses oder plant die gesamte Schlachtstrategie. Ist der Kampf erst einmal in vollem Gange, gibt es kaum mehr eine ruhige Minute.

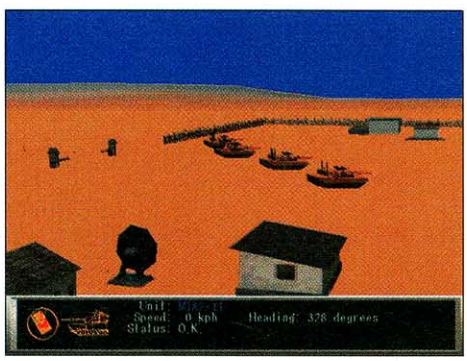
Damit die Simulation nicht zu Streß verkommt und flüssig spielbar bleibt, verzichtete man absichtlich auf die Umsetzung aller Systeme, die man in einem solchen Panzer vorfindet. Ein PC-User ist schließlich in den seltensten Fällen auch Panzerfahrer.

Anm. des Cheffeldwebels: Es sei denn, er ist beim Heer oder besitzt eine Riesenschildkröte, auf der er ab und an reitet...

Trotzdem ist die Steuerung immer noch komplex genug, um auch Simulationsexperten den nötigen Reiz zu bieten. Wie man es von solchen Produkten gewohnt ist, braucht es schon eine gehörige Einarbeitungszeit, bis man den M1A2 auch im Schlaf steuern kann. Zumindest sollte man einmal in das sehr ausführliche Handbuch geschaut haben, das einen nicht nur mit den wichtigsten Systemen, sondern auch mit sämtlichen technischen Funktionen vertraut macht. Natürlich steht auch die obligatorische Online-Bibliothek zur Verfügung.



Ob es wirklich die richtige Entscheidung war, die Panzer aus Glas zu bauen?



Der Konvoi ist startbereit

Die dritte Dimension

All die netten, optischen Tricks, die bei Flugsimulationen aus entsprechender Höhe Furore machen, funktionieren bei "Bodenansicht" logischerweise nicht. Auch M1A2 ist nicht unbedingt ein Spiel fürs Auge. Alles sieht es relativ aufgeräumt aus, und außer ein paar 3-D-Objekten ist nicht allzuviel zu sehen. Besonders in der Wüste fühlt man sich mitunter etwas allein. Dennoch bietet das Spiel immer noch mehr Grafik als die meisten Konkurrenztitel, die überdies zum Großteil eher dem Action-Genre angehören.

Das Spiel bietet nicht nur die Möglichkeit, einen einzelnen Panzer zu steuern, sondern ermöglicht einem sogar das Kommandieren des gesamten Platoons. Eine besondere Herausforderung sind die unterschiedlichen Mehrspielermodi. Per Modem oder Netzwerk tritt man hier gemeinsam mit einem oder mehreren Kollegen gegen die feindlichen Einheiten an. Ein Spieler bekommt dann automatisch das Kommando zugeteilt und hat neben der Steuerung des eigenen Gefährts dann auch noch die entsprechende Koordination zu leisten.

Anders als bei den meisten Konkurrenzprodukten, stellen sich einem bei M1A2 nicht nur Panzer oder Bodenstreitkräfte in den Weg. Neben den normalen T-72 Panzern gibt es noch eine Reihe anderer Panzer, Fahrzeuge, Artillerie, Helikopter und sogar Kampfjets, die für entsprechende Adrenalinschübe sorgen. Allen Simulations- und Panzerfans sein M1A2 hiermit wärmstens empfohlen. Abwechslungsreiche Schlachten und ein technisch tiefgehendes Programm sind ein sicherer Garant für entsprechenden Dauerspaß. Freunde leichtverdaulicher Spiele sollten jedoch etwas vorsichtig sein, denn das Steuern des ultimativen Panzers erfordert Geduld, Geschick und Einarbeitung – nichts für zwischendurch!

M1A2 ABRAMS

Alternativen:
Zeit-/Berufssoldat beim Heer
Mechwarrior: Mercenaries
Activision ● ca. 80 Mark
Armored Fist 2
Novalogic ● ca. 80 Mark

Hersteller: Interactive Magic/ Charybdis
Preis: ca. 99 Mark

Minimum:
486 DX2, 16 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Spielerischer Tiefgang
Ausgereifte Schlachten

Kontra
Etwas triste Grafik
Einarbeitungszeit nötig

Spiel-/Dauerspaß:	**44 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**13 von 20**
Sound:	**13 von 20**

TOTAL: 78

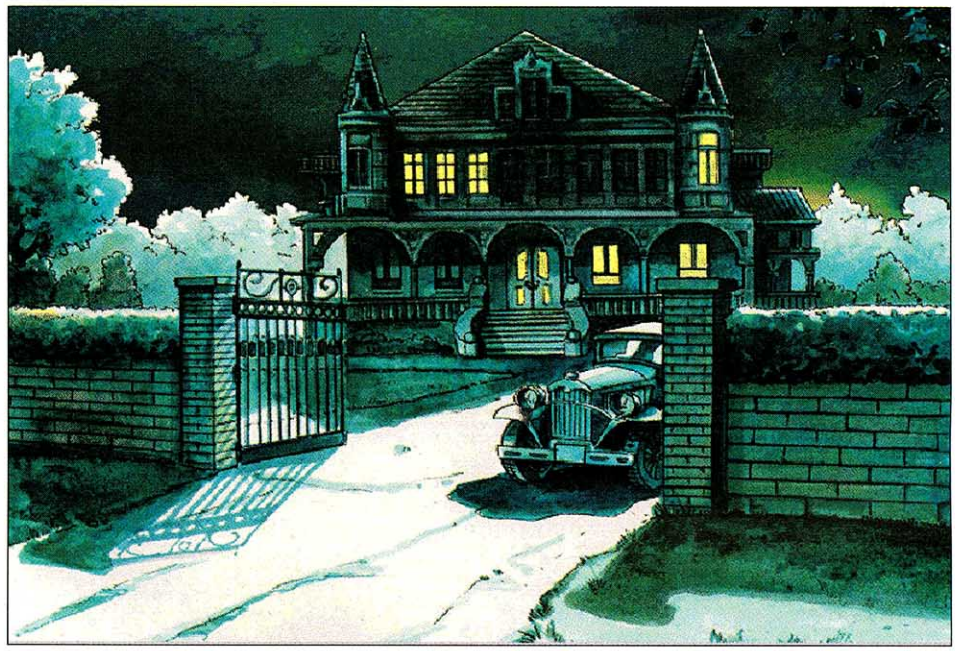
Vermeer

Weil die letzte Lohnabrechnung großzügiger ausgefallen ist als erwartet, ist Frank Fischer schnurstracks zur nächsten Auktion gefahren, um seine Gemäldesammlung zu erweitern.

Mit Erbschaften ist das immer so eine Sache. Entweder ist der Alte seltsamerweise kerngesund und weigert sich beharrlich, das Zeitliche zu segnen, oder es stehen einfach noch zahlreiche, geldgierige Mitverwandte vor einem in der Schlange. Der Traum vom schnellen Geld wird leider nur selten wahr. Doch Träume haben nun einmal die Eigenschaft, daß sie zum Leben dazugehören. Und daß sie sich nebenbei auch noch hervorragend vermarkten lassen, hat vor vielen Jahren ein Spieldesigner namens Ralf Glau erkannt.

Spielspaß pur

Als die beliebtesten Spieleplattformen noch wie Brotkästen aussahen und 16 Farben echten Luxus bedeuteten, konzipierte er Ralf Glau mit Vermeer ein Spiel, das bis dato ganze Spielergenerationen vor den Monitor fesselte. Als zeitgeschichtliche Hintergrundepoche mußten die Wirren gegen Ende des Ersten Weltkrieges herhalten. Im Jahre 1918, um genau zu sein, war die Weltwirtschaft ein wenig aus den Fugen geraten. Deutschland hatte seine Produktion vollkommen auf den Krieg eingestellt, und drohende Reparationszahlungen ließen die Börse kopfstehen.



Onkelchens Anwesen – wird das alles bald mir gehören?

Jeder, der zu dieser Zeit in die Wirtschaft einstieg, war sich sicher, daß er alles aufs Spiel setzte. Aber nur wer den totalen Verlust einkalkuliert, bekommt auch die Chance auf den gesamten Gewinn. Kurz gesagt, die wirtschaftliche Situation dieser Zeit hatte sehr viel mit der unseren heutigen gemeinsam. Natürlich gibt es in einer solch leidgeplagten Epoche auch jede Menge zwielichtes Gesindel, das neidisch zu den Reichgebliebenen hinaufschaut, um dann, sobald sich die passende Gelegenheit bietet, ein paar Kleinteile aus ihrem Sammelsurium zu stibitzen.

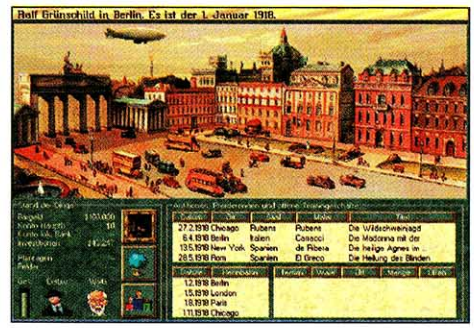
Ein paar solcher Kleinteile, um genau zu sein eine gesamte Bildersammlung von unschätzbarem Wert, wurde erst kürzlich dem lieben, superreichen Onkelchen entwendet. Und wie im diebischen Gewerbe so üblich, hat man sich die Mühe gemacht, die Kollektion hübsch über den gesamten Erdball zu verteilen.

Armer reicher Mann

Der gute Mann stand seiner Sammlung jedoch derart nah, daß er sogar bereit ist, sein gesamtes Erbe dem Finder der Sammlung zu hinterlassen. Aus innigster Nächstenliebe zum armen Onkel erklärt sich der Spieler bereit, die Suche nach den kostbaren Stücken aufzunehmen. Die Portokasse von 100.000 Dollar reicht für die nötigen Transaktionen natürlich nicht lange hin und so ist man bald gezwungen, diversen Nebengeschäften nachzugehen. Neben dem Anbau verschiedener Plantagepflanzen und den,



Igitt – muß ich wirklich Grünschild heißen?

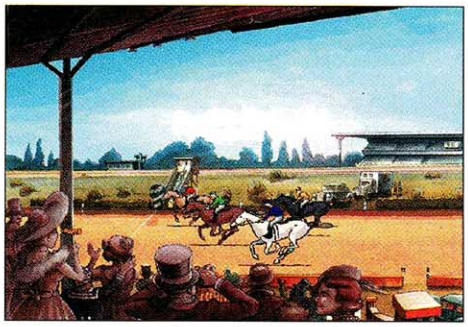


Berlin ist schon eine Reise wert.

Erste Hilfe

Die erste Reise sollte nach Ankara gehen, wo man sein Geld in eine etwa 30 Hektar große Tabakplantage investiert. Vier bis fünf Monatsgehälter landen am besten direkt auf der Bank. Nun fährt man nach Rom und besucht dort zwei Kurse an der Kunstakademie. Danach schaut man kurz bei Onkel Walther vorbei und begibt sich zum Pferderennen, das dort am 1. Februar stattfindet.

Als nächstes steht Chicago auf dem Reiseplan. Dort angekommen, schaut man im Detektivbüro vorbei und läßt von nun an die Verwandtschaft überwachen. Unter "Führung" gibt es nun im Stadtscreen einige zusätzliche Informationen. Ab dem 15. März dürfte dann ein Besuch in Ankara wieder lohnenswert sein, und mit etwas Glück ergibt sich vielleicht sogar gleich ein Termingeschäft. Nun sollte man nicht vor einem kleinen Kredit zurückschrecken und schnell eine zweite Plantage erstehen. Eventuell hat man dann gegen Ende des Jahres bereits das erste Bild erstanden.



Aus der Traum! Diesmal habe ich aufs falsche Pferd gesetzt.



Wenn einer eine Reise tut...die Nachrichten gehören angesichts der politischen Lage dazu.

streßreichen Aktiengeschäft, kann man auch noch andere Geldquellen anzapfen, die jedoch allesamt mehr oder minder risikoreich sind. Nur wer genügend Geld erwirtschaftet, ist auch in der Lage die einzelnen Bilder auf den weltweit angesetzten Versteigerungen zu ersteigern und hat somit am Ende Chancen auf den Sieg.

Vor allem aber gilt es, schneller zu agieren als die lieben Verwandten, die einem das Geld einfach nicht so recht gönnen wollen. Bei Vermeer zählt also nicht der erwirtschaftete Gewinn aus den zahlreichen Geschäften, sondern allein der Fortschritt beim Beerben des Oheims. Und genau diese Hauptaufgabe dürfte wohl das Geheimnis sein, das sich schon hinter dem Erfolg des klassischen Vermeer verbirgt. Ein Spielkonzept, das einem keine langweilige Minute gönnt. Wer sich nur auf das Wirtschaften konzentriert, wird schnell mitansehen müssen, wie ihm die wichtigsten Stücke vor seiner Nase weggeschnappt werden. Wer sich aber nur auf die Auktionen stürzt, dem wird so schnell das nötige Kleingeld ausgehen – insgesamt sicher keine leichte Aufgabe.

Aus alt mach neu?

Wer sich selbst zu den Spieleveteranen zählt und das "Ur-Vermeer" (beispielsweise vom C64) noch in- und auswendig kennt, wird dem Neuling sicher recht mißtrauisch gegenüberstehen. Zu oft wurde man in der Vergangenheit von Neuauflagen diverser Klassiker enttäuscht. Doch die Verschlimmbesserungen halten sich diesmal wirklich in Grenzen. Im Gegenteil – die Vorzüge des alten Wirtschaftssystems wurden dezent aufgearbeitet und ausgebaut. So besteht diesmal die Möglichkeit, Detektivbüros in Anspruch zu nehmen, bei Pferderennen sein Geld zu setzen, Stadtresidenzen anzumieten und vieles mehr. Selbst hartgesottene "Vermeerer" werden einige Zeit brauchen, um alle Optionen auszutesten.

Am interessantesten ist, wie auch bei Vorgänger, die Mehrspieleroption. Sie ermöglicht bis zu vier Spielern gleichzeitig, um das Erbe zu buhlen. In einer netten Runde mit Bekannten wird besonders deutlich, daß es sich bei Vermeer vor allem um ein Gesellschaftsspiel mit allen Vorzügen und Nachteilen handelt. Klar ist jedoch, daß es auch nach mehrmaligem Durchspielen noch jede Menge Freude bereitet.

Am interessantesten ist, wie auch bei Vorgänger, die Mehrspieleroption.

Bei all der spielerischen Finesse hat man jedoch etwas an der Optik gespart, und so darf man auch von der Neuauflage keine technischen Höhenflüge erwarten. Auch wenn die 13 Städte eigens mit unterschiedlichen Musikstücken bedacht wurden, hätte man jedoch durchaus noch etwas Feinarbeit leisten können. Insgesamt handelt es sich aber um ein überdurchschnittlich gut gelungenes Spiel, dem es vielleicht endlich mal wieder gelingen könnte, mehrere Spieler in geselligem Halbkreis um den Monitor zu vereinen. Wer auf seine Privatsphäre am Computer trotz allem nicht verzichten möchte, kann sich auch via Netzwerk mit den anderen Kunstfreunden messen. Fehlende Spieler werden automatisch durch relativ intelligente Computergegner ersetzt.

Kunstfreunden, Glau-Anhängern und geselligen Wirtschafts-Strategen ist dieses Spiel bedingungslos zu empfehlen. Fans von Hardcoresimulationen sollten jedoch vorsichtig sein und eventuell vor dem Kauf probespielen.

Anm. des Chefsimpels: Aua... Ich glaube, wir müssen bei der nächsten Red-Kon doch mal über die unter Umständen eintretende, mißbräuchliche Benutzung des Wortes Hardcore sprechen.



Nach getaner Arbeit ist gut ruh'n...



Ob James mich wohl passieren läßt?

VERMEER

Alternativen:
Risiko
Hasbro Interactive ● 99,95
Bundesliga Manager 97
Software 2000 ● ca. 80 Mark
Elisabeth I.
Ascon ● ca. 60 Mark

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486DX2, 8 MB RAM (DOS)
Pentium/60, Win95, 8MB (Windows)

Pro
Geniale Mehrspieleroption
Nette Verbesserungen zum Oldie Gesellschaftsspielcharakter

Kontra
Mittelmäßige Grafiken

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	10 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL: 75

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder

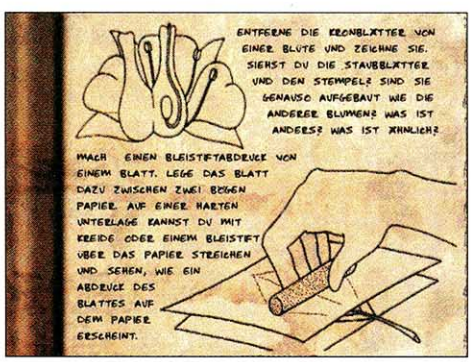


Das Angebot an speziell für Computerzwerge entwickelter Software wird immer größer. Markus Brodrick stellt wieder die besten Titel unter den Neuerscheinungen vor.

Ein kleines Stück Garten

Hersteller: Funsoft

Schade, daß so viele Kinder in einer engen Wohnung in der Stadt leben müssen. Rings um ist alle Erde von Beton und Teer verdeckt, nur wenige Tiere verirren sich in den Lebensraum des Menschen. Wer Pech hat, darf noch nicht einmal eine Miezekatze bei sich wohnen lassen. Nicht nur wir Erwachsenen entfernen uns immer weiter von der Natur. Auch unsere Kinder sind von diesem Prozeß betroffen. Vielleicht konnten Sie als Kind noch über die Felder laufen und bei dem nächsten Bauern Tiere aus nächster Nähe kennenlernen. Bei Ihrem Kind sieht die Umwelt wahrscheinlich schon anders aus, der Besuch in Stadtpark und Zoo muß oft den eigenen kleinen Garten ersetzen. Wie sollen Kinder da noch lernen, was auf solch einem kleinen Stück Grün alles kreucht und fleucht?



Viele kleine Experimente machen nicht nur Spaß, sondern bringen auch verborgene Dinge näher

Diese oder ähnliche Gedanken waren es wahrscheinlich, die die Programmierer dazu bewogen, ein kleines Stück Garten auf den Monitor des heimischen PCs zu holen. Nicht, daß ein solches Programm die Schönheit und Vorzüge eines eigenen kleinen Stückchen Erde ersetzen könnte, aber wir fanden diese Software gut genug, um mehr als einen kurzen Blick darauf zu werfen.

Klein, aber fein

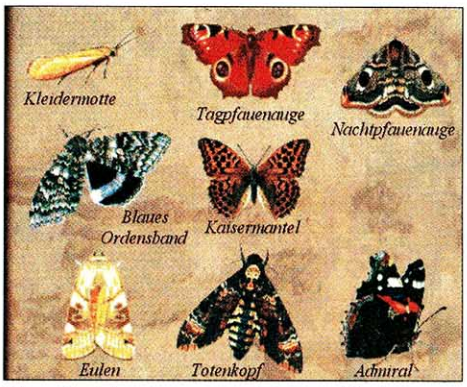
Der kleine Garten, hineingeholt in den PC, ist ein eigenständiges kleines Ökosystem. Dort gibt es nicht nur, genau so wie im natürlichen Vorbild, eine Menge großer und kleiner Tiere und Pflanzen, sondern auch die vier Jahreszeiten. Mit simplen Mausklicks kann sich der Besucher dieses Fleckchens eine gewünschte Jahreszeit herbeiholen und genau beobachten, welche Veränderungen geschehen. Der kleine Garten im PC ist zwar nicht warm und von der Sonne beschienen, aber er ist gut überschaubar und



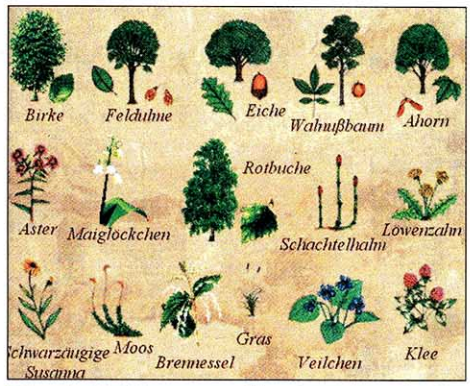
Herbst. Viel bunte Farben malen schöne Bilder, aber bald kommt der weiße Winter

immer präsent. Dieses Programm macht nicht nur großen und kleinen Kindern Spaß, auch deren Eltern können eine Menge wissenswerter Informationen beziehen.

Als interaktive CD-ROM bietet dieser Titel nicht nur eine Menge wirklich gut gezeichneter Bilder und glasklar aufgezeichnete Audiofiles. Auch die Hintergrundinformationen zum Thema sind gut gemacht. Mittels einfacher Schaltflächen gelangt der große oder kleine Benutzer der Software zu weiteren Bereichen. Neben dem 3-D-Ökosystem, dem kleinen Garten selbst, findet sich der dazu passende Naturführer, der Auskünfte über zahlreiche Tiere und Pflanzen gibt, die mit einem



Man glaubt es kaum, so viele verschiedene Schmetterlinge kann es in einem kleinen Garten geben



Wer ein Weilchen genau hinschaut, kann bald viele Pflanzen von ihren Nachbarn unterscheiden

kurzen Text und liebevoll gestalteten Grafiken beschrieben werden.

Zusätzlich zum Stichwortverzeichnis der im Garten lebenden Tiere und Pflanzen finden sich im Naturführer noch Kapitel über eigenständige Themenbereiche, wie "Nahrungsketten" und "Gäste zum Abendbrot". Mehr für den Praktiker unter den Gartenfans sind verschiedene kleine Experimente gedacht. Mit einfachen Hilfsmitteln und ein wenig Geduld werden experimentierfreudige Kinder viele winzige Bewohner des realen Gartens näher kennenlernen und das Zusammenleben der vielen Arten besser verstehen können.

Kleine große Welt

Natürlich wußten die Programmierer, daß allen Kindern, wie schön der Garten auch sein mag, irgendwann einmal ganz schön langweilig ist. Draußen, im richtigen Garten, regnet es schließlich auch von Zeit zu Zeit. Für trübe Tage gibt es in dem Programm vier verschiedene Spielaktivitäten, die natürlich alle ein wenig mit dem Grundthema zu tun haben. Uns gefiele das kleine Stück Garten sehr gut. Insbesondere die vielen Zeichnungen, denen deutlich anzusehen ist, daß sie liebevoll erstellt wurden, verbreiten gegenüber anderen Spielen oder Lernspielen eine geradezu idyllische Atmosphäre. Wir meinen, daß diese Software eine prima Ergänzung zu praktischen Gummistiefel- und-Schüppe-Gartenerfahrungen sind.

Auch die technische Seite dieses Lernspiels fiel gut aus. Die Software läuft problemlos, alle Funktionen des Spiel präsentieren sich auch ungeübten kleinen Computerbenutzern einfach und übersichtlich. Erfreulich ist, daß das Programm keine Schwierigkeiten mit unterschiedlichen Windows-Konfigurationen hat. Dieser Titel läuft, zumindest unter Windows 95, komplett von der CD, es gibt keinerlei Installationsroutine zu beachten und es wird kein einziges Byte Festplattenkapazität verbraucht.

TerraTopia

Hersteller: Funsoft

Kinder lieben kleine Abenteuer. TerraTopia ist ein Adventure für Kids. Das Rezept, nach dem TerraTopia gestrickt wurde, ist aufmerksamen TV-Konsumenten bereits aus einschlägigen Zeichentrick-Serien bekannt. Auserwählte, besonders begabte Kinder erhalten besondere Kräfte, mit deren Hilfe sie die Welt retten oder zumindest entscheidend verbessern können. Die Helden dieser Geschichte sind die TerraTroopers. Diese Gruppe von Kindern mit ganz individuellen Begabungen hat die Aufgabe, ihre Welt namens TerraTopia vor allem Unheil zu bewahren. Sind sie erst als Mitspieler den TerraTroopers beigetreten, erhalten Sie als Erkennungsmerkmal ein eigenes Tierzeichen, ein sogenanntes Tier-Totem. Das Totem verleiht dem Besitzer besondere Kräfte, mit denen er sich in der Gruppe der TerraTroopers nützlich machen kann.

Mystische Welt

Gleich nach dem Spielstart kann das Abenteuer beginnen. Die Welt TerraTopias präsentiert sich mit einer Mischung aus Mystik und schwierigen Rätseln. Alle Orte TerraTopias haben gemeinsam, daß es gibt immer eine Aufgabe für mutige Weltenretter gibt, die nur mit schlauem Überlegen und geschickter Anwendung von Hilfsmitteln gelöst werden kann. Fast schon nebenbei entdeckt der Spieler Gegenstände wie einen Kalender der Azteken, die es zu verstehen und benutzen gilt. In TerraTopia sind Spiel und Lerneffekt geschickt kombiniert, es gibt immer etwas zu entdecken. Auch TerraTopia orientiert sich an der Natur. Viele Informationen aus dem Spiel gehören in die frühe Geschichte der Erde, andere sind auch heute noch aktuell.



Hier beginnt die aufregende Reise in eine unbekannte Welt

Wußten Sie schon, daß die Wurzeln wilder Feigenbäume das Erdreich in Tiefen bis zu 120 Meter durchdringen können? Informationen über Natur und Umwelt gehören zu den wichtigsten Bestandteilen dieses Spiels. Grundgedanke der Spielidee ist es, Kindern nahezulegen, daß alle Menschen gemeinsam mit einer Vielzahl weiterer Lebewesen aus der Welt der Tiere und Pflanzen einen gemeinsamen Planeten teilen. Diese Welt wird nur solange ein angenehmer Aufenthaltsort bleiben, wie alle Bewohner verantwortlich mit ihrem Lebensraum und der Natur umgehen. Kombiniert mit einigen kniffligen Rätseln und einer Spielidee, die Kinder durch ihre Mischung aus Mystik und Abenteuer anspricht, entstand bei Funsoft ein Game, daß manchen verregneten Frühlingstag vergessen lassen kann.



Hohe Berge und kalte Gletscher, überall warten überraschungen auf die mutigen TerraTrooper



Manche Rätsel lassen sich nur lösen, wenn alte Aufzeichnungen sorgfältig studiert werden

Technik für Kids

TerraTopia ist eine Software, deren angenehme Eigenschaften überwiegen. Auch wenn Zeichenstil und Spielinhalt sich an zur Genüge aus dem Fernsehen bekannte Kinderserien anlehnen, ist das Spiel nicht schlecht. Zudem

Bitte umblättern ☞



Kinfflig, knifflig. Um hier weiterzukommen, muß erst die geheime Runenschrift entziffert werden

kommt TerraTopia ohne Gewalt aus. Dieser Punkt ist uns wichtig und gefiel uns gut. Sicherlich waren die Macher der Software derselben Meinung wie wir, Gewaltdarstellung und Ballerei haben in für Kinder entwickelten Spielen einfach nichts zu suchen.

TerraTopia ist komplett. Speziell bei Software für Kinder freuen wir uns immer über eine Kartonverpackung. Der recht solide Kasten verhindert zuverlässig, daß CD, Handbuch zum Spiel und weiteres Zubehör im Kinderzimmer getrennte Wege gehen. TerraTopia lief auf unseren Testrechnern technisch problemlos. Die CD läuft unter Windows 3.11 sowie unter Windows 95. Lediglich der QuickTime-Client, der den "Motor" der Videosequenzen des Games bildet, ist von der älteren Sorte. QuickTime 2.xx deinstalliert gnadenlos neuere Versionen. Sollten Sie bei Ihrer Arbeit am PC auf einen 32 BIT-QuickTime Client angewiesen sein, sollten Sie bei der Installation des Spiels vorsichtig vorgehen und sich vergewissern, daß Sie über das Original der Ursprungsversion verfügen (Sonst geht es Ihnen nämlich genau so wie mir, QuickTime 32 ist nun futsch. Der Red..).

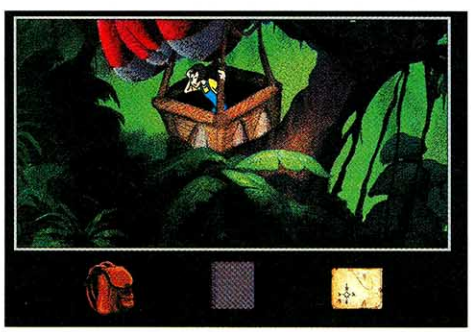
Ansonsten gab es keine weitere Kritik. Das handbuch zum Spiel ist ausführlich genug, alle Punkte, die im Spiel nicht eingehend erläutert werden, finden hier ihre Erklärung. TerraTopia ist ein Adventure, daß Kinder, die schon mit dem PC umgehen können, schnell in seinen Bann zieht. Auch wenn der Computer sicherlich nicht das beste Kinderspielzeug ist, dieses Spiel kann den einen oder anderen grauen Nachmittag bunt werden lassen.

Fazit: Empfehlenswert.

Insel der Geheimnisse

Hersteller: Virgin

Auch die Jüngsten unter den Computerbenutzern ruft das Fernweh. Leider werden die Reise in die Ferne und die Suche nach dem Abenteuer oft von ganz alltäglichen Pflichten verhindert. Schule, Hausaufgaben und das lästige Abtrocknen nach dem Abwasch stehen so manchem Nachwuchs-Jules-Verne erheblich im Weg. Zum Glück gibt es eine Gruppe von Erwachsenen, die dieses Problem erkannt haben und auf ihre ganz eigene Weise Abhilfe schaffen wollen. Spieleprogrammierer scheinen nicht nur ein Herz für Kinder zu haben, sie schaffen auch Games, die der Suche nach dem Abenteuer in der Ferne Vorschub leisten. Nach wie vor ziehen Bücher wie Louis Stevensons "Schatzinsel" ganze Generationen von Kindern in atemlosen Bann. Die Insel der Geheimnisse greift den alten Wunsch aller Kinder, möglichst weit von Zuhause entfernt auf die Suche nach verborgenen Schätzen zu gehen, neu auf.

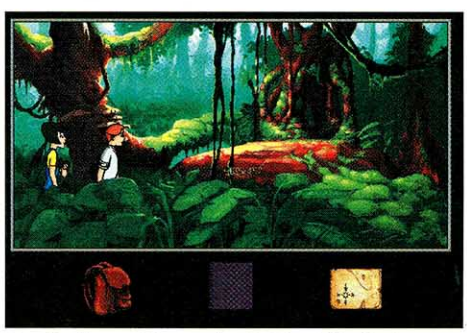


Bruchlandung! Hoffentlich haben alle Passagiere des Ballons heile Mutter Erde erreicht!

Unglaubliche Ballonfahrt

Ferne Inseln, exotische Tiere, gefährliche Vulkane, verschollene Schiffswracks und verborgene Schätze – ausreichend Stoff, um jedermanns Phantasie auf Trab zu bringen. Das Storybook der Insel der Geheimnisse beschreibt die abenteuerliche Geschichte von Will, Lily und Thomas, die trotz aller Warnungen zu einer Ballonfahrt in das Ungewisse aufbrechen. Ein schwerer Sturm treibt den Ballon weit fort, gerade noch kann eine Notlandung in unbekanntem Gebiet gelingen. Die Reise führte die Abenteuerlustigen zu einer einsamen Insel, die in keiner Karte aufgeführt ist. Glücklicherweise wurde keiner der Passagiere des Ballons bei der Bruchlandung verletzt. Unseren Freunden bleibt, ob wohl oder übel, nichts weiter übrig, als die Insel zu erkunden. Schon bald steht fest, daß das Eiland nicht nur von dichtem Dschungel überwachsen ist, sondern daß der Vulkan, der sich hoch über den Boden erhebt, äußerst aktiv ist und geradezu auf einen Ausbruch wartet. Keine hübsche Situation, nicht wahr?

So viel zur Vorgeschichte. Gelandet ist gelandet, und vorerst besteht keine Möglichkeit, den gestrandeten Ballon wieder flott zu machen. Also heißt es, die Insel möglichst rasch zu erkunden, sich zu orientieren und möglichst viele nützliche Dinge zu finden, die in schwierigen Situationen helfen können. Während der langen Wege durch den aufregenden tropischen Dschungel stellt sich heraus, daß dieser kleine Fleck im weiten Ozean mehr zu bieten hat als einen Vulkan und heiße Quellen. Anscheinend wurde die Insel schon vor langer zeit von unbekannten Besuchern heimgesucht. Die Fremdlinge hinterließen an vielen Stellen Zeichen ihrer Anwesenheit, merkwürdige Rätsel und Hinweise auf einen verborgenen Schatz.



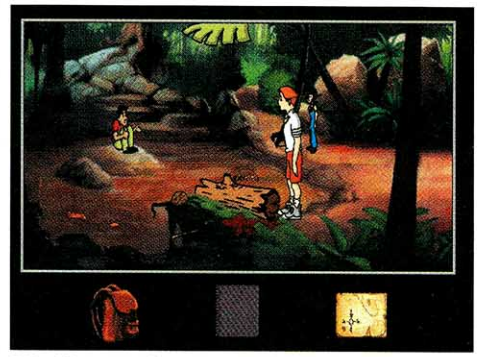
Der Dschungel ist undurchdringlich, doch einige Pfade scheinen begehbar zu sein

Die Insel der Geheimnisse ist ein waschechtes Adventure, wenn auch für einen etwas jüngeren Kreis von Spielern als gewöhnlich. Ausgerüstet mit einem Rucksack, um gefundene Gegenstände transportieren zu können, einer einfachen Karte und einem Tagebuch ziehen unsere Helden aus, um ihr Glück zu machen. Während der Suche nach dem verlorenen Schatz stoßen die kleinen Abenteurer auf viele knifflige Situationen. Schwierige Hindernisse auf dem Weg der Gefährten lassen sich nur mit den richtigen Hilfsmitteln umgehen oder überbrücken, knifflige Puzzles lassen sich nicht ohne ein Weilchen nachzudenken lösen.

Techniker gesucht

Die kleine Insel ist ein ziemlich spannendes Spiel. Wie bei allen Titeln, deren Videosequenzen mit der Hilfe von QuickTime erstellt wurden, macht das Game erst richtig Spaß, wenn der Rechner schnell genug ist. Die Videosequenzen verlangen nach einer flotten CPU und einem CD-ROM-Laufwerk, das zügig zur Sache geht. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, läuft das Spiel ohne großen Aufwand komplett von der CD und nervt nicht mit langen Ladezeiten. Einen kleinen Haken konnten wir dennoch finden: Die kleine Insel verlangt nach einer Farbtiefe mit genau 256 Farben. Bei jeder größeren Farbtiefe verweigert die Anwendung rigoros den Dienst. Es ließ uns schmunzeln, daß der Hinweis auf diesen Umstand mit Hilfe einer Original-Apple-Fehlermeldungsbox angezeigt wird. Wie immer, weisen wir an dieser Stelle die Spieleentwickler darauf hin, daß die verpönten "Dosen" eigentlich mit jeder gewünschten Auflösung und Farbtiefe problemlos laufen. Für Sie jedoch gilt, daß Sie sich von diesem kleinen Ärgernis den Spielspaß auf keinen Fall verderben lassen sollten.

Fazit: Empfehlenswert



Wie können wir unseren Chefredakteur retten, ohne ihn im heißen Schlammloch zu rösten (vielleicht wollen wir das ja sogar!)

Ponky's Abenteuer Kopfrechnen

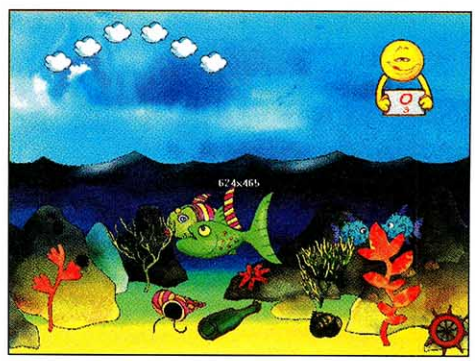
Hersteller: Engel Edition

Ponky's Abenteuer Kopfrechnen ist ein Mathe-Lernprogramm für Kinder in den Grundschulklassen. Die Software empfiehlt sich selbst für Kinder in einem Altersraum zwischen sechs und neun Jahren. Komplett in Deutschland entwickelt, wird diese CD als "Motivierende Multimedia-Lernsoftware" angeboten. Der Lerninhalt von Ponky's Abenteuer Kopfrechnen wurde von Pädagogen entwickelt und soll gezielt das schnelle logische Denken fördern. Damit dieses Ziel erreicht werden kann, wurden die Rechenaufgaben in vier Schwierigkeitsstufen eingeteilt, angefangen mit dem Zahlenraum bis 20, der in etwa dem Lernziel von Erstkläßlern entspricht, bis zum Zahlenraum bis 100.

Im Zahlenraum bis 100 wird zusammen mit dem kleinen und großen Einmaleins der Zehnerübergang geübt. Diese Aufgaben sind schon etwas anspruchsvoller und fordern Lernanfänger. Damit die vielen Mathe-Aufgaben nicht zu schnell nervig werden, haben die Programmierer für viele bunte und animierte Grafiken gesorgt, die den grauen Lernalltag etwas auflockern.

Zusammen geht's besser

Niemandem macht es Spaß, ganz alleine vor dem Bildschirm zu sitzen und dem Laster des Lernens zu frönen, auch Kindern nicht. Damit die lästige Lernerei nicht ganz so einsam macht, können die Spieler auswählen, ob sie alleine spielen möchten oder mit der Hauptfigur des Spiels, Ponky, um die Wette rechnen wollen. Das Spiel beginnt mit einem Auswahlbildschirm, von dem aus es zu den verschiedenen Lernaufgaben geht. Ob plus, mal, minus, am größten oder am kleinsten, alle schwierigen Aufgaben für Schulanfänger sind grafisch nett gestaltet und zahlreiche kleine Animationen lockern das Bild auf.



Oops, haben die bösen Fische etwa alle süßen kleinen Zahlen gefressen?

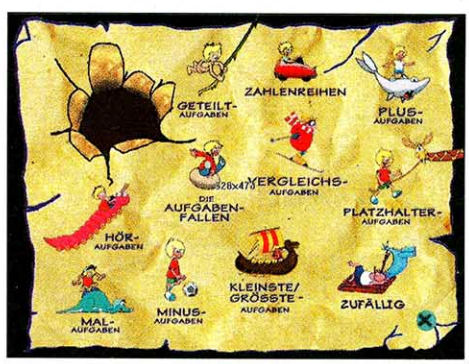
Leider hat Ponk's Abenteuer Kopfrechnen keinen Multiplayer-Modus. Diesem kleinen Mangel ist so gut wie möglich Abhilfe geschaffen worden. Mehrere Spieler können nacheinander zum Wettkampf antreten, der beste Rechenkünstler findet sich ganz oben in der Bestenliste des Spiels wieder. Dieser Touch von alten Arcade-Games gibt dem Lernspiel ein witziges Outfit. Vielleicht beflügelt die Rangliste der besten Spieler ja die Mathe-Leistungen Ihrer Sprößlinge zu ungeahnten Höhen.

Kleine Sorgen

Ponky's Matheabenteuer laufen unter Windows 95. Zusammen mit dem Spiel werden die Treiber für Microsoft's DirectX installiert. Aus nicht nachzuvollziehenden Gründen funktionierte trotz sorgfältigstem Befolgen aller Hinweise der Ton nicht so recht.



Na, ist das nicht ein nettes Türschild für die heiligen Hallen der Kinder?



Eine Menge verschiedener Aufgaben lassen keine Langeweile aufkommen

Bitte umblättern ☞

Weder Sprecher noch Ponky's Texte waren zu hören, lediglich die normalen Geräuscheffekte waren der Soundkarte des Testrechners zu entlocken. Mit Sicherheit ist diese Panne auf unseren Testrechner begrenzt, machen Sie sich also keine Sorgen.

Ein anderer, viel wichtigerer Punkt dieser Software ist das Alter der Benutzer-Zielgruppe. Das Programm eignet sich für Kinder ab dem zarten Alter von sechs Jahren. Falls Sie es überhaupt für sinnvoll halten, so junge Kinder bereits mit dem PC umgehen zu lassen, sollten Sie die Arbeit am Bildschirm lückenlos begleiten. Für Kinder ist die Arbeit am PC oft anstrengen, außer dem Umgang mit der Software muß auch noch der Rechner bedient werden. Vielleicht macht es Ihnen ja genauso viel Spaß, Mathe zu üben, wie Ihren Kindern.

Fazit: Bedingt empfehlenswert

Die Abenteuerwelt der Wörter

Hersteller: 7th Level

Schnell, bunt, witzig und ein bißchen schräg, so präsentiert sich Die Abenteuerwelt der Wörter auf dem Monitor Ihres PCs. Viele Programme aus dem Bereich Edutainment habe ihren Ursprung nicht im deutschen, sondern im amerikanischen Sprachbereich. Die entsprechenden Umsetzungen sind dann mehr oder weniger gelungen. Das Programmierteam von 7th Level machte seine Arbeit jedenfalls sehr gut, weder die Software noch die dazugehörigen Handbücher zeigten irgendwelche Punkte, an denen es größere Kritik zu üben galt.

Die Abenteuerwelt der Wörter führt den Spieler und seine pfiffig gezeichneten Begleiter Howie, einem Teddy-ähnlichen Wesen und Stinky, dem freundlichen, aber nicht eben wohlriechenden Skunk, zu einem Ort, der für viele Kinder einen leisen Schrecken hat. Der Lesesaal einer Bibliothek ist der Startpunkt aller weiteren Aktionen. Von hier aus brechen alle Kandidaten zu den verschiedenen Lernspielen auf. Es kommt, wie es kommen muß, sowohl animierte Grafiken, witzige Texte als auch ein buntgemischter Lerninhalt führen unweigerlich zu der Erkenntnis, daß große Ansammlungen von Wörtern nicht zwangsläufig zu staubigen Bücherregalen in dumpf riechenden, modrigen Gebäuden führen. Die wunderbare Welt der Wörter zeigt auf spielerische Art und Weise, daß Sprache und Schriftsprache nicht nur reines Auswendiglernen bedeuten, sondern auch zu spannenden Geschichten oder Freude an der Lernaufgabe ausufern können.



Vielleicht mildert die große Kälte Stinky's ganz außerordentliches Odeur



Von der Lesehalle der Bibliothek aus starten wir zu allen weiteren Aktivitäten



Au weia! Dieses Gefährt springt nicht an. Wer kann es starten?

Lernen ohne Qual

Die Abenteuerwelt der Wörter bietet Ihnen sechs verschiedene Lernspiele. Jede der Spieletappen konzentriert sich auf einen eigenen Bereich. Es geht vom einfachen Wörterraten mit nettem Buchstabiereffekt über Reime bilden zum Ordnen von Begriffen nach Sachgruppen und so weiter und so fort. Jede Spielaktivität wird von wirklich witzig gezeichneten Comics begleitet, in denen weder Wortwitz noch die reine Schadenfreude (die ja bekanntlich die einzig wahre Freude ist! Der Red..) zu kurz kommen. Den Mitarbeitern unserer (zugegebenermaßen hämischen) Redaktion gefiel am besten eine Stelle des Programms, bei der, einiges Geschick vorausgesetzt, mit genügend richtigen Lösungen ein gefesseltes Stinktier einem, wohlgemerkt parfümierten, Wannenbad zugeführt werden kann. Die Mimik des armen Viehs ist einfach zu schön. Durch den ganzen Programmverlauf ziehen sich Lernübungen, die immer mit genügend Kurzweil verbunden sind, um den Spaß an der Arbeit nicht aus den Augen zu verlieren.

Gut gestaltet

Der Abenteuerwelt der Wörter ist in jeder Beziehung anzumerken, daß das Programmierteam mit Liebe zum Detail und Sorgfalt an der Arbeit war. Die Software als solche funktioniert absolut problemlos, hält sich an die gängigen Windows 95-Standards und läßt sich ebenso problemlos installieren wie deinstallieren. Auch die Kurzanleitung zur CD fiel recht umfangreich aus und läßt keine Fragen offen. Besonders gut gefiel uns, daß dem Programm ein Arbeits- und Lösungsheft beigefügt wurde, das viel Ähnlichkeit mit dem in Grundschulen verwendeten Material hat. Die Umsetzung dieses Titels in die deutsche Sprache kann nur als rundum gelungen bezeichnet werden. Hier ist deutlich zu merken, daß ein Team mit ausreichender Erfahrung mit dieser Aufgabe betreut wurde (Ich gebe jetzt und hier ganz offen zu, daß ich befangen bin. Als ich im Lesesaal der Bibliothek auf das Schildchen "Romane" klickte, erklang prompt die Stimme des bekannten Hörspielsprechers Hans Paetsch, der mir von meiner allerallerersten Tom Sawyer-Hörspiel-LP immer noch bekannt ist.). Liest man den Abspann des Begleitheftes, kann schon an der Stärke des an der Produktion dieser Software beteiligten Teams erkannt werden, daß es sich um ein Profi-Produkt handelt.

Fazit: Sehr empfehlenswert

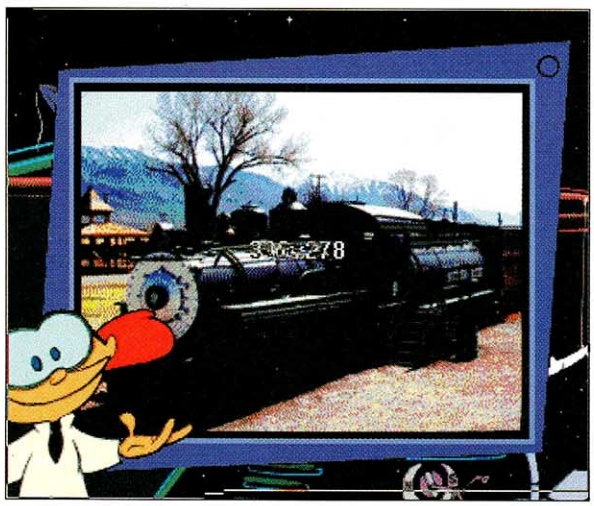

Nur 9,90 Mark
DM 9,90 Sfr 9,90 öS 80
Ausgabe 2
CD Power
Zwei Vollversionen
Unverbindliche Preisempfehlung
2 Vollversionen
THE CHESSMASTER 3000
Spielstarkes und komfortables Schachprogram
Komplett in Deutsch
2
Uneingeschränkte Vollversionen
ADVANCED SIMULATOR SERIES
BURNING STEEL 2
GUADALCANAL 1942-43
Ein Leckerbissen für Strategiefans
Jetzt im Handel

The Universe According to Virgil Reality

Markus Brodrick entdeckt für Sie das Universum – begleiten Sie einen Redakteur durch ein Forschungsabenteuer der anderen Art.

Von Zeit zu Zeit gelingt manchem Programmierer der große Wurf. Nach langer, harter Arbeit ist ein neues Programm fertiggestellt worden, und die Präsentation im Licht der Öffentlichkeit wurde zum vollen Erfolg. Bange Momente stehen noch aus, wenn die Kollegen von der Fachpresse das Objekt der Mühen ins Visier nehmen und einen mächtigen, kritischen Leserstrahl aufblitzen lassen. Wird die Neuschöpfung dem Anprall der Volksmeinung standhalten können? Wenn ja, heißt es "Glück gehabt" und es kann daran gehen, die Früchte der Arbeit zu genießen.

Leider gibt es bei der ganzen Angelegenheit sowohl für den Programmierer als auch für den Konsumenten ein kleines Problem, denn je nachdem, an welchem Fleck der Welt beide gerade sitzen, kommen Fremdsprachen ins Spiel (Schon im Power-Tower geht der Ärger los. Der dortige Dialekt klingt wie klingonisch rückwärts und wird bevorzugt in potentiellen Überflutungsgebieten gesprochen. Der Red..). Manche Sparten der Softwareindustrie sind davon weniger (Wen interessiert es schon, welche Sprache himem.sys spricht?), manche mehr betroffen. Für viele Softwareentwickler ist es schlecht abzuschätzen, ob ihr daheim gefeiertes Produkt in einem anderen Land, mit einer anderen Texten und fremden Sprechern erfolgreich sein wird.

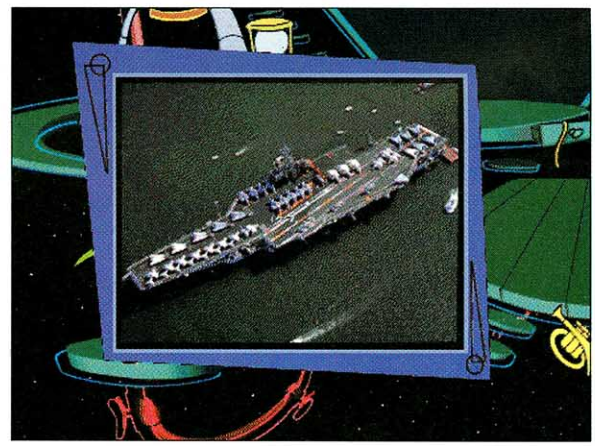


Ob Dampflok oder modern und elektrisch, Eisenbahnen faszinierten kleine Jungs schon immer

Dolmetscher gesucht

Einer dieser empfindlichen Bereiche ist der Edutainment-Sektor. Lernprogramme, die nicht in der Landessprache zu bedienen sind, sind ziemlich undenkbar, es sei denn, es ist ihr Sinn und Zweck, eine Fremdsprache zu trainieren. Da wir für das Ressort Edutainment regelmäßig die Neuerscheinungen des Softwaremarktes sichten, stoßen wir ab und an auf fremdsprachige Programme, die zu gut gemacht sind, als daß wir sie Ihnen nicht vorstellen würden.

Das Team des Herstellers 7th Level bringt Titel auf den Markt, deren hinreißendem Charme man sich nur schlecht entziehen kann. In den Vereinigten Staaten ist die Edutainment-Software dieses Labels bereits sehr erfolgreich. Leider wurden nicht alle Titel dem deutschen Publikum zugänglich gemacht, was angesichts der ganz offensichtlich guten Qualität der Titel schade ist. In dem wir Ihnen solche aus der breiten Masse herausragenden Titel vorstellen, hoffen wir, daß der Hersteller bald ein Einsehen hat und eine deutsche Version der Software käuflich macht.



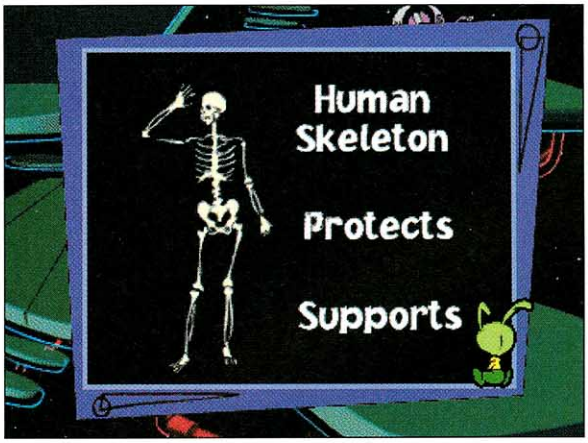
Voilá, ein Flugzeugträger. Hätten Sie das Ding in 30 Sekunden zu erklären gewußt?



Wie ist das jetzt mit den Pflanzen? Schnelle Erklärung in Wort und Bild sind kein Problem für Virgil

Schöne, neue Welt

Willkommen in der Welt von Virgil Reality (Ich könnte darauf wetten, daß ein circa zweieinhalbjähriger Sprößling eines



Huch, der Knochenmann. Beim besten Willen hätten Sie sich nicht so weit entkleiden können, um dem Forscherdrang Ihres Sprößlings Vorschub zu leisten



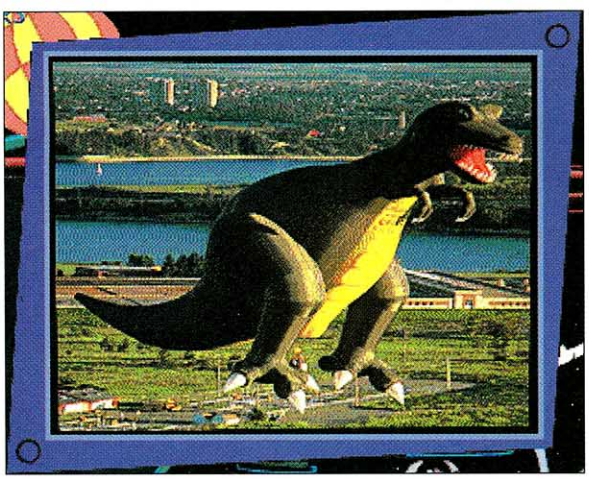
Na, wie heißt die größte Miezekatze auf der Welt?

Programmierers diese Figur per Sprachschwierigkeit ins Leben rief. Der Red..). Dieser etwas merkwürdige Herr im Zeichentrickgewand steht bereit, um Ihnen mit seinen treuen Gesellen Cube, Bitz und Factoid einen ganz neuen Einblick in die Welt und den ganzen Rest zu geben. Virgil ist die Hauptfigur einer Enzyklopädie für Kinder. Kaum ist die CD in der Schublade des Laufwerks verschwunden, verwandelt sich Mamis oder Papis triste Büromaschine in eine bunte Multimediamaschine für die jüngsten unter den Computerbenutzern.

Voller bunter Bilder, Filme und Geräusche stellt sich ein Lexikon vor, daß die komplizierten Dinge der Welt leicht verständlich erklärt. Startpunkt und Benutzeroberfläche ist Virgil Realtitys Labor, ein Ort, an dem eine solche Menge interessanter Dinge herumliegt, daß man gar nicht anders kann, als sie genauer anzusehen. Hier findet sich ein ganzer Haufen typischer Kleine-Jungs-Interessen wie "Wie funktioniert ein Flugzeugträger" "Wie geht das mit der Eisenbahn", "Was ist ein Unterseeboot" und so weiter und so fort. Virgil wird nie müde zu erklären und hat immer ein paar tolle Bilder und einen kurzen Film parat.

Natürlich sind kleine Weltentdecker mit einem Lexikon nicht allzu lange beschäftigt. Glücklicherweise gibt es einen Platz, an dem viele spannende Aktivitäten und Experimente vorbereitet wurden. Ganz kinderzimmergerecht heißt der Bereich Junk Drawer (vergleichbar mit Wühlkiste. Der Red..). Hier gibt es eine Menge Sachen auszuprobieren, entweder ganz modern am Bildschirm oder, für praktischere Naturen, selbst zu basteln. (Ich habe übrigens die Backpulver-und-Essig-Rakete ausprobiert. Funktioniert prima, macht viel Ärger und beim nächsten Mal ist Kap Kennedy wohl besser auf der Terrasse. Der Red..).

Falls die lieben Kleinen vom Experimentieren immer noch nicht müde sind, kann ein kleiner Besuch im Theater nicht schaden. Es gibt viel zu sehen. Filme, Photos, bekannte Cartoons und schräge Erfindungen machen nicht nur den Kindern, sondern auch gestandenen Eltern viel Spaß.



Weia! Das ist nicht Godzilla im Angriff auf Enschede, sondern der größte Heißluftballon der Welt

Natürlich darf in einem richtigen Lexikon das Kapitel Weltraum nicht fehlen. Auch Sie wollten Astronaut werden, oder? Gemeinsam mit Ihrem treuen Begleiter Virgil können Sie eine spannende Reise um die Erde unternehmen und dabei Satelliten, Weltraumstationen und, na klar, das gute, alte Apollo-Programm kennenlernen. Wenn Ihnen samt Nachwuchs von der großen Höhe so richtig schön schwindelig geworden ist, können Sie sich ein Weilchen am Boden erholen. Das Kapitel Erde entführt Sie zu einem ausgiebigen Ausflug in die Zeit der Dinosaurier.

Den Abschluß einer aufregenden Reise durch die Welt bietet das Mikroskop. Der Sprung von ganz groß nach ganz klein bietet ein Mikroskop. Viele Objekte können mit bis zu tausendfacher Vergrößerung aus einem ganz neuen Blickwinkel betrachtet werden. Sollte auch nach dieser genauen Betrachtungsweise irgend etwas unklar geblieben sein, kann nur noch die Enzyklopädie helfen. Nur einen Mausklick weit weg werden fast 1000 Stichworte ausführlich erklärt.

Spannende Zeiten

The Universe According to Virgil Reality läßt keine Langeweile aufkommen. Kunterbunt und kindgerecht aufbereitet werden eine Vielzahl von schwierigen Themen leichtverständlich an Kind, Frau und Mann gebracht. Dieses Programm legt keinen Wert darauf, ein bestimmtes Themengebiet umfassend zu behandeln. Seine Stärke liegt darin, viele verschiedene Einzelheiten aus dem täglichen Leben näher zu bringen und für Kinder durchschaubar zu machen. Die Programmierer dieses Titels fanden einen Weg, auch recht nüchterne Dinge für Kinder interessant und leicht verständlich zu erklären.

Alles in allem hätte ein Universallexikon für Kinder nicht viel besser gestaltet werden können. Bei der Erfüllung dieser schwierigen Aufgabe geriet auch die eigentliche Technik nicht ins Hintertreffen. The Universe According to Virgil Reality läuft unter Windows 3.1x und Windows 95 problemlos. Sowohl Installation als auch Deinstallation sind Minutensache, die Bedienung des Programms hätte nicht einfacher gemacht werden können. Auch Bild- und Tonqualität sind gut. Der erfolgreichen englischsprachigen Version wird eine deutsche Fassung folgen. Ich hoffe, es wird dabei mit der gleichen Sorgfalt zur Sache gegangen wie schon bei "Die Abenteuerwelt der Wörter". In diesem Fall wird in absehbarer Zeit die Edutainment-Landschaft des deutschen Marktes um ein erstklassiges Produkt bereichert.

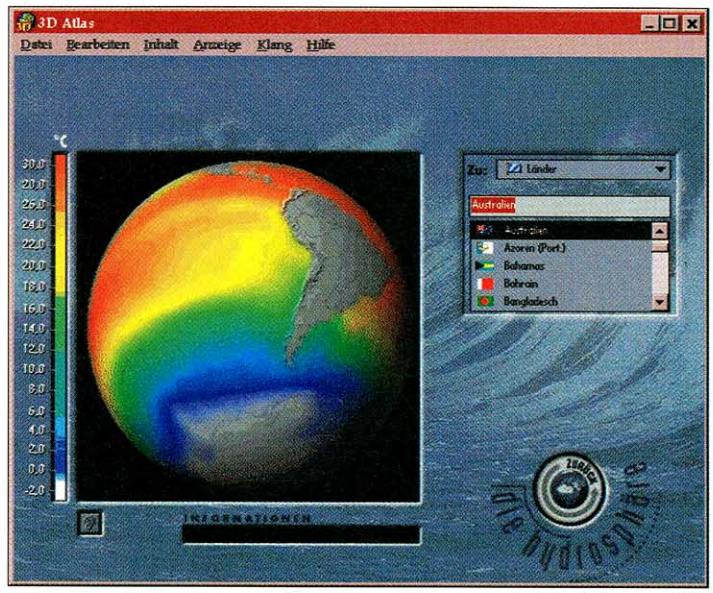


Dieser nette Zeichentrickmensch begleitet Sie, wohin Sie in diesem Programm auch streben

Fazit: Sehr empfehlenswert



Verfolgen Sie aufmerksam die Flugbahn unseres rasenden Reporters!



Mal warm, mal kalt. So ist es eben mit der größten Badewanne der Welt

3D Atlas

Hersteller: Creative Wonders

Nicht die Schweine im Weltall, sondern Markus Brodrick umkreist für Sie die Welt. Seine erste Erfolgsmeldung ist die Sichtung des 3D-Atlas.

Um wirklich den Überblick zu gewinnen oder zu behalten, ist es doch ziemlich hilfreich, sich manche Dinge von oben herab anzusehen. So oder so ähnlich dachten wahrscheinlich die Programmierer von Creative Wonders, als sie den 3D-Atlas kreierten. Falls Sie die Geographie zu Ihrer heimlichen Leidenschaft erwählt haben sollten, werden Sie sicher schon festgestellt haben, daß der gute, alte Schulatlas made by Dierke zwar sehr genau ist, eine Menge zu bieten hat und dank solidem Einband und hohem Gewicht möglicherweise auch eine taugliche Nahkampfwaffe sein könnte, aber auf die Dauer doch recht langweilig sein wird.

Anm. des Chefwerfers: Danke für den Tip, ich habe nämlich keine Locher mehr.

Alternativ dazu ist der innenbeleuchtete, holzbesockelte Globus im wohnzimmerlichen Bücherregal recht dekorativ (Vorsicht, im Nahkampf beult dieser sehr schnell ein! Der Red..), bietet aber außer seiner Dreidimensionalität und den unbestrittenen Qualitäten eines Blickfangs nur recht wenig. Schon aus Platzgründen finden sich nur wenige Details auf dem Rund. Außerdem schmücken sich wahrscheinlich fast alle dieser nicht ganz billigen Kugeln, die in Privathaushalten zu finden sind, mit durchschnittlich 72 Ländern/Staaten, die mangels Masse nicht mehr in den Flugplan der Airlines aufgenommen werden.

Eine kurzweilige Alternative zu derart repräsentativen, aber doch recht rasch überholten Schmuckstücken kann eine gut gemachte Software für den allseits beliebten Homecomputer bieten. Schon vor Jahren zeigte eine Software mit dem Namen PC Welt, daß der PC eine recht gute Alternative zum althergebrachten Folianten sein kann.



Leider füllt die größte Darstellung eines Landes gerade den Raum einer großen Briefmarke

Seit der guten, alten 286er-Zeit hat sich aber auch die Welt der Rechner weitergedreht. Mit Drahtmodellen und Klötzchengrafik gibt sich auch der bescheidenste User nicht mehr zufrieden. Grafiken sollten hochauflösend und photorealistisch sein und digitale Sprachausgabe wundert niemanden mehr. Erschwerend kommt hinzu, daß die Ladezeiten vom Speichermedium möglichst kurz sein sollten und CD wechseln verpönt ist. Unser Testobjekt 3D Atlas gibt sich alle Mühe, diesem Ideal nahezukommen.

Die Oberfläche des gesamten Erdenrunds wurde in gleich dreierlei Variante auf eine CD gebannt. Sie können zwischen einem topographisch orientiertem Globus, der Landmassen, Ozeane und topographische Details wie Flüsse, Seen und Erhebungen wiedergibt, einem Umweltglobus und einer politischen Darstellung der Erde wählen. Gebündelt mit einer Menge weiteren Zubehörs wie informativen Videos, Städtetrips und Berichten zum aktuellen Geschehen in der Umwelt soll der 3D Atlas das ultimative Programmpaket sein.

Datenflut

Die 3D Atlas-CD rückt mit einer wahren Datenflut an. Zu jedem der vielfältigen Themengebiete gibt es Informationen in Wort, Bild und Film. Außer dem Hauptgloben, die wie ein herkömmlicher Globus oder Atlas über Geographie und politische Aufteilung der Welt informieren, bietet das Programm eine interessantes Material. In animierten Sequenzen werden Wetterveränderungen, eine Tag- und Nachtansicht der Erde aus dem Weltall, die jährlichen Vegetationsphasen der Erdteile und eine Menge weiterer interessanter Punkte angeschnitten.

Einige der in das Programm integrierten Funktionen haben sogar einen praktischen Nutzen. Die wichtigsten Städte dieser Welt sind in den Karten enthalten, mit Hilfe eines einfach zu bedienenden Editors können Sie beliebige eigene Orte hinzufügen. Mit der praktischen Entfernungslinie können Sie dann ganz genau feststellen, wie weit Omas Wohnung in Kleinwülferode, Deutschland, von der arktischen Wetterbeobachtungsstation Frozentodeath Junktion, Alaska, entfernt ist. Andere Funktionen sind dann wieder etwas weniger praktikabel. Auf die Frage nach der tiefsten Meerestiefe plaziert die Software ein nettes Schildchen mit der Information "Marianengraben" mitten in eine dunkelblaue Fläche. Mag sein, daß der Marianengraben genau dort zu finden ist, eine etwas ausführlichere Angabe hätte aber sicherlich nicht geschadet.

Spiel inklusive

Damit so viel Information auf einem einzigen Silberscheibchen nicht langweilig wird, haben die Macher des 3D Atlas auch an die Unterhaltung gedacht. Ein Spiel mit dem Namen "Weltreise" führt Sie rund um den Erdenball. Bis zu vier Spieler können in diesem globalen Ratespiel gegeneinander antreten. Der Spielverlauf ist eher simpel gehalten. Das Programm stellt den Mitspielern Fragen, zu denen es jeweils drei Lösungsmöglichkeiten gibt. Wird die Frage richtig beantwortet, erhält der Spieler imaginäre Flugmeilen auf sein Punktekonto.

Zum Schluß des Spiels werden die Punktestände ausgewertet, wer am dicksten absahnen konnte, hat gewonnen. Leider sind nicht alle Fragen des Spiels gut zu beantworten. Die Software zeigte einen eigentümlichen Hang, Bilder zu präsentieren, die an 3456 Orten dieser Welt aufgenommen worden sein könnten und stellte dann eindeutige Fragen wie: "Wo wurde dieses Bild aufgenommen? Naga Parbat, Alpen oder Rocky Mountains?" Tscha, jetzt raten Sie mal, wo der schneebedeckte Berggipfel hingehört.

Anm. der Chefschneekoppe: Ins Schaufenster eines Reformhauses?



Zahlreiche "Urlaubsfotos" begleiten Sie auf Ihrer Reise durch ferne Länder



Die Informationen zu einzelnen Themengebieten sind zwar nicht besonders ausführlich, dafür aber ganz schön knapp



Wenn wir alle schön brav das Licht ausgemacht hätten, wäre dieses Bild reichlich unterbelichtet

Zusammenrücken!

Die Welt ist groß, eine CD ist klein. Aus der Summe der Ansprüche und der Tatsache, daß der 3D Atlas auf nur einer CD geliefert wird, ergibt es sich zwangsläufig, daß dieses Programm eher einen groben Überblick denn eine detailreiche Ansicht der Welt bietet. Viele hochinteressante Informationen werden angeschnitten, aber nicht ausführlich erklärt. Daher hat 3D Atlas eher einen Spielcharakter, als ernsthaft informieren zu wollen. Mit diesem Programm können Sie in 80 Sekunden um die Welt reisen. Jules Verne benötigte zu dieser Leistung auch in seinen kühnen Phantasien noch 80 Tage. Während des Tests fand ich viele interessante Details, zu denen aus Platzgründen keine Hintergrundinformationen geboten werden konnten.



So sieht unser wunderschöner Vorgarten von oben aus. Suchen Sie die Redaktion der PC Power

Der Wunsch der Programmierer, möglichst viele Informationen in geballter Form auf eine CD zu packen, führte im Falle dieses Titels eher zu einem frustrierenden Erlebnis. Die Satellitenkarten der einzelnen Länder sind viel zu klein geraten. Selbst in maximaler Auflösung dargestellt, übersteigen die Darstellungen ganzer Länder kaum das Format einer Briefmarke. Höhenlinien und topographische Details lassen sich lediglich erahnen. Die zu den einzelnen Ländern gelieferten Begleitinformationen sind ebenfalls äußerst knapp geraten. Kaum mehr als die wichtigsten Stichworte rasseln in Wort und Bild über den Monitor. Dazu gibt es einige Photos, die schwer an die eigenen Urlaubsbilder erinnern.

Alles in allem bietet der 3D Atlas einen groben Überblick über viele interessante und wissenswerte Dinge. Falls Sie aber genaue Daten haben möchten oder umfangreiches Kartenmaterial einzelner Länder erwarten, sollten Sie doch lieber zu Dierkes Schulatlas greifen.

Fazit: Als Atlas sehr oberflächlich, als Spielzeug recht unterhaltsam

Wide World of Animals

Hersteller: Creative Wonders

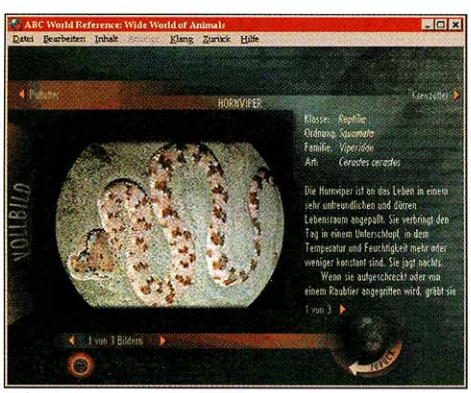
Von Büffelherden gejagt, von Walen verschlungen. Markus Shatterhand Jona Brodrick berichtet für Sie live, farbig und in Dreidee über das liebe Vieh.



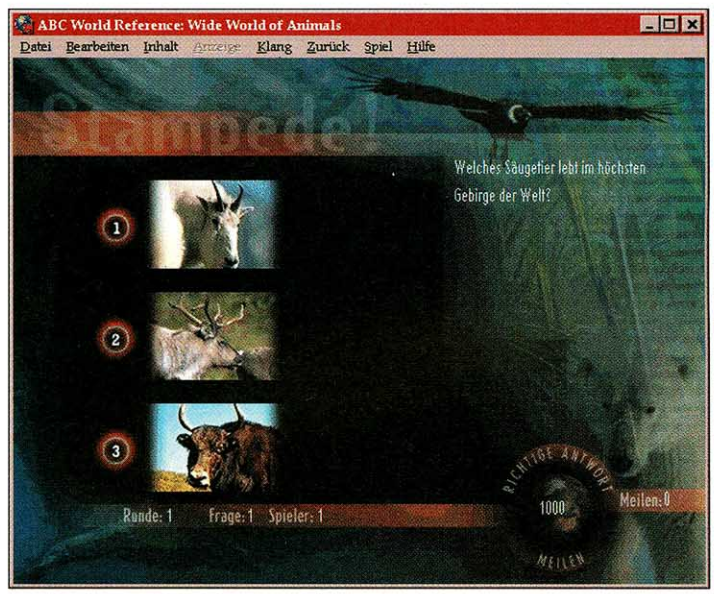
Beobachten Sie den Chefredakteur der PC Power bei der Observation seines Teams



Na, welches Tier ist es nun? Die Hirschziegenantilope, die Mandarinente oder gar ein Jaguar? Zufallsgeneratoren sind lustig.



Oh, Vorsicht. Schlangen können ganz schön sauer werden, wenn man versehentlich auf sie tritt



Manchmal sind die Antworten in des Spiels nur zu erraten

Was man doch nicht alles unternimmt, in Kauf nimmt und erleidet, um Sie, den lieben, hochgeschätzten Leser zu informieren und zufriedenzustellen. Nachdem ich bereits ohne Sauerstoff, Netz und doppelten Boden für Sie die Erde umkreiste, widmete ich mich dann doch lieber einer bodenständigeren Tätigkeit. Jetzt kann ich nur noch hoffen, daß nach Grzimek und Sielmann auch mein Name in die ehrenvollen Annalen der Berichterstatter aus dem Tierreich eingeht.

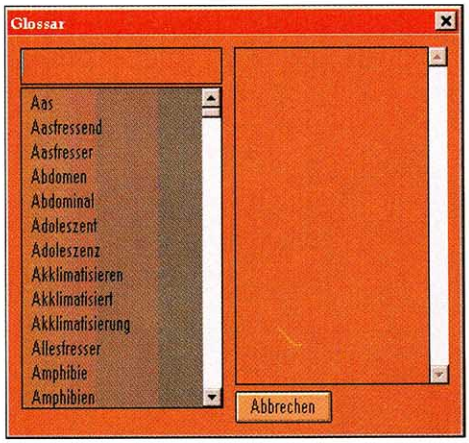
Wide World of Animals wird von Creative Wonders vertrieben. Ganz offensichtlich wurde mit der Programmierung dieses Titels dasselbe Team betraut, das auch den 3D Atlas fertigstellte. Wide World of Animals und der 3D Atlas benutzen dieselbe Engine und teilweise identisches oder sehr ähnliches Kartenmaterial. Diese zwillingshafte Ähnlichkeit hat Vor- und Nachteile. Auf der einen Seite wird die Bedienung der Programme aufgrund der fast identischen Aufmachung, insbesondere für Kinder, sehr einfach. Auf der anderen Seite unterscheiden sich nur die sachlichen Inhalte. Kennt man die eine Software, bietet die andere keine Überraschungen mehr.

Zu Wasser, zu Lande und in der Luft

Wide World of Animals entführt große und kleine Zoologen auf eine Reise rund um den Globus. Dabei gibt es nicht nur die allseits beliebten und bekannten Stars der heimischen Vorgärten Marke Amsel, Fink und Hausschwein zu entdecken, sondern das Augenmerk der Softwaremacher fiel auch auf ganz ungewöhnliche Tierarten. So zieht sich durch einen beträchtlichen Teil des kleinen Handbuchs zur CD die Spur des Apothekerskunks. Wäre diese CD nicht auf meinem Schreibtisch gelandet, hätte ich noch nicht einmal zu ahnen gewagt, daß es einen solchen, außer vielleicht irgendwo in unserer Red. verborgen, geben könnte. (Sie sollten sich den Schrecken nicht entgehen lassen, der Sie ereilen wird, wenn Sie die Lebensform zu Gesicht bekommen, die sich in unserem stillgelegten Entwicklertank entwickelt hat! Der Red..)

Anm. des Chefentwicklers: Die Form hat einen Namen: Thomas Richter!

Die Weltreise mit Wide World of Animals führt Sie an nahezu jeden beliebigen Punkt der Erde. Aufgeteilt in vier verschiedene Globen, nämlich eine Tierwelt, die die Lebensraume der verschiedenen Arten aus der Weltraumsicht zeigt, einer Biowelt, die die Umweltgemeinschaft aus Flora und Fauna in



Ein Glossar hilft auch müden Redakteurshirnen auf die Sprünge

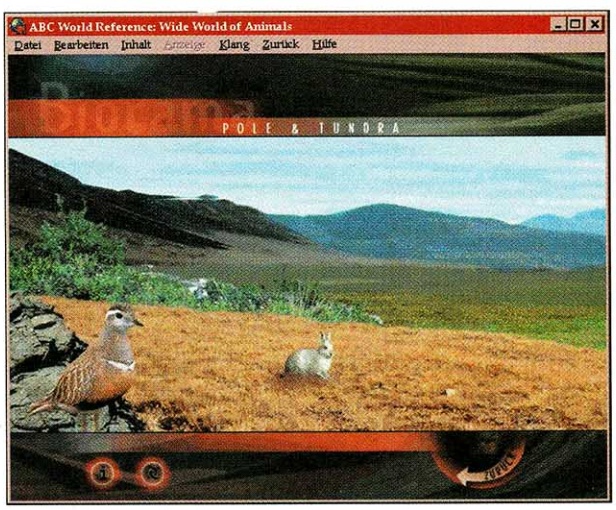
den verschiedenen Klimazonen erläutert, finden Sie die geographische Welt und eine politische Welt mit den Landesgrenzen. Das Spiel mit diesem Titel ermöglicht Ihnen mehrere Vorgehensweisen. Entweder suchen Sie den Ort Ihrer Wahl auf und lassen sich über das dort heimische Tierleben informieren, oder Sie wählen ein bestimmtes Tier aus dem umfangreichen Katalog der Software und besuchen seine Lebensräume auf der Welt. Insgesamt 144 kurze Videoclips geben Ihnen einen Eindruck vom Arten- und Landschaftsreichtum unserer Welt.

Während des Spiels mit diesem Programm werden Sie ganz automatisch eine Reise kreuz und quer über den Globus antreten, dabei interessante Orte kennenlernen und die Lebensräume exotischer Tiere erforschen. Dabei gibt es nicht nur zahlreiche bunte Bilder anzusehen, Infotexte zu lesen oder anzuhören, auch der Lerneffekt kommt nicht zu kurz. Es gibt eine Menge wissenswerter Dinge über seltene Tiere zu erfahren. Auf der CD findet sich neben zahlreichen anderen Informationen auch ein Rassen- und Artenstammbaum, in dem alle im Spiel enthaltenen Tiere aufgeführt werden.

So ist es ein leichtes, exotische Tierarten ihren Verwandschaftsbeziehungen entsprechend einzuordnen (Ja, lieber Klaus, ich weiß ganz genau, was Du hier schreiben möchtest. Der Red..). Eine der Funktionen, die uns besonders gut gefiel, ist der Zeitraffer. In kürzester Zeit spielt sich vor Ihren Augen die Entwicklungsgeschichte verschiedener Tierarten ab oder Sie können die interkontinentalen Wanderrouten von Tieren bequem verfolgen.



Die Suche nach bekannten und unbekannten Tierarten führt Sie rund um den Globus



Panoramabilder in prima Qualität informieren über die Lebensräume der verschiedensten Tiere

Spiel und Spaß

Nützliche Informationen sind eine Sache. Kurzweil und Spaß an der Arbeit eine andere. Die Programmierer von Wide World of Animals lassen Sie nicht ohne ein wenig Spielspaß, in dem zudem noch eine Menge wissenswerter Informationen verborgen sind, nach Hause gehen. Die Spielform wird Ihnen bereits aus dem 3D Atlas bekannt sein. Bis zu drei Mitspieler begeben sich auf eine Weltreise. Für jede richtig beantwortete Frage aus der Tierwelt bekommt der Spieler Punkte in der Form von imaginären Flugmeilen seinem Konto gutgeschrieben. Sieger ist, wer als erster um den Globus hüpft, schwimmt oder galoppiert. Auch dieses Spiel mit dem Namen Stampede! ist recht simpel aufgebaut. Der die Fragen erzeugende Zufallsgenerator kann bei den Spielern zu regelrechten Heiterkeitsausbrüchen führen. Lassen Sie sich überraschen. Mit Sicherheit ist dieser Titel nicht ausschließlich für Erwachsene gemacht worden. Richtiger Spielspaß kommt auf, wenn Sie gemeinsam mit Ihren Kindern nach den richtigen Antworten suchen.

Auch neben dem Spaß mit dem eingebauten Lernspiel ist die Wide World of Animals-CD immer wieder interessant. Ob durch puren Zufall oder per gezielter Suche, an jedem Ort der Welt gibt es Interessantes zu entdecken. Zur Technik dieses Spiels gibt es nur wenig zu sagen. Ob Windows 3.1 oder Windows 95, diese Software läuft auch auf älteren Rechnern passabel. Installation und Handhabung gehen rasch und fehlerfrei von sich. Auch Grafik und Sound entsprechendem gängigen Standard und stellen vollauf zufrieden. Diesen Eindruck bestätigt auch das Mini-



Ein gut gemachter Stammbaum informiert über alle im Spiel vorkommenden Tiere

Handbuch im CD-Format, daß kurz und knapp alle wissenswerten Informationen zum Spiel bereithält. Insgesamt ist die Software unproblematisch zu handhaben, lediglich die Installationsroutine führte auf unseren Windows 95-Testrechnern einige Male zu

Es gibt eine Menge wissenswerter Dinge über seltene Tiere zu erfahren

Bluescreens, die nur mit der Reset-Taste zu beheben waren. Ein angenehmes Extra an diesem Titel ist, daß er auch direkt von der CD läuft und kein Byte Speicherplatz benötigt. Auf diese Weise bleibt auch das allseits beliebte und bekannte Windows 95 von fremden Treibern verschont und dankt mit Stabilität.

Auf einer einzigen CD ist viel zu wenig Platz, um nennenswerten Tierarten und deren Lebensräume auch nur annähernd beschreiben zu können. Auch das, trotz hoher Kompression und Speichermangel nur unzureichende Kartenmaterial erfüllt nicht alle Wünsche. Trotzdem machen die vielen verschiedenen und interessanten Funktionen diesen Titel zu einem Panoptikum, das sowohl ferne Länder und Landschaften als auch deren Tierpopulation spielerisch und unterhaltsam näherbringt.

Fazit: Nette Unterhaltung mit viel wissenswerter Untermalung



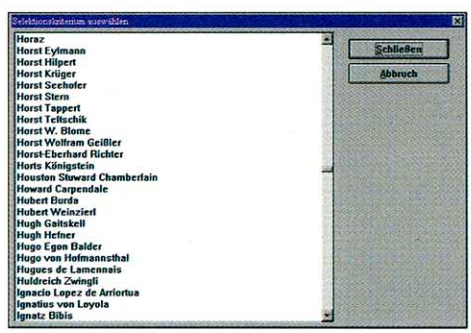
Es ist schon ein harter Job: Draußen ist schönes Wetter, Straßenarbeiter und Müllmänner können die Sonne voll auskosten. Marco Gremmel hingegen muß sich in sein Büro hocken und Multimedia-CDs testen.

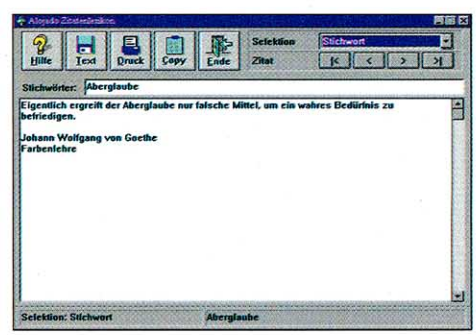
Alojado Zitatenlexikon

Nein, Alojado ist kein Brotaufstrich aus Mayonnaise und Knoblauch. Vielmehr ist es der Name eines anscheinend bekannten Zitatenlexikons. Die Herausgeber dieser CD sind vor allem stolz darauf, daß 17.000 Aussprüche von den verschiedensten Menschen aus den unterschiedlichsten Epochen verzeichnet sind. Die Inhalte sind sicherlich die gleichen, die man auch in der gebundenen Version dieses Lexikons vorfindet. Viel wichtiger ist wohl die Frage, ob auch das Programm an sich übersichtlich und benutzerfreundlich gestaltet wurde. Doch "Eile mit Weile".

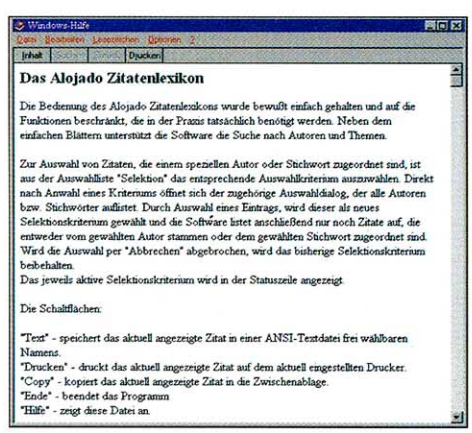
Zuerst einmal bin ich erfreut über die Tatsache, daß man das multimediale Lexikon nicht auf die Festplatte installieren muß. Ein Start von der CD benötigt zwar etwas mehr Zeit, doch wird kein Datenmüll auf Ihrem Computer abgelegt. "Wir sind nichts; was wir suchen, ist alles." Doch nach dem Programmstart beginnt die große Enttäuschung. Leider ist die Suchfunktion nicht sehr weit ausgereift. Suchen Sie nach einem Stichwort, müssen Sie dieses aus einem sortierten Register fischen, das die Sprüche mehr als 700 Sachgebieten unterordnet. Eine Suche per Texteingabe, die in vielen Fällen um ein Vielfaches schneller ausfallen würde, wurde leider nicht implementiert.

Die Zitate an sich sind nicht allesamt Volksweisheiten oder Aussagen von großen Berühmtheiten. Wenn Hildegard Knef in





irgendeiner Talkshow verkündet, daß sie "Altersheime zum Kotzen" findet, dann darf auch dieser Satz nicht auf der CD fehlen. "Meckern ist immer leichter, als von anderen angemeckert zu werden." Es gibt da aber noch ein paar Schwachstellen, die ich an dieser Stelle



nicht auslassen will. Die Suchfunktion nach Autoren, die auch nach dem gleichen komplizierten Suchsystem aufgebaut ist, läßt es nicht zu, nach Nachnamen zu suchen. Die Sprücheklopfer sind nach Vornamen sortiert, was ich überhaupt nicht verstehen kann.

Funktionen wie das Abspeichern der Zitate als Textfile, das Ausdrucken oder Kopieren in die Zwischenablage sind Ehrensache und dürfen natürlich auch hier nicht fehlen. Doch ich kann wirklich nicht einsehen, daß wegen diesen drei Funktionen eine CD-Version herausgebracht werden muß. Ich würde jedem empfehlen, lieber eine gebundene Zitatensammlung zu kaufen. Da weiß man, was man hat.

(Anm. des Layouters: Ein Jahresabo der PC Power erfüllt den gleichen Zweck, sofern Sie auf die geistigen Ergüsse unseres Chefredakteurs stehen.)

Anm. des Chefergießers: Kreuzweise!

Cliparts für Business und Privat

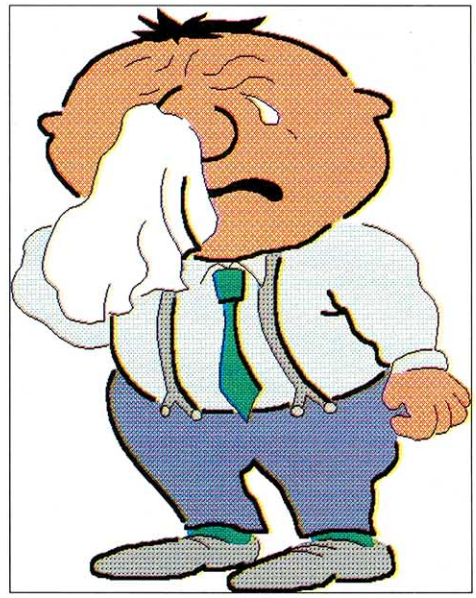




Wenn Sie diese Rubrik häufiger lesen, dann werden Sie vielleicht auch schon meine Abneigung gegenüber Clipart-CDs bemerkt haben. Denn meistens erfolgt die Zusammenstellung dieser kleinen Bildchen nach dem Leitsatz "Masse statt Klasse". Dies ist auch bei dieser CD der Fall, die mehr als 11.000 Cliparts enthält, die aber wenigstens in 40 Bereiche aufgeteilt wurden, was das Suchen ein wenig erleichtert.

Die Qualität der WMF-Dateien kann in den meisten Fällen nicht überzeugen. Fast alle Bilder kommen nicht gerade in einer prächtigen Farbenvielfalt daher, sondern bieten gerade einmal sechzehn Farben. So sehen sie dann auch aus. Highlights aus diesem Sammelsurium zu fischen, ist keine leichte Aufgabe. Laut Covertext ist die Bedienung ganz einfach und das Programm direkt von der CD lauffähig. Dazu muß ich gleich einmal anmerken, daß es sich bei dem Programm um ein Sharewareprodukt handelt, das bei regelmäßiger Benutzung beim Autor registriert werden muß. Falls Sie also nicht selbst ein geeignetes Tool zum Erstellen von Thumbnails besitzen, müssen Sie noch einmal 45 US-Dollar zusätzlich berappen – nicht gerade wenig. Diese Tatsache ist aber nirgendwo auf der CD-Hülle vermerkt.

Die Bedienung des Programms ist wirklich relativ einfach. Jeder Neueinsteiger wird sich nach anfänglicher Verwirrung (Anleitung gibt es keine) damit zurechtfinden. Stellt sich nur die Frage, ob man diese CD auch benötigt. Da die meisten Clipart-Kollektionen ähnlich aufgebaut sind, ist dieses Produkt vergleichsweise von mittelmäßiger Qualität. Es eignet sich allerdings nicht für professionelle Layouts, da die Bildqualität in vielen Fällen mit 16 Farben einfach zu schlecht ist. Für den Heimgebrauch und Menschen, die andauernd das richtige Bild für den richtigen Anlaß suchen, ist die Scheibe noch ein paar Screenshots ansehen – und damit sind Sie in den meisten Fällen schon vor schlampig programmierter Software gefeit.



Gesundheit, Fitneß & Ernährung

Auch dieses Werk ist eine Ansammlung von allen möglichen Programmen zu einem Thema. Und auch hier ist es ratsam, sich nicht von den Covertexten locken zu lassen. Denn wenn da schon geschrieben steht, daß 90 Programme auf der CD enthalten sind, dann können Sie getrost davon ausgehen, daß wirklich alles, was irgendwie zum Thema paßte, mit auf die Scheibe gepreßt wurde – egal ob es sich dabei um ein qualitativ hochwertiges Sharewareprogramm oder ein billiges Freeware-Produkt handelt.

Anm. des Chefwiegers: Wirklich alles? Dann sollte man ein Exemplar an Michel schicken. Vor allem zum Thema "Bauch weg – wenn beim Duschen die Füße nicht mehr naß werden."

Und so ist es dann auch. Doch eines muß man den Herausgebern lassen: Sie wissen, was ein ordentliches Menüsystem ist und haben ein solches zur einfachen Auswahl des gewünschten Programms integriert. Mit der Maus können Sie sich bequem durch eine übersicht klicken, aus der Sie erfahren, was das ausgewählte Programm kann. Außerdem können Sie sich

Was befindet sich nun auf dieser CD-ROM? Nun ja – auf dem Cover steht groß und breit, daß nur das Beste auf die CD kommt. Das ist leider nicht geschehen. Denn befindet sich unter den 90 enthaltenden Programmen natürlich wieder eine Menge zweit- und drittklassige Software. An dieser Stelle hätte ich mir gewünscht, daß sich die Herausgeber ein wenig mit den Programmen beschäftigt hätten, um anschließend nur den Besten den Weg auf diese

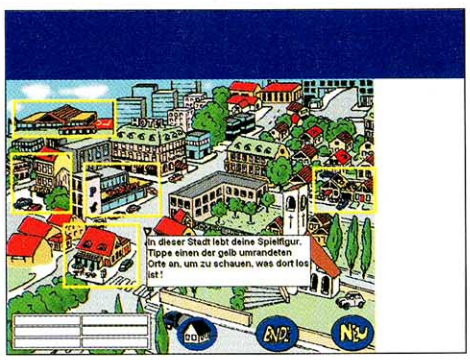




Anm. des Chefdeutschen: Meinst Du etwa, die Holländer leben besser? Schau Dir doch mal Michel oder Lourens an – gut, die Figur unseres Layouters ist ja in Ordnung, aber die Haare...

Scheibe zu ermöglichen.

In Sachen Gesundheit gibt es vor allem Informationen über die Farb- und Konservierungsstoffe, die unseren Lebensmitteln beigemischt werden, Bio-Heilmethoden für den kranken Bauern und alles, was man über Heilpflanzen wissen muß. Der Fitneßbereich wird abgedeckt durch einige Ratgeber in gymnastischen Fragen, Shareware-anwendungen für spezielle Bereiche (Triathlon, Biken). Bleibt nur noch der Ernährungsbereich. Dieser vermittelt Ihnen durch Rezeptprogramme, Ernährungshilfen und Cocktail-Verwaltungen alles, Informationen über alles, was man zu sich nehmen kann. Insgesamt werden über 10.000 Rezepte mitgeliefert. Als kleines Extra erhalten Sie noch Shareware-Neuerscheinungen, die mit dem Themenbereich nichts zu tun haben, und die neuesten Versionen aller bekannten Virenscanner.



Obwohl Gesundheit auf dem Cover ganz groß geschrieben wird, liegt das Hauptaugenmerk eher auf dem Bereich Ernährung. Wahrscheinlich nahm man an, damit die größte Zielgruppe zu erreichen. Denn Essen muß wohl jeder – fit und gesund ist eh nur ein Teil der deutschen Bevölkerung.

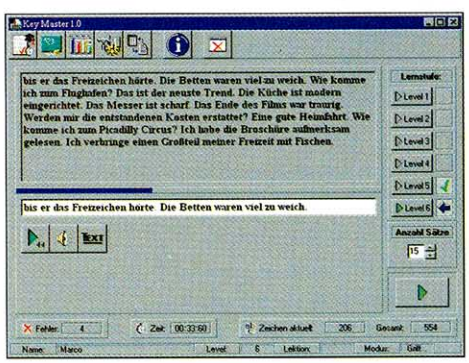
Als einziges Spiel legte man "Let's Talk About Sex" bei, das von der Bundesregierung in Auftrag gegeben wurde. An erster Stelle steht die Aufklärung in Sachen AIDS. Im Spiel können sich die jüngeren Spieler über die erste Anmache und das erste Mal informieren. Ziel des Spiel ist es, am Ende mit dem Traumpartner im Bett zu landen – mit Kondom natürlich. Besonders realistisch sind aber weder die Abläufe noch die Dialoge. Aber das ganze Spiel gerade aus diesem Grund sehr viel lustiger!

Etwas mehr Mühe hätte man sich an einigen Stellen mit dem Menü geben müssen. Entscheiden Sie sich dafür, ein Programm direkt von der CD zu starten, dann gelingt das nicht immer. In mehreren Fällen gelingt dieser Aufruf nämlich nicht und wird mit einer Fehlermeldung abgebrochen. Hätte man das Menüsystem auf mehreren PCs getestet, dann wäre das sicherlich aufgefallen. Alles in allem ist "Gesundheit, Fitneß und Ernährung" eine nette Mischung aus unterschiedlichsten Shareware- und Freewareprogrammen. Störend wirken sich nur die ab und zu auftretenden Fehlermeldungen und die enthaltenen Programme unterdurchschnittlicher Qualität aus. Es lohnt sich auf jeden Fall, einen Blick zu riskieren.

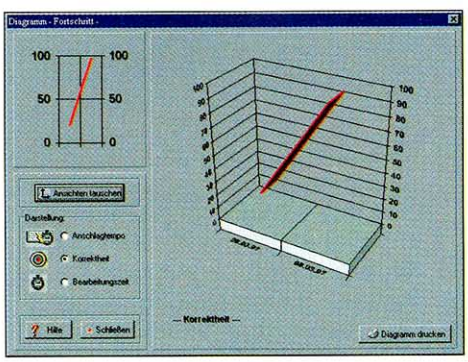
Key Master 1.0

Der liebe gute Key Master kommt leider zwei Ausgaben zu spät auf meinen Schreibtisch. Vor zwei Monaten hätte er nämlich noch wirklich eine Chance gehabt, in dieser Rubrik gut abzuschneiden. Inzwischen habe ich aber den Type Master von Mindscape getestet, der trotz des zum Verwechseln ähnlichen Namens (war das etwa Absicht?) nichts mit diesem Programm hier zu tun hat.

Wie Sie vielleicht in der letzten Ausgabe gelesen haben, war Type Master in der Lage, sich genau Ihrem Lernverhalten und Ihren Fehlern anzupassen. Eine solch aufwendige Programmierung vermisse ich jetzt natürlich in dieser Neuerscheinung. Hier liegt es an Ihnen, zu entscheiden, wie weit Sie fortgeschritten sind. Es gibt sechs Level, die man entweder von Anfang bis Ende durchlaufen oder auch querbeet bearbeitet werden kann. In den ersten Leveln werden die Grundlagen vermittelt. Wie gewohnt geht es mit den Tasten "F" und "J" los. Anschließend werden immer mehr Buchstaben in die Übungen mit einbezogen, bald werden sogar richtige Wörter getippt. Wenn Sie früher oder später in der Lage sind, jede Buchstabentaste blind zu finden, weiten sich die Übungen noch auf die Zahlen- und Sondertasten aus.



Die letzten beiden Übungen bestehen aus kompletten Sätzen, die es zu Tippen gilt. Leider gibt es beim Key Master keine zusammenhängende Geschichten, die die Atmosphäre beim Type Master etwas auflockerten. Allerdings hat dieses Programm eine Funktion, die es bei Mindscapes Lernsystem nicht gab. Durch die Sprachausgabe haben Sie die Möglichkeit, sich knapp 470 Sätze vorlesen zu lassen und nur nach Gehör zu tippen. Überrascht hat mich hierbei die absolut reine und klare Stimme



des Sprechers. Bei den meisten Multimedia-Neuerscheinungen nervt mich vor allem die verrauschte und stumpfe Sprachausgabe. An dieser CD sollten sich einige Hersteller einmal ein Beispiel nehmen.

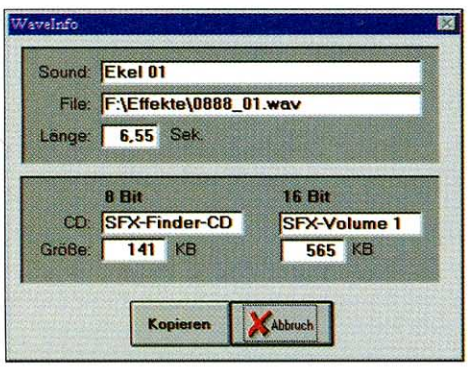
Wenn man die Aufmachung des Programms betrachtet, wird schnell klar, daß der Type

Master in diesem Punkt ebenfalls die Nase vorn hat. Eine tolle Aufmachung, graphische Spiele, die das Geschehen auflockern: So etwas wird man beim Key Master vergeblich suchen. Die Aufmachung ist schlicht und einfach gehalten. Und die Daten werden allesamt auf die Festplatte kopiert. Knapp 20 Megabytes wollen von Ihrem System bereitgestellt werden, damit die Lernstunden beginnen können. Da fragt man sich wirklich, wozu das Medium CD erfunden wurde. Die unzähligen TXT- und WAV-Dateien hätte man sicherlich auch von der Silberscheibe aus aufrufen können.

So gesehen ist der Key Master sicherlich ein funktionelles und praktisches Lernprogramm für alle, die das Zehn-Finger-System kennenlernen wollen. Allerdings ist das Programm von Mindscapes Type Master um Längen besser. Daher sollten Sie sich doch lieber letzteres zulegen.

SFX-Finder

Ich muß mich schon wundern. Schon wieder ist eine CD an der Reihe, auf der Tausende von Dateien angesammelt wurden. Diesmal sind dies WAV-Dateien. Sage und schreibe 2000 Soundfiles füllen die Compact Disc! Erinnern wir uns an die guten alten Zeiten: Vor einigen Jahren kamen ebenfalls einige





Soundsammlungen auf den Markt. Damals hatte man lange zu tun, wenn man einen bestimmten Klang suchte. Alles, was Ihnen damals an Information über die einzelnen Dateien zur Verfügung stand, war der achtstellige Name und die Größe. Damit konnte man allerdings nicht sehr viel anfangen. Suchte man nämlich nach einem bestimmten Hintergrundgeräusch, bei dem eine verkehrsreiche Straße zu hören ist und ein paar Vögel zwitschern, dann konnte wirklich niemand aus einem achtstelligen Dateinamen diese Information erkennen.

An dieser Stelle ein großes Lob an den Menschen, der sich alle 2000 Sounds angehört hat und seine Eindrücke anschließend aufschrieb. Suchen Sie jetzt nach einem bestimmten Klang, etwa dem Geräusch einer Amsel, dann müssen Sie nur noch diesen Suchbegriff einzugeben..

Anm. des Chefpiepmatzes: Ah ja, jetzt weiß ich auch, warum mein Wagen so gepfiffen hat: Das Drosselventil war nämlich defekt!

(Anm. des Verlagsleiters: Dieses Henkelcabrio nennst Du Wagen?)

(Anm. des Layouters: Ja, gib's ihm, Michel!)

Gleich anschließend erhalten Sie eine Liste aller vorhandenen WAV-Dateien, die auf der CD enthalten sind. Diese können Sie sich natürlich auch gleich anhören und weitergehende Informationen abrufen. Damit wird SFX-Finder zu der besten Klangsammlung, die mir bis jetzt unter die Finger gekommen ist und eignet sich perfekt zur Nachvertonung von eigenen Videofilmen. Das einzige Manko besteht in der Klangqualität. Alle WAVs sind in 8 Bit, 22050 Hz und kommen ausgesprochen Mono daher. Will man die volle Qualität, muß man sich dann die Vollversion anlegen, die aus drei CDs besteht und preislich mit 399 Mark (bzw. 349,05 Mark, wenn Sie bereits im Besitz der Einzel-CD sind) noch einmal richtig reinhaut. Dafür haben Sie dann 16 Bit, 44100 Hz und eine Lizenzierung auch für gewerbliche Zwecke.



Für Hobby-Videofilmer sollte eigentlich auch die Lite-Version für knapp 50 Mark ausreichen. Durch die einfach aufgebaute und leicht zu bedienende Suchfunktion finden Sie wirklich in Sekundenschnelle die Soundfiles, nach denen Sie auf anderen Scheiben ziemlich lange suchen müssen. Daher kann ich den SFX-Finder allen empfehlen, die immer auf der Suche nach Geräuschen sind. Wer hingegen auf Musik steht, den wird vielleicht der Music-Finder interessieren, der ebenfalls bei InterMedia erschienen ist, in dieser Ausgabe aber leider keinen Platz mehr fand, weil unser Chefredakteur ihn dringend für eine seiner Veranstaltungen brauchte. Mal wieder typisch! *Anm. des Chefmoderators: Ich mach's kurz: Ein Dutzend viel zu kurze, GEMA-freie Jingles, die den Kauf absolut nicht wert sind und bei meiner Veranstaltung lediglich Kopfschütteln bereiteten. Greifen Sie lieber zur HB oder gehen Sie in den CD-Shop, da gibt es besseres und billigeres.*

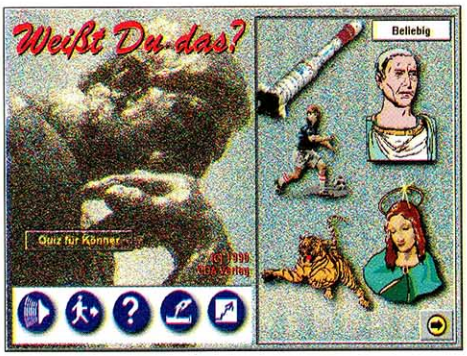
Was wir uns schon immer wünschten

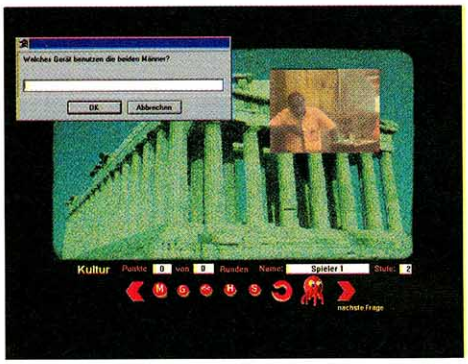
Jeden Monat treffen Pakete mit neuester Multimedia-Software bei uns ein. Ob das Ratgeber in Sachen Gesundheit sind oder CDs über russische Flugzeuge, alle sollen dem Anwender Themen persönlichen Interesses näherbringen. Allerdings warten wir Monat für Monat auf CDs, über Themen, die zuvor noch nie auf Silberscheiben aufgetaucht sind.

So zum Beispiel D-Bundestag: Schlüpfen Sie in die Rolle von Norbert Blüm und betrachten Sie den Bundestag einmal aus einem ganz anderen Blickwinkel! Gespannt warten wir auch auf TopWares D-Klospülung. Klospülungshersteller aus ganz Deutschland sind darin verzeichnet und die unterschiedlichsten Klospülungen durch Video-Files vorgeführt. So ist es für Sie ein Leichtes, Ihre Lieblingsklospülung zu finden.

Gespannt erwarten wir auch D-Fernsehen, das dem durchschnittlichen deutschen Zuschauer erklärt, wie man am effektivsten in der kürzesten Zeit alle TV-Sender durchgezappt hat und wie man mit zwei Fernsehern gleich doppelt so viel Spaß haben kann. Vielleicht schon nächsten Monat erreicht uns D-Moik, ein Ratgeber für alle Freunde der Volksmusik. "Wie singe ich richtig Playback?" wird eines der Hauptthemen sein, die sich speziell an Sänger der Volksmusik richten. Es werden aber auch viele Sharewareprogramme wie der Jodeltrainer oder die Reim-dich-Datenbank mitgeliefert. Letztere liefert zum Beispiel mehr als sieben Wörter, die sich auf Liebe reimen. Ein Muß für jeden Volksmusiker!

Weißt Du das?





Also ich weiß nicht! Und wieder ein lustiges Quiz für die ganze Familie aus dem NBG-Verlag. Immer wieder lustig, immer wieder neu. Mein erster Eindruck nach Installation und Start des Programms: "Weißt Du das?" hat nicht nur einen leicht beschränkten Namen, sondern auch keine sonderlich hohe Auflösung und wird von einer dämlichen Musik unterlegt. Zur Auswahl stehen zehn Wissensgebiete. 19.000 Fragen zu Technik, Geschichte, Sport, Natur, Religion, Musik, EDV, Film/Kunst, Politik und Geographie (und nicht Geografie, wie auf der CD-Hülle zu lesen) wollen von Ihnen richtig beantwortet werden. Darunter befinden sich auch Fragen, die von Bildern oder einem Video unterlegt werden. Die meisten Antworten müssen Sie im Multiple Choice-Verfahren geben. Nur ab und zu sind sie völlig auf sich alleine gestellt und haben die Aufgabe, über die Tastatur die richtige Antwort zur gestellten Frage einzutippen. Ab und zu müssen die Fragen nach einem ganz anderen Schema beantwortet werden.

So zum Beispiel, wenn man mehrere Schauspielernamen dem richtigen Bild zuordnen muß. Dabei fiel mir auf, daß man sich dazu entschloß, gezeichnete Abbilder der Stars zu verwenden und keine Fotos. Das sieht zwar ganz lustig aus, doch hätte man auf Fotos wirklich mehr erkennen können. "Weißt Du das?" unterscheidet sich kaum von den anderen vorgestellten Quiz-Programmen aus dem Hause NBG. Auch das Natur- oder Historyquiz war nach dem gleichen Muster aufgebaut. Neu sind nur die Fragen und die mittlerweile musikalisch und mit Sounds unterlegte Oberfläche. Die akustischen Neuerungen hätte man sich aber wirklich sparen können. Wer schon von den anderen NBG-Quiz-Programmen begeistert war, der wird auch die Neuerscheinung mit dem sinnigen Namen mögen. Ich bleibe aber bei meiner Meinung, daß trotz allem Multimedia-Schnickschnack jede Brettspielvariante mit Freunden mehr Spaß macht. Also fragen Sie

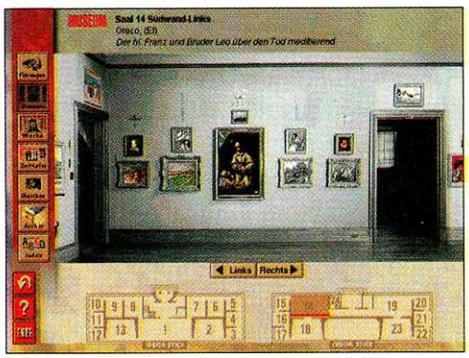


nach einem Quiz-Spiel lieber in der Spielwarenhandlung als in einem Softwareladen. Wissen Sie was? Dieses Quiz hier ist sowieso nur mittelmäßig!

Leben für die Kunst – Renoir, Cézanne, Matisse

Viele Leser denken ja, daß man beim Testen von Software nicht so viel zu tun hat. Viele Freunde von mir denken, daß ich mir nur das Cover der CD anschaue und mir dann gleich eine halbe Seite aus den Fingern sauge. Nicht nur, weil mein Chefredakteur dies hier unter die Augen bekommt, muß ich sagen, daß das leider nicht stimmt. Der Test einer Multimedia-CD läuft meistens wie folgt ab: Mit verbundenen Augen greife ich in die große Kiste rechts neben meinem Schreibtisch und erhalten eine Multimedia-CD nach Zufallsprinzip. In diesem Fall lautet der Name "Leben für die Kunst". Natürlich interessiert mich zuerst die Aufmachung des Covers. Dabei entdecke ich schnell, daß das Programm aus dem Hause Corbis stammt, das sich in den letzten Ausgaben vermehrt mit qualitativ hochwertiger Software profiliert hat. So stammt beispielsweise die preisgekrönte CD über die Entwicklung der ersten Atombombe von Corbis.

Als nächstes stoße ich ein Gebet gen Himmel und bitte Gott darum, daß nach der Installation dieses Programmes nicht gleich mein ganzes System begraben werden muß. Dies kommt gerade bei den Multimedia-



Produkten für Windows 95 häufiger vor. Also lege ich vorsichtig die glänzende





Silberscheibe in mein Laufwerk und warte ab, was passiert. Einige Anbieter sind nämlich auf die Idee gekommen, die Autostart-Funktion des neuen Windows zu nutzen. Ist man also zu voreilig und ruft die Setup-Routine zu schnell per Hand auf, hat man sie dann vielleicht doppelt – unter Umständen verabschiedet sich sogar das ganze System.

Auch diese CD enthält ein Autostart und fragt mich, ob ich das Programm jetzt installieren möchte. Die Installation läuft in diesem Fall vorbildlich ab. Es werden nur wenige Dateien auf die Festplatte kopiert, nichts am System verändert und auch keine Files im Windows-Verzeichnis abgelegt. Dies sind drei Punkte, die schon bei der Installation positiv auffallen und das Endergebnis in vielen Fällen positiv abrunden können. Als nächstes darf ich das Intro betrachten. Dieser Punkt fällt allerdings bei den meisten getesteten CDs weg, da sie ganz einfach gar keine Einführung besitzen.



Bei "Leben für die Kunst" erfahre ich die Hintergründe über die Barnes-Foundation, von der ich viel zu hören bekomme. Dieser Herr Barnes machte es sich danach vor über 70 Jahren zur Aufgabe, damals so gehaßte Moderne Kunst bei sich auszustellen. Da die meisten Besucher beim Betrachten mit diesen Bildern nichts anfangen konnten, blieben die Türen der Aussellungsräume den meisten Menschen verschlossen. Vor zwanzig Jahren änderte sich diese Tatsache. Renoir, Céuanne und Matisse wurden zu angesehenen Malern und die Barnes-Foundation zu dem Ort, an dem man die meisten ihrer Bilder bewundern konnte.

Anschließend muß ich mich noch mit dem Programm selbst beschäftigen und nebenbei noch ein paar Screenshots anfertigen. Vom Hauptbildschirm aus hat man eine Vielzahl an Möglichkeiten. Der erste Menüpunkt erlaubt Ihnen, sich durch eine Reihe an Führungen informieren zu lassen. Die Führungen erzählen Ihnen mehr über die Barnes-Stiftung oder das Museum in unterhaltsamer Form. Das bedeutet, daß alle Informationen durch klare (aber etwas zu helle) Sprachausgabe vermittelt und mit sehr schön in Szene gesetzten Graphiken, Bildern und ansprechender Musik unterlegt werden.

In der Galerie, die auf virtuellem Wege originalgetreu nachgestellt wurde, können Sie sich frei umsehen und zu allen farbigen Bildern nähere Informationen anfordern. Dabei erhalten Sie auf Wunsch nicht nur ein qualitativ hochwertiges Foto des Kunstwerks, sondern auch eine Erläuterung und die Biographie des Malers. Die einzelnen Werke kann man sich aber auch einfacher anschauen. Und zwar entweder über die Zeittafel oder den Index – entweder nach Entstehungszeitraum oder nach Alphabet sortiert. In beiden Fällen ist die Vorschaufunktion, mit der Sie ein Thumbnail des Bilds erhalten, nicht nur hilfreich, sondern auch schnell.

Als ob dies noch nicht genug wäre, können Sie sich im Archiv mit Text- und Tondateien auseinandersetzen, die aus dem Zeitraum der Entstehung stammen und Hintergründe näher beleuchten. Freunde der Kunst können sich schnell und einfach eine Diashow mit ihren Lieblingsbildern erstellen. Alles in allem bestätigt sich also mein erster Eindruck, daß Corbis auch mit dieser CD wieder ein optisch gelungenes Werk herausgebracht wurde, das Bomico



ohne Qualitätsverlust ins Deutsche übersetzte. Zum Schluß jeder Besprechung muß natürlich ein Resümee gezogen werden. Daher rate ich hiermit allen Kunstliebhabern und denen, die es werden wollen, uneingeschränkt zum Kauf dieser Software. Andere Multimedia-CD-Herausgeber sollten sich einmal ein Beispiel an der Qualität dieses Programms nehmen.

Und damit Sie auch wissen, was am Schluß eines solchen Tests passiert: Ich flamme die CD samt Hülle in einen anderen Karton, dessen Inhalt bald ins Power-Archiv gesteckt wird, lösche alle Dateien, die meinen PC noch an das Vorhandensein dieses Programmes erinnern, reinige meine Gedanken und nehme die nächste CD aus dem Karton rechts neben meines Schreibtisches. Bestimmt eine mißlungene Neuerscheinung für 9,95 Mark...

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
Zitatenlexikon	NBG	09471/70170	49,80 Mark
Cliparts für Business und	BMS	02404/98520	14,95 Mark
Gesundheit, Fitneß und	BMS	02404/98520	14,95 Mark
Key Master	STG	05246/8904	49,95 Mark
SFX-Finder	InterMedia	04165/80007	49,95 Mark
Weißt Du das?	NBG	09471/70170	49,95 Mark
Leben für die Kunst	Corbis	06107/930100	ca. 90,- Mark

Multimedia-Zubehör

Die nächste Ausgabe der PC Power wird wohl komplett mit der guten, alten Gabriele aus dem Hause Triumph-Adler erstellt werden. Markus Brodrick konfiszierte nämlich sämtliche Redaktions-PCs für Hardwaretests.

Sie dachten, Redakteure eines PC-Magazins hätten den Traumjob? Von Herstellerfirmen umschmeichelt, vom Leben verwöhnt? Weit gefehlt. Wir brauchen nicht nur Phantasie und eine gute Schreibe, wir müssen auch noch wissen, an welchem Ende ein Schraubendreher angefaßt wird. Hardwaretests sind immer eine heikle Sache. Wie leicht tröpfelt die Cola in den offenen Rechner, wie schnell ist der arme Schreiberling in kilometerweise Flachbandkabel verwickelt. Eine kleine Unaufmerksamkeit kann so viele unangenehme Folgen nach sich ziehen.

Kollege Kieselstein kann ein Lied davon singen. Kaum hatte er den Rechenknecht des schützenden Deckels entledigt, eilte der Chefredakteur mit einer kleinen Zwischenmahlzeit in der Hand um die Ecke. Das Joystickkabel wurde zum Verhängnis, die volle Ladung Spinat, Kartoffelbrei und Fischstäbchen flutschte mit Lichtgeschwindigkeit in das weit aufgesperrte Maul des schutzlosen Server-Gehäuses. Statt "Leider ist keiner ins Büro" zu anrufbeantworten, schwieg Supervoice eingeschnappt sehr, sehr lange und weigerte sich forthin, irgend etwas anderes als "Gib mir all Dein Gold" zu sagen. Wie Sie sehen, kamen die alten Ägypter eigentlich ganz gut weg...

Wizzard Pinball Controller

Hersteller: Thrustmaster

Es gibt nichts, das es nicht gibt. Die Mittagspause ist zu kurz? Die nächste Spielhalle mit einem guten Flipper hoffnungslos zu weit weg? Da kann Abhilfe geschaffen werden. Ein cooles Flipperprogramm für den Bürorechner muß her. Aber es kommt, wie es kommen mußte. Die Bedienung der Daddelmaschine über die Tastatur läßt kein richtiges Feeling aufkommen, mag das Spektakel auf dem Bildschirm so gut sein, wie es möchte. Die



findigen Bastler in der Zubehörabteilung der Firma Thrustmaster versorgen alle leidgeprüften Fans der virtuellen Groschengräber mit neuer Hardware.

Tschingeling, klack, klack

Die Grundidee für das neue Spielzeug war ebenso naheliegend wie einfach in die Tat umzusetzen. Die Flipperbuttons wurden in zwei ergonomisch geformte Gehäuse implantiert, die mittels kleiner, selbstklebender Klett-Pads an der Tastatur "befestigt" werden (zu den Anführungszeichen komme ich später.). Da in den leuchtendblauen Aufnahmen der Schalter noch jede Menge Platz ist, integrieren die schlauen Mannen von Thrustmaster gleich noch Rüttelsensoren. Damit wäre dann, je nach Hitze des Gefechts, sogar für ein stilechtes "Tilt" gesorgt.

Der Packung liegt sogar, damit die neue Errungenschaft sofort ausprobiert werden kann, eine PC-Version des *Royal Flush* des aus dem Spielhallengeschehen bekannten und berühmten Spielautomatenherstellers Dr. Gottlieb bei. Sofortigem Spielspaß steht damit nichts mehr im Wege. Die technische Umsetzung dieser gar nicht üblen Idee ist nicht schlecht. Die Buttons sind anständig verarbeitet, liegen gut in der Hand und die Qualität der verwendeten Materialien ist gut. An den mitgelieferten Treibern gibt es ebenfalls nichts auszusetzen.

Nach den ersten Probespielen fragten wir uns jedoch ernsthaft, ob die Erfinder dieser Dinger je mit ihrer Schöpfung gespielt haben. Wahrscheinlich nicht, denn die Bodenflächen der Gehäuse sind nicht im mindesten rutschfest. In der Hitze des Spiels reißen die Buttons dann immer wieder vom Klett an der Tastatur. Süße kleine Saugnäpfchen oder ein billiger, kleiner Streifen Moosgummi hätten dem Spuk schon für wenige Cent Produktionskostensteigerung ein Ende gesetzt. Hier muß der Spieler selbst Hand anlegen, die Bastelabteilung jedes Schulbedarfsladens bietet preisgünstige Abhilfe. Mit dieser kleinen Verbesserung sind die Apparate wirklich empfehlenswert, der Flipperspaß am Monitor wird auf der Stelle maximiert. Schade eigentlich, daß der Hersteller gute Ideen nicht wirklich bis zur Serienreife durchentwickelt.

Fazit: Empfehlenswertes Spielzeug für alle Flippermaniacs.

Grand Prix 1 Racing Wheel

Hersteller: Thrustmaster

Sagte ich vorhin nicht, Redakteure von Spielemagazinen müßten auch schrauben können? Aus dem riesigen Karton des GP 1-Racing Wheel purzelte eine ganze Teilesammlung. Also los, rasch den Schraubendreher geschwungen, und fertig ist das Wunderinstrument. Nach einer kurzen Bastelrunde sieht der Schreibtisch ganz anders aus, für den Papierkram ist kein Platz mehr, die Tastatur mußte dem voluminösen Lenkrad für Rennspiele weichen.

Vollgas!

Alle Möchtegern-Nürburgring-Raser dürfen sich von nun an beruhigt zurücklehnen. Mit dem GP 1-Lenkrad ist das ultimative Zubehör ins Haus gekommen, dem völligen Abtauchen in die Methanol-Atmosphäre der virtuellen Kurse zum Siegertreppchen steht jetzt kaum mehr etwas im Weg. Schon rein von der optischen Seite betrachtet, macht dieses Lenkrad mächtig Eindruck. Mit Hebeln und Schaltern ausreichend versehen, sieht das gute Stück aus, als wäre es auf unerklärlichen Wegen aus der gut bewachten Box eines gewissen Ferrari verschwunden.



Auch der physische Kontakt mit dem neuerworbenen Zubehör ist nicht ohne. Die solide Halterung läßt sich gut am Schreibtisch befestigen, lediglich die Platte desselben sollte nicht allzu dick ausgefallen sein. Das Lenkrad selbst ist groß genug, liegt dank weicher, Moosgummibeschichtung mit viel Grip gut in der Hand und bewegt sich schön stramm (Na, Klaus, willst du das Ding nicht sofort in den Kadett implantieren?).

Anm. des Chef-GSI-Cabrio-Fahrers: Nein, wozu? Du weißt doch: Der Mensch denkt, Gott lenkt.

Na also, im Bereich "Handhabung" wird voll gepunktet. Auch der Anschluß an den PC geht in Minutenschnelle von sich. Es gilt lediglich einen einzigen Stecker mit dem Joystickport des Rechners zu verbinden. Und – oh Wunder – keinerlei Treiber sind nötig, um den Spielspaß seinen Lauf nehmen zu lassen. Gegenüber Hard- und Software verhält sich das Lenkrad wie ein normaler Joystick. Probleme tauchen nur auf, wenn der Joystickport, zu Beispiel auf einer Soundkarte, nicht den vollen Umfang der Befehle einer Gamecard umfaßt.

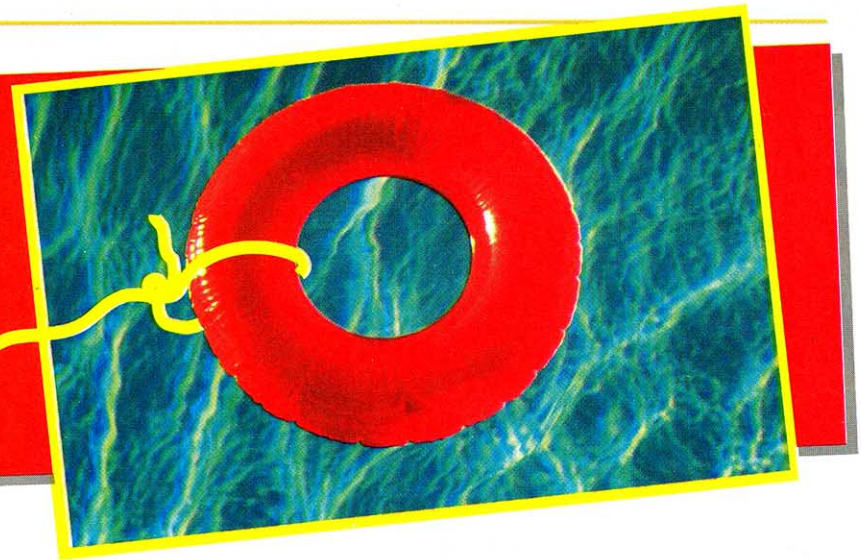
Bevor das Rennfieber endgültig um sich greifen kann, muß das GP 1-Racing Wheel nur noch rasch kalibriert werden. Alle Spiele, die auch einen 4-Knopf-Joystick unterstützen, nutzen den vollen Funktionsumfang des GP 1-Lenkrades. Sollte dies nicht der Fall sein, funktionieren nur Gas und Bremse, die Schaltung läuft dann automatisch oder über die Tastatur.

Rennfieber!

Es überrascht auch hartgesottene Spieletester, wie gut die virtuellen Rennwagen mit einem richtigen Lenkrad in der Hand zu beherrschen sind. Wer häufig und gerne Games wie NASCAR oder Grand Prix 2 spielt, kommt von nun an voll auf seine Kosten. In Verbindung mit der guten, aber leider komplett englischen Anleitung und den Trouble-Shooting-Charts kann es eigentlich gar keine Probleme mehr geben. Ärgerlich wird es nur, wen irgendwelche "halben" Gameports auf billigen Karten zu ungenau arbeiten oder sich aufgrund von Hardware-Problemen nicht genau kalibrieren lassen. Ein gescheiter Gameport, der mit den schnellen CPUs moderner Rechner Schritt halten kann, macht allem Ärger rasch ein Ende

Fazit: Ultimatives Zubehör für Nachwuchs-Grand Prix-Piloten

POWER helpline



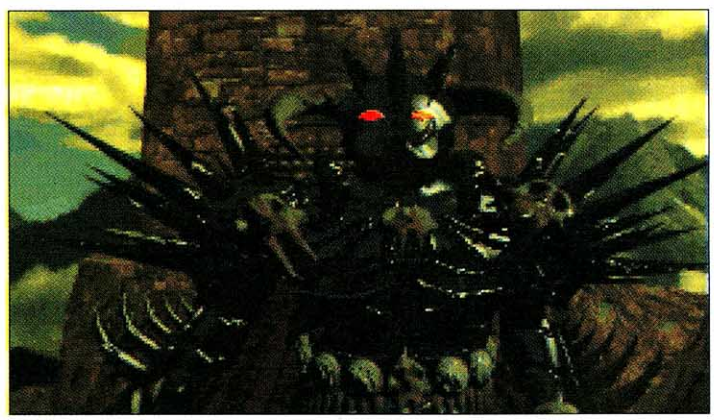
Dragon Lore

Die Nachfrage ist groß, deshalb veröffentlichen wir diesmal die Lösung von Dragon Lore, erschienen auf PC Classic 1/97. Sebastian Grünwald löste das Adventure. ***(PS: Die Lösung zu LOOM erscheint in der Ausgabe Juni 1997, auch hierzu gab's viele Anfragen).***

Die Farm

Das war wieder typisch! Da wird man doch nur einmal in seinem Leben 18 Jahre, und dem alten Herrn fällt nichts anderes ein, als mich ausgerechnet heute wie ein wildes Tier schuften zu lassen. Endlich hatte ich das Feuerholz für die Hütte besorgt, da kam mein Alter schon mit der nächsten Aufgabe auf mich zu. Der Eimer für die Kuh hatte ein Loch, und daher sollte ich ein anderes Gefäß suchen. Als machte ich mich auf dem rechten der beiden Pfade auf den Weg in Richtung Weide, wo ich in dem kleinen Häuschen einen Kochen auf den Boden fand. Flugs hatte ich ihn eingesteckt und dem hundähnlichen Wesen vor der Scheune gegeben. Dieses marschierte glücklich in sein trautes Heim, und so konnte ich mir ungestört seinen Napf, den ich in der Scheune fand, einverleiben.

Doch nachdem ich meinem Herrn den Napf mürrisch überreicht hatte, war er immer noch nicht zufrieden! Ich sollte die Kuh vom Gemüsebeet auf die Weide bringen. Doch dafür brauchte ich erst ein paar Utensilien. Im Garten fand ich auf den Hänger ein Schwert und hinter dem Haus einen Hammer. Im Haus selbst ließ ich alles mitgehen: den Schwefel, das Seil, den Schild, die Rüstung, den Feuerstein und den langen Spazierstock. Die Rüstung zog ich mir gleich über und den Schild behielt ich vorsichtshalber in der rechten Hand. Die linke Hand war jetzt noch perfekt für den Spazierstock geeignet.



Da hat wohl der Rasierapparat versagt



Bringen Sie sich um die Ecke

So ausgerüstet begab ich mich auf den linken Pfad in das Gemüsebeet. Die Kuh band ich am Seil fest und brachte sie auf die Weide, wo ich sie an einem Baum festband. Jetzt hatte mir mein "Vater" noch etwas ganz wichtiges zu erzählen und außerdem zwei Gegenstände für das Inventar. Mit der Pfeife ließ sich der andere Hund weglocken, und so war der Weg zum alten Steinkreis frei!

Der Ort der Steine und Ritter

Hier bildeten zwei Totenschädel den Eingang in zwei unterirdische Höhlen. In der einen fand ich einen Schlüßel, mit dem ich das Gitter in der anderen Höhle öffnen konnte. Das zum Leben erwachte Skelett hätte ich vielleicht mit meinem Schwert bekämpfen können, doch ich wählte die gewieftere Methode: Ich schlich



Ja, so ein Drachenritt macht Spaß

mich an ihm vorbei, bis ich den Schalter an der rechten Wand des Korridors fand. Ich drückte den Knopf und sprang schnell in den kleinen Vorraum, um mich vor dem heranrollenden Stein zu schützen. Das Skelett endete elendig an der hinteren Wand, wo ich auch einen Schlüssel für das Tor am Ende des Korridors fand. Durch die Falltür hindurch und mit dem Ring vom Vater die Tür geöffnet, fand ich einen Raum mit einer Schatulle. Auch hier versuchte ich den Ring an der Schatulle anzuwenden und lernte daraufhin den Türöffnungszauber vom Drachen.

Da es hier nicht mehr viel zu erledigen gab, begab ich mich zurück an die Oberfläche. Hier fand ich einen der Ritter, mit dem ich ein kurzes Gespräch führte. Daraufhin begab Ich mich zur Höhle, die sich etwas abseits vom Steinkreis in einem Berg befand. Mit dem Hammer schlug ich die etwas brüchige Stelle in der Wand der Höhle ein und nahm das Zauberbuch. Nachdem ich den Türöffnungszauber im Zauberbuch aufgeschrieben hatte, konnte ich die verschlossene Tür in der Höhle öffnen! Zuerst merkte ich mir die 3 Symbole, dann nahm ich das Zauberbuch in die Hand und, schwupps, schon war die Tür kein Problem mehr. Hinter der Tür befand sich eine kleine Kneipe. Zuerst nahm ich meinen Wanderstock wieder in die Hand und sprach mit dem Wirt und seinen kleinen Freund, dem Gnom. Nach einem längeren Gespräch überreichten mir die beiden eine Schöpfkelle zusammen mit einem Auftrag. Ich ging in die Höhle gegenüber der Kneipe, erledigte den Drachen und nahm mit der Schöpfkelle das Drachenharz im hinteren Teil der Höhle auf. Zurück in der Kneipe nahm ich das Seil und den Morgenstern. Den Feuerballzauber nahm ich in mein Sprüchebuch auf.

Das Baumhaus, die Quelle und das Pilzdorf

Die Spinnweben, die mir auf meiner weiteren Reise den Weg versperrten, erledigte ich mit dem Feuerballzauber. Den merkwürdigen schwarzen Ritter erledigte ich nach einem kurzem Gespräch im Handumdrehen mit meinem Schwert und nahm die Axt und den Stab mit. Mit Hilfe von Stab und Fährboot überquerte ich den Fluß. Ich unterhielt mich mit dem Ritter und fand außerdem noch einen merkwürdigen Schädel und eine Art Fliegenfalle. Den Schädel verknüpfte ich mit dem Seil und benutze diese mit einem Baum in der Nähe. Auch im Pilzdorf fand ich einen Ritter, der ebenfalls wichtige Informationen für mich bereithielt.

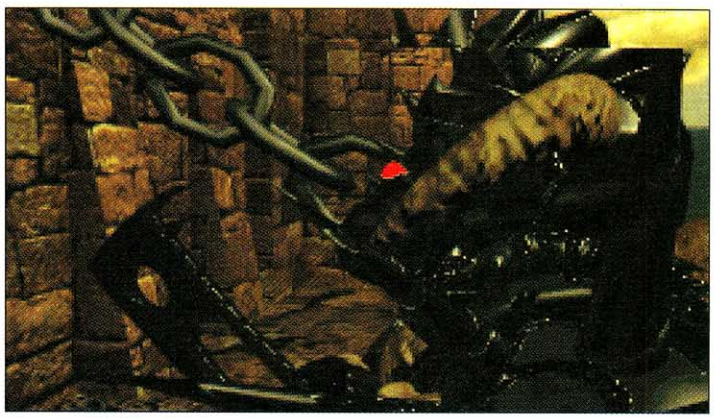
Ich überquerte den Fluß und entschied mich in der Nähe der Quelle für den rechten Weg. Im Baumhaus unterhielt ich mich mit der Frau und erhielt daraufhin einen Zahn! Die Kleidung im Schrank ließ ich ebenfalls mitgehen. Den linken Weg entlang entdeckte ich wieder so ein merkwürdiges Wesen! Mit dem Apfel war es aber schnell besänftigt und gab den Weg frei! Dann drückte ich noch den Hebel und fand mich im Baumhaus wieder! Die Frau hatte wiederum neue Informationen für mich. An der Quelle machte ich meine Kleidung so richtig schön naß und hielt sie vor mein Gesicht um durch die Gebiete mit den ganzen Blumen gefahrlos hindurchzukommen.

Ich pflückte eine wunderschöne blaue Blume und kehrte ins Dorf der Pilze zurück! Hier aß ich die blaue Blume einfach auf und tötete das skorpionähnliche Wesen. Im zweiten Stock des Pilzhauses verriet mir der Kobold einen weiteren Zauberspruch, der mir noch mal nützlich werden würde. Auf der Suche nach weiteren "Pilzhäusern" fand ich einen Lebenstrank, den ich mitgehen ließ. In einem weiteren Pilzhaus untersuchte ich das Bett und die Kommode. Den grünen Trank, den ich fand, trank ich einfach, nachdem ich das Haus wieder verlassen hatte. Diesmal wählte ich bei den Blumen den linken Weg und sprach noch mal mit einem der Ritter. Als ich den Zahn mit der Wand benutzte, entdeckte ich eine merkwürdige Tür, die ich mit dem Zauber vom Gnom öffnen konnte.

Ich sprach mit dem Ritter und nahm die Fackel und den Eimer mit, den ich im Zimmer rechts mit Wasser auffüllte. Den Eimer hängte ich dann noch an den Hebel und griff beim Gitter noch schnell an die Truhe und begab mich danach nach draußen. Kaum war ich draußen ging gleich wieder durch die Tür. Dem Skelett gab ich die Truhe und erhielt dafür einen Ring. Ich verließ den Raum und benutzte die Fackel und ging nach draußen.

Der Fisch, der Wasserfall und der Steinkreis

Und schon wieder wollte ein Ritter



Das geschieht mit bösen Layoutern...



Es war wohl doch keine Gürtelrose, Frank, oder?



Neue Heimat, Modell 1803



Er hat kein Holz vor der Hütte...



...sie suchen noch danach...



...und sie hat es bereits!

angesprochen werden. Ich verlor nicht viele Worte, sondern sprang in den Fluß und wurde gleich daraufhin von einem Fisch verschluckt. Ich fand einen Diamant und war mit Hilfe meines Schwertes in Null Komma Nichts wieder aus dem Bauch des Fisches befreit. Die Böschung hinab kam ich hinter den Wasserfall. Ich gab dem Drachen den Diamanten und stibitze mir dafür den großen Kristall. Ich schwamm über den Fluß und überreichte stolz dem Ritter den Kristall.

Ich ging noch mal zurück zum Wasserfall und überquerte nun dort die Steine. Auf der Spitze des Steinkreises gewann ich, nachdem ich die Herausforderung eines Ritters akzeptiert hatte, eine Spitzhacke. Ich ging zurück zum Pfad, wand mich zur rechten Seite und drehte mich um. Nun mußte ich alle sichtbaren Steine mit meiner Spitzhacke bearbeiten, um den Weg freizukriegen. Nach einigen Metern begegnete mir wieder solch ein finsterer Ritter. Nach dem kurzen Gespräch fällte ich einen Baum und mußte sogar noch ein paar auftauchende Schurken um die Ecke bringen. Ich raubte den Kerlen Ihren Beutel, in dem ich eine Vase fand, welche ich den Halunken vor der Burg aushändigte.

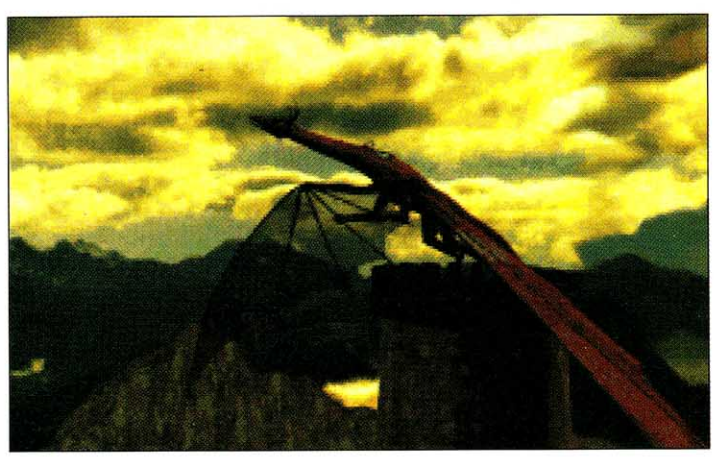
Die Burg

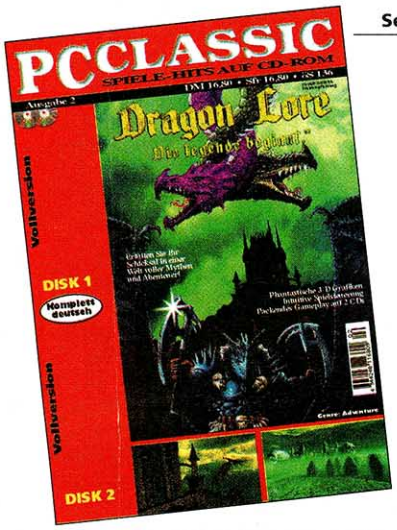
Der Drache vor dem Tor war von meinem Ring sehr stark beeindruckt, und so hatte ich schon mal keine Probleme, in das Burginnere zu kommen. Jetzt erkundete ich alle Räume der großen Burg. Im Schlafzimmer fand ich eine Halterung, an der ich kräftig zog, und außerdem einen Schlüssel, der hinter dem Vorhang in der Beleuchtung versteckt war. Die Truhe war mit dem Schlüssel flugs geöffnet und der Inhalt mitgenommen. Ich ging mich durch die rechte Tür gegenüber der Kirche und fand dort Kerzen und die heilige Schrift. In der Kirche benutzte ich am Kerzenhalter meine soeben gewonnenen Kerzen und bekam ein weiteres Stück des Siegels. Außerdem fand ich in der Bücherei eine merkwürdige Statue, in welcher ein Geist eingesperrt war, den ich flugs aus seiner unglücklichen Lage befreite.

Ich begab mich nach unten und nahm das Schwert mit. In dem Raum mit der Feuerstelle setze ich in die Lücke das Schwert, und – schwupps – schon hatte ich das letzte Wappensiegel. Ich setzte voller Stolz die Siegelteilchen wieder zusammen! Im Hauptraum fand ich in der linken Ecke ein Drachenbild und ein steinernes Auge. Zuvor zerbrach ich aber noch die halbvolle Flasche. Danach ging's wieder nach unten. Ich plazierte das Siegel an der Tür und durchsuchte daraufhin alle Räumlichkeiten. Mit Hilfe der Leiter gelangte ich ins Obergeschoß, wo ich einen zerbrochenen Schlüssel fand. Außerdem entdeckte ich im Skelett ein steinernes Auge. Ein weiteres entnahm ich der Decke in einem anderem Raum.

Aus der Schmiede, dem Speisesaal und der Küche wollten jetzt noch ein Hammer, eine Säge, ein Brecheisen, Kohle und ein Suppenlöffel gefunden werden. Die Kohle landete flugs in der Feuerstelle, und mit dem Löffel wurde Wasser aus dem Trog geschöpft. Danach entfachte ich mit Hilfe von dem Schwefel und dem Feuerstein das Feuer, half noch etwas mit dem Blasebalg nach und schon brannte die Feuerstelle! Als nächstes hielt ich den Schlüssel in die Glut und kurze Zeit später auf den Amboß. Ich schlug ein paarmal mit dem Hammer auf den Schlüssel ein und schreckte ihn dann mit dem Wasser aus dem Suppenlöffel ab. Mit dem neuen Schlüssel konnte ich mir Zugang zur Waffenkammer verschaffen, wo noch ein Auge auf mich wartete. Jetzt kombinierte ich alle Augen mit den zwei Schädeln und erhielt dafür ein neues Schwert, Armbrust, Schild und wieder einen Schlüssel.

In dem großen Raum fand ich in der mittleren Zelle ein Skelett, welches ich einfach mitgehen ließ. Als nächstes führte ich dieses Skelett mit dem Skelett aus der rechten Zelle zusammen und las ein paar Zeilen aus der Bibel vor. Jetzt fehlte nur noch eine kleine Weihwasserbehandlung, und ein weiteres Problem war gelöst! Im Brunnen fand ich eine Kurbel, die ich mit den Drachenkopf benutzte. Nun ließ sich die Tür betreten, und nachdem ich dem Pfad gefolgt war, fand ich schließlich einen Drachen und nahm einen ganz wichtigen Gegenstand entgegen. Ich streute das Schlafpulver über den Drachen genau an der Stelle, wo ich die Burg zum erstenmal betreten hatte, und nahm die Kugel an mich. Ich eilte, nachdem ich das Pulver angewandt hatte, durch die Tür nach oben. Ich suchte nach den vier Bällen und fand den ersten gleich im





Nachtkästchen, den zweiten im Blumentopf, einen im Kinderzimmer und den letzten in einer Schatulle.

Auf den Balkon sprach ich mit einem Imp, den ich anschließend ganz einfach mitnahm. Um das Nest zu erreichen, benutzte ich im Flur mit den Fenstern die Säge. Hier legte ich die Kugel in das Nest und testete die Zange an der Kugel. Ich nahm den Drachen mit und suchte selbigen, nur in größerer Ausführung, im Keller auf. Hier erhielt ich einen weiteren Gegenstand vom Drachen und außerdem händigte ich ihm noch den Stein-Imp aus. Auf dem Dach der Burg angekommen, benutzte ich den Teleportationsspruch und fand ein Glas mit Blut. Danach teleportierte ich mich flugs zurück und ging zum Zimmer des Adlers. Hier nahm ich den Ast, entzündete ihn mit Feuerstein und Schwefel und benutzte ihn schließlich mit dem Adler.

Ich plazierte die Metallkugeln in die Löcher und nahm die Klauen mit. Ich begab mich nach oben, sperrte die Tür mit dem Schlüssel auf. Ich fand daraufhin einen Behälter mit einem Loch im Boden. Mit der Kralle erhielt ich den Schlüssel über dem Adler. Ich ging die Stufen noch weiter hinauf und öffnete mit diesem Schlüssel wiederum eine Tür.

Der Magier und die letzte Prüfung

Ich sprach mit dem Magier und legte Armbrust, Schild und das Schwert in das Pentagram. Ich fand auf einem Geländer einen Rubin, den ich mitnahm. Danach kehrte ich zum Zauberer zurück und teleportierte mich in die "Schädelhohle" und wandte den Rubin am Sarg an. Ich erhielt eine Drachenrüstung und teleportierte mich wieder zurück. Noch mal mit dem Magier gesprochen und zwei weitere Gegenstände erhalten. Ich befolgte selbstverständlich die Anweisungen des Zauberers und zerbrach anschließend das Drachenbild. Ich nahm den Kristall an mich, teleportierte mich zum Drachen und nahm die Lanze und den Sattel mit. Dann legte ich beides am Drachen an und hatte nach dieser langen Reise endlich meine Aufgabe bewältigt. Nun durfte ich mich auf meine weiteren Abenteuer in Dragon Lore II freuen.

Cheaten Sie ruhig: Blood

Die folgenden Cheats von Blood sind nicht vollständig, helfen Ihnen aber etwas weiter. Geben Sie während des Spiels T ein, gefolgt von:

KEYMASTER	–	alle Schlüssel
VOORHEES	–	God-Mode, Unverwundbarkeit ***(muß mind. zweimal hintereinander aktiviert werden)***
IDAHO	–	alle Waffen/Munition auffrischen
FUNKY SHOES	–	besonders hoher Sprung
MARIO	–	Level-Warp ***(bitte beachten, daß nicht alle Levels angewählt werden können. Falsche Eingabe führt zum Programmabbruch.)***
SATCHEL	–	alle Items

Wenn Sie möchten, können Sie auch noch folgendes probieren:

JOJO	***(blau wie der Enzian)***
KRUEGER	***(Überraschung! Vorher aber abspeichern, ist besser so)***



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.

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

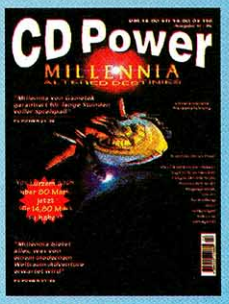
PC POWER Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

PC Power WANTED

WIR SIND NOCH ZU HABEN



Nummer 2/96
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2



CDPower
Millennia



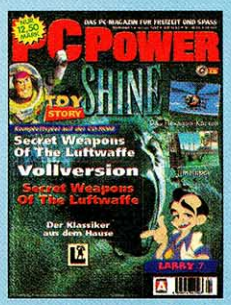
Nummer 3/96
Mit der Vollversion von Shadow of the Comet



Nummer 6/96
Mit **15** Vollversionen



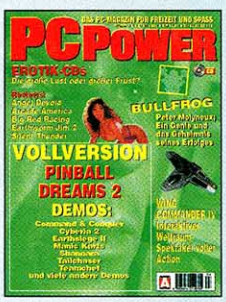
Nummer 10/96
Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill



Nummer 1/97
Mit der Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe



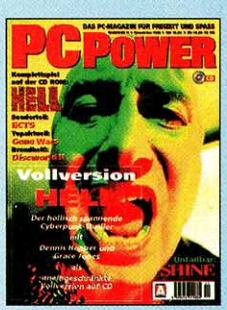
PCClassic
Hammer of the Gods



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



Nummer 2/97
Mit der Vollversion von Loom



PCClassic
Dragon Lore



Nummer 5/96
Mit der Vollversion von Der Planer (Extra) und Pinball Dreams 2 - Update



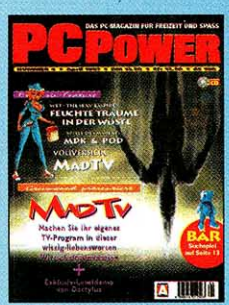
Nummer 8-9/96
Mit der Vollversion von Die Höhlenwelt Saga



Nummer 12/96
Mit der Vollversion von Wolfpack



Nummer 3/97
Mit der Vollversion von Al Unser Jr. Arcade Racing



Nummer 4/97
Mit der Vollversion von MadTv

Hiermit bestelle ich folgende Ausgaben:

..... 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
..... mal Nr. 3/97
..... mal Nr. 4/97

..... mal CDPower - Millennia
..... mal PDClassic - Hammer of the Gods
..... mal PDClassic - Dragon Lore

zum Preis von je 14,80 DM + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Mein Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Telefon: .....
Unterschrift: .....
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle
❑ in bar (Geld liegt bei)
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

PC Power 5/97 **O-Töne des Monats**

Dieses Magazin ist von
Alchemy Publishing Ltd

Verlagsleiter (kann man damit klettern?)
SMP Publishing
Michel Kieselstein *("Schüttel' ihn richtig, dann klappt's!")*
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande

Anzeigenbüro (nicht zu verwechseln mit Polizei)
TETRIX Medien & Verlags GmbH
Pirrina Taufmann *("Der macht mir Schwierigkeiten.")*
Hessenring 32
37269 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 98 10 4
Fax: 0 56 51 / 96 37 7

Power-Team (das arbeitende Volk)
SMP Publishing
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 43 08 56 4
Fax.: (0031) 53 43 09 15 7

Chefredakteur
Klaus Trafford *("Warst Du an meinem Ständer?")*

Stellvertretender Chefredakteur
(unbesetzt, Jackpot: DM 1.583.275,50)

Redaktion (oder so was ähnliches)
Markus Brodrick *("Verdammt, ich habe keine Eier mehr."*
Frank Fischer *("Du kannst ihn Dir jetzt runterholen!")*
Marco Gremmel *("Ich hab' Probleme reinzukommen.")*
Martin Mirbach *("Ich war vorhin kurz drin.")*
Thomas Richter *("Ist er Dir lang genug?")*

Redaktionsbüro England
Jonathan Eves *("It's quite hard!")*

Redaktionsbüro USA
Marc Dultz *(sagt noch immer nichts)*
Philip Paisnel *(sagt vorsichtshalber auch nichts)*

Layout und Grafik
Lourens Huizinga *("Zu Hause habe ich auch einen stehen.")*

Reproduktion
Boekhoven Bosch
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Vertrieb
IPV GmbH *("Wir wollen diesmal auch rein!")*
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.

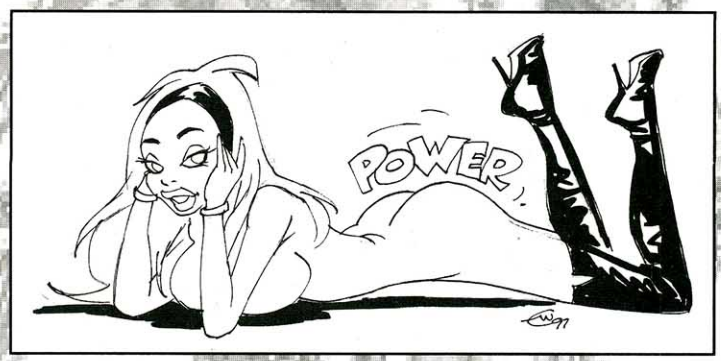
© Alchemy Publishing Ltd 1997

Titelmotiv: Interactive Magic – "Air Warrior 2"

Im nächsten Heft

Feucht

Sehr bald werden Sie in den Genuß der schärfsten Wirtschaftssimulation aller Zeiten kommen. Ob ***Wet – The Sexy Empire*** auch spielerisch überzeugt, steht in der nächsten Ausgabe.



Mörderisch

Sie sind am Zug – und wir sind darin. Genauer gesagt, schauen wir uns den Orient-Express aus der Nähe an und lassen Sie später zusteigen. Wir garantieren Ihnen, es wird spannend im ***Last Express.***

Pünktlich

Der zweite Freitag im Monat ist PC Power-Tag. ***Am 9. Mai*** wird es wieder soweit sein, dann liegt die Juni-Ausgabe beim Händler für Sie aus. Natürlich wieder mit Vollversion auf der CD!

Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 6/97.

Mein Name: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

VORSCHAU

Kleines Lexikon der Computersprache (XIII)

THERMODRUCKER & TINTENSTRAHLDRUCKER siehe Drucker.

TOUCHSCREEN (dt. Sensor-Bildschirm) Ein Bildschirm, der, wenn er berührt wird, die Position des Fingers auswertet und eine entsprechende Meldung an den Rechner weiterleitet. Auf diese Weise läßt sich eine Maussteuerung zum Teil umgehen. Gemessen werden der Druck des Fingers auf einem leitenden Material, das vor den Bildschirm gespannt wird, oder die Unterbrechung vertikaler und horizontaler Lichtstrahlen vor dem Bildschirm.

TRANSFERRATE Die Transferrate gibt an, mit welcher Geschwindigkeit eine Datenübertragung stattfindet, z.B. zwischen CD-ROM-Laufwerk und Arbeitsspeicher oder bei der Verbindung zweier Computer über ein Modem. Gemessen wird entweder in Kilo- oder in Megabyte pro Sekunde.

TURTLE-GRAFIK Teil eines interaktiven Programms, das es dem Benutzer erlaubt, Bewegungsabläufe zu untersuchen, in dem er die Bewegungen einer animierten Figur beeinflußt und das Ergebnis auf dem Schirm verfolgt.

U

ÜBERSCHREIBEN (engl. overwrite) Die im Speicher gehaltenen Daten durch neue Daten ersetzen.

UNTERLAUF Wenn z.B. beim Laden eines Programms oder dem Hochfahren des Computers durch Division eine Zahl entsteht, die zu klein ist, um vom Computer gespeichert zu werden, setzt der Rechner eine 0 aus und gibt die Fehlermeldung "underflow" aus. Bei einer zu großen Zahl lautet die Fehlermeldung dementsprechend "overflow" oder "überlauf bei Division".

UNIX Ein von Bell Laboratories entwickeltes Betriebssystem, das die Portabilität von Software erhöhen soll.

UPDATE Eine Aktualisierung, mit deren Hilfe eine Datei oder ein Programm auf den neuesten Stand gebracht werden kann. Dabei handelt es sich in der Regel um das Verbessern bereits vorhandener und das Hinzufügen neuer Daten. Eine bloße Fehlerkorrektur bezeichnet man dagegen als "Patch", das Einfügen neuer Funktionen in ein Programm nennt sich "Upgrade".

URL (engl. Uniform Resource Locator) Ein allgemeines Adreßformat, das die Seiten im World Wide Web adressiert.

UTILITY PROGRAM siehe "Dienstprogramm"

V

V.-STANDARDSERIE Die V.-Standardserie der ITU regelt die übertragung von Daten über eine analoge Fernsprechleitung. Der internationale Modem-Standard V.32 bis gewährleistet eine Datenübertragungskapazität von 14.400 Bits pro Sekunde, die mit zugeschalteter Datenkompression noch vervierfacht werden kann. Der V.34 Standard baut auf dem V.32 auf und legt einen Datendurchsatz von 28.800 Bits fest, der V.34 plus schafft sogar 33.600 Bits.

VDU (visual display unit, dt. Datensichtgerät) Die Einheit von Monitor und Bildschirm, die eine Kommunikation mit dem Computer ermöglicht. Vgl. auch "Terminal".

VERKETTUNG Das Zusammenfügen verschiedener Zeichen, meist innerhalb eines Programms. Ein Beispiel sind die Worte <GUTEN>, <MORGEN> und <KLAUS>, die auf dem Bildschirm erscheinen, sobald unser Chefred. die Maschine eingeschaltet und sich mit seinem Passwort angemeldet hat. (In diesem speziellen Fall folgt nach etwa 30 Sekunden ein Totalabsturz, der Red.)

VERSCHLÜSSELUNG Die Veränderung von Daten mit dem Ziel, die Datensicherheit zu erhöhen. Es soll gewährleistet werden, daß die Daten nur berechtigten Personen zugänglich sind. Eine Verschlüsselung (Kryptographie) kann sowohl über Software als auch über eine Hardware-Komponente entstehen.

VERZEICHNIS Ein Verzeichnis dient der geordneten Ablage von Dateien und erfüllt somit im Grunde die Funktion eines Ordners, wie es unter Windows auch genannt wird, oder eines Aktenschranks. Vgl. auch "directory".

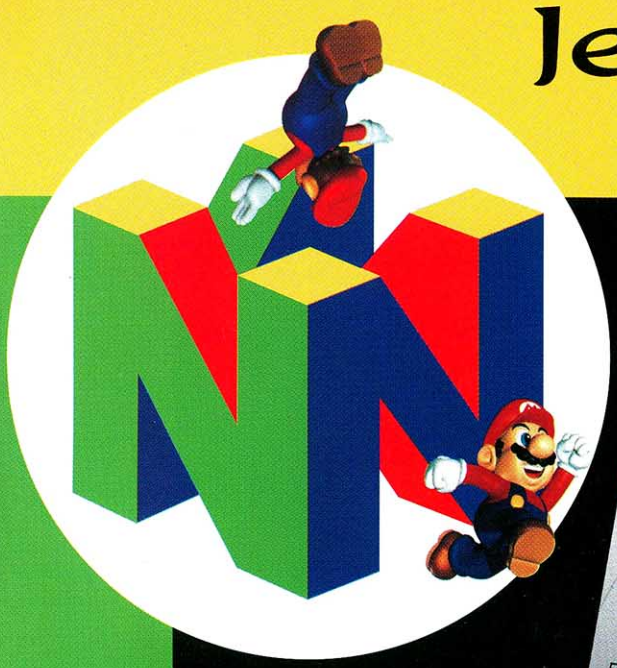
VGA (engl. Video-Graphic-Array) Ende der achtziger Jahre entwickelter Grafikstandard für PCs. Der VGA-Standard beginnt bei einer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten mit 16 Farben und einem Grafikspeicher von 256 KB. Je mehr RAM auf einer Grafikkarte vorhanden ist, desto höhere Auflösungsstufen sind darstellbar, für 800 x 600 Pixel werden 512 KB benötigt und für 1024 x 768 Pixel braucht man bereits 1 MB.

VIRTUELLER SPEICHER Eine Fähigkeit moderner Computer, die den Programmierer von der tatsächlichen Speichergröße unabhängig macht. Die Maschine übersetzt die Speicherstellen, die der Programmierer vorgesehen hat, in die tatsächlichen Speicherstellen, die während des Programmierablaufs angesprochen werden sollen.

VIRUS Eine in ein Programm eingefügte Routine, die unerwünschte Resultate zeigt, sobald sie aktiviert wird. Dabei reicht die Bandbreite von der Einblendung harmloser Botschaften bis zur Zerstörung ganzer Programme. Man spricht von einer dann von einer Infektion, weil sich Viren rasch ausbreiten und auf andere Rechner übertragen können.

Noch mehr Power jetzt im Handel

Jetzt im Handel!
64 power



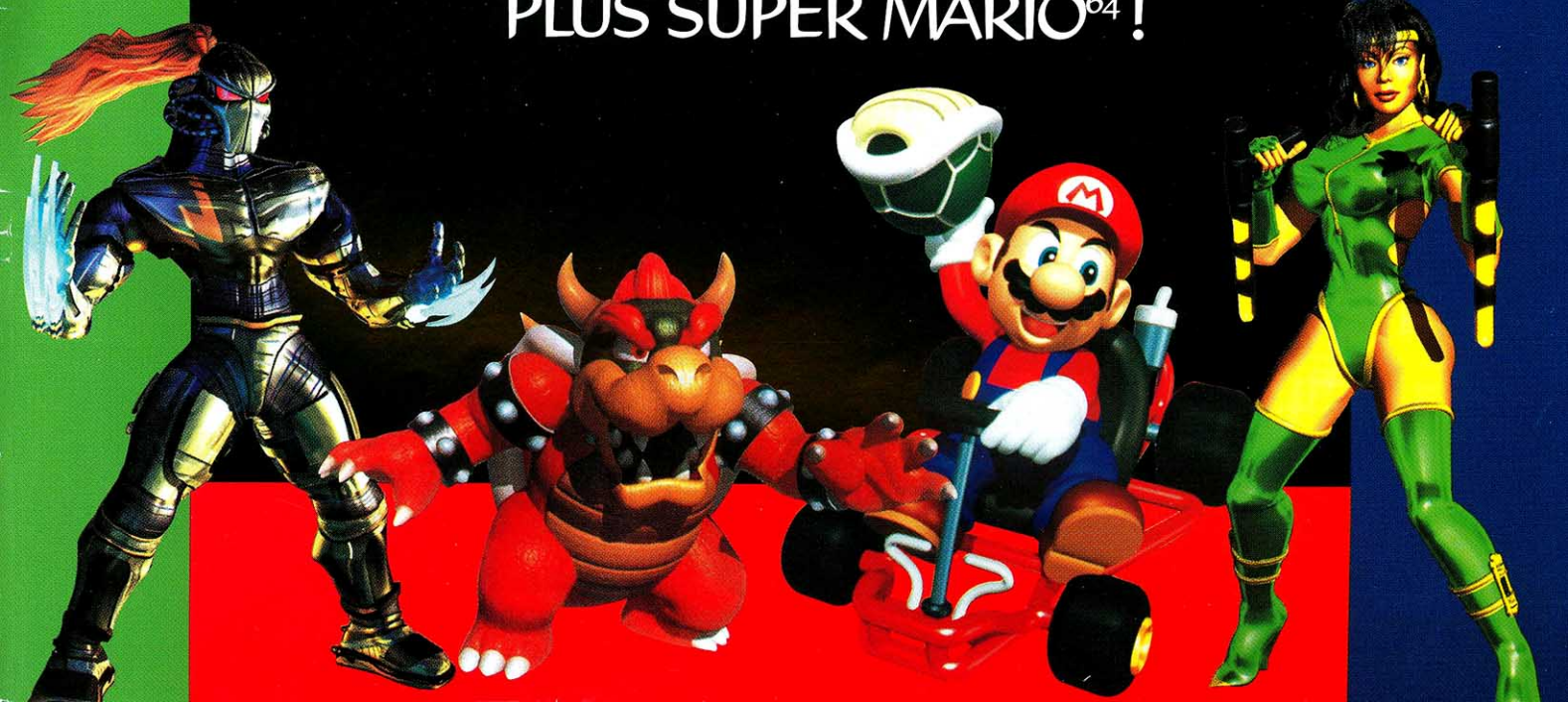


Mit SUPER Wettbewerb

NINTENDOS **NEUE** SUPERKONSOLE KANN SCHON BALD **DIR** GEHÖREN!



GEWINNE 1 VON 5 NINTENDO 64 PLUS SUPER MARIO 64 !





VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

BEST OF BYTE CeBIT '96

PC Direkt EMPFEHLUNG

Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats

Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik