DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 6 • Juni 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100

CD

MEHR ALS EINE MISSION-CD

C&C: ALARMSTUFE ROT – DER AUSNAHMEZUSTAND

BAHNBRECHENDES ADVENTURE

THE LAST EXPRESS

13x SPASS

13 VOLLVERSIONEN

PC Power präsentiert

UNEINGESCHRÄNKTE VOLLVERSIONEN VON

TOM LONG
MENATEUS
BERLIN CONNECTION
SNACK ZONE
UND NEUN ANDERE, BEKANNTE TITEL

DEMOS

EXTREME ASSAULT
OUTLAWS
FIFA SOCCER
UND
VIELE ANDERE

Blue Bytes
NEUE
Geheimwaffe

EXTREME ASSAULT

ALCHEMY PUBLISHING
4 398016 012503 06

DIE EROTISCHSTE WIRTSCHAFTS-SIMULATION ALLER ZEITEN:

WET

THE SEXY EMPIRE

Voraussichtlicher Erscheinungstermin:
Mitte Mai '97

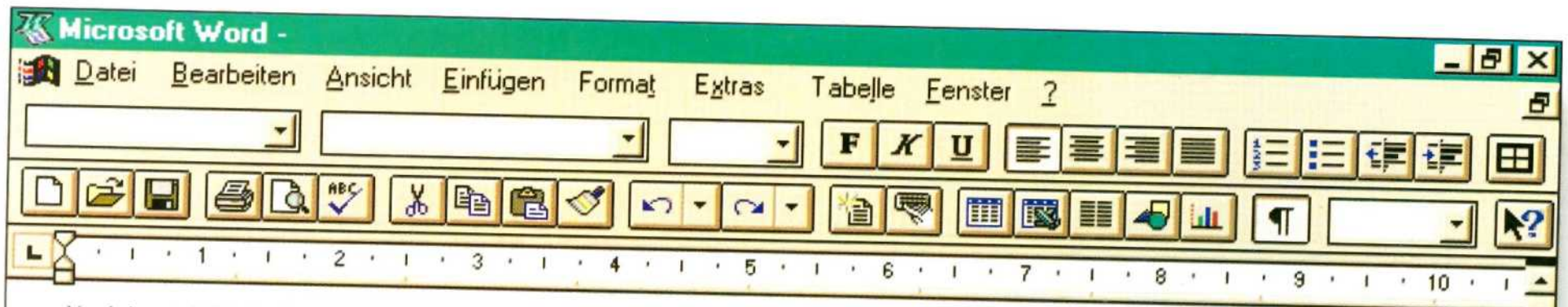
BESTELL-HOTLINE
Tel. 0721/97224-0
FAX 0721/97224-24

Play with me!

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe
http://www.cdv.de

interactive Strip

Voll auf Sendung



Nachdem ich Sie in der letzten PC Power vor vermeintlichen Flops und die Softwareindustrie vor unnützen Ausgaben gewarnt habe, möchte ich der Branche diesmal einige Tips geben, wie sie mehr aus sich machen können. Die Grundregeln beherrscht man ja seit Jahren. Pressesprecher, die einen bereits drei Jahre vor Erscheinen eines Titels mit Infos bombardieren, sind "24 Stunden" im Einsatz. Und wenn das Produkt dann irgendwann mal erscheint, stehen sie einem auch bei Problemen mit ihrem "ARD-Ratgeber" zur Seite. Nur – was wird im Vorfeld getan, um nicht nur das Spiel, sondern auch und erst recht das Label marktgerecht einzuführen? Nicht genug, das steht fest. Was der Industrie fehlt, sind TV-Sendungen, in denen sie passenderweise ihre Werbeblöcke schalten.

Ich weiß, daß Sie jetzt auf einen neuen Kommentar zum Thema "Glücksrad" warten – nein, zumindest hier im Edi bleibt Frau Glit... pardon, Gilzer... heute außen vor (obwohl sie gut in Ergee-Werbespots auftreten könnte). Die Rede ist eher von Spielfilmen und "guten" TV-Shows und -Serien. Nehmen wir beispielsweise den Kampf der Konsolengiganten – in "Einer wird gewinnen" hätten alle Beteiligten das optimale Umfeld für mindestens drei Werbespots. Oder die verzweifelten Versuche von Software 2000, eine funktionstüchtige Version des Bundesliga Managers 97 auf den Markt zu bringen – "Hopp oder Top?" Alle anderen Spiele des Eutiner Labels unterbrechen "Eine schrecklich nette Familie".

Interessant wird's, wenn ein neues Produkt von Gametek auf den Markt kommt. Da weiß man ja vorher nie so genau, ob man mit dem Spiel "Ein Herz und eine Seele" ist oder eine "Mission Impossible" dabei herauskommt. Immerhin: Bei manchen Softwarehäusern achtet man sehr auf Qualität – Sierra zum Beispiel enttäuscht genau wie LucasArts höchst selten, "Das große Los" ist fast immer angesagt. Außer bei Yoda Stories, das ist eher ein Kandidat für "Unfall im Weltall".

Anders hingegen sieht es da bei TopWare aus – nicht, daß die Produkte schlecht wären, das will ich nicht sagen. Aber geht man nach der dort herrschenden Massenproduktion, so paßt eigentlich nur ein TV-Format: "Ruck Zuck!" Daß 21st Century Entertainment am besten bei "Flipper" aufgehoben ist, brauche ich Ihnen nicht zu sagen. Wobei diese Firma mitunter auch mal eine schwache Stunde hat und lediglich grafisch noch was 'rausreißen kann – für diese etwas lahmeren Produkte gäbe es ja dann noch "Ein Kessel Buntes".

Wen haben wir denn noch? Ja, natürlich, Virgin mit seinen ganzen Labels! Diese Mega-Company braucht eigentlich keine TV-Sendung mehr, sie ist werbetechnisch eh überall vertreten: Virgin Records, Virgin Airlines, Virgin Cola, Virgin Islands und wirbt als einzige Firma bereits jetzt im Kino während eines Films – im Original von "Star Wars" beim "Virgin Alert". Und natürlich darf man auch Electronic Arts mit Bullfrog nicht vergessen – zum geplanten Release erscheinende, meist gute Produkte werden bei "Glücksritter" eingeklinkt, für Dungeon Keeper indes gäbe es lediglich eine Sendung: "Warten auf Godot". Blieben noch jene zu erwähnen, die nach Herzenslust 3-D-Ballerspiele produzieren – Werbung satt bei "Geschichten aus der Gruft", "Mord ist ihr Hobby" und "Annie Get Your Gun".

Natürlich habe ich mich auch bei uns umgeschaut. Wo also könnten bestimmte Redaktionsvorgänge beworben werden? Unsere regelmäßige Konferenz im Power-Tower ist logischerweise der "Talk im Turm", manchmal wird es auch zum "Familienduell". Dieses Editorial bekommt seinen Stammplatz beim "Wort zum Sonntag". Und die Gehaltsabrechnung erleben Sie bei "Vorsicht Falle". Nur: Es wird im Endeffekt nie so kommen, wie ich mir das an einem Donnerstagabend um "18:30" ausgedacht habe.

Eine Sache kann ich im Namen aller hier werkelnden Mannen jedoch von mir weisen: Der vermeintliche Verdacht des Pressesprechers einer namhaften Firma, unsere Wertungen entstünden womöglich nach dem Prinzip der "Ziehung der Lottozahlen". Mehr zu diesem eher frustrierenden Thema in der Kommentar-Rubrik "Ausgepowert" weiter hinten im Heft – und Erfreuliches dann im Juli-Editorial, wenn es wieder heißt: "Die Sprechstunde". Damit schließe ich die "Akte 6/97" und verbleibe

In diesem Sinne

Ihr Klaus Trafford

In diesem Heft

Extrem spannend



Und da sage noch einer, das Unternehmen Zukunft wäre nicht die Bahn! Mit THE LAST EXPRESS werden jene Lügen gestraft, die dies jemals behauptet haben. Zumindest in diesem Zug werden Sie ein Abenteuer erleben, das sich sehen und spielen lassen kann. Steigen Sie ein auf

Seite 48









Und da sage noch einer, deutsche Spielefirmen stellten nichts auf die Beine! Mit EXTREME ASSAULT beweist Blue Byte erneut, daß derlei Behauptungen weder Hand noch Fuß haben und daß man in Mülheim keinen Vergleich mit ausländischen Produkten zu scheuen braucht. Genaueres ab

Seite 84

Extrem gut

CD-INHALT 8

FEATURE 18

Werbung mit Spaß 18
Deutsche Spielefirmen im Internet 24

PREVIEWS 32

Alle Previews und Reviews auf einen Blick/Wertungssystem 32
Sean Dundee World Cup Soccer 34
Mayday 35
Rayman Designer 36
Beasts & Bumkins 37
Techno & House 38
Carmagedon 39
Star Command 40
Independance Day 42
Atomic Bomberman 43

REVIEWS 62

Koala Lumpur 44
Speedster 46
The Last Express 48
Kick Off 97 52
Lomax 54
Isnogud 56
Moto Racer 58
Iron & Blood 60
Test Drive Offroad 62
Puzzle Bobble 64
Nemesis 66
Yoda Stories 68
Interstate 76 70
S.C.A.R.A.B. 72
Outlaws 74
Atmosfear 76
Harvest of Souls 78
Marble Drop 80
Banzai Bug 82
Extreme Assault 84
Diamonds 3D 87
Jack Nicklaus 4 88
C&C: Alarmstufe Rot – Der Gegenangriff 90
Space Bermuda 92
Review-Rückblick 94

EDUTAINMENT 100

MULTIMEDIA-CDS 106

INFOTAINMENT 112

HARDWARE 114

RUBRIKEN

Editorial 3
Feedback 6
News 10
NEU!!! N64-News 16
Wettbewerb 21
Power-Shop 51
Ausgepowert 93
Netzwerk 116
Helpline 118
Vorschau/Impressum 129
Lexikon der Computerfachbegriffe 130

13 Vollversionen auf der CD!!!

Unter anderem mit:

Tom Long
Menateus
Berlin
Connection
Snack Zone

und neun andere bekannte Titel

Demos auf der CD-ROM

Extreme Assault
Outlaws
FiFa Soccer
Toy Story

Power Feedback



Jep... ab dieser Ausgabe nun wirklich regelmäßig das Power Feedback – auch Leserbriefe genannt. Schreibt uns bzw. schreiben Sie, was das Zeug hält – egal, zu welchem Thema. Ab die Post an SMP Publishing, PC Power, Kennwort: Feedback, Postfach 3161, 48581 Gronau. Ihr und Euer Feedbackonkel (!) Kate.

Wo ist Shannara?

Besorgte, zum Teil betroffene Gesichter bei unseren Lesern, fehlte doch auf der CD 4/97 die versprochene Vollversion von Shannara. Hier zwei Beispiele:

Kommt mir jetzt bloß nicht mit "War nur ein Aprilscherz". Das ist keine Art und Weise, mit der Leserschaft umzuspringen, die immerhin Euer täglich Brot und Joghurt finanziert.

Ralf Bohne

Anm. d. Red.: Es war definitiv kein Aprilscherz, sondern die Tatsache, daß wir die Lizenz für die englische und nicht für die deutsche Version besaßen. Auf der 8/9-97 wird Shannara deutsch nunmehr erscheinen. Und nun sage noch einer, das würde uns nicht die Bohne interessieren...aehm...

Ich hoffe, daß dies der einzige Scherz der Aprilfee war. Nachdem Ihr nun Euer Fett weghabt, laßt mich Euch auch mal loben. Ihr macht eine super Zeitung. Weiter so. Ich hoffe, Ihr seid nicht zu beleidigt.

Susanne Zeller

Anm. d. Red.: Mein Fett habe ich noch nicht weg. Heute morgen sagte meine Waage: Lieber Klaus, Du wiegst...TILT...SPOTZ... und aus war's. Gut, Themawechsel...

Hüllenlos

Hallo PC Power!

Ich lese Eure Zeitschrift seit der ersten Ausgabe und war bisher immer zufrieden (aber nur fast!). Seit einigen Ausgaben (12/96) benutzt Ihr auf dem Cover einen neuen Klebstoff, mit dem Ihr die CD befestigt. Dieser Kleber klebt aber nun so fest und hart, daß es unmöglich ist, die Cover-CD-Hülle von der Zeitschrift zu trennen. Alle meine Hüllen sind zerrissen oder es fehlt der Aufdruck. Von Freunden habe ich gehört, daß auch ihnen diese Lösung sehr mißfällt. Vielleicht solltet Ihr doch ein normales CD-Inlay einführen (wie in der Ausgabe 4/97 angesprochen). Das wäre immer noch besser als die jetzige Lösung.

Thorsten Reith

Anm. d. Red.: Thorsten, ich kann Deinen Ärger gut verstehen. Nur: Dank des vorherigen Klebers und dem damit verbundenen leichten Ablösen der CD-Hülle mußten wir miterleben, daß eine stattliche Anzahl von "Fans" im Laden die CD "mitnahmen", ohne das Heft zu kaufen. Aus diesem Grund (und nur deshalb) verwendet unser Druckhaus einen neuen Kleber. Aber – hier kommt die gute Nachricht: Wir sind dabei, das Problem in den Griff bekommen (hoffentlich bis zur nächsten Ausgabe). Wenn nicht, kleben wir dem Drucker eine.

Doppelte Demo

Hi Power-Team!

Zunächst mal ein dickes Lob an Euch. Eure Zeitschrift, aber besonders Eure Schreibweise ist genial. Aber ich hab' auch was zu meckern: Fallen Haven ist zwar in Ordnung, aber warum ist das Demo in den Ausgaben 3/97 und in 4/97 enthalten? Sonst seid Ihr Top, und das mit den Kurztips könnt Ihr beibehalten.

Niels P.

Anm. d. Red.: Unsere Schreibweise läßt herzlich zurückgrüßen, die alte Dame wird bald 90. Das mit dem Demo ist folgendermaßen zu erklären: Wir wußten, daß Du ein großer Fan von Fallen Haven bist. Nur waren wir nicht sicher, ob Du die März-Ausgabe gekauft hattest, deshalb haben wir die Demo nochmals auf der 4 veröffentlicht. – Schon recht, nichts zu danken.

Inlay oder doch?

Hallo Power-Team,

Ihr seid echt super, und Eure Cover-CDs sind auch meistens sehr gut (doch nun genug mit der Schleimerei). Ich stimme vollkommen mit Rupman aus der PC Power-April überein und denke, daß es gar nicht schlecht ist, ein Spiel des Monats zu wählen. Weiterhin möchte ich auf das Schreiben von Hakan reagieren. Ich denke, daß, wenn Ihr schon kein Display 'rausbringt, Ihr vielleicht entweder den gesamten Inhalt (also mit Demos usw.) auf das CD-Cover oder auf die CD-ROM selbst druckt, denn dann gibt es keine Probleme mit Displays, und man muß den CD-ROM-Inhalt nicht aus dem Heft schneiden und somit das Heft auch nicht beschädigen.

Euer Adventures-Man

Anm. d. Red.: Wir bringen höchstens mal den Hund raus, aber kein Display, so viel dazu. Was den Aufdruck auf CD oder Cover angeht, so liegen die Produktionstermine hierfür VOR der Pressung der CD – und oft genug kriegen wir kurz vor Ultima...äh...Ultimo noch Demos von den Herstellern, die dann so interessant (aber auch so groß) sind, daß wir uns von anderen trennen müssen. Was

also nützt ein Cover oder die Beschriftung auf der CD, wenn der Inhalt davon abweicht? Übrigens muß man die PC Power nicht zerschneiden – man kann das Ganze auch ausreißen...

Wenn der Chef anruft...

Hallo Power-Team!

Durch Zufall erblickte ich die PC Power mit den 15 Vollversionen (Heft 6/96), und seitdem bin ich Monat für Monat Eure treuer Leser. Ich gebe zu, davor las ich die Konkurrenz, aber die ist gegenüber Euch bescheiden. Ihr schreibt witzig, sachlich und informativ. Ich habe mich sehr über den Anruf von Klaus Trafford gefreut, als er mir mit meinem Problem weiterhelfen wollte. Ich glaube, das hätte keine andere Spielezeitung gemacht.

Noch etwas zu Eurem Chefschreiber Klaus Trafford: Laßt ihn doch seine Anmerkungen in kursiv schreiben, schaut doch gut aus, oder? Da ich ja gar nicht neugierig bin, würde es mich interessieren, ob Klaus Trafford ein seltener Name ist, denn ich habe nur einen auf der D-Info 3.0 gefunden.

Manfred Braun

Anm. d. Red.: Hey, danke für das Lob. Wenn jemand aber so nett anfragt wie Du, ist es für mich eine Selbstverständlichkeit, der Sache unbürokratisch, prompt und gegen geringe Gebühr (grins) nachzugehen. An dieser Stelle eine kleine Vorwarnung: Leute, die uns oder mir in Briefen unfreundlich oder gar beleidigend kommen, werden demnächst hier veröffentlicht, und zwar mit voller Adresse! Man kann über alles reden – aber man sollte stets höflich bleiben. Soch, das mußte raus. – Zurück zu Dir, Manfred: Die Telefonnummer auf der D-Info vergiß schnell wieder – Du findest mich inzwischen auf der NL-Info (hehe). Mein Nachname ist in England bekannter als hier – Old Trafford beispielsweise oder auch ein Katalog... Moment, Katalog? Natürlich – Traffi. Immer wieder überraschend...

Französisch ist immer gut

Hallo PC Power-Team!

Als erstes ein dickes Lob an euch, denn ich finde euer Magazin von allen PC-Magazinen (die ich kenne) mit Abstand am besten!!! (Anm.: Wir übrigens auch!). Ich hab's jetzt auch abonniert (Anm.: Ach Du warst das...). Ich nehme an (und hoffe), daß Ihr Eure CDs mit einem aktuellen Virenprogramm prüft. Könnt Ihr denn nicht eine Shareware-Version davon mit auf die CD-ROM brennen, damit wir Leser einmal im Monat unsere PCs mit einem aktuellen Programm auf Viren überprüfen können? Außerdem würde ich gern wissen, wie man das Wort "Genre" richtig ausspricht. Ach ja, ich wollte noch fragen, ob Ihr in die Spielewertungsbox nicht das Genre dazuschreiben könnt.
Euer treuer und begeisterter Leser

Simon Schmitt

Anm. d. Red.: Oh Shit... jetzt soll ich auch noch französisch sprechen, wie gut, daß sich seinerzeit Herr Schaffrath, Frau Schreiber und Fräulein Ullerich so viel Mühe mit mir gegeben haben (Gruß an dieser Stelle an das Freiherr-vom-Stein-Gymnasium in Fulda, an den Abiturjahrgang 1980 und – weil's gerade paßt – an die 13. Jahrgangsstufe des Robert Bosch-Gymnasiums in Langenau). Du weißt doch sicher, wie der Jean in Jean Paul Belmondo ausgesprochen wird, oder? Genauso wird auch Genre ausgesprochen, nur halt mit unbetontem "re" hintendran. Übrigens findest Du alle Genres jeweils auf der ersten Seite des Preview-Teils (im Anschluß an die Features) mit den dazugehörigen Titeln. – Was Deine anderen Frage angeht: Ich lasse mir das mal durch den Kopf gehen und schreibe es mit auf die Tagesordnung zur nächsten Redaktionskonferenz...

Horror-Skop für den Monat Juni 1997

Erstellt von Madame Katier

Widder
Sie wollen mit dem Kopf durch die Wand – aber muß das denn ausgerechnet im Steinbruch passieren?

Ochse
Die Erinnerung an Ihr früheres Leben als Stier macht Sie sehr traurig.

Glühbirne
In diesem Monat geht Ihnen endlich ein Licht auf.

Waschmaschine
Vorsicht – Sie kommen im Juni ziemlich ins Schleudern.

Känguruh
Ihre Ernährung ist falsch! Entweder tun Sie etwas für sich, oder Sie werden eines Tages mit einer Beutelratte verwechselt werden.

Feedback-Splitter

Am liebsten wäre mir ein großer Artikel.
Anm. d. Red.: Such Dir einen aus: Der, Die, Das!

Macht Ihr Euch wirklich ständig gegenseitig fertig?
Anm. d. Red.: Nein, das besorgen schon die jeweiligen Partnerinnen...

Kann es sein, daß ich den Namen "Feedback" irgendwoher kenne?
Anm. d. Red.: Nicht nur den Namen, sondern auch den Bearbeiter...räusper. NEIN, nicht ULI!

Wie wird man Redakteur?

Hi Power-Team!

Eure Zeitschrift ist echt Super! Anfangs hat mich immer nur die Vollversion interessiert, doch als ich angefangen habe, in Eurer Zeitschrift zu schmökern, war ich davon überwältigt. Ich finde besonders Euren Schreibstil supergut. Macht so weiter!!! Aber ich hätte da noch drei Fragen: 1. Wie kommt man zu Eurem Beruf? 2. Was für eine Schulausbildung braucht man? 3. Muß man dabei auf etwas besonderes achten?

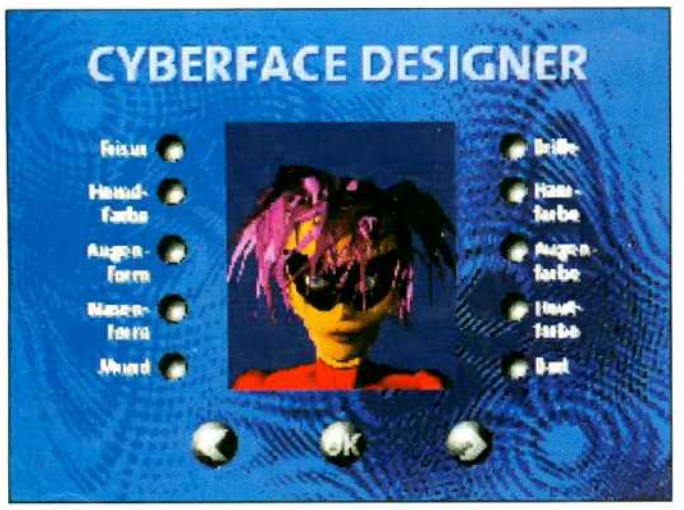
Bart Wozniak

Anm. d. Red.: Zu 1.: Es gibt sogenannte Seiteneinsteiger, die eigentlich einen anständigen Beruf gelernt haben (oder auch frisch von der Schulbank kommen, studieren oder faul 'rumhängen), aber seit Jahren aktive Computerspieler sind und ihr Hobby eines Tages zum Job machen (die Mehrzahl aller deutschen Redakteure), oder jene, die tatsächlich mal das Journalistenhandwerk bei einer Tageszeitung gelernt und dann in die Softwarebranche umgestiegen sind.
Zu 2.: Unterschiedlich – Marco war beispielsweise auf einer Baumschule... Nein, jetzt im Ernst: Allgemein ist Abitur Voraussetzung für den Beruf des Journalisten, es gibt aber bei entsprechender Fähigkeit, zusammenhängende Texte zu schreiben, auch Ausnahmen. Von uns hat jeder irgendwann mal Abi gemacht, mit höchst unterschiedlichen Ergebnissen...
Zu 3.: Ja! Mach' am besten sehr früh einen Crash-Kurs "Windows 95" – dann hast Du später keine Probleme, wenn das Betriebssystem wirklich mal abschmiert (daher ja auch die Bezeichnung "Crash"). Ansonsten achte darauf, daß der Chefred. niemals nach Mitternacht gefüttert wird. Jener sucht bis zum nächsten Feedback erst mal das Weite, hoffentlich finde ich's...

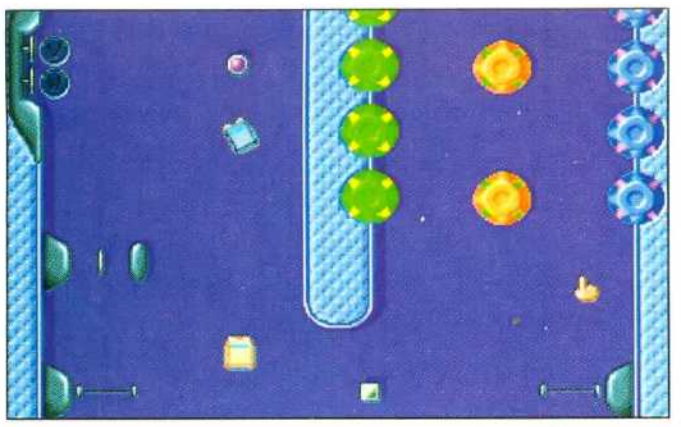
13 Vollversionen auf der CD-ROM

Wie bitte? Sie denken, die 13 sei eine Pechzahl? Dann warten Sie mal ab, bis Sie in Ruhe alle Spiele unsere CD durchgezockt haben. So viel Spaß für so wenig Geld ist mal wieder typisch PC Power!

Sie haben es sicher bereits gemerkt – wir sind in diesem Monat etwas von unserem Konzept abgewichen. Statt einer Vollversion auf der CD gibt es diesmal 13. Statt ein kommerzielles Spiel zu nehmen, haben wir uns für Werbespiele entschieden. Dies liegt vor allem an unseren Stammlesern, die uns ein Jahr lang immer wieder bedrängt haben, eine Fortsetzung zu unserer Werbespielsammlung in der 96er Juni-Ausgabe zusammenzustellen. Zum anderen ist das Interesse an dieser Form des Advertainments in letzter Zeit kontinuierlich gestiegen, es hat sich sogar eine regelrechte Sammlerbörse entwickelt – wobei sich nicht nur die Qualität der allerneuesten Produkte sehen lassen kann!



Designer-Fähigkeiten werden Sie bei Menateus unter Beweis stellen müssen


Mit Ping Pong Polo erwartet Sie eine Flipper-Simulation der etwas anderen Art

Natürlich sind wir nicht allen unseren Prinzipien untreu geworden, Abwechslung und Spielspaß sind immer noch das oberste Gebot. Deswegen haben wir uns auch nicht mit den Produkten eines Herstellers zufrieden gegeben, sondern gleich viele verschiedene Archive durchforstet. Wir haben sowohl ältere Spiele als auch brandaktuelle Titel in unsere Sammlung aufgenommen. Und wir haben für viel Abwechslung gesorgt: Von den legendären Edel-Klassikeren ***Tom Long*** und ***Berlin Connection*** (jawoll, die mit den Wieland-Grafiken) bis zum topaktuellen 3-D-Adventure ***Iron Willy*** von BBDO, vom Jump'n'Run bis zum interaktiven Screensaver – alles ist dabei.

Wer sich einen ersten Überblick über dieses wirklich interessante Genre verschaffen will, wird also bestens von uns bedient. Und wer mit dem Gedanken spielt, sich eine Sammlung aufzubauen,

So starten Sie die PC Power-CD

DOS:

Darauf achten, daß ein Maustreiber beim DOS-Start installiert wird. Laufwerksbuchstaben des CD-ROMs plus Doppelpunkt eingeben, gefolgt von PCPOWER. Aufbau des Menüs abwarten, dann auf OK klicken – der Rest ist menügesteuert.

WINDOWS 3.XX

Auf "ausführen" gehen und auf der CD-ROM die Datei PCPOWW95 starten

WINDOWS 95

W95 starten, dann CD einlegen und Laufwerk schließen. Das PC Power-Menü startet nun automatisch (falls nicht, gehen Sie so vor wie unter Windows 3.XX beschrieben oder beenden Sie W95 und wechseln Sie ins DOS)

Bonus! Gratis! Extra!

Neben den hier beschriebenen Vollversionen haben wir noch zwei Werbespiel-Demos auf unsere CD gepackt, die Sie ebenfalls wie oben beschrieben installieren und spielen können. Tricky Quicky wurde von V.I.S.T. für Nesquik entwickelt. Das Time Trouble-Demo wurde uns exklusiv von westka zur Verfügung gestellt, wo die Vollversion des Spiels auch gegen eine Schutzgebühr von 18 Mark (Vorkassse) erhältlich ist. Die Adresse lautet: westka Kommunikation GmbH, Deutz-Mülheimer Str. 165-169, 51063 Köln.





Die Grafiken von Berlin Connection stammen von Carsten Wieland, einem der besten seiner Zunft



Jeff Jet für Hewlett Packard gehört schon zu den Klassikern des Genres



Spielanleitungen wie diese zu Snack Zone finden Sie bei fast allen Spielen unserer Sammlung

findet auf der CD einen erstklassigen Grundstock – die meisten älteren Spiele sind nämlich längst vergriffen und nur

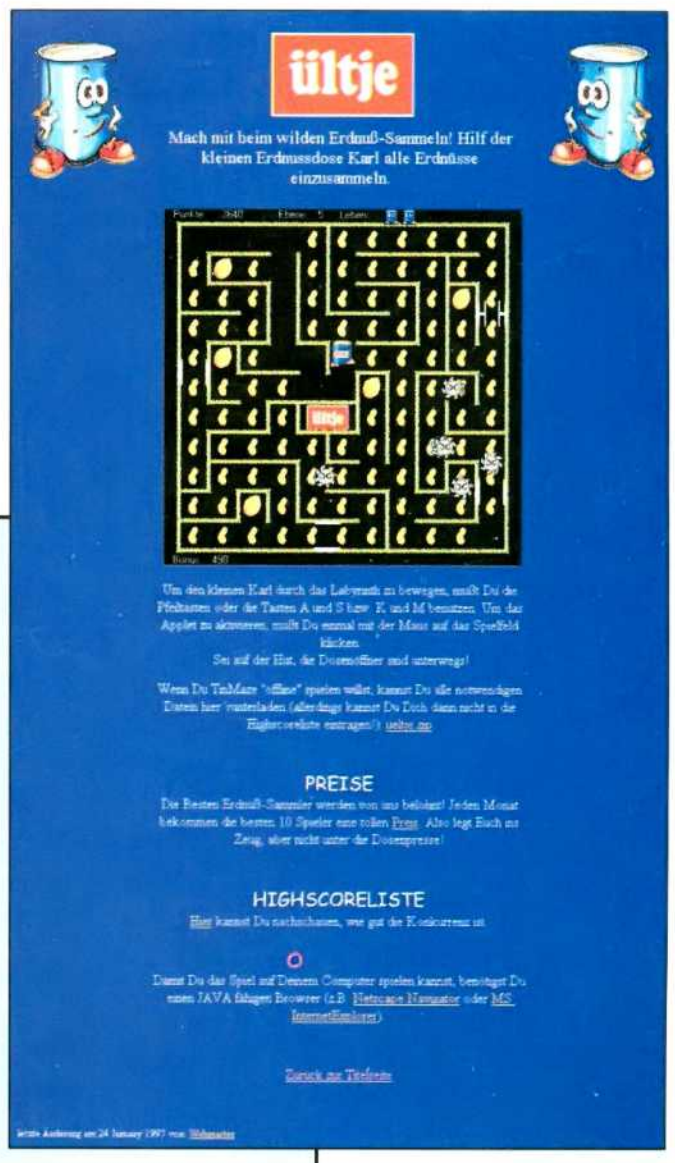


Viel Action und garantiert keine Langeweile werden Sie bei Circus Trophy erleben

sehr schwer zu beschaffen. Nicht zuletzt deshalb ist ein dieser Stelle ein großes Dankeschön fällig, an alle, die uns bei der Zusammenstellung und Beschaffung der Spiele geholfen haben. Und das sind: Silke Maier von Rauser Advertainment, Andy Sacherer von BBDO Interactive, Frank Ziemlinski von Art Department, Thomas Wendt von Westka, Robert Stigler von Promotion Software, Michael Haug und Marco Rach von V.I.S.T. und Udo Freialdenhofen von SONY Deutschland. Nochmals vielen Dank!

Ab geht die Post!

Sie werden sicher verstehen, daß wir keine detaillierten Spielbeschreibungen und Installationshinweise für alle 15 Vollversionen abdrucken können.



Was Sie brauchen

Die Hardwareanforderungen der Spiele variieren natürlich von Fall zu Fall, teilweise sogar sehr stark.. Die meisten Spiele stellen recht geringe Anforderungen an Ihr System. Auch mit dem Speicherbedarf wird es keine Probleme geben, solange Sie darauf achten, daß einige Spiele etwas EMS-Speicher benötigen. Am einfachsten für Sie ist es, in solchen Fällen eine Speicheroptimierung mit "memmaker" durchzuführen. Weitere Hinweise hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem MS-DOS Benutzerhandbuch.

Wie Sie vorgehen

Sie können die Spiele aus dem PC Power-Menü heraus installieren und später (unter DOS) starten. Sollte es bei dem ein oder anderen Spiel Schwierigkeiten geben, verlassen Sie zunächst das PC Power-Menü, beenden Sie ggf. Windows und wechseln in das Stammverzeichnis Ihres CD-ROM Laufwerkes (der Befehl dazu lautet "cd.."). Trägt Ihr CD-ROM Laufwerk den Laufwerksbuchstaben "D", müßte auf dem Bildschirm also "D:\>" zu lesen sein. Mit dem Befehl "dir/p" können Sie nun das Inhaltsverzeichnis der CD durchblättern. Sie werden feststellen, daß wir jedes Spiel in ein eigenes Verzeichnis kopiert haben. Um das Spiel zu installieren, wechseln Sie in das entsprechende Verzeichnis, nun können Sie das Spiel mit "install" auf Ihrer Festplatte installieren. Beachten Sie bitte, daß Sie für manche Spiele ein anschließendes Setup durchführen müssen, um Soundkarte und/oder Eingabegeräte zu konfigurieren.

Vorsicht, Falle!

An drei Stellen unserer CD werden Sie von besonderen Tücken erwartet, beachten Sie daher unbedingt die folgenden Hinweise:

1.) Beim Start von Berlin Connection wird ein Paßwort abgefragt, das sich auf den Text des Original-Inlays bezieht. Wir haben diesen Text als Datei mit dem Namen paßwort.txt auf der CD gespeichert. Lassen Sie sich diese Datei am besten ausdrucken und halten Sie sie als Referenz bereit.

2.) Bei *Iron Willy* handelt es sich um ein ganz neues, grafisch sehr anspruchsvolles Adventure. Bitte benutzen Sie einen aktuellen VESA-Treiber. Bei eventuellen Schwierigkeiten kontaktieren Sie bitte den Hersteller Ihrer Grafikkarte oder installieren Sie einen universellen Treiber, z.B. *Display Doctor 5.3* von SciTec.

3.) *Tin Maze* ist eigentlich ein Online-Spiel, das Sie aber auch offline spielen können. Wie bei diesen Spielen üblich benötigen Sie einen Java-kompatiblen 32-bit Browser (Netscape Navigator 3.0 oder Microsoft Internet Explorer 3.0). Um das Spiel zu starten, müssen Sie einmal mit der linken Maustaste auf den Spielfeld-Frame klicken und anschließend mit der Leertaste bestätigen.

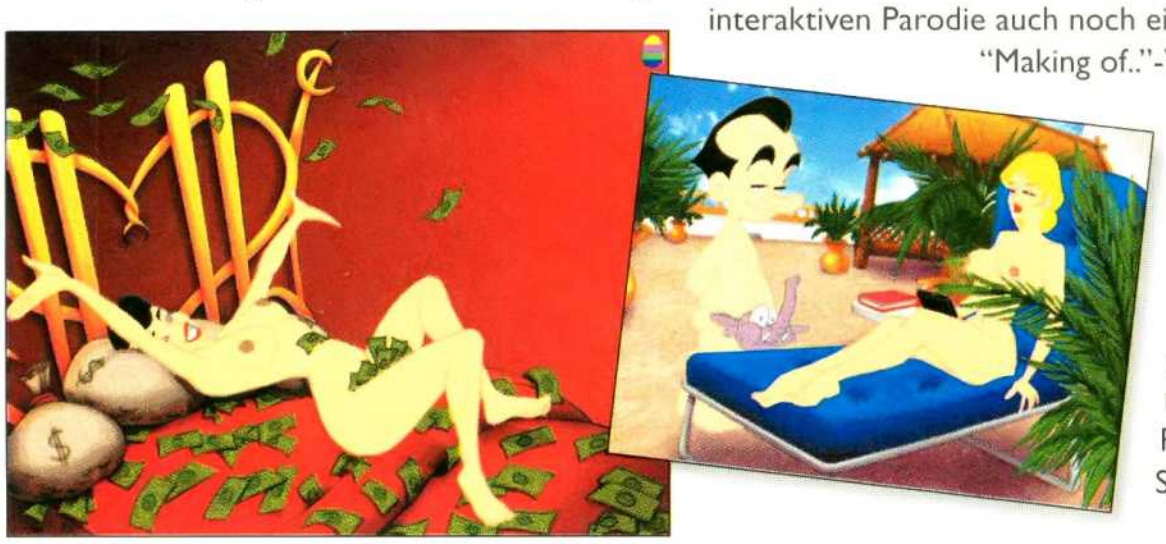
4.) Beim Installieren der *1&1 Direct Internet-Software* wird während der Installation zweimal um Einlegen einer bestimmten Diskette gebeten. Dies ist jedoch nicht nötig. Bestätigen Sie einfach mit Return, das Programm wird sich dann weiter installieren.

Wenn Sie diese Hinweise beachten, dürfte einem ungetrübten Spielspaß nichts mehr im Wege stehen.

news

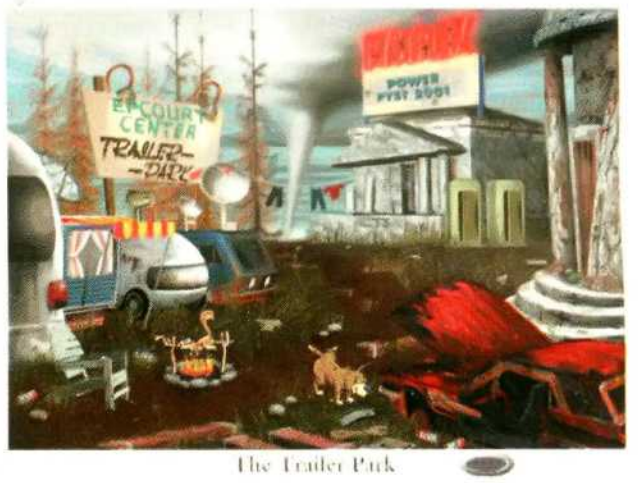
Sierra schützt Schirme

Mit gleich zwei originellen, neuen Bildschirmschonern sorgt Sierra für mehr Abwechslung zwischen der harten Arbeit. Zum einen kann man sich von der deutschen Sierra Homepage (http://www.sierra.de) *Larry 7 – Hot Shots* downloaden, in dem verschiedene Schönheiten aus Deutschlands zur Zeit bestverkauftem Adventure die Hüllen fallen lassen. Sämtliche Szenen stammen aus im Spiel versteckten "easter eggs", mit denen findige Adventurer bereits zuvor die blanken Tatsachen bewundern konnten. Der zweite Screensaver kommt unter der Bezeichnung *Pyst* als Parodie auf das meistverkaufte Computerspiel überhaupt in die Läden. Für 19,95 Mark können Sie die legendäre Insel nun in einem ganz anderen Licht erleben und zusätzlich zur interaktiven Parodie auch noch ein witziges "Making of.."-Video und einen eigens von John Goodman eingespielten Song genießen. So machen Pausen richtig Spaß!





Alien Trash



The Trailer Park

Neue Messe

Speziell für ein junges Publikum bis 35 Jahre plant die Messe Essen in Zusammenarbeit mit der Messe Düsseldorf eine neue Veranstaltung. Vom 17. - 19. Oktober 1997 wird auf dem Essener Messegelände die erste Multimedia & Freizeit über die Bühne gehen, von der wir Ihnen selbstverständlich berichten werden. 250 Aussteller und 50.000 Besucher sind für die bunte Mischung aus Happening, Erlebnis, Action, Information und Einkaufsmöglichkeiten angepeilt. Die Messe versteht sich als direkte Konkurrenz zur CeBIT HOME, von der die Mitarbeiter des neuen Projekts offensichtlich ebenso enttäuscht waren, wie wir seinerzeit in unserem ausführlichen Bericht. "Das können wir besser", verspricht der Essener Messe-Chef Hartmut Krebs. Da können wir nur "Alles Gute" wünschen!

Gewinnspiel

Im Doppelpack und zum besonders günstigen Preis bringt Sierra einige seiner Klassiker erneut unters Volk. Als ***Action Pack*** kommen mit *Earthsiege 2* und *Silent Thunder* zwei Spiele zusammen, die einen knallharten Einsatz zu Land und in der Luft erfordern. Und bei ***Mystery Games*** mit *Phantasmagoria* und *Gabriel Knight 2: The Beast Within* erhält man insgesamt 13 CDs für sein Geld. Bei beiden Packs handelt es sich um die deutschen Versionen, der Preis beträgt für das Action Pack ca. 70 Mark und für Mystery Games etwa einen Hunderter.

Sechs PC Power-Leser kommen kostenlos in den Genuß: Sierra verlost jeweils drei Action-Packs und Mystery-Games, wobei Leser unter 18 Jahren nur das Action-Pack gewinnen können. Schicken Sie einfach bis zum 10.6. 1997 eine Postkarte mit Ihrer Adresse, Ihrem Alter (!) sowie Ihrer Telefonnummer an:

SMP Publishing
PC Power, Kennwort: Sierra
Postfach 3161
48581 Gronau



Schreiben Sie dazu, welches Pack Sie am liebsten gewinnen möchten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Noch mehr Werbung

Stellen Sie sich vor, man hätte Sie nach der Geburt in einen Brutkasten verfrachtet. Stellen Sie sich weiter vor, Sie hätten die nächsten 25 Jahre darin verbracht, wären von einem intelligenten Computersystem ernährt und mit dem nötigen Basiswissen samt Bewegungsfähigkeit versorgt worden. Nun werden Sie erweckt und finden sich in einer unwirtlichen, verlassenen Stadt wieder. Genau so kann es Ihnen schon bald ergehen, in *Crystall Dome,* einem neuen Werbespiel, das derzeit von westka für die Kölner Regio-Information produziert wird. Auf unserem exklusiven Screenshot können Sie sich schon einmal ein Bild von der aufwendigen, mystisch wirkenden Grafik machen. Über Näheres werden wir Sie rechtzeitig informieren.



Außerdem bei westka in der Mache: Das Action-Erlebnis *Gerri Space Surfer,* das Sie ab Anfang Mai im Promotionbus der Firma Gerolsteiner ausprobieren können, der mit eigens für das Spiel konstruierter Hardware ausgestattet ist. Preise gibt's dabei auch zu gewinnen, also nichts wie ran und viel Spaß!

Vergoldete Flügelchen

Jeder Fan von Flugsimulatoren, der ein halbwegs gut sortiertes Archiv zuhause hat, besitzt mit großer Wahrscheinlichkeit auch ein Produkt von Jane's. Auch wenn die Spiele von Electronic Arts vertrieben werden, handelt es sich bei Jane's um ein eigenständiges Label und nicht, wie man vielleicht meinen möchte, um eine Dame der EA-Chefetage. Hinter diesem relativ jungen Label verbirgt sich einer der größten Herausgeber militärischer Publikationen. Seit 1889 sammelt die Jane's Information Group alle denkbaren Daten, die irgendwie mit den Militärs und Kriegen dieser Welt zu tun haben.

Der Durchbruch auf dem hart umkämpften Markt der Militärsimulationen gelang dem jungen Team mit dem Titel ***Advance Tactical Fighters.*** Dort konnte man in den Cockpits der wichtigsten modernen Kampfjets sein Talent beweisen. Eine gesunde Mischung aus Realismus und Spielspaß sorgten für langanhaltende Motivation. Daß man sich aber auch mit Helikoptern hervorragend auskennt, bewies Jane's erst kürzlich mit dem Referenzpiel ***AH-64 D.*** Da sich der Markt in letzter Zei ein wenig verändert hat, werkelte man noch einmal ein wenig an den Klassikern und veröffentlicht sie nun jeweils in einer "Gold"–Ausgabe. Beide Titel wurden extra für Windows 95 hergerichtet und bekamen zum Teil neue Level verpaßt. Auch wurde eigens ein Mehrspielermodus für heiße Internet-Duelle entwickelt, um auch in dieser Hinsicht mit der Konkurrenz mithalten zu können. Wer die beiden Titel schon besitzt, kann getrost auf die neue Version verzichten. Wer aber noch auf der Suche nach einer vernünftigen Simulation ist, sollte zugreifen. Ob man lieber im schnellen Jet über die Gipfel jagt, oder im Hubi seine Runden dreht, bleibt jedem selbst überlassen.

SOUND STARS

SOUND Link



SV 840 SL
Optimaler Sound in Surround-Qualität, 2-Wege System / 160 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass- / Höhenregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil, Abm: 245x150x250 mm
unverb. Preisempfehlung **89,95 DM**

SV 805 SL
Klein aber oho - nicht nur für den Einsteiger, 30 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil, Abm: 115x90x120 mm
unverb. Preisempfehlung **29,95 DM**

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

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

SV 820 SL
Der Soundmaster, integrierter Verstärker, 2-Wege System / 120 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Tonregler, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil
Abm: 120 x 155 x 220 mm
unverb. Preisempfehlung **79,95 DM**

INTERACT MULTIMEDIA PRODUCTS

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

3 Buchstaben = Hit?

Abkürzungen sind im Entertainmentbereich momentan scheinbar in Mode gekommen. Und Spiele mit drei Buchstaben scheinen grundsätzlich Hits zu werden. Nach MDK, POD und diversen anderen Kurztiteln will auch Philips Media kein Außenseiter mehr sein und nennt das nächste Produkt schlichtweg Q.A.D. Die etwas lateinisch klingende Abkürzung steht in Wirklichkeit für den vielversprechenden Titel "Quintessential Art of Destruction". Neben Philips Media bastelt auch Cranberry Source mit an dem Spiel herum, das auf den ersten Blick wie eine Mischung aus klassischem Cockpit-Geballer und dem Klassiker Space Taxi wirkt.

Als ehrenvoller Captain einer Kopfgeldjäger-Truppe haben Sie die Aufgabe, Geiseln von verschiedenen Planetenoberflächen zu evakuieren. Dafür wird eine, eigens für diese Mission kostruierte und unzerstörbare Box in der Nähe der Geiseln abgeworfen. Die kleinen Schützlinge, die von oben ein wenig an die putzigen Lemminge erinnern, laufen voller Hoffnung in diese Box hinein, und nach erneutem Andocken ist es nun die Aufgabe des Spielers, die Box heil zur Heimatbasis zu fliegen. Doch das wollen sowohl andere Kopfgeldjäger als auch die jeweiligen Hausherren der Planeten verhindern. In Panzern, Hubschraubern und anderen Jägern machen Sie einem das Leben schwer und gefährden nebenbei noch die der Geiseln. Sind 75 Prozent der vorhandenen Geiseln evakuiert, gilt die Mission als abgeschlossen.

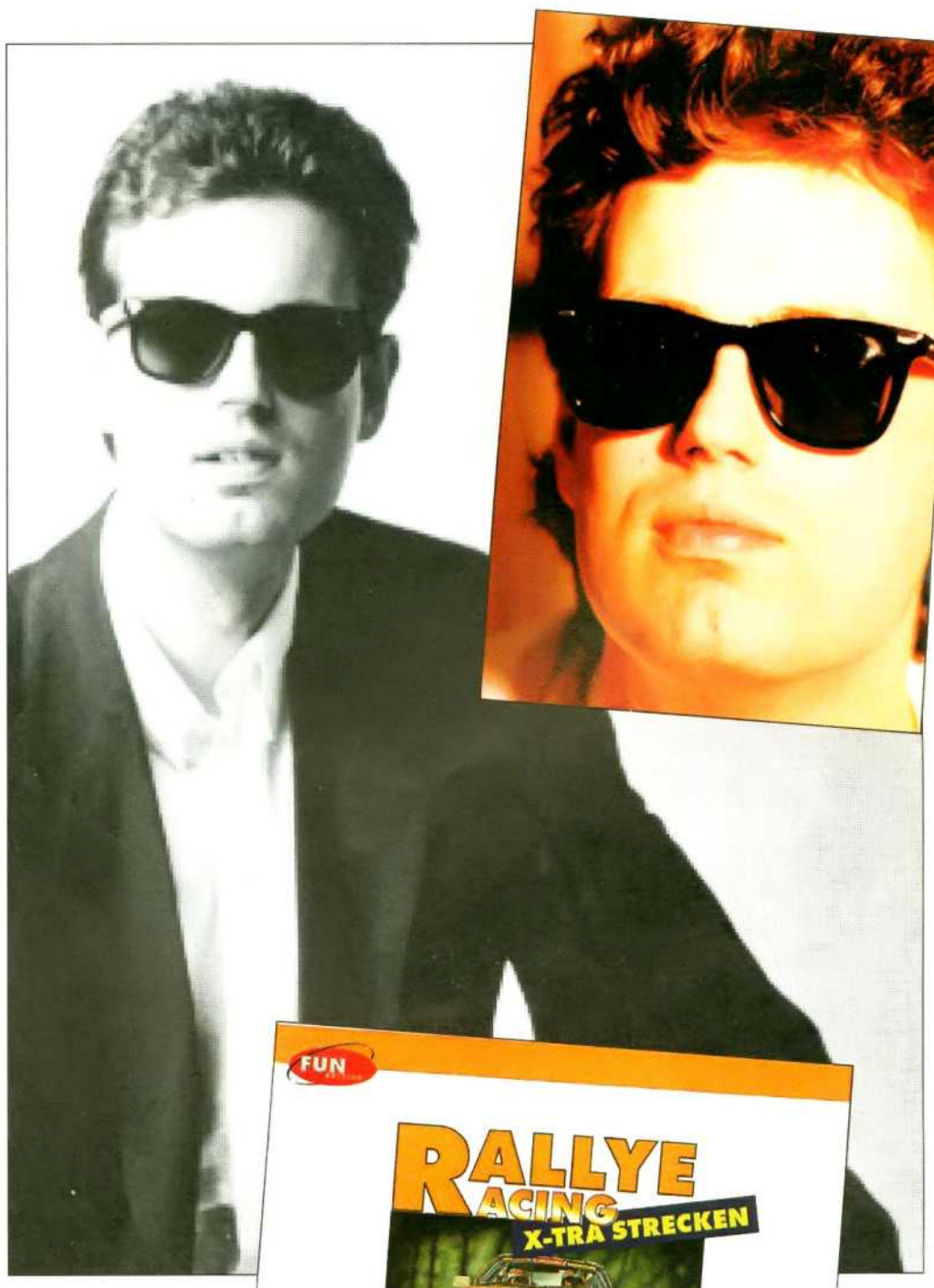
Wie bei den meisten Spielen dieser Art, führen viele Wege nach Rom, und so kommt es nicht selten vor, daß einem die Geiseln vom anderen Söldnerschwadron direkt aus der Basis "geklaut" werden oder der heimtückische Captain sie einfach hinterrücks zur Strecke bringt, um die Rettung zu verhindern. Ein paar kleine Feilereien an Grafik und Steuerung sind zwar noch nötig, aber das Spiel wirkt auch in diesem frühen Stadium schon durchaus vielversprechend. Vor allem Technofans werden angesichts des fetzigen Soundtracks Luftsprünge machen. Vielleicht wird ja Q.A.D. ja auch in die Techno-Hitparaden einziehen und in den Discos für Stimmung sorgen. Da Philips seinen Teil zum Spiel beiträgt, wäre dies durchaus nicht ausgeschlossen.

Neue Hülsbeck-CD

Der bekannte Musiker Chris Hülsbeck sorgte vor kurzem mit dem Soundtrack zu Tunnel B1 für erstklassigen Hörgenuß. Zwar war das Spiel besonders auf dem PC nicht der große Renner, doch wurde in jedem Review die gelungene Orchester-Musik gelobt. Wahrscheinlich lag die Tunnel-CD öfter im CD-Player der Stereoanlage als im Computer-Laufwerk.

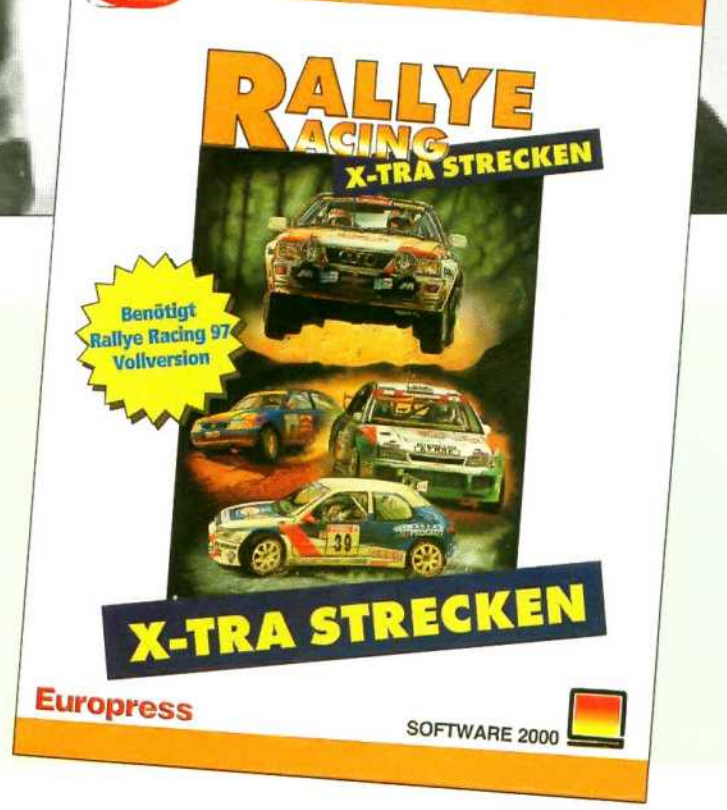


Hülsbeck zeichnete sich zuvor schon durch einprägsame Soundtracks wie Giana Sisters oder Turrican aus. Dies ist bereits die siebte CD, die er auf den Markt bringt. Fünf Musiktracks, die im Spiel selbst nicht zu hören waren, dürften den Soundtrack auch für Besitzer von Tunnel B1 interessant machen. Vor allem Liebhaber von Filmmusik werden ihre helle Freude an den neuen Stücken haben. Sind sie doch vergleichbar mit Werken von Alan Silvestri, Hans Zimmer oder John Williams. Wir sind auf jeden Fall mehr als begeistert von Chris Hülsbecks neuestem Werk und freuen uns schon auf die nächsten Projekte des Musikers. Wer noch mehr über Hülsbeck und seine Musik erfahren will, sollte unser Feature in einer der nächsten Ausgaben nicht verpassen. Wer den Tunnel-Soundtrack kaufen will, kann das unter *http://www.vme.de/shop/* tun.



Mehr Rallye Racing

Dieser Tage hat Europress ***X-tra Strecken für Rallye Racing 97*** herausgebracht. Wer sein fahrerisches Können auf den zehn komplett neuen Pisten unter Beweis stellen will, benötigt dazu ebenfalls die deutsche Originalversion von Rallye Racing 97. Zusätzliche Attraktionen sind u.a. besseres Fahrverhalten dank breiterer Auslaufzonen, Wüstenpisten, Tunnel und Engpässe sowie komplett neue Straßenkarten und Streckeninfos. Der Verkaufspreis stand noch nicht 100% fest, wird jedoch unter 50 Mark liegen.



A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

EXTREME ASSAULT

DER BESTE ACTIONFILM, DEN SIE JE GESPIELT HABEN!

AB MAI AUF PC CD ROM!

VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL

DIE SIEDLER™

SCHLEICHFAHRT™

BATTLE ISLE™

MODERN GAMES
IHR BLUE BYTE DISTRIBUTOR!

BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER.
EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE **3D ACTION** MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR.
DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN.
SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM FEUERKNOPF NEHMEN KÖNNEN.

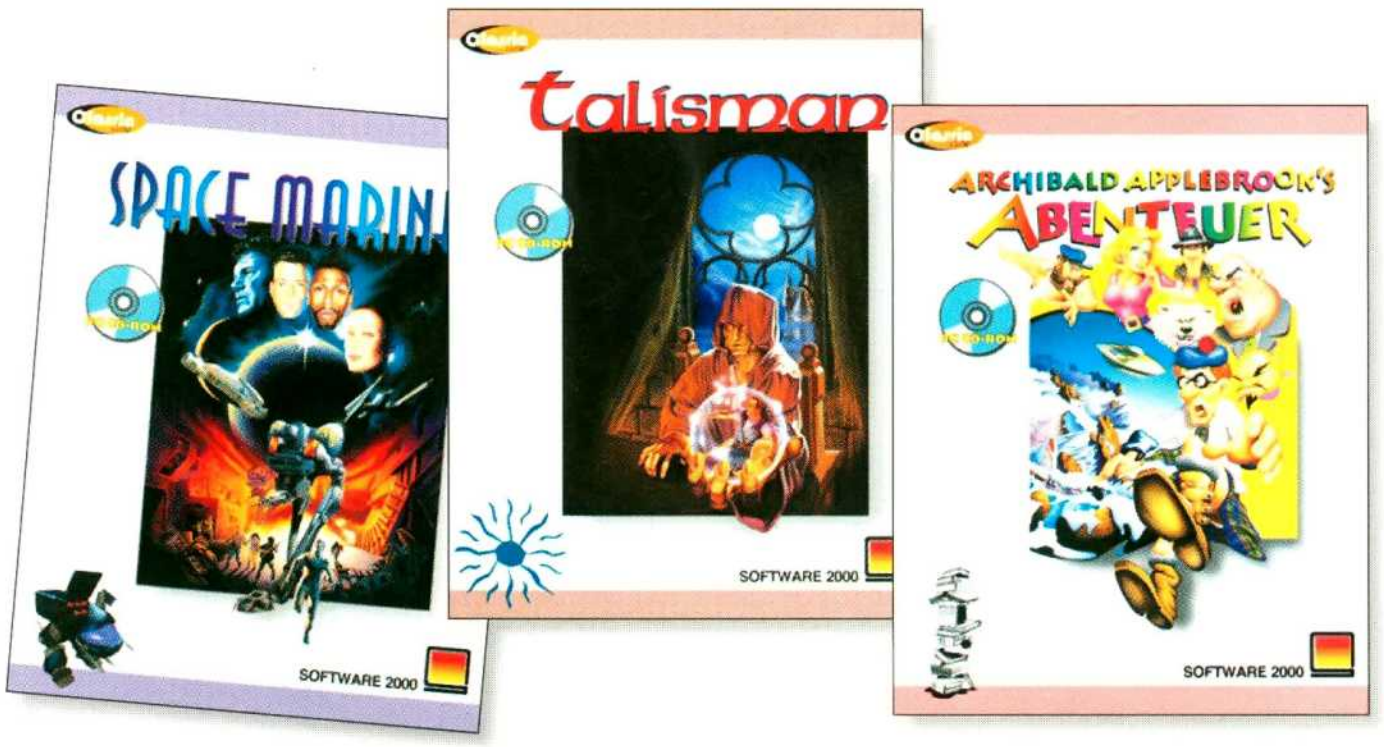
CIRCA 50 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGEBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE
3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • ÜBER 20 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE
SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN

BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208.4508899 • WWW.BLUEBYTE.DE

Blue Byte

Neues aus der Classic Line

Von Software 2000 wurden jüngst drei weitere, bekannte Titel des Eutiner Softwarehauses in der Reihe "Classic Line" herausgebracht. Als da wären: ***Space Marines,*** ein Strategiespiel mit rollenspielortientierten Charakteren, ***Talisman,*** ein magisches 3-D-Adventure, und ***Archibald Applebrook's Abenteuer,*** ein Comic-Adventure im klassischen 2-D-Stil. Alle drei Games werden jeweils für unter 30 Mark in den Handel kommen.



Ganz schön feucht

Eigentlich war das Review von ***Wet – The Sexy Empire*** für diese Ausgabe geplant. Aber Interactive Strip alias New Generation Software hat's noch mal zurückgehalten, um einige wesentliche Details des Spiels noch zu verbessern. Eine Vorab-Preview-Version ("damit Du Dich schon mal einspielen kannst") ließ bereits Vorfreude aufkommen, ob's am Ende auch so sein wird, daß wir uns freuen dürfen, steht voraussichtlich in der nächsten PC Power.

Übrigens erreichte uns unterdessen das Gerücht, daß den Redakteuren eines namhaften PC-Magazins, das offenbar der katholischen Kirche nahesteht, von ihren Chefs unter Androhung der fristlosen Kündigung verboten wurde, ein Review von Wet zu bringen. Sollte dies wirklich den Tatsachen entsprechen, müssen wir uns ernsthaft fragen, ob gewisse Leute den Schuß nicht gehört haben...

So urteilen Sie über uns

Die Jahresumfrage in der PC Power 3/97 ist endlich ausgewertet. Diverse leere Kisten Cola, etliche Reste von Schnittchen und dunkle Ringe unter den Augen sind die Folgen von zig hundert Zuschriften, die uns erreichten. Wir möchten Sie hier nicht mit Zahlenwerk langweilen, zumal die Ergebnisse mehr unserer künftigen Arbeit dienlich sein werden – sprich: Das Heft soll und wird ganz nach Ihren Wünschen gestaltet werden.

Einige Angaben möchten wir Ihnen aber dennoch machen (es soll ja auch unter Ihnen Statistik-Liebhaber geben). Insgesamt ist man mit der PC Power sehr zufrieden. In fast allen Bereichen des Heftes hat sich der Notendurchschnitt im Vergleich zur Vorjahresumfrage gesteigert, ansonsten blieb er weitestgehend gleich. Vor allem freut uns, daß die Bereiche Multimedia und Edutainment in Ihrer Gunst um 1,5 Notenpunkte gestiegen sind – bekanntlich sind wir das einzige PC-Spielemagazin, das diese Rubriken in jeder Ausgabe und in diesem Umfang bringt. Auffällig war auch die überaus positive Note für unser Layout – hier erzielten wir ein Durchschnittsergebnis von 92 von 100 Punkten!

Ganz besonders großen Anklang findet unser Schreibstil. Die Mehrheit ist damit zufrieden, eine Vielzahl von Lesern möchte gar, daß wir noch witziger werden. Sogar die Anmerkungen des Chefredakteurs kamen sehr positiv weg. Insgesamt fünf Damen und zwei Herren sind allerdings der Meinung, wir müßten ernsthafter werden, und einer kreuzte sogar an, daß er sich eh nur die Bilder anschauen würde. Na ja, wer's glaubt...

Unser Dank gilt allen, die sich an der Umfrage beteiligt haben, vor allem jenen, die auch konkrete Vorschläge machten, was wir noch verbessern bzw. ins Heft aufnehmen könnten. Hier gab's eine stattliche Anzahl an Wünschen für eine Leserbriefecke – diese wird ab dieser Ausgabe regelmäßig auf den Seiten 6 und 7 zu finden sein. Weiterhin gab's Vorschläge zur Cover-CD, Helpline und inhaltlichen Dingen, die wir derzeit überdenken.

Der PC Power-Durchschnittsleser ist – das interessiert vor allem die Branche – zwischen 14 und 20 und dann wieder zwischen 30 und 40 Jahre jung und Schüler (Gymnasiast) oder Angestellter. Unser jüngster Leser ist laut Umfrage 8 Jahre alt, der Senior ist schlappe 69! Last but not least möchten wir uns bei allen Arbeitern und Hausfrauen entschuldigen, daß wir sie wieder einmal in der Auflistung der Berufe vergessen haben. Im nächsten Jahr sind Sie garantiert mit dabei...

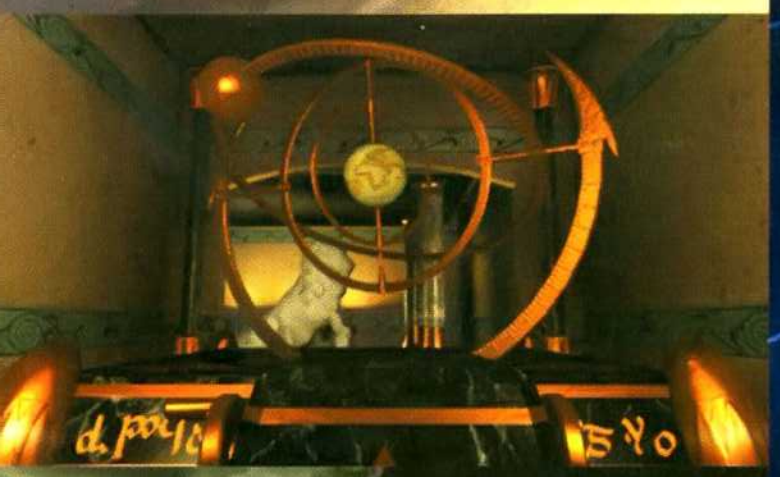
Kein Test – warum?

Für diese Ausgabe waren zwei Tests vorgesehen, die dann doch nicht mehr ins Heft kamen. Zum einen erwischte es ***Star Trek Generations*** von Microprose – ein Tag vor Abgabe läßt sich ein solch umfangreiches Programm einfach nicht mehr ausgiebig testen. Und da wir keine halbe Sachen machen und Ihnen sagen wollen, wie das Game wirklich ist, haben wir den Test auf die Juli-Ausgabe verschoben.

Need for Speed 2 von Electronic Arts kam zwar auch recht spät bei uns an, nur wäre der Test erschienen, wenn... ja, wenn wir uns nicht auf die Mindestvoraussetzungen laut Hersteller verlassen hätten. Von 16 MB RAM ist dort nämlich die Rede – blindlings versuchten wir, NFS 2 unter Windows 95 zu installieren, um eine große Überraschung zu erleben. Die Installation bricht nämlich mit der Meldung ab, daß NFS 2 16 MB RAM benötigt, man jedoch nur 15 MB zur Verfügung hat! Wie bitte, virtueller Speicher? Und was erklären Sie dem Laien???

Nun, da es sich um eine Gold-CD speziell für die Zeitschriften handelte, warten wir jetzt sicherheitshalber die Verkaufsversion ab. Sollte diese sich genauso verhalten und auf der Verpackung nicht darauf hingewiesen werden, daß man MEHR als 16 MB RAM benötigt bzw. NFS 2 nicht unter Windows 95 läuft, wenn man nur 16 MB RAM zur Verfügung hat, gibt dies erhebliche Abzüge in Sachen Handhabung – und somit eine andere Gesamtwertung. Wir halten Sie auf dem Laufenden.







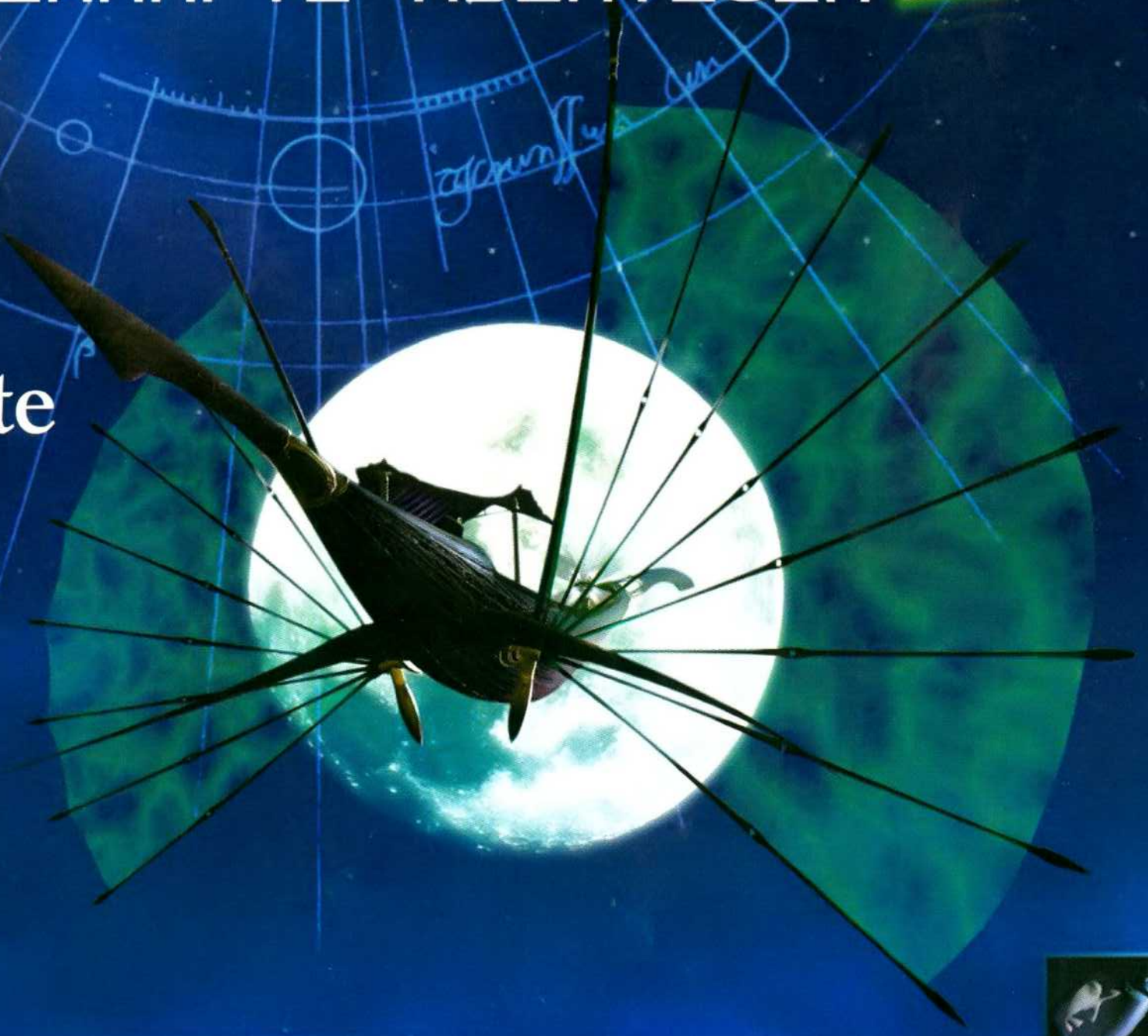




Atlantis

DAS SAGENHAFTE ABENTEUER

Drehen Sie es,
wie Sie wollen.
Diese sagenhafte
Welt wird Sie
verzaubern.



OMNI 3D

OMNI SYNC

Das Adventure-Game für den PC auf 4 CD-ROM.

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

N64-News



Nein, nein, lieber Leser – Die PC Power ist und bleibt ein PC-Heft! Auf den folgenden zwei Seiten möchten wir Ihnen lediglich einen Überblick über die Neuigkeiten des Nintendo[64]-Marktes geben. Die Rufe nach einer regelmäßig erscheinenden N64-Rubrik wurden (nicht nur in Leserbriefen) immer lauter. Also, Stimmbänder schonen und den Stift beiseite legen, denn jetzt ist sie da! Sie ist für alle diejenigen gedacht, die von Win95-Systemabstürzen die Nase voll haben und immer wieder mit Nintendos neuer Superkonsole liebäugeln. Und falls Sie sich noch nicht zu den stolzen Besitzern eines N64 zählen können, dann werden wir mit Sicherheit Ihren Appetit wecken können. Wer mehr wissen möchte, der sollte mal einen Blick in unsere Tochter-Zeitschrift 64Power werfen. Dort gibt es nämlich brandheiße Infos satt! Genug der Werbung – los geht's!

Castlevania 64 kommt!

Die Gerüchte wurden bestätigt. Der Action-Adventure-Hit Castlevania von der Super Nintendo-Konsole wird gerade von Konami für das Nintendo[64] umgesetzt. Klar, daß man die technischen Fähigkeiten des N64 voll ausreizen und aus dem 2-D-Plattform-Game von damals ein dreidimensionales Action-Spektakel im Stile von Mario[64] machen will. Höchst präzise Polygon-Grafiken mit dem hardwaremäßig unterstütztem Texture-Mapping sollen dem mittlerweile etwas verstaubten Game wieder Leben einhauchen. Wir hoffen nur, daß Konamis Wiederbelebungsversuche auch Erfolg haben werden...

Gametek macht's für weniger

Vom Hause Gametek sind wir in letzter Zeit leider des öfteren negativ überrascht worden. Jetzt versucht man, auf dem N64-Markt wieder einige Punkte gut zu machen. Die beiden bekannten Game-Shows Jeopardy und Glücksrad (ein Maren Gilzer-Strip-Video können Sie dennoch ausschließen) sollen in naher Zukunft für weniger als 50 amerikanische Scheinchen über die Ladentheke gehen.

Anm. des Chefbuchstabendrehers: Ich hoffe stark, daß bei Glücksrad nicht Frederic, Peter und Maren auftreten, sondern Al und Vanna, wie beim US-Original. Und bei Jeopardy könnte es getrost Alex Trebek anstelle von Herrn Elstner sein. So viel zum Thema "Ich kenne mich aus".

Obwohl der Preis sogar noch 10$ unter dem von Mario[64] oder PilotWings liegt, werden zwei Top-Titel versprochen. Leere Versprechungen? Erst zum Weihnachtsgeschäft sollen beide Titel fertig werden.

Duke wird 64

Freunde des indizierten 3-D-Shooters Duke Nuckel (Name geändert) können vielleicht schon bald wieder ihre Waffen nachladen. Apogee arbeitet zur Zeit voller Eifer an einer Umsetzung für das N64. Ob das gewalttätige Spiel überhaupt in Deutschland erscheinen wird, ist fraglich. Eines ist zumindest sicher: Wenn es jemals hier erscheinen sollte, dann müssen Sie eine schnelle Hand haben, bevor es Ihnen die BPjS vor der Nase wegschnappt.



Erster F1-Renner auf dem Markt

Rennsport-Fetischisten mußten bei dem mickrigen Spiele-Angebot für das N64 bis jetzt ziemlich doof aus ihren Helmen gucken. Seit einem Monat läuft in Japan der Verkauf des ersten Formel-1-Games Human Grand Prix, das in unseren Gefilden wahrscheinlich den Titel F1 Pole Position tragen und einige Monate später erscheinen wird. Polygon-Wagen, sieben Kamera-Perspektiven und verschiedene Wettereigenschaften sind zwar nichts besonderes, aber wegen der grafischen Qualitäten des N64 und einer gigantischen Auswahl an Rennstrecken wird wohl ein starkes Rennfeeling garantiert sein.





Aus Mobil 1 machen die Japaner einfach Yodel 1. Das Münchner Oktoberfest zeigt seine Wirkung

Zu Gast bei Tante Mario

Herzlich Willkommen in der Gerüchteküche Super Marios. Einige interessante Meldungen trudelten jüngst bei uns ein und sollten nicht länger verschwiegen werden.

Yoshis Wash'n'Run

Das Nintendo[64]-Fieber in Japan ist kaum noch zu bremsen. Wer es benutzt ist glücklich und hat weniger Schuppen, wer es nicht benutzt, ist "Out". Die Rede ist von einem Shampoo, für das Marios Kumpel Yoshi modelte. Jetzt warten wir nur noch auf Turokanische Spielzeugsaurier mit integriertem Spargelheber.



Alles Banane

Der neueste Renner auf dem Markt für Schreibwaren ist ein Donkey Kong-Kugelschreiber. Ob er wirklich zum Schreiben geeignet ist oder nur wegen seiner Bananenform mehr weibliche Spieler an das N64 locken soll, ist zumindest eine Überlegung wert. Alternativ müßte es dann für unsereins Prinzessin Peach als Gummipuppe geben (geht das jetzt zu weit, Klaus?

Anm. des Chefpuppenspielers: Nein, mir wurde nur soeben wieder einmal klar, daß Du eine reichlich versaute Phantasie hast...



Bombastisch

Die Japaner müssen aber auch jede Konsolenfigur verwursten. Zwar ist das Geschicklichkeitsspiel Bomberman noch gar nicht für das N64 erhältlich, trotzdem gibt es jetzt Bomberman-Döschen im Special-Japan-Design.





64 Einheiten pro Minute

Hat bestimmt bald großen Sammlerwert: Die neue Mario[64]-Phone-Card! Kellogg's scheint den Braten gerochen zu haben und wirbt mit seinem Logo auf der Telefonkarte. Im Gegenzug findet man jetzt Mario[64]-Werbung auf Kellogg's-Verpackungen. Ob es bald den Toyota-64 geben wird?



Turok Dinosaur Hunter CHEATS:

Unendlich Leben:	**FRTHSTHTTRLSCK (FoR THoSe THaT ReaLly SuCK!)**
Alle Waffen:	**CMGTSMMGGTS (CoMe GeT SoMe, MaGGoTS!)**
Munition:	**BLLTSRRFRND (BuLLeTS aRe youR FRieND)**
Disco Modus:	**SNFFRR (Saturday Night Fever FoReveR)**
Galerie:	**THBST (THe Be(a)ST)**
Credits:	**FDTHMGS (FeeD THeM GuyS)**
Geistermodus:	**THSSLKSCL (THiS iS LiKe, So CooL)**
Feder und Tinte:	**DLKTDR (I'D LiKe To Draw)**
Greg's Modus:	**GRGCHN (GReG CHaN)**
Robin's Cheat:	**RBNSMTH (RoBiN SMiTH)**
Dana Modus:	**DNCHN (DaNa CHaN)**

Turok Dinosaur Hunter CHEATS

Werbung mit Spaß

Pünktlich zu unserem Themenschwerpunkt hat Martin Mirbach wieder einmal hinter die Kulissen der bunten Werbewelt geschaut. Und er hat den Stand der Dinge kurz für Sie zusammengefaßt.

Werbespiele bieten eine hervorragende Möglichkeit, bestimmte Zielgruppen direkt für ein Produkt, ein Unternehmen oder eine Idee zu interessieren. Es kommt nicht nur zu den so wichtigen Einzelkontakten, der angesprochene Kunde beschäftigt sich auch wesentlich länger, intensiver und vor allen Dingen freiwillig mit der Werbebotschaft. Viel wichtiger: Im Nachhinein wird er Attribute wie Unterhaltung, Freizeit und Spaß mit dem beworbenen Objekt verbinden. Zumindest unter der Voraussetzung, daß ein Werbespiel gut gemacht und nicht mit allzu offensichtlicher Werbung überladen ist. Kein anderes Medium, dessen sich die Werbung sonst noch bedient, kann diese Vorteile für sich beanspruchen – schon gar nicht Printanzeigen, Fernsehclip und Radiospot.



Auch die SPD hat mit *Abenteuer Europa* bereits ein Werbespiel veröffentlicht, Sie finden es auf unserer Sammlung vom letzten Jahr

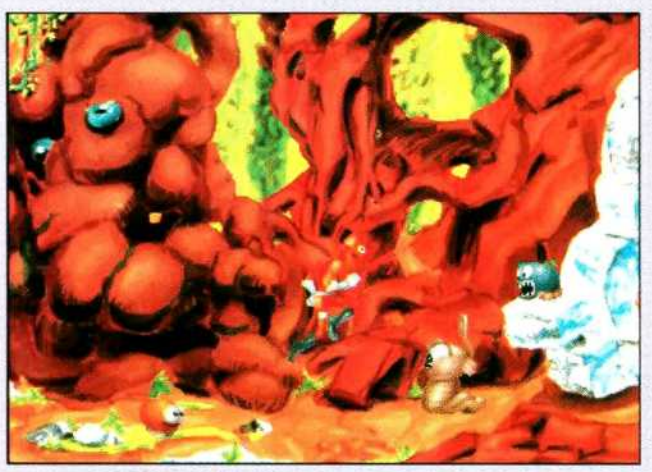
Keine Mark für die Werbung?

Moderne Werbespiele sind qualitativ von ihren kommerziellen Verwandten kaum zu unterscheiden. Bei einigen Vollpreis-Produkten, etwa *Der Planer 2* aus dem Hause Greenwood Entertainment, scheinen wegen des überaus plakativen Product-Placings gar die Vorzeichen verkehrt. Denkt man dagegen an klassische Werbespiele wie *Time Trouble*, *Fantasy Forest* oder *Iron Willy*, so steht hier stets das Spiel selbst und nicht die Werbung im Vordergrund. Sie können es ganz leicht selbst überprüfen: Testen Sie einfach ein paar der gängigen Titel des Genres an, und versuchen Sie anschließend sich zu erinnern, welches Spiel für welches Produkt stand. Was Ihnen in meisten Fällen nicht auf Anhieb gelingen wird. Und das ist gut und richtig so.

Einen wesentlichen Unterschied zum kommerziellen Spiel gibt es natürlich nach wie vor, und der drückt sich konsequent in Mark und Pfennig aus. Auch wenn die meisten neueren Werbespiele nicht mehr kostenlos, sondern gegen eine Pauschale gehandelt werden, die in der Regel zwischen

Juicy Town

Für Eckes-Granini und deren ebenso gesundes wie wohlschmeckendes Getränk Hohes C legt man bei Westka gerade letzte Hand an ein aufwendige Jump'n'Run in Highcolor-SVGA. Wie könnte der Held des Spiels, das unter dem Titel *Juicy Town* veröffentlicht werden wird, wohl anders heißen als *C-Man?* Bitte betrachten Sie unsere Screenshots ruhig als Appetitanreger...



Täusch ich mich, oder hat der Baum dort Augen?



Nicht nur Fliegenpilze, auch fliegende Pilze sind zuhaus in *Juicy Town*



Ich weiß nicht, was es ist, aber es sieht böse aus!



10 und 20 Mark beträgt, kann der Verkaufserlös nur zu einer teilweisen Refinanzierung führen. Der Rest der Produktionskosten liegt, wie in der Werbung üblich, beim Auftraggeber. Trotzdem kann man getrost den Schluß ziehen, daß gute Werbespiele für alle Beteiligten etwas abwerfen: für die Produzenten in deren Salär, für die Auftraggeber im Imagegewinn und einem gesteigerten Produktabsatz und für den Verbraucher in viel Unterhaltung für wenig Geld.

Daran wird es wahrscheinlich liegen, daß nicht nur Wirtschaftsunternehmen bestimmte Produkte in Computerspielen unterbringen möchte, sondern nach wie vor und immer öfter auch öffentliche Institutionen, Einrichtungen und Verbände. Das Schweizer Bundesamt für Gesundheitswesen setzte 1995 zur AIDS-Prävention auf das von Promotion Software produzierte Adventure *Tim & Nina*, unser Bundesministerium des Innern hat sich wegen des großen Erfolges zu einem zweiten Teil von *Dunkle Schatten* entschlossen, der in diesem Jahr veröffentlicht wurde, und auch das Bundesumweltministerium ist bereits zum zweiten Mal am Start: Nach *Das Erbe*, einem der ersten Werbespiele überhaupt, folgten vor kurzem die *Enviro Kids* aus dem Hause Art Department.



Nur für ein Fachpublikum konzipiert, und für alle anderen in der Tat völlig uninteressant, wurde der *Pirelli Cup* von Art Department. Oder interessieren Sie sich für Gummimischungen und spezielle Vulkanisierungsverfahren?

Die Macher



Eigentlich nur für Journalisten gedacht, wurde *Mr. Clean* schnell zum begehrten Sammlerobjekt

Wie Sie sehen, sind die alteingessenen Hersteller von Werbespielen weiterhin gut im Geschäft. Was neben Promotion Software und Art Department auch für Rauser Advertainment und BBDO Interactive, vormals Ad Games, zutrifft: Beide sind mit ihren jüngsten Adventures *Menateus* und *Iron Willy*, die übrigens jedes für sich mehr als 100 MB Speicherplatz benötigen, auf unserer CD vertreten. Neben den "alten Hasen" waren es vor allem zwei junge Firmen, die in den letzten Monaten von sich reden machten. Zum einen die Kölner Westka Kommunikation GmbH, die wir Ihnen vor einem Jahr noch als absolute Newcomer vorgestellt haben, und zum zweiten die Jungs der Königsteiner Softwareschmiede V.I.S.T.

Wie Sie auch an anderer Stelle in dieser Ausgabe nachlesen können, sind und waren die Kölner überaus fleißig. Soeben erschienen ist das Adventure *Space Bermuda* für den Computerriesen Vobis (siehe Review), mit Spielen für Gerolsteiner, Eckes-

V.I.S.T. rennt voran

Mit zwei ebenso gelungen wie auch beim Spieler beliebten Jump'n'Runs konnte sich die Werbeagentur V.I.S.T. in diesem Jahr in die Herzen der Spieler katapultieren. Auch wenn die Auftraggeber beider Spieler unterschiedlicher nicht sein könnten:



Bei *Fantasy Forest* bekommen Sie Appetit auf Toffifee,...



...und bei *Aro & Elmi* lernen Sie, mit welcher Zahncreme man die Karies am ehesten bekämpft.

Bitte umblättern ☞

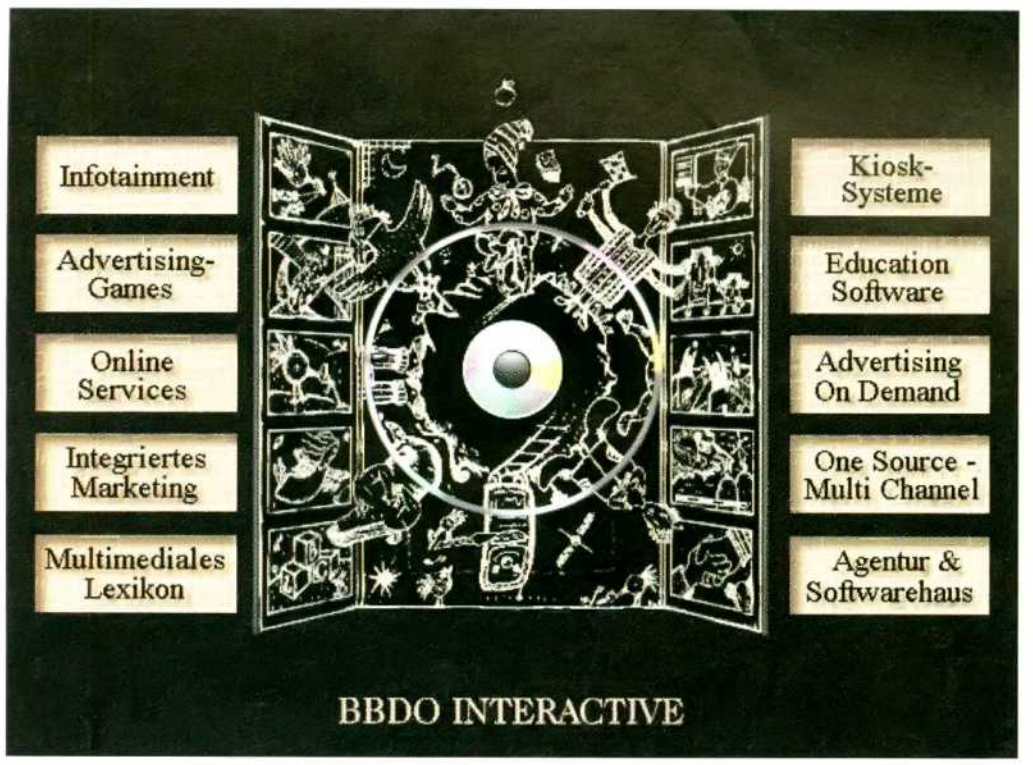
Kauf mich!

Falls Sie noch nicht oder nicht ganz so lange zu unseren Stammlesern gehören, haben wir noch einen interessanten Tip für Sie. Auf unserer Cover-CD der Ausgabe Juni 1996 befand sich ebenfalls eine handverlesene Zusammenstellung von 15 hochinteressanten Werbespielen. Viele davon sind nur noch sehr schwer, die meisten überhaupt nicht mehr erhältlich. Und das Schönste: Es gibt selbstverständlich keinerlei Überschneidungen mit der aktuellen Kompilation. Ein ausführliches Feature über die Hintergründe im Advertainment erwartet Sie im Magazin noch obendrein. Falls Sie also daran denken, sich eine Werbespiel-Sammlung zuzulegen oder Ihre Bestände zu erweitern, sollten Sie unsere Ausgabe 06/96 unbedingt nachbestellen. Noch können wir alle Anfragen berücksichtigen, trotzdem gilt der Vorbehalt: Lieferung nur solange Vorrat reicht! Also besser schnell bestellen...

Bestellschein auf Seite 128.



Granini und die Kölner RegioInformation befinden sich drei weitere Produkte in der Pipeline. Auch hinter den Kulissen hat sich in den letzten zwölf Monaten einiges verändert. Einer der drei Teilhaber hat das Unternehmen verlassen, aus der GbR wurde eine GmbH. Und mittlerweile überschlagen sich die Gerüchte. Westka wolle sich auch mit Vollpreisspielen versuchen, heißt es etwa, erste Kontakte seien bereits geknüpft. Auch von einer Übernahme durch eine renommierte Kölner Verlags-gesellschaft ist die Rede. Wie dem auch sei, auch in Zukunft wird sicher so manche Überraschung aus Köln auf uns zukommen.



Wie macht BBDO wohl Werbung in eigener Sache? Auf einer CD-ROM natürlich, und einer sehr gelungenen noch dazu



Die *Enviro Kids* waren bereits das zweite Spiel im Auftrag des Bundesumweltministeriums. Erinnern Sie sich noch an Das Erbe?

In eine ganz ähnliche Richtung entwickeln sich die Dinge bei V.I.S.T. Die Agentur , die bereits erfolgreich für Kunden wie Nestlé, Wybert, Ültje, Merci, Wrangler oder R. J. Reynolds tätig war, arbeitet schon seit längerem mit erfahrenen Vollpreissoftware-Programmierern. Der Zusammen-schluß mit mehreren anderen mittelständischen Firmen zu einer schlagkräftigen Virtual Corporation ermöglicht ein projektbezogenes, flexibles, ideenreiches und nicht zuletzt kosten-günstiges Marketing. Wie Sie etwa an dem Ültje-Spiel *Tin Maze* erkennen können, stehen auch neueste Medien wie das Internet im Mittelpunkt des Firmenschaffens. Daß bei solchen Projekten full-service-orientiert gearbeitet wird, versteht sich wohl von selbst. Neben der Marketing-Konzeption brauchen sich V.I.S.T. also auch für den technischen Support und die Netzanbindung nicht nach einem weiteren Partner umzusehen.

Und was kommt dann?

Womit wir bei der interessanten Frage wären, wo die Zukunft der Werbespiele zu suchen sein könnte. Hier sind die Meinungen geteilt, nur in einem Punkt scheinen sich alle einig: Das Internet wird auch in diesem Bereich immer mehr an Bedeutung gewinnen. In Amerika ist man da schon viel weiter, dort entwickelt sich das Internet zu einer rasant wachsenden Handelsbörse. Große Konzertveranstalter setzen bereits mehr als zehn Prozent ihrer Tickets über diesen Verkaufsweg ab, da wundert es nicht, daß auch Online-Werbespiele hier viel weiter verbreitet sind. Und das es bekanntlich nur eine Frage der Zeit ist, bis amerikanische Trends über den großen Teich zu uns herüber schwappen, können Sie sich getrost auf eine ähnliche Entwicklung einstellen.

In anderen Fragen scheiden sich dagegen die Geister. Der allgemeine Trend bei Werbespielen geht, analog zur kommerziellen Unterhaltungssoftware, zu einem größer und größer werdenden Spielumfang. Schuld daran sind wachsende Ansprüche der Kunden: Grafiken, Audio-Tracks und Video-Animationen benötigen ganz einfach das ein oder andere Megabyte extra. Bei V.I.S.T hält man sich dagegen momentan lieber an die harten Fakten. "Es gibt etwa 7,5 Millionen PCs in deutschen Privathaushalten, aber nur 3 Millionen davon sind mit einem CD ROM-Laufwerk ausgestattet", verrät uns Geschäftsführer Michael Haug. Und liefert damit gleich den Grund, warum sowohl *Aro & Elmi* als auch *Fantasy Forest* als Diskettenversion veröffentlicht wurden. Was der Qualität der Spiele ganz offensichtlich nicht geschadet hat...

Und wie sieht die Zukunft der Werbespiele bei der PC Power aus? Werden wir in absehbarer Zeit eine dritte Zusammenstellung auf unsere Cover-CD nehmen? Material dazu gäbe es immerhin genug, schon jetzt könnte man sich auf Anhieb mehr als nur eine weitere Kompilation vorstellen, angefüllt mit Klassikern, Exoten und aktuellen Produkten. Die Entscheidung darüber liegt aber letzten Endes ganz allein bei Ihnen, Verkaufszahlen sprechen eine deutliche Sprache. Falls Sie irgendwelche Anregungen, Ideen, Kritik oder vielleicht sogar ein kleines Lob loswerden wollen, schreiben Sie uns doch einfach. Die Adresse haben Sie ja.

Fortsetzung auf Seite 22 ☞

Gehen Sie in die Luft!

Eines der besten Werbespiele der letzten Monate war das von westka für die Chemie-Verbände Baden-Württemberg produzierte Time Trouble – Die Jagd nach der Formel. Den Erfolg des Spiels, das den Vergleich mit kommerzieller Software nicht zu scheuen braucht, wollen die Chemie-Verbände nun gemeinsam mit den PC Power-Lesern feiern. Aus diesem Anlaß werden sage und schreibe 50 wertvolle Preise verlost.

Die beiden Hauptpreisträger gewinnen

Je eine Fahrt mit dem Heißluftballon über den Schwarzwald inklusive An- und Abreise mit der Bahn in Begleitung eines PC Power-Redakteurs

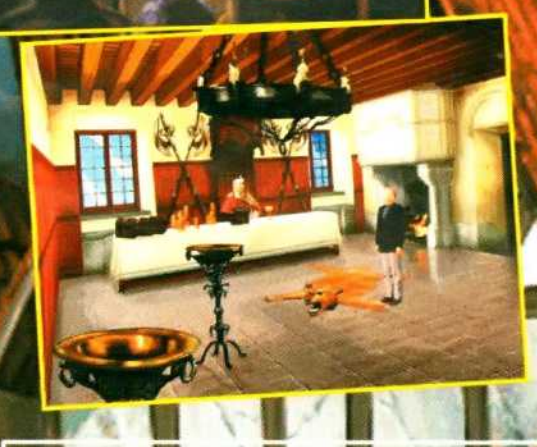
Unter 48 weiteren Gewinnern die

Uhren, Sammler-Telefonkarten, T-Shirts sowie CD mit dem SVGA-Adventure Time Trouble – Die Jagd nach der Formel.





"...durchdachte Story, wunderschöne Grafiken, detailreiche Hintergründe, sehr gute 3-D-Renderanimationen."
Martin Mirbach, PC Power 11/96



"...abgefahrene und sehr komplexe Story, Hintergrundgrafiken und gerenderte Zwischenanimationen sind eine Augenweide."
Thomas Richter (damals noch) PC Spiel 11/96

Time Trouble – Die Story

Heidelberg im Jahre 2054: Der alte Menschheitstraum vom Zeitreisen wird endlich Wirklichkeit. Doch bevor der Prototyp der Zeitmaschine TEMPUS endlich fertiggestellt werden kann, verschwindet der Leiter des Entwicklungsteams unter mysteriösen Umständen. Und mit ihm die Zeitmaschine!

Wer war der Einbrecher in die Forschungslabors der Universität? Wohin verschwand der Tote aus dem Ewigen Eis? Was macht ein seit 500 Jahren totgeglaubter Alchimist im Jahre 2054? Und was geschieht hinter den hohen Mauern der Hohensalzburg?

Sie steuern vier Figuren durch unterschiedliche Zeitebenen und Orte, um dem Geheimnis der Formel der Unsterblichkeit auf die Spur zu kommen und die Welt vor der Armee der Finsternis zu retten.

Um teilzunehmen, sollten Sie den Kasten "Time Trouble – Die Story" lesen und dann folgende Frage beantworten:

Wieviele Figuren kann der Spieler bei Time Trouble steuern?

Schicken Sie Ihre Antwortpostkarten (am besten versehen mit der Telefonnummer zwecks Terminabsprache) an

westka Kommunikation GmbH
Deutz-Mülheimer Str. 165-169
51063 Köln

Einsendeschluß ist der 15. Juni 1997, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle, die kein Glück bei der Verlosung haben, können das Spiel auch für DM 18.- Vorkasse direkt bei westka bestellen.

Übrigens: Sollten Sie Fragen zu Time Trouble haben – Hilfe zum Adventure gibt's per eMail an *timetrouble@chemie.com*. Außerdem finden Sie auf der Web-Site der Chemie-Verbände neben Tips und Tricks zum Spiel auch noch Informationen über die chemische Industrie in Baden-Württemberg, u.a. Ausbildungsberufe mit Zukunft sowie Daten und Fakten zur Wirtschaftslage oder zum Umweltschutz. Die Adresse lautet: *http://www.chemie.com*

CHEMIE-VERBÄNDE
BADEN-WÜRTTEMBERG

Alle Vollversionen auf einen Blick

Circus Trophy

Hersteller: Art Department

Für: Wissoll

Genre: Jump'n'Run



Willkommen zu einer atemberaubenden Jagd durch das faszinierende Wissoll-Land. Sie steuern den Clown Willy zu Fuß und mit allerlei Hilfsmitteln über Stock und Stein, um diverse Dinge aufzusammeln. Daß es sich dabei meist um Süßigkeiten handelt, versteht sich wohl um selbst!

Snack Zone

Hersteller: Art Department

Für: Bifi

Genre: Adventure



Um hinter das Produktionsgeheimnis der Bifi Roll zu kommen, müssen Sie eine ganze Reihe kniffliger Aufgaben lösen. Dazu wollen möglichst viele Energie-, Emotions- und Snackpunkte eingesammelt werden. Gesteuert wird mit der Maus, eine Karte hilft bei der Orientierung.

SonyGame

Hersteller: Comad

Für: Sony

Genre: Jump'n'Run



Oykot, der finstere Herrscher der elektronischen Unterwelt hat Sony-Produkte geklaut und zerlegt. Sie übernehmen die Rolle des flinken Walkman und haben die Aufgabe in zahlreichen Leveln so viele Geräte wie möglich zu finden und im Sony-Shop zusammenzubauen.

Hilfe für Amajambere

Hersteller: Art Department

Für: Entwicklungsministerium

Genre: Adventure

Als Entwicklungshelfer Paul Lerche machen Sie sich auf, den Menschen in Ubunaka bei einem Projekt zu helfen. Gewöhnen Sie sich an fremde Sitten, Traditionen und Gebräuche, damit die Menschen in Afrika nach Ihrer Abreise imstande sind, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen.



Ping Pong Polo

Hersteller: BBDO Interactive

Für: Volkswagen AG

Genre: Flippersimulation

Willkommen beim ersten voll befahrbaren Flipper der Welt. Schießen Sie mit Ihren VW Polos durch endlos lange Bahnen und sammeln Sie dabei so viele Punkte wie möglich. Aber Achtung, mit der Zeit wird's ganz schön schwer!



Sharan Pack'n'Puzzle

Von: BBDO Interactive

Für: Volkswagen AG

Genre: Geschicklichkeitsspiel

Haben Sie schon mal verzweifelt versucht, eine komplette Wohnzimmereinrichtung in Ihrem Wage zu verstauen? Hier können Sie üben und darüber staunen, wie geräumig der VW Sharan doch ist. Sogar für Familie, Haustiere und Spielzeug ist noch Platz.



Jeff Jet

Hersteller: Promotion Software

Für: Hewlett Packard

Genre: Adventure

Sie glauben, Sie kennen Ihren Computer? Dann lassen Sie sich in Jeff Jet im Innern eines PCs von General CPU gefangennehmen und bestehen Sie Abenteur, die in keiner Betriebsanleitung zu finden sind. Reisen Sie über Modem an die entlegensten Orte der Welt und freunden Sie sich mal so richtig mit der Hardware an.

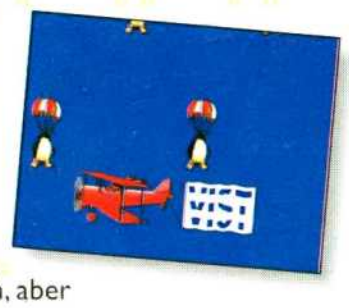


Click Me!

Hersteller: V.I.S.T.

Für: V.I.S.T.

Genre: Interaktiver Screensaver



Eigenlob stinkt bekanntlich, aber Werbung in eigener Sache ist doch absolut legitim. Außerdem sieht's lustig aus, wenn Kühe und Pinguine vom Himmel fallen (was Sie noch beachtlich beschleunigen können). Ach ja, rote Doppeldecker fliegen da ja auch noch 'rum!

Tin Maze

Hersteller: V.I.S.T.

Für: Ültje

Genre: Geschicklichkeitsspiel



Da es sich hierbei eigentlich um ein Online-Game handelt, müssen Sie es auch Offline mit einem Java-fähigen Browser starten. Falls Sie gut genug sind, können Sie sich im Netz in eine Bestenliste eintragen und jede Menge Knabbereien gewinnen.

Berlin Connection

Hersteller: Promotion Software

Für: Berliner Morgenpost

Genre: Adventure



Schlittern Sie kopfüber in eine undurchsichtige Story um eine alte ägyptische Totenmaske und dem geheimnisvollen Pseudonym "Felix". Mitten im pulsierenden Berlin nehmen Sie es zusammen mit Mora und dem Reporter Tom mit der mächtigen Berlin Connection auf.

Tom Long

Hersteller: Promotion Software

Für: McCain

Genre: Adventure



Ihre Freundin Helen ist vom Fiesen Don Tomato entführt worden, aber als Tom Long scheuen Sie keine Reisen durch Raum und Zeit, um sie wiederzufinden. Unter anderem treffen Sie auf berühmte Westernhelden, Robin Hood und die Dinosaurier. Und überall stellt sich Don Tomato Ihnen in den Weg...

Menateus

Hersteller: Rauser Advertainment

Für: Expo 2000

Genre. Adventure



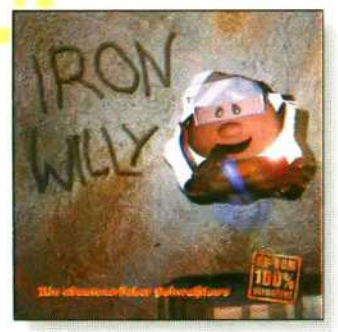
Sammeln Sie in sieben spezifischen Zeitreisen Gegenstände und Codes, um eine gute Macht namens Menateus freizusetzen, die uns von unseren Umweltsünden befreit. Neben Elementen aus dem Geschicklichkeitsspiel enthält Menateus mit *Cyberrace* einen Actionpart und kann sogar online gespielt werden.

Iron Willy

Hersteller: BBDO Interactive

Für: Schweisserhandwerk

Genre: Adventure



In letzter Minute erreichte uns die Freigabe für dieses brandneue 3-D-Adventure, bei dem Sie neben einer sehr schönen optischen Gestaltung auch noch eine Menge packender Abenteuer zu bestehen und viele knifflige Rätsel zu lösen haben. Lassen Sie sich überraschen!

Ran ans Leder!





Manager ist nicht gleich Manager!

SOFTWARE 2000

© 1997 Software 2000. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fi

Deutsche Spielefir

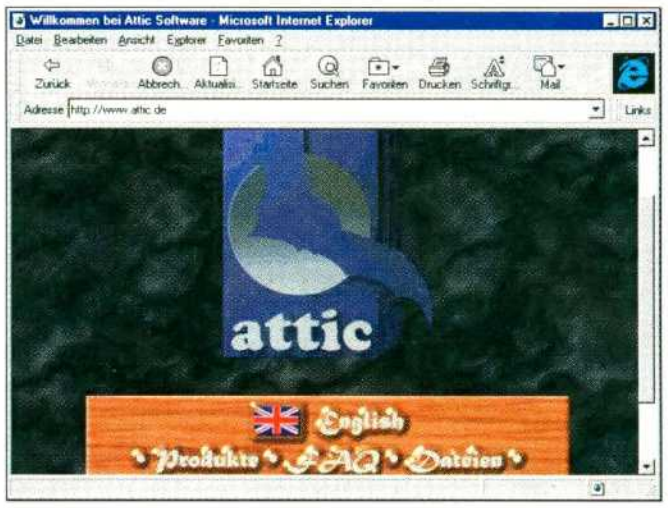
Martin Mirbach surft durchs deutsche Netz und verrät Ihnen, ob die Hompages hiesiger Spielehersteller einen Besuch wert sind.

Sie haben es bestimmt gemerkt, hinter unserer Serie steckt ein System. Nachdem wir Ihnen in der vorletzten Ausgabe ausgesuchte Homepages internationaler Spielefirmen präsentiert haben, konzentrieren wir uns diesmal ganz auf deutsche Entwickler, Publisher und Distributoren. Und wie beim letzten Mal gibt es im Anschluß daran eine Liste mit Suchmaschinen – den deutschsprachigen natürlich. Um das Feature noch ein wenig übersichtlicher zu machen, werden wir in beiden Teilen in alphabetischer Reihenfolge vorgehen. Das kann ja nichts sein, glauben Sie? Im deutschen Netz gibt es sowieso nicht zu sehen? Na, dann lassen Sie sich mal überraschen. Falls von unserer letzten Reise noch ein paar Schokokekse übrig sein sollten, kramen Sie sie schon mal hervor. Eine Tasse Tee wäre auch ganz gut, und ein wenig Zeit sollten Sie ebenfalls mitbringen...

Anm. des Chefteetrinkers: Und etwas Strychnin als Zuckerersatz... oder wäre Arsen besser?

(Telefonische Anm. von Martins Freundin Petra: Nee, nee, Strychnin ist schon gut.)





Gotham City bei Nacht, in der Ferne hör' ich schon das Batmobil



Bei Bomico gibt's nicht nur viele internationale Top-Titel zu bewundern...



...auch die Zahl der offenen Stellen bei dieser Firma ist durchaus erstaunlich

Sag mal "Aaahh"

Was fällt uns beim Buchstaben "A" ein? Klar, **Ascaron** natürlich, vormals Ascon genannt. Eine Intenet-Adresse war uns bisher nicht bekannt, auch auf den Packungen oder in den Handbüchern der letzten Spiele findet sich darauf kein Hinweis. Die gute, alte Yahoo-Engine spuckt zwar ein paar Links aus, zum Beispiel zu *Anstoss 2*, die aber leider nicht mehr aktuell sind. Ein Blitzanruf in Gütersloh bringt dann des Rätsels Lösung. "Wir basteln gerade an unserer eigenen Homepage, die Adresse lautet www.ascaron.com, aber momentan gibt's da noch nichts zu sehen. Kann aber nicht mehr lange dauern, also immer mal reinschauen." Machen wir, und es ist ganz bestimmt besser, in aller Ruhe eine ordentliche Homepage zu designen, als dem interessierten Spielefreak ein halbgegorenes Produkt zugänglich zu machen. Jetzt, wo Sie diesen Artikel lesen, sind schon wieder einige Wochen vergangen, und das "Under Construction"-Label könnte mittlerweile verschwunden sein. Aber sehen Sie doch selbst, Sie wissen ja, wo's langgeht.

Ebenfalls noch im Aufbau, allerdings schon im fortgeschrittenen Stadium und damit für einen kurzen Abstecher geeignet, präsentiert sich die Site des Albstädter Labels **Attic**. Wie zu erwarten war, dreht sich hier in erster Linie alles um *Das Schwarze Auge – Schatten über Riva*. Schon die Startseite sieht ziemlich düster aus und erinnert mich ein wenig an Gotham City bei Nacht. Keine Infos findet man zur Zeit über den *Herrscher der Meere*, auch die Schicksalsklinge von 1992 hat den Sprung auf die Attic-Homepage noch nicht geschafft. Für die nahe Zukunft sind aber sowohl aktuelle News als auch ausführliche Tips und Tricks zu allen hauseigenen Spielen geplant. Um dem guten Ruf des Hauses in Übersee gerecht zu werden, wird es auch eine komplett englischsprachige Ausgabe dieser Website geben.

Blau wie ein Veilchen

Wie der Name es vermuten läßt, startet **Blue Byte** ziemlich blau. Auf der Hauptseite befindet sich eine aus Szenen verschiedener Titel des Hauses zusammengesetzte Grafik, die jedoch einige Ladezeit benötigt. Besonders bei Hochbetrieb im Netz sollte man darauf ruhig verzichten. Statt dessen kann man sich schon mal überlegen, in welcher Sprache man sich die folgenden Seiten ansehen will: eine amerikanische, eine deutsche und eine englische Version stehen zum Abruf bereit. Die Designer der Blue Byte-Webseiten gehören offensichtlich zu jener Sorte Mensch, die großen Gefallen an Puzzlespielen

men im Internet

findet. In drei kleinere, einzeln scrollbare Fenster (Frames) wird der Bildschirm unterteilt und scrollen muß man ganz schön, wenn man sich den vollständigen Inhalt aller Fenster ansehen will. Vor gar nicht langer Zeit sahen viele amerikanische Homepages ganz ähnlich aus, jetzt aber geht der Trend dort zu mehreren Einzelseiten im Vollbildmodus. Persönlich gefallen mir die unübersichtlichen Fenster auch nicht besonders, aber über Geschmack läßt sich ja bekanntlich nicht streiten.

Auf jeden Fall sieht man, daß bei Blue Byte jeden Tag gearbeitet wird. Wer hier regelmäßig reinschaut, wird mit der ständigen Aktualität zufrieden sein. Neben Demos und Tips kann man auch mit den verantwortlichen Projektleitern aktueller Spiele in Kontakt



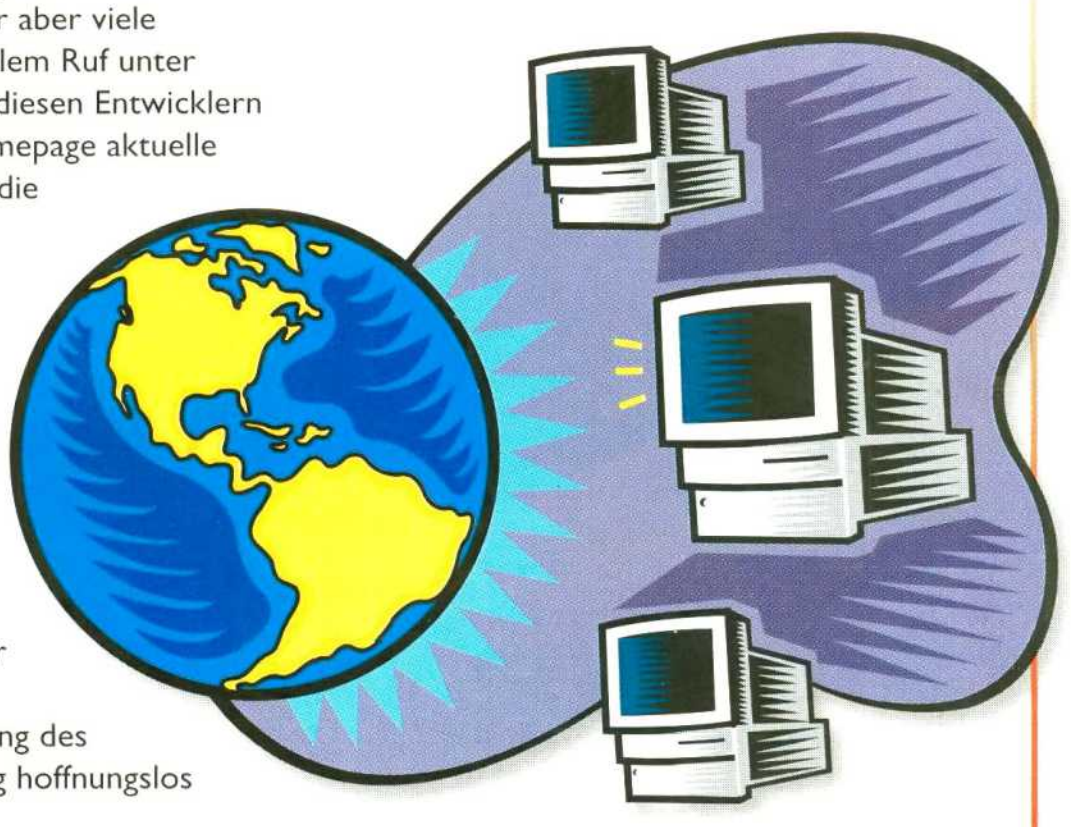
Etwas trocken und noch nicht komplett: Die Mainpage von Ikarion

treten und Lob oder Unmut an den Mann bringen. Einziges Manko bei unserem letzten Besuch: Beim Kundenservice fehlte die Scrollbar, so daß Teile dieser Seite nicht einsehbar waren. Allerdings können Sie fast sicher sein, daß Blue Byte diesen Schnitzer inzwischen wieder glattgebügelt hat.

Bei dem zweiten Kandidaten unserer B-Liste handelt es sich auch gleich um einen Distributor, und um einen großen noch dazu. **Bomico** hat zwar keine eigene Entwicklungsabteilung, dafür aber viele Hersteller von internationalem Ruf unter Exklusivvertrag. Und zu all diesen Entwicklern gibt es auf der Bomico-Homepage aktuelle Links. Wenn Sie also durch die internationale Spieleszene surfen möchten und den ersten Teil dieses Artikels verpaßt haben, liegen Sie mit Bomico als Startseite gar nicht falsch. Ansonsten eignet sich diese Homepage in erster Linie zum belanglosen Stöbern, heiße News findet man hier nicht. Dafür aber eine ausführliche Selbstdarstellung des Unternehmens – und häufig hoffnungslos veraltete Informationen.

Aufstehn' – der Kaffee ist fertig!

Wer etwa Mitte März diese Website besuchte, wurde zur Teilnahme an zwei Gewinnspielen eingeladen. Doch leider war der Teilnahmeschluß des ersten Preisrätsels (zu *Phantasmagoria 2*) seit einer Woche verstrichen, der des zweiten (zu *Down in the Dumps*) lag sogar schon weit über einen Monat zurück. Im Vergleich zu allen anderen Homepages dieser Serie ist eine solche Schlamperei im Grunde hochnotpeinlich. Zu Bomicos Verteidigung sei jedoch darauf hingewiesen, daß in der Stellenbörse, die sich ebenfalls hier befindet, ausdrücklich nach Verstärkung für die Mitarbeit an der Homepage gefahndet wurde. Gutes Personal ist eben schwer zu finden...



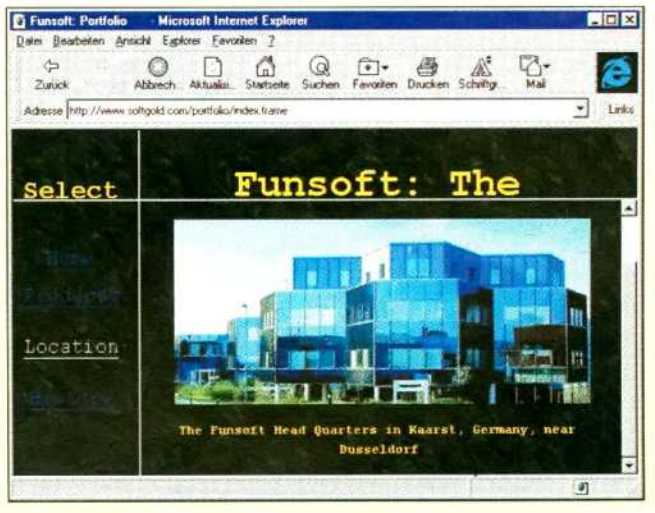
Neben einer schnörkellosen Titelanimation hat man bei **CDV** auf die Verwendung speicherintensiver Grafiken verzichtet. Die optisch trotzdem ansprechenden Seiten lassen sich daher in Windeseile auf den eigenen Schirm holen. Und hier gibt es dann nicht nur viel zu sehen, sondern auch einiges zu tun. Neben der ausführlichen Vorstellung der Produkte aus dem eigenen Regal sowie der Möglichkeit, diese zu erwerben, zeichnet sich die CDV-Seite vor allem durch viele ebenso interessante wie nützliche Links aus: Bei Apogee und 3D Realms können Sie sich Shareware-Versionen verschiedener Titel

In aller Welt zuhaus

Einen betont internationalen Anstrich hat man bei Softgold der eigenen Homepage verpaßt. Kein Wunder, bei einem so mächtigen Konzern wie der Funsoft-Gruppe...



Jede Flagge steht für eine andere Sprache, da ist sogar der Schirm zu schmal



Man läßt es sich natürlich auch nicht nehmen, den imposanten Firmensitz ins rechte Licht zu rücken



Ein solches Layout erlaubt schnelle Ladezeiten, passend zur ebenso schnellen, integrierten Suchmaschine

Bitte umblättern ☞

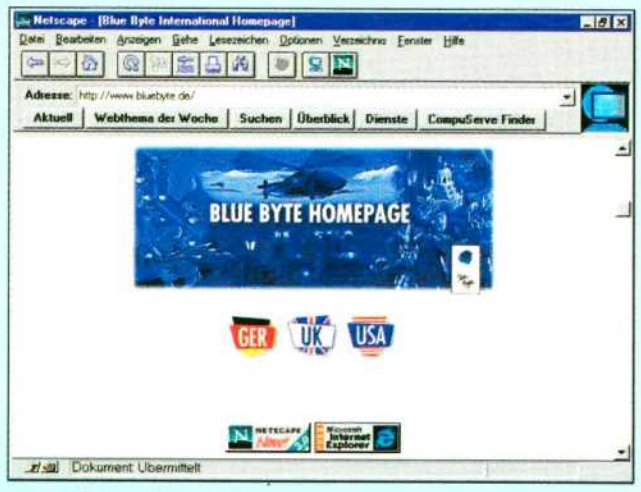
herunterladen, über die wir hier nicht berichten dürfen. Bei verschiedenen Redaktionsbüros und im deutschen Spieleforum finden Sie Tips und Reviews, die in der Regel zwar kompetent und objektiv, nicht immer aber ganz up to date sind. Weitere Links führen (unter anderem) direkt zu Mediamarkt, Yahoo und dem Internet Explorer. Viele günstige Online-Sonderangebote und regelmäßige Gewinnspiele machen diese Website zu einem echten Renner. Hier stimmt die Mischung: Abwechslung, Unterhaltung, Infos und sinnvolle Links



laden zu einem längeren Besuch ein. Nachdem der Abschied von CDV nicht ganz leicht gefallen ist, geht die Reise weiter nach Aachen. Ähnlich klar strukturiert wie dieses vorbildliche Feature soll sich eines Tages auch die Homepage von **Ikarion** präsentieren. Das vor allem durch *Hattrick* bekannt gewordene Software-Haus bietet die Unterpunkte Vorschau, Spiele, Pinboard und Kontakt an, die jedoch bei Drucklegung dieses Artikels noch nicht sämtlich erreichbar waren. Zu sehen gibt es bisher nur normale Hausmannskost, hauptsächlich in Form der üblichen Produktwerbung. Sehr originell ist dagegen die Vorstellung der eigenen Mitarbeiter ausgefallen, die sich ausschließlich anhand ihrer liebsten Links (selbst-)darstellen. Das geschieht zwar ebenso ausführlich wie aktuell, eignet sich aber mangels Fakten, Fakten, Fakten letztendlich auch nur zum Zeitvertreib.

Blue for you

Bei Blue Byte macht scheinbar nie jemand blau. Jedenfalls niemand, der mit der hauseigenen Homepage zu tun hat – die befindet sich nämlich immer auf dem neuesten Stand.



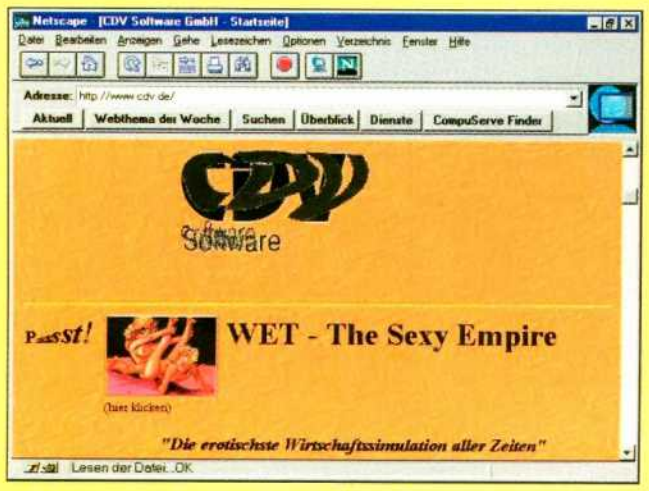
So schön die Mainpage auch aussieht, für diese Grafik muß man mit längeren Ladezeiten bezahlen



Mittlerweile ist diese Rubrik nicht mehr aktuell, das *Extreme Assault*-Demo längst verfügbar. Aber unsere Stammleser kennen's ja schon von der CD...

Voll gelinkt!

Hinein ins Städele und hinaus in die Welt geht's von der CDV-Homepage aus. Wenn Sie möchten, können Sie ja mal folgende Reiseroute ausprobieren...



Ganz klar, hier dreht sich alles um WET. Wer die vorletzte PC Power verpaßt hat...



...kann sich hier zumindest schon mal den...ähem... sehenswerten Screensaver downloaden



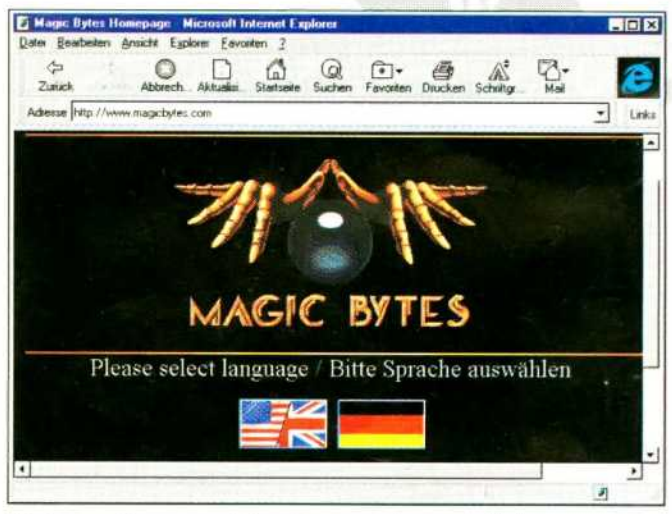
Anschließend tut ein Abstecher nach 3D Realms so richtig gut. Aber Vorsicht! Manche der Demos, die Sie hier bekommen, sind in Deutschland indiziert



Ein weiterer Link führt zum Online-Magazin "Günstig!", in dem sich sogar recht lesenswerte Artikel finden lassen

Na, Sie Duzfreund!

Bei **Magic Bytes** stand man anscheinend vor dem gleichen Problem wie die PC Power-Redaktion vor gar nicht allzu langer Zeit: Man weiß nicht, ob man den Besucher der eigenen Homepage duzen oder lieber siezen soll.



Keine schwarze Magie, sondern solide Handwerksarbeit findet man auf der Magic Bytes-Site

Unsere treuen Leser werden sich erinnern, daß wir dieses Problem mittels einer Leserumfrage geklärt haben – seitdem erlauben wir uns nur noch "zurückzuduzen", wenn unsere Leser sich in Briefen für eine persönlichere Konversationsvariante entscheiden. Bei Magic Bytes ist man den anderen Weg gegangen und ist somit stolzer Besitzer einer der beiden Sites dieses

Fortsetzung auf Seite 28

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

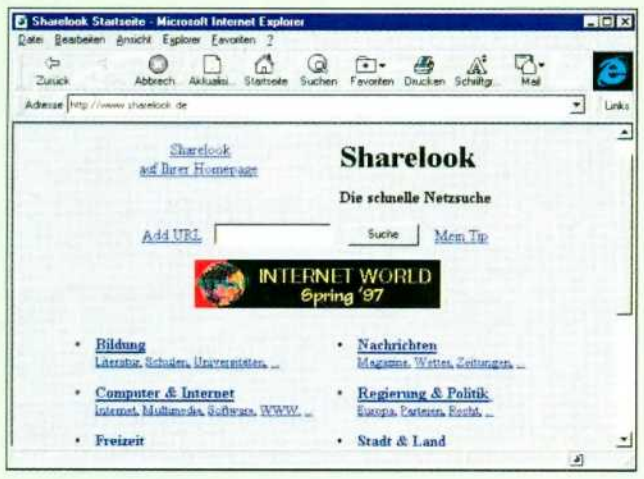


NUR DM5.80

DAS POSTERMAGAZIN JETZT IM HANDEL

Browsen Sie durch Germany!

Für die gezielte Suche im deutschen Netz bieten sich natürlich in erster Linie die deutschsprachigen Suchmaschinen an. Wie im letzten Teil dieses Features für den Rest der Welt, gibt es also diesmal eine Liste aller wesentlichen deutschen Search-Engines, egal ob es sich dabei um nationale Neubauten oder um Umbauten bekannter, internationaler Maschinen handelt. Und unsere deutschsprachigen Nachbarländer haben wir natürlich auch nicht vergessen.



http://www.aladin.de
Keinen allwissenden Geist aus der Wunderlampe, aber immerhin jede Menge solide Infos gibt es unter dieser Adresse.

http://www.crawler.de
Eine Konzept- und Schlagwortsuche und die Beschreibung von Web-Einrichtungen wie beim englischen Original bietet auch der deutsche Crawler.

http://www.dino-online.com
Hier findet sich ein Katalog mit vielen hundert Themen, ein Lotse zu 500.000 Einträgen und eine bereits redaktionell bearbeitete Suchmöglichkeit mit 50.000 Einträgen.

http://www.firstsurf.com
Hier gibt's zwar keine echten Suchmöglichkeiten, dafür aber viele Links. Besonders die Bereiche Computer und Internet sind stark vertreten.

http://flp.cs.tu-berlin.de/flipper
Hinter dieser als Flipper bekannten Suchmaschine steckt die Technische Universität Berlin, über deren Server man ihn auch erreichen kann.

http://www.lycos.de
Ebenso umfassend wie bedienerfreundlich und überdies noch vom Focus favorisiert: Der bekannte Lycos in seiner deutschen Variation.

http://www.sharelook.de
Optische übersichtlich, schön gegliedert und auch für den Laien geeignet wird Sharelook zur bequemen Suchmaschine für jedermann.

http://www.yahoo.de
Deutsche Variante der weltbekannten Suchmaschine. Eine Gliederung in Haupt- und Unterbereiche sowie nützliche Links garantieren eine hohe Trefferquote.

http://www.web.de
Fast schon der deutsche Klassiker und nicht minder leistungsfähig als seine Mitbewerber ist der WEB.BE – Deutschland im Internet.

Für Österreich und die Schweiz:

http://www.aid.co.at
Knappe 6000 Links bietet die Austrian Internet Directory, wobei über den Anfangsbuchstaben oder ein beliebiges Wort gesucht werden kann.

http://intersearch.tirol.com
Ausschließlich die mittlerweile mehr als 350.000 österreichischen Web-Seiten werden mit Austria Intersearch angesprochen.

http://www.swisspage.ch
Entweder nach bestimmten Branchenbereichen oder nach dem Alphabet läßt sich die Schweiz durchforsten, wobei sogar direkte Links zu den meisten Seiten vorhanden sind.









Artikels, auf der jedermann geduzt wird.

An der Güte dieser Location ändert diese Tatsache allerdings gar nichts. Aktuelle Titel werden sehr ausführlich besprochen, wer beispielsweise brandheiße Meldungen zu *Abenteuer Raumfahrt*, *Have a N.I.C.E. Day* oder der *Biing Special Edition* sucht, wird hier sofort zufriedengestellt. Pressestimmen zu verschiedenen Titeln gibt's hier auch, allerdings werden wie üblich nur die positiven Rezensionen zitiert. Böse Gerüchte sagen, daß Kollege Gremmel für seine enthusiastische und in Auszügen hier abgedruckte Besprechung von *Abenteuer Raumfahrt* ein fettes Honorar als Werbetexter eingesackt hat. Ebenfalls abgedruckt, aber natürlich unbewaffnet (also ohne Gewähr) werden von Spielern eingesandte Mogeltips.

Als Verlag ohne eigene Entwicklungsabteilung, aber immerhin mit zahlreichen Publikationen und Spielen rund um den PC Entertainment-Markt, soll auch **NBG** nicht unerwähnt bleiben. Außer Company-Infos, ein paar Mitarbeiterfotos und ordentlichen Links gibt es hier allerdings nicht allzuviel zu sehen. Sogar im Gästebuch, in das man sich bei einem Besuch eintragen und seine Kritik loswerden kann, fanden sich bei unserem Besuch nur schlappe 16 Einträge. Die meisten davon waren ebenso unmotiviert, wie die nette, aber noch stark verbesserungsfähige Homepage. In erster Linie dürfte diese Website für den Fachhandel und Branchen-Insider

Fortsetzung auf Seite 30



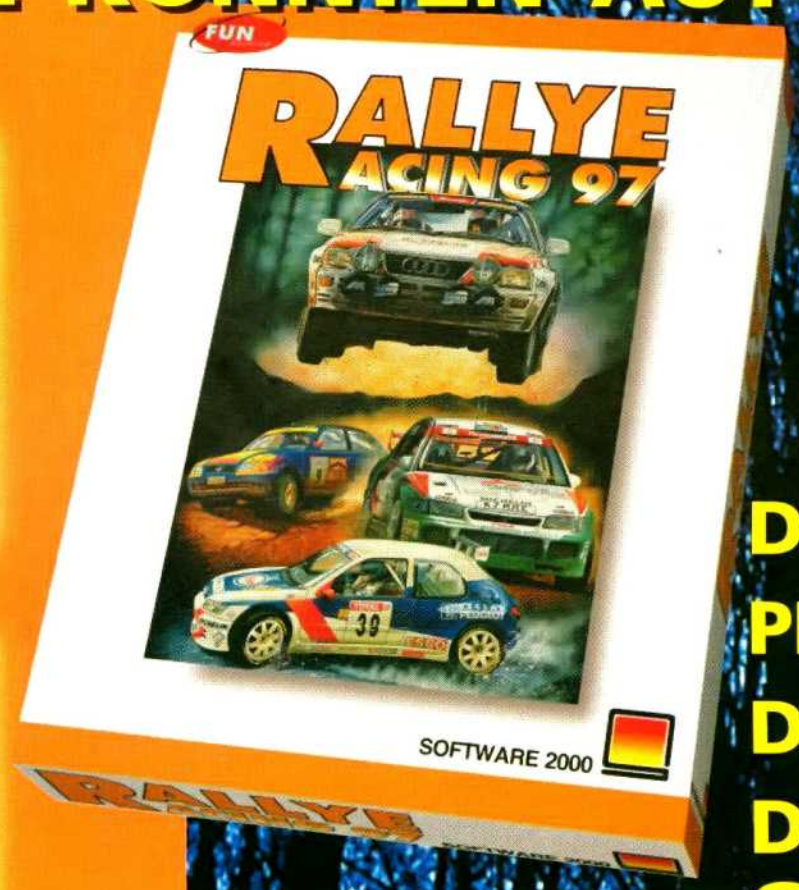


SPIELSPASS 81%
„Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!“ PC GAMES 11/96

... UND SIE DACHTEN, SIE KÖNNTEN AUTOFAHREN ...







DANN PROBIEREN SIE´S DOCH MAL MIT DER NEUEN STRECKEN-CD



TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER RENNSPORTSIMULATION

Mit X-tra Strecken ab sofort in die nächste Runde

10 neue Strecken mit halsbrecherischen Kombinationen aus rasanten Sprintstrecken, Wüstenpisten, Haarnadelkurven, Tunnel, verrückten Sprüngen, schnellen Wetterwechseln u.v.m.

Benötigt Rallye Racing 97 Vollversion

Die ultimative Herausforderung für alle Rallye Racing Fahrer !!!

EMPFOHLEN VON WALTER RÖHRL

SOFTWARE 2000

© 1997 Software 2000/Europress. Alle Rechte vorbehalten. Software 2000 ist ein eingetragenes Warenzeichen der Firma Software 2000.

SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (12 Pf/ 6Sek) Montag - Freitag von 14 bis 19 Uhr • Internet: http://www.software2000.de

Alles im Blick

Wie immer an dieser Stelle, auch hier ein Überblick über alle in diesem Artikel besprochenen Websites:

Ascaron
http://www.ascaron.com

Attic
http://www.attic.de

Bomico
http://www.bomico.de

Blue Byte
http://www.bluebyte.de

CDV
http://www.cdv.de

Ikarion
http://www.ikarion.com

Magic Bytes
http://www.magicbytes.com

NBG
http://www.nbg-online.de

Reakktor
http://www.reakktor.com

Softgold
http://www.softgold.com

Software 2000
http://www.software2000.de

Sunflowers
http://www.sunflowers.de

Terratools
http://www.terratools.de

Alles im Blick

interessant sein, detaillierte Informationen (z.B. Händler EKs) finden sich aber auch hier nicht, die Bestellung läuft recht kompliziert. Daher: Tschüs, bis zum nächsten Mal!

Klein, aber weltmännisch

Wahrscheinlich werden die wenigsten unserer Leser etwas mit dem mittlerweile schon fünf Jahre alten Label **Reakktor** anfangen können. Bei *Typherra* dürften aber die Glöcklein klingeln, und genau dieses Spiel stammt aus der Hannoveraner Spieleschmiede, ebenso wie der Anfang des Jahres erschienene Titel *Under Pressure*. Zum Teil mag der geringe Bekanntheitsgrad in einer Namensänderung begründet sein, denn aus der Taufe gehoben wurde Reakktor 1991 als Century Interactive. Wenn Sie mehr über diese Firma und ihre Produkte erfahren möchten oder vielleicht sogar dort anheuern möchten, finden Sie auf ihrer Website nicht nur Infos, sondern auch ein paar Job-Offerten. Allerdings ausschließlich auf englisch. Das ist ungewöhnlich für eine deutsche Firma, paßt auch nicht so ganz in dieses Feature und wird deshalb Ihrem eigenen Forschungsdrang überlassen.

Alles über die Produkte der Funsoft-Gruppe findet man auf der Homepage des Kaarster Riesen **Softgold**. Schon der Opener präsentiert sich äußerst polyglott und bietet dem erstaunten Surfer Varianten der Homepage in sage und schreibe zehn Sprachen an.

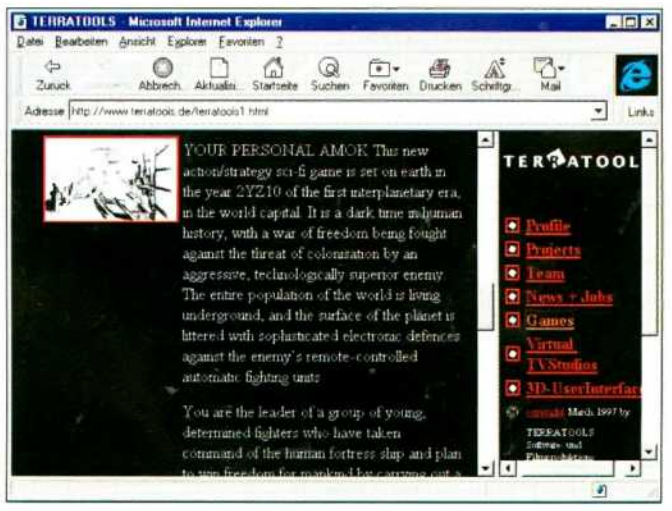
Anm. des Chefbriten: Das ist mal wieder typisch. Beschwert sich, daß eine deutsche Firma englische Offerten bietet, um dann kurz darauf gleich drei englische Worte und ein griechisches in einem einzigen Satz zu bringen.

Da reicht die Breite des Bildschirms nicht einmal zur Darstellung aller Länderflaggen. International und abwechslungsreich geht's dann auch weiter. Das Portfolio mit der internen Firmenhistorie gibt's natürlich exklusiv auf englisch, die News tickern im Design einer Agenturmeldung (also ohne speicherintensive Grafiken und damit in Windeseile) über den Monitor.

Der große Vorteil bei einer Homepage, die eine solche Menge an Produkten beinhaltet, ist natürlich eine eingebaute Search-Engine. Und die von Softgold ist nicht nur komfortabel und schnell, auch die hauseigene Datenbank wird ständig aktualisiert und bleibt somit immer topaktuell. Zusammen mit dem insgesamt ansprechenden Design, das trotzdem schnelle Übertragungs-raten ermöglicht, muß man die Softgold-Homepage als einer der stärksten Sites aus diesem Feature bezeichnen. Und das gilt nicht nur für den deutschsprachigen Bereich – unsere Platin-Awards vergeben wir bekanntlich nur bei Reviews, aber hierfür können Sie sich ruhig einen denken.



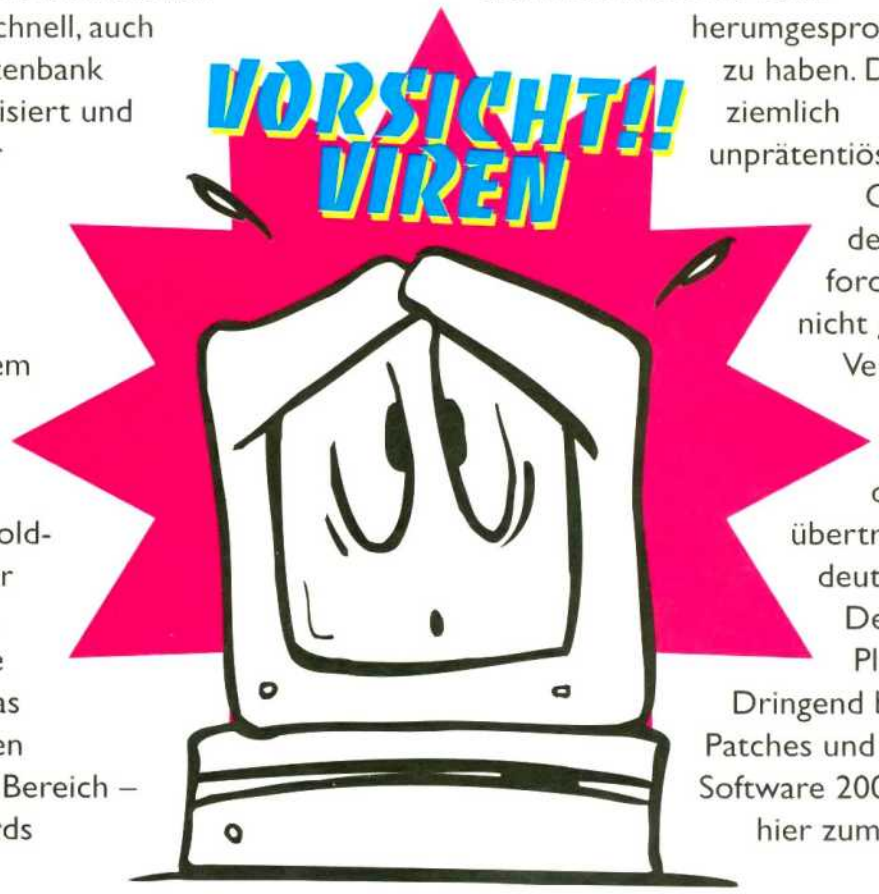
Für den Fachhandel, an den sich die NBG-Site in erster Linie richtet, sind vielleicht auch die diese beiden Führungskräfte interessant



Die Terratools-Web-Site

Hier wird geflickt

Unter die Rubrik "Leider eher uninteressant" fällt dagegen die Homepage von **Software 2000** aus. Ähnlich wie einige der letzten Major-Titeln aus diesem Hause, könnte auch die Website das ein oder andere Update vertragen. Ein Schwerpunkt liegt hier auf der Produktwerbung und sogenanntem Service, wobei die Besucher allerdings nicht nur geduzt, sondern auch ziemlich überheblich angesprochen werden. Die simple Tatsache, daß Gamer nicht nur immer jünger, sondern gleichzeitig auch immer älter werden, scheint sich noch nicht bis Eutin herumgesprochen zu haben. Die ziemlich unprätentiöse Gestaltung der Website fordert ebenfalls nicht gerade zum Verweilen auf, besonders, da es an der Grafik-übertragung deutlich hapert. Der einzige Pluspunkt: Dringend benötigte Patches und Updates zu Software 2000-Titeln sind hier zum kostenlosen





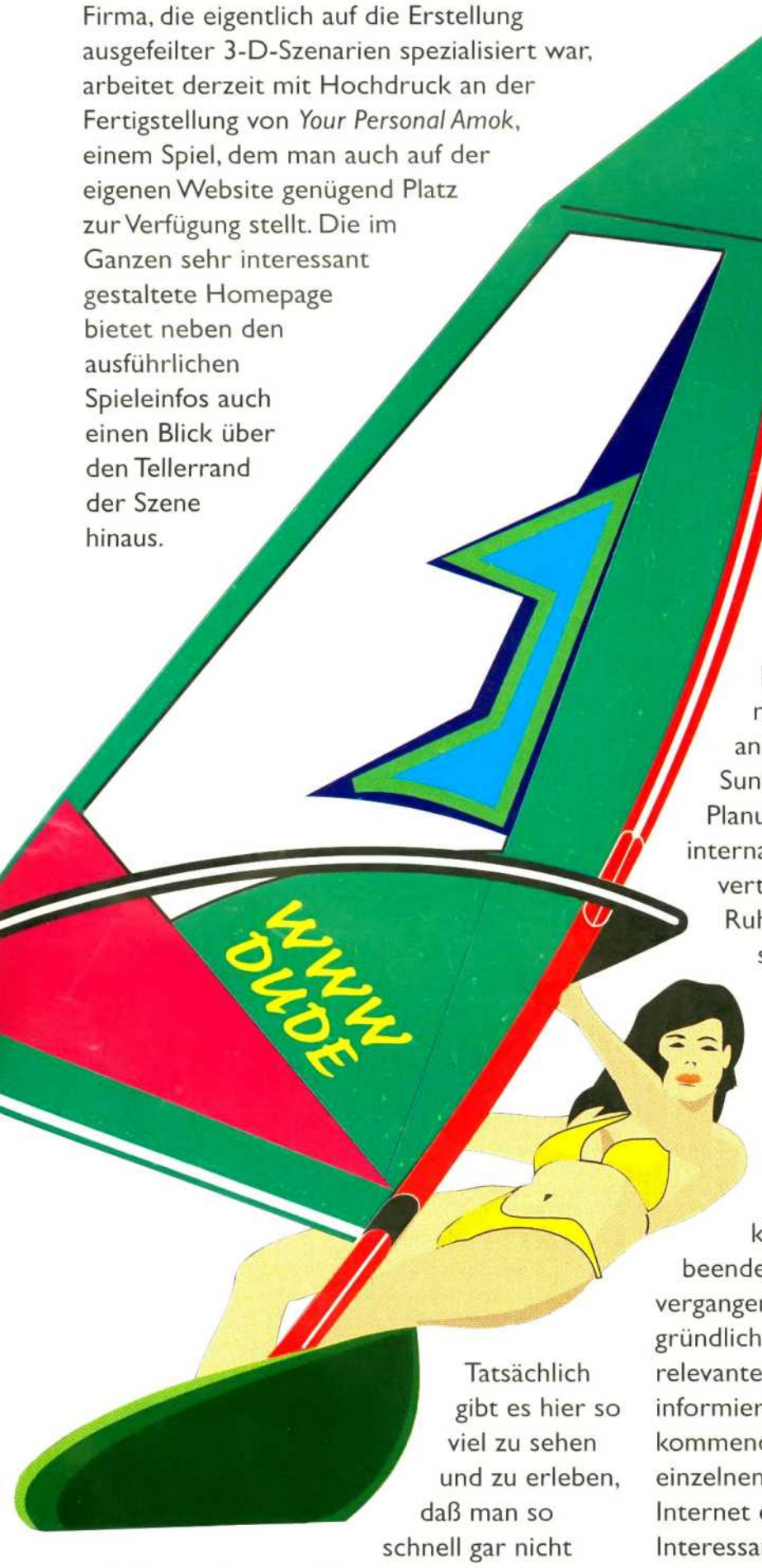
Kleine Firma, große Ambitionen: Englisch geht's zu auf der Reakktor-Homepage



Sie suchen ein BM 97-Update? Oder ein Formel 1-Patch? Dann sind Sie hier richtig, ansonsten können Sie ruhig weiterziehen

Download freigegeben. Aber ob das wirklich ein Pluspunkt ist?

Als letzte Spielefirma unserer Serie wagen wir noch einen kurzen Abstecher nach Berlin, auf die Homepage von **Terratools**. Die Firma, die eigentlich auf die Erstellung ausgefeilter 3-D-Szenarien spezialisiert war, arbeitet derzeit mit Hochdruck an der Fertigstellung von *Your Personal Amok*, einem Spiel, dem man auch auf der eigenen Website genügend Platz zur Verfügung stellt. Die im Ganzen sehr interessant gestaltete Homepage bietet neben den ausführlichen Spieleinfos auch einen Blick über den Tellerrand der Szene hinaus.



Tatsächlich gibt es hier so viel zu sehen und zu erleben, daß man so schnell gar nicht wieder wegkommt. Eine Beschreibung der vielen Menüpunkte könnte Sie an dieser Stelle wahrscheinlich nur langweilen und würde der Site damit nicht gerecht. Schauen Sie also unbedingt selbst mal rein und klicken Sie auf jeden Fall auf einen Link mit der schlichten Bezeichnung Game (nicht Games!). Es erwartet Sie ein nicht minder schlichtes Geduldspiel, das allerdings einen ähnlichen Suchtfaktor wie etwa Solitair aufweist. Eine hohe Telefonrechnung ist also vorprogrammiert.

Alles hat ein Ende...

Damit endet unser Feature. Wahrscheinlich werden Sie die ein oder andere Firma vermissen, einen Anspruch auf Vollständigkeit haben wir allerdings nie erhoben. Einerseits sind manche alteingesessene Hersteller wie Greenwood Entertainment oder Starbyte gar nicht erst im Internet vertreten, andere Seiten, zum Beispiel die von Sunflowers, befinden sich noch in der Planung, und wieder andere sind nur in internationalen Gemeinschaftspools vertreten. Damit Sie sich aber in aller Ruhe selbst ein Bild machen können, stellen wir Ihnen wie gehabt die Adressen nützlicher Suchmaschinen zur Verfügung. Auch dabei beschränken wir uns in diesem Teil unserer Internet-Reihe ausschließlich auf deutschsprachige Engines.

Apropos Internet-Reihe: Unsere kleine Serie ist hiermit ebenfalls beendet. Wir glauben, Sie in den vergangenen Monaten umfangreich und gründlich über alle für den Spielesektor relevanten Aspekte des World Wide Web informiert zu haben, werden allerdings in den kommenden Ausgaben in den News oder in einzelnen Artikeln auch weiterhin auf das Internet eingehen. Sobald dort etwas wirklich Interessantes über die Bühne geht, werden wir Sie also auch weiterhin schnurstracks informieren.

CompuTronics

Ihr freundlicher Softwarehandel

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

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

Unser Gesamtsortiment umfaßt über 2000 Titel.

CD-ROM	DM	CD-ROM	DM
Ace Ventura	59,90	Nascar Racing II	79,90
Alien Trilogie	89,90	NBA 97	79,90
BM 97	69,90	Need for Speed SE	79,90
C & C II Red Alert	84,90	Nemesis	79,90
Conquest Earth	i.V.	NHL 97	79,90
Daggerfall	79,90	Pandorra Akte	79,90
Dark Forces II *	79,90	Phantasmagoria II	79,90
Diablo	79,90	Privateer II	79,90
Discworld II	79,90	Roadrash	59,90
DSA 3	34,90	Schleichfahrt	74,90
Dominion *	79,90	Sega Rally	74,90
Down in the Dumps	74,90	Siedler II Mission CD	29,90
Dungeon Keeper *	74,90	Sim Copter	79,90
FIFA 97	74,90	Theme Hospital *	79,90
Flying Corps	89,90	X-Wing vs. Tie Fight.*	79,90
Formula One Gr.Prix2	85,90	Tomb Raider	69,90
G-Nome *	79,90	Tunnel B 1	79,90
Heros of MM II	79,90	Warcraft II SE	79,90
Hugo 4	64,90	Worms Special	69,90
J.A.2 Deadly Games	79,90	Zork Nemesis	79,90
M1A2 Abrams *	i.V.		
Madden Football	79,90		
M.A.X.	69,90		
MDK *	84,90		

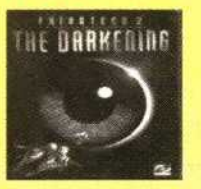
Auch bei uns erhältlich: Sony Playstation und Zubehör.

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

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

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

79,90 DM



69,90 DM



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

Händleranfragen erwünscht

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

Lösungshefte ab DM 15.- bei uns erhältlich!

Hier finden Sie uns!!

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

Ladenlokal:
CompuTronics
Bebritstraße 1-3
36179 Bebra

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

Power-Gameplay

Previews

Atomic Bomberman	43
Beasts & Bumkins	37
Carmagedon	39
Independance Day	42
Mayday	35
Rayman Designer	36
Sean Dundee World Cup Soccer	34
Star Command	40
Techno & House	38

Reviews

Action

Atmosfear	76
Banzai Bug	82
Extreme Assault	84
Iron & Blood	60
Isnogud	56
Lomax	54
Outlaws	74
S.C.A.R.A.B.	72

Adventure

Harvest of Souls	78
Koala Lumpur	44
The Last Express	48
Nemesis	66
Space Bermuda	92
Yoda Stories	68

Reaktions- und Geschicklichkeitsspiel

Diamonds 3D	87
Marble Drop	80
Puzzle Bobble	64

Rennsimulation

Interstate 76	70
Moto Racer	58
Speedster	46
Test Drive: Off Road	62

Sport

Jack Nicklaus 4	88
Kick Off 97	52

Strategie

C&C: Alarmstufe Rot – Der Gegenangriff	90

(P)REVIEW

Wertungssystem

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

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

Grafik: 20 Punkte

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

Sound: 20 Punkte

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

Handhabung: 10 Punkte

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

Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

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

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



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

☎ 0180/522 5300

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

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

Game It!

Titel des Monats Mai:

Formel 1 79,95

Achtung: nur für 3D Karten!

incl.	Alfa Dread 8-Button Pad **oder** Twin Box	99,95
	Twin Box **und** Dread Pad	119,95
	Thrustmaster T2 Lenkrad	279,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Comanche 3	69,95
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
MDK	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 12.4.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.4.*
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.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train*	19,95
Aces of the Deep	29,95 N
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika	24,95
Amored Fist	29,95
Anvil of Dawn	24,95
Apache Longbow light	19,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Betrayal at Krondor	19,95
Bioforge	29,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar 1	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Cyberia	24,95
D	29,95
Daedalous Encounter	22,95
Dawn Patrol Head to Head	24,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer	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
Eishockey Manager	19,95
Euro 96	24,95
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
Grand Prix Manager	24,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	17,95
Imperium Romanum	19,95
Indiana Jones 4	29,95
Indycar 2	29,95 N
Jagged Alliance dt.	29,95
Judge Dredd	24,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lode Runner	29,95 P
Lost Eden	19,95
MAG	29,95
Magic Carpet 2 Classic	24,95 P
Maniac Mansion 2	29,95
Mechwarrior 2	24,95
Metal Rage	29,95 N
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
Prateninsel	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
ran Soccer	29,95 N
ran Trainer 2	29,95 N
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1 Classic	22,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	29,95
Sensible World of Soccer	19,95 N
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	12,95
Silent Service 2	19,95
Silent Thunder	29,95 N
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
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
Vollgas	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
Woodruff	19,95
Worms	24,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95 N
3rd Millenium Win95	74,95 N
4-4-2 Fußball*	54,95
688i Hunter Killer Win95	74,95 N
9 - The last Resort	69,95
A 10 Cuba	64,95
Ace Ventura	52,95
AD&D Blood & Magic	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95
Adidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles*	54,95
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Aftershock	39,95
Age of Sail	64,95
AH 64 Longbow Gold	74,95 P
AH 64 Data	44,95
Airline Simulator	59,95
Air Warrior 2	79,95
Alien Triology	64,95
Animal	64,95
Angel Devoid*	59,95
Arc of Time*	69,95
Armored Fist 2*	79,95
Asterix & Obelix	49,95
ATF Gold	79,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atlantis*	74,95 N
Atomic Bomberman*	54,95
Atripolis 2097*	69,95
Bad Mojo	44,95
Baphomets Fluch	69,95
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	59,95
Capitalism	69,95
Chessmaster 5000 Win95	69,45
Chewy	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer 1	**69,95**
Command&Conqu. Data	24,95
Command: 100 neue Levels	24,95
Levels: Total Destruction	19,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA	**79,95**
Command & Conquer 2	**79,95**
C & C 2 Data	24,95
Levels CD	14,95
New Alert	19,95 N
C&C 2 + Data	99,95
Close Combat*	69,95
Command Aces of t.Deep	74,95
Conquest de Luxe	49,95
Creatures	64,95
More Creatures	17,95
Crow: City of Angles	79,95
Cyberia 2	59,95

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Dactylus	64,95 N
Darklight Conflict*	69,95
Das Gewehr - Ages of Rifle	69,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	24,95
Das schwarze Auge 3	29,95
DSA 1+2+3	74,95
Deadlock	69,95
Deadly Skies*	74,95
Deathdrome*	49,95
Delirium*	69,95
Demonworld*	64,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	24,95
Descent 2	39,95
Destruction Derby 2	59,95
Diablo	69,95
Magic Diablo	19,95
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 Win95	49,95
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2	74,95
Dominion*	69,95 P
Down in the Dumps	69,95
Dragonheart*	64,95
Dungeon Keeper*	69,95
Ecstatica 2*	69,95
Elisabeth 1	64,95
Eradicator*	64,95
Extreme Assault	69,95 N
Evidence*	69,95
F 1 GP 2 dt.	79,95
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95
F 1 Manager 96	69,95

Preisaktion!

C&C 2 New Alert	19,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95

F 1 Manager Professional*	69,95
F1 Racing*	79,95
F 22 Lightning II	79,95
Fallout*	69,95
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
FIFA Soccer Manager*	64,95
Flip out	49,95 N
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1*	79,95
Formular Cart	69,95
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Tubo	64,95
Gabriel Night 1	19,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Cheats 2	24,95
G-Nome	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*	29,95
Hattrick Wins*	64,95
Have a .I.C.E. Day	54,95
Heart of Darkness*	a.A.

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Heroes o Might&Magic	49,95
Heroes of Might & Magic 2	67,95
Hexagon Kartell	64,95
Holiday Island	69,95
Holiday Island Szenarien	19,95
Hugo 3	59,95
Hugo 4	59,95
Imperium Galactica*	69,95
Independence Day Win95*	44,95
Interstate '76	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Isnogud	64,95

Geheimtip des Monats:
UEFA Champions League 96/97 64,95

Sie kämpfen mit Ihrer Mannschaft um Meisterschaftsehren.
Nicht nur die einzelnen Spieler wurden aus der Realität übernommen, auch Optik (Kameraperspektive, 6 nachgebildete Stadien) und Sound (z.B. Titelmelodie) sind sehr nah am Vorbild.

Jagged Alliance 2*	69,95
Jedi Knights*	74,95
Jetfighter 3*	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
Kick Off 97	64,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
KKND	59,95 P
Lands of Lore 2*	84,95
Last Rifles*	44,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95 P
Leisure Suit Larry 7	69,95
Lighthouse	79,95
Lode Runner online	79,95
Lord of the Realm 2 neu:dt.	79,95 N
Lost Vikings 2	59,95
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
Magic the Gathering	69,95
Marble Drop*	34,95 P
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95
Master of Orion	29,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	62,95
MDK	69,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Metal Lords*	77,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks*	69,95
bat 3 Win 95*	69,95
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 2*	69,95
Nemesis	69,95
Net Zone*	59,95
NHL Open Ice*	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Normality	49,95
Obelix Win95*	44,95
Olympic Gold*	49,95
Orionburger	62,95
Outlaws	69,95
Panic in the Parc	74,95
Panzer Dragoon	64,95
Panzer General 2	39,95
PC Games Cheats 2	24,95
Perfect Weapon*	59,95
Petko*	64,95
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
Police Quest 1-4	44,95 N
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
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
Rebel Assault 2	49,95
Rednek Rampage*	69,95 N
Reloaded	54,95
Renegade 2*	54,95
Riot*	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
Safecracker*	69,95
Scarab	64,95 N
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 Win	79,95
Data: More Sim Cities	17,95
Sim Copter	69,95
Sim Park	69,95
Sim Tunes*	54,95
Sim Paket	64,95
Sonic & Nuckles Collection	49,95
Soul Hunt*	59,95
Soviet Strike*	79,95
Space Quest 1-5	44,95 N
Space Trader Win95*	59,95
Speedster*	59,95
SPQR	69,95
Stadt der verlorenen Kinder	69,95
Star General Win95	64,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Stars*	54,95
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
Think-X	37,95
Tie Fighter	49,95
Time Commando	39,95
Time Gate Win95	64,95
Titanic*	64,95
Tom Clancy SSN	49,95 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	79,95
Twisted Metal Win95*	59,95
UEFA Champions League 97*	64,95 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
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
More War: 100 neue Levels	24,95
Warhawk Win95*	59,95
Warwind	59,95
Wing Commander 1-3*	54,95
Wing Commander 4	54,95
Wipeout 2097*	69,95
Wizardry Gold	69,95
Worms incl. Data	69,95
WWF in your House	64,95
X-Car	69,95
X-Wing	29,95
X-Men*	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95
Yoda Stories	34,95 N
Z	64,95
Zap it!	39,95 N
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

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
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
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 Gold	59,95
Scenery & Object Design.	79,95
Aircraft Collections je	49,95

(Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)

Szenerien:

Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Griechenland	59,95
Kanarische Inseln*	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Venedig	44,95 P

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

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

TM T2 Lenkrad + POD 239,95

Action Pack	69,95 N
Silent Thunder, Earth Siege 2	
Blue Byte Collection	39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1	
Funsoft Compilation	74,95
PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing	
Funsoft Gun Pack	39,95 N
Top Gun, Gun Ship 2000	
Funsoft Racing Pack	39,95 N
Fatal Racing, Grand Prix	
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
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords	
Mystery Pack	84,95 N
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2	
Pinball Pack	79,95 N
3D Ultra Pinball 1+2	
Racing Pack	39,95 N
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack	
Westwood Compilat	69,95
Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore	

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten	64,95
Entdecke das Land der Pharaonen	
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs	39,95
u.A. Wordstar 1. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean 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	

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
König der Löwen	79,95
Leonardo je	29,95
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	54,95
Pocahontas	79,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Urmel's Filmstudio	34,95
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle 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	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95

Gravis

Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	84,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	139,95
Grip 2er Pack	59,95

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
TM T2 Lenkrad + POD	239,95 N

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:
Poststr. 36

neue Adresse!

Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6

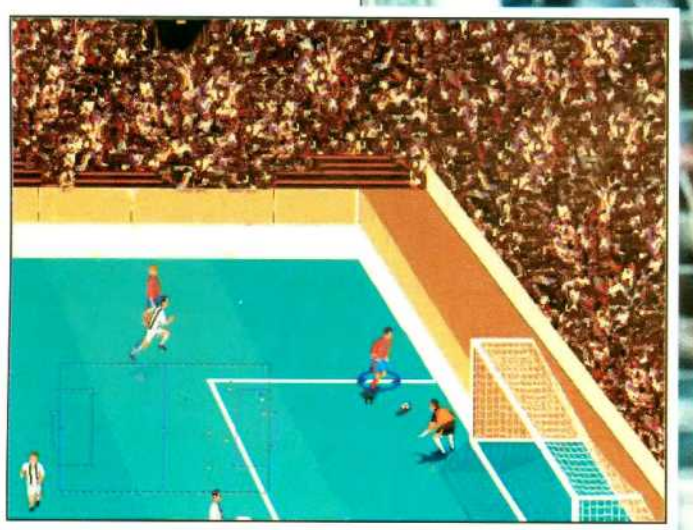


Sean Dundee World Club Football

Martin Mirbach will das Trikot mit der Nummer 10!

In Zeiten so starker Konkurrenten wie *Fifa 97* oder *Kick Off 97* steht auch bei UBI-Soft der Release eine Action-Fußballspiels ins Haus. Welcher Bundesligakicker bei der Namensgebung für *Sean Dundee World Club Soccer* Pate stand, bedarf wohl keiner weiteren Erklärung. Bleibt zu hoffen, daß sich der Release des Spiels nicht wesentlich verzögert und Mr. Dundee zwischenzeitlich dem Lockruf des Goldes aus verschiedenen europäischen Traditionsvereinen nachgibt. Aber was soll's, bei dem was die Preview-Version verspricht und in Anbetracht der vielen Features könnte das Spiel wohl auch ohne prominenten Werbepartner auskommen.





Es ist nicht nur die Grafik

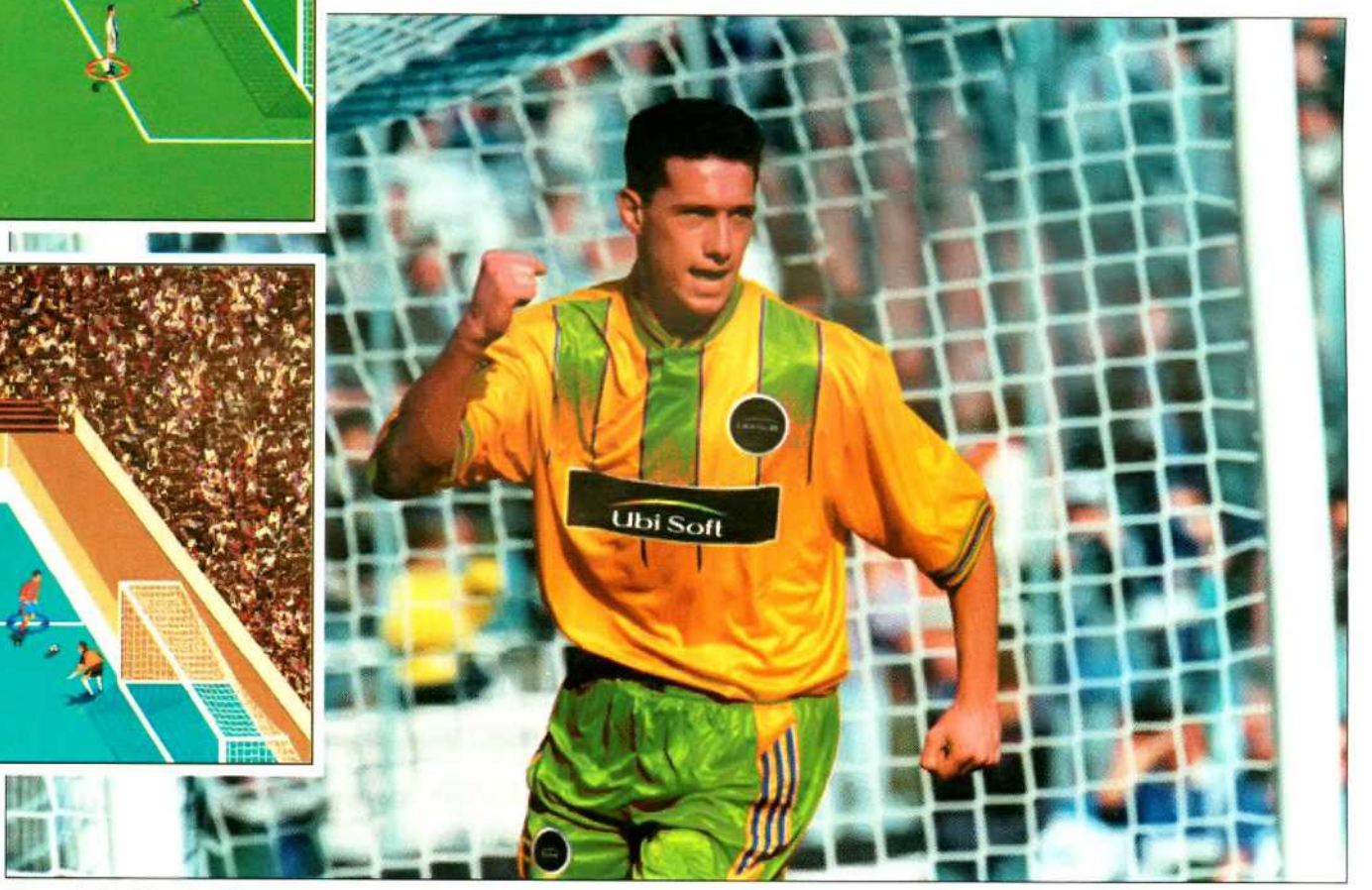
Schon jetzt ist klar zu erkennen, daß man sich bei der Grafikgestaltung auf eine übersichtliche, isometrische Darstellung verlassen hat, die sich hinter großen Namen nicht zu verstecken braucht. Eine einfache Handlung und wirklich flüssige Animationen sollen sofortigen Spielspaß garantieren. Bei der Darstellung der Bewegungsabläufe wurde ein Rotoscoping genanntes Verfahren eingesetzt, das im Großen und Ganzen dem klassischen Motion Capturing entspricht: Echte Spieler wurden in voller Aktion gefilmt, die Filmaufnahmen anschließend für das Spiel digitalisiert. Die so entstandenen Spielfiguren werden über eine KI verfügen, die in der Lage ist, wesentliche Faktoren wie Aktion, Reaktion und Müdigkeit zu berücksichtigen.

Um World Club Soccer so authentisch wie möglich zu machen, wurden die wahren Namen der Spieler und Mannschaften aus der Saison 96/97 benutzt. Allerdings mit einem Nachteil: In der deutschen Liga gibt es nur die Vornamen der Spieler zu sehen. Dafür stehen weltweit 356 Teams aus fünf Kontinenten zur Verfügung, mit insgesamt über 3800 einzelnen Spieler, deren Profil sich aus 13 Kriterien individuell zusammensetzt. Fünf Spielmodi (Liga, Turnier, Pokal, Freundschaft und Training), verschiedene Formationen und internationale Taktiken (Kick & Rush, Catenaccio, etc.) runden den originalgetreuen Eindruck ab.

Und was ist besonders wichtig bei einer Fußball-Action-Sim? Genau, die Stimmung! Bei World Club Soccer werden die Fans im Stadion die jeweiligen Nationalhymnen mitsingen, der Radiosprecher einen Fundus von über 1000 Kommentaren parat haben und verschiedene Kameraperspektiven und Videowiederholungen wird es auch noch geben. Darüber hinaus soll der Spieler freie Wahl haben bei der Auswahl der Geräuschkulisse, dem Einstellen der Wetterbedingungen, dem Niveau des Schiedsrichters, den Möglichkeiten bei einem Unentschieden (Verlängerung, Golden Goal, Elfmeterschießen oder Wiederholungsspiel) und zahlreichen weiteren Optionen.

Doppelpaß zu viert

Inwieweit die Entwickler, laut eigenen Angaben allesamt eingeschworene Fußballfans, ihre Ziele bei der Gestaltung der Spielbarkeit umsetzen konnten, bleibt abzuwarten. Flache Ballabnahmen, perfekte Doppelpässe, Fallrückzieher, hohe Volleys, Drehschüsse und Bananenflanken sollen dem Spieler in der endgültigen Version jedenfalls mit Leichtigkeit von der Picke gehen. Ebenso soll es möglich sein, einen automatischen Torwart einzusetzen und wahlweise mit hoher oder niedriger Verletzungsgefahr anzutreten. Besonders originell: Im eingebauten Indoor-Modus können Mannschaften von zwei bis sieben Spielern auf Teppich oder Holz gegeneinander antreten. Für Geschwindigkeitsfanatiker dürfte diese Option das Gelbe vom Ei darstellen. Über seriellen Link können zwei bis vier Spieler gegeneinander kicken, im Internet will UBI-Soft sogar große, internationale Turniere ausrichten. Auch jährliche Updates der Mannschaften sollen hier zum Download bereitstehen. Vielleicht werden ja eines Tages auch für die deutsche Mannschaften die kompletten Spielernamen verwendbar sein. Wie dem auch sei: Alle Pentium-Besitzer sollten schon mal ihre Joypads aufwärmen, in unserer nächsten Ausgabe gibt es dann das heiß ersehnte Review.



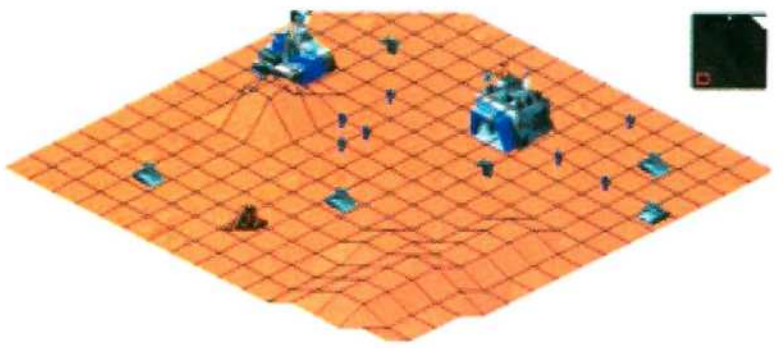
Er spielt (fast) alle an die Wand: Sean Dundee

Mayday

Neues vom Tage. Markus Brodrick präsentiert Ihnen apokalyptische Zukunftsvisionen.

Mit der Zukunft ist es ein Kreuz. Wer immer auch gefragt wird, alle Antworten lassen darauf schließen, daß die Zukunft der Erde mitsamt ihren Bewohnern nicht allzu rosig aussieht. Auf jeden Fall deuten alle Anzeichen darauf hin, daß die von uns gewählten, hochfähigen Politiker (Nie würde ich etwas anderes behaupten, ich bin doch nicht des Teufels! Der Red..) saubere Arbeit geleistet haben.

Ganz nebenbei, auch in der (noch) fernen Zukunft des Jahres 2051 scheint sich nicht allzuviel verändert zu haben. Die großen Bosse der Regierungen nahmen wie gewöhnlich den Mund etwas zu voll. Als dann auch die wildesten Argumente nicht mehr ausreichten, wurde das Feld den Strategen und Militärs überlassen. Diese Taktik beherrschten wahrscheinlich schon die ersten Menschen.



Eine dreidimensionale Landschaft mit echten Höhen läßt die Spielwelt real erscheinen

Welt sucht Retter

Was ist also neu? Mayday ist ein Echtzeit-Strategie-Spiel. Die Spielidee ist ebenso bekannt wie aktuell. Die Big Bosses suchten jemanden, der für Ihre mißlungene Politik geradesteht. Dreimal dürfen Sie raten, wer den Schwarzen Peter zugeschoben bekommt. Sie natürlich. Für Sie beginnt eine steile Karriere, denn flugs wurden Sie zum General befördert. Ihr Job ist es, den offenen Konflikt der drei über die Erde herrschenden Supermächte zu Gunsten Ihres Landes zu entscheiden.

Wie Sie sich sicher schon denken konnten, sehen die Kriege der Zukunft noch schrecklicher aus als die Szenarios, die die Menschheit bisher über sich ergehen lassen mußte. Sowohl die Nah-Ost-Liga, der Asiatische Bund als auch der Vereinigte Kontinent von Amerika senden mächtige Droidenarmeen und schwer gepanzerte Fahrzeuge auf die Schlachtfelder. Traditionell geht es darum, strategisch wichtige Punkte und wertvolle Ressourcen unter die Kontrolle der eigenen Streitkräfte zu bringen. Kraftwerke, Rohstoffreserven, Forschungszentren und wichtige Orte sind der Dreh- und Angelpunkt der gigantischen Auseinandersetzung zwischen den Supermächten.



Na, sehen Sie mal zu, wie Sie unbemerkt in Nachbars Gartenlaube eindringen können

Harte Gegner – schlaue Spieler

Schon der angekündigte Hardwarehunger der Software läßt darauf schließen, daß der für September 1997 angekündigte Titel die Fähigkeiten einer modernen Multimedia-Maschine voll ausnutzen soll. Ein Pentium-Prozessor und satte 16 Megabyte RAM sind die Mindestvoraussetzungen für diesen Titel. Als Gegenleistung wird eine isometrisch aufgebaute Landschaft geboten. Die Darstellung besitzt eine echte Z-Achse, die Höhen des Gebietes werden also nicht mehr gefaket. Eine Vielzahl von Features soll dafür sorgen, daß auch schlaue Strategenköpfe genügend Denkarbeit bekommen. Mehr als 80 verschiedene Kampfeinheiten und Gebäudetypen, kombiniert mit einer Vielzahl von futuristischen Power-Ups sorgen für die richtige Stimmung. Garniert mit natürlichen Geschehen wie Erdbeben und finster geplanten Aktionen wie Spionage soll da Spielgeschehen bisher gesehenes in den Schatten stellen.



Böses Ding! Mehr Bewaffnung als Hubschrauber läßt Böses erahnen

Media Publishing ist von seinem neuen Produkt überzeugt. Eine neue Engine mit überragender künstlicher Intelligenz soll die vom Rechner gelenkten Streitkräfte zu furchtbaren Gegnern machen – Aussichten auf einen schlappen Sieg scheinen nicht mehr zu bestehen. Aber damit ist es nicht genug. Niemand spielt gerne gegen eine Maschine, also wird ein vollwertiger Netzwerkmodus den Kampf Mann gegen Mann ermöglichen.

Leider haben wir bislang noch nicht allzu viel von diesem interessant wirkenden, komplett in deutscher Sprache erscheinenden Titel gesehen. Wir freuen uns jedoch schon darauf, Ihnen in einer der nächsten Ausgaben näher berichten zu dürfen.





Wenn Rayman unterwegs ist,...



...kann man fast sicher sein,...



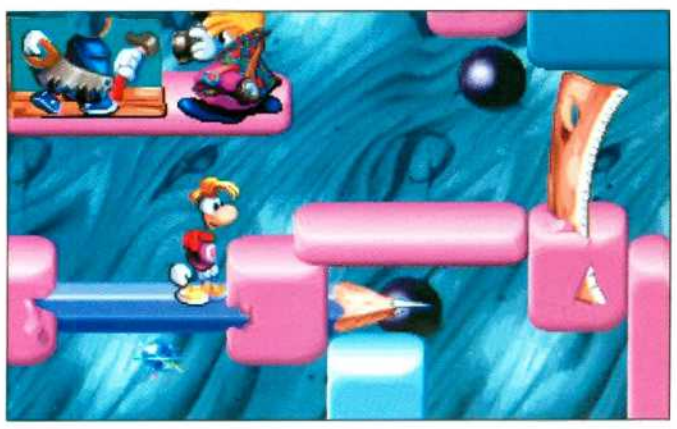
...daß er seltsame Wesen trifft

Rayman Designer



Martin Mirbach verschafft einem kleinen Mann mit großer Faust mehr Platz zum Spielen.

Das Stimmengewirr im Power-Tower wird zunehmend lauter. "Ist das Ding nicht mehr wert als eine News-Meldung?" "Klar, ist doch eigentlich 'ne Anwendung, laßt es uns da vorstellen!" "Wieso Anwendung? Im Grunde ist das nichts anderes als ein aufgeblasener Level-Editor mit etwas Schnickschnack." "Blödmann, da steckt viel mehr Potential drin, außerdem ist Rayman sowieso ein super Spiel. Das Teil gehört nach vorn ins Heft!" Plötzlich fliegt die Tür auf und Klaus kommt mit hochrotem Kopf hereingeschossen. "Was herrscht denn hier schon wieder für ein Tohuwabohu? Am Telefon kann man ja sein eigenes Wort nicht verstehen. Worum geht's denn überhaupt? Rayman Designer? Kommt doch erst im Juni! Martin, du machst ein Preview, dann wissen wir ja, was das ist und wo es hingehört. Und die anderen gehen auch wieder an die Arbeit. Ihr werdet doch nicht fürs Palavern so fürstlich entlohnt!"



Hoch oder rechts...



Gestalten Sie Ihre Welt

Schöne, neue Welten

Um weiteren Mißverständnissen vorzubeugen und die in der Redaktion so heiß diskutierte Frage gleich zu Beginn des mir aufs Auge gedrückten Previews zu klären: Rayman Designer ist genauso viel oder wenig eine Anwendung wie jeder andere Level-Editor auch. Zum einen werden auf der CD 18 neue Level für das Originalspiel enthalten sein, in denen Rayman neue Abenteuer zu bestehen und neue Hindernisse zu überwinden haben wird. Hier hat sich schon mal einiges geändert. Insgesamt sind die Level länger und schwieriger als ihre Vorgänger, was der mittlerweile gestiegenen Spielpraxis sicher gerecht wird. Im Gegensatz zu Rayman sind mehrere Elemente, wie etwa Ausgangsschilder und zusätzliche Leben, nicht von Anfang an im Level, sondern der Spieler muß sie erscheinen und wieder verschwinden lassen. Und eine weiterentwickelte Power-Faust bekommt unser Held auch mit auf den Weg.



...weiß man vorher nie so genau

Zum anderen wird es einen ausgefeilten Editor geben, der es dem Spieler erlaubt, in den ursprünglichen sechs Welten neue Level zu erschaffen. Zunächst wird mit Hilfe kleiner Klötzchen (die Dinger sehen wirklich so aus) der Kern des Spiels gestaltet. Ist das inaktive Dekor schließlich so ausgefallen, wie es sich der Spieler vorgestellt hat, kommt der Abenteuer-Editor zum Einsatz. Mit ihm können die aktiven Spielelemente wie Jäger und Zauberer im Level untergebracht werden. Durch diese zweigeteilte Vorgehensweise soll die Handhabung des Rayman Designers erheblich vereinfacht werden. Es wird sogar möglich sein, die Level zu gestalten, während sämtliche Tips und Tricks aus der Anleitung auf dem Bildschirm eingeblendet sind.

Im Netz geht's weiter

Rayman Designer richtet sich nicht nur an alle Besitzer des Originalspiels, sondern auch an jeden, der einfach daran interessiert ist, zu sehen wie Spiellevel erschaffen werden. Als Mindestalter gibt UBI-Soft zehn bis zwölf Jahre an, wer alle Features des Designers nutzen möchte, sollte aber ruhig etwas älter sein. Denn auch das Internet wird eine wichtige Rolle bei dem neuen Produkt spielen. Nicht nur, daß es eine eigene Seite mit wichtigen Tips und Kniffen geben wird, zu der neben den Fachmännern von UBI-Soft auch jeder Spieler sein Wissen und seine Ideen beisteuern kann. Es wird auch möglich sein, eigene Level abzulegen und die von anderen Hobby-Designern downzuloaden. Wie schon bei POD wird es eine Ordnung nach Welten, Niveau, Kräften usw. geben. Um die Teilnahme so richtig reizvoll zu machen, wird UBI-Soft alle Einsendungen bewerten und eine Bestenliste (natürlich mit dem Namen des jeweiligen Erschaffers) veröffentlichen. Wer weiß, vielleicht eröffnen sich Ihnen dadurch ganz neue Perspektiven...



Kleiner Bonus gefällig?

Beasts & Bumpkins



Kürzlich erhielten wir die Meldung, daß Thomas Richter vom König selbst aus Lokyadore verbannt wurde. Jetzt stellt er eine eigene Armee aus Bauern für einen Rückschlag auf.



Trotz der dunklen Welt voller finstrer Gesellen ist die Grafik von der bunten Art

Erinnert sich noch jemand an das grandiose Populous? Damals hatte Bullfrog ein ganz heißes Strategie-Spiel auf den Markt gebracht, was auch heute noch von vielen immer wieder aus dem Regal geholt wird. In *Populous* nahm man geradezu eine göttliche Stellung ein und konnte über Leid und Freud von ganzen Völkern entscheiden. Irgendwann kam dann *Powermonger* von Bullfrog auf den Markt. Powermonger erzielte einen ähnlichen Erfolg wie Populous, was wohl hauptsächlich am nahezu identischen Spielaufbau lag. Lediglich ein kleiner Unterschied machte aus Powermonger ein völlig eigenständiges Spiel. Plötzlich hatte man nicht mehr die Funktion eines Gottes, sondern die Stellung eines Armeeführers, der ständig darum bemüht war, erfolgreich aus den Schlachten herauszukommen und neue Länder zu erobern. In einem kleinen Ort in England namens Burnham werkelt zur Zeit eine kleine Programmier-Gruppe an einem Game, auf das Powermonger durchaus seine riesigen Schatten wirft. Im August soll Beasts & Bumpkins von Worldweaver Productions erscheinen.

Von Biestern & Bauern

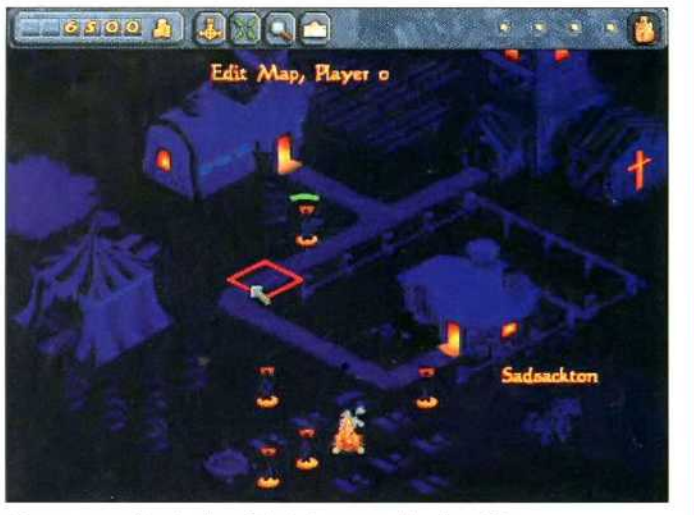
Das Geschehen von Beasts & Bumpkins ist, wie sollte es anders sein, in einer Fantasy-Welt ausgelagert. Als Lord Mildew übernehmen Sie die Rolle eines verstoßenen Adligen, dessen Lebensziel einzig und allein darin liegt, wieder an die Spitze der Hierarchie im Königreich Lokyadore zu kommen. Nun ist es aber nicht so leicht in den Besitz der goldenen Krone zu kommen, denn Lokyadores Machtergreifer verkaufte den gesamten Besitz an den dämonischen Lord Sabellian. Während Sie Ihr eigenes Land aufbauen, müssen stets Ressourcen erweitert und Bauern rekrutiert werden, um einen finalen Kampf gegen das Böse erfolgreich bestehen zu können. Zombies, Dämonen und Wölfe werden Ihnen im Laufe des komplexen Strategiespiels ordentlich Salz in die Suppe streuen. Der Weg zur Krone ist ein langer.

Reise ins Mittelalter

Der wesentliche Reiz von Beasts & Bumpkins wird wohl der sein, daß Sie ständig bemüht sein werden, neue Armeen zu schaffen, aber gleichzeitig Ihre Ressourcen und Gebäude im Auge behalten müssen. Das notwendige Bevölkerungswachstum ist aber nur ein Tropfen auf dem heißen Stein, denn wer eine gute Armee kreieren will, der muß natürlich auch darauf achten, welche Art von Soldaten in die Schlacht geschickt werden sollen. So ist es in Beasts & Bumpkins durchaus möglich zwei intelligente Bauern zu paaren um einen mächtigen Magier zu erhalten. Tja, und wenn gerade mal nicht genügend weibliche Kuhstall-Wächter zur Verfügung stehen, dann könnte es daran liegen, daß böse Dämonen jene entführt haben. Das alles und dazu eine vielfältige Umwelt mit Tag- und Nachteffekten sowie der Wechsel von Jahreszeiten versprechen Teile eines interessanten Strategiespiels zu werden. So etwas brauchen wir mal wieder!



Sim Kindergarten?



Hey, wer hat das Licht ausgeknipst?

Techno & House

Das geht ab – Markus Brodrick testet Titel mit 250 BPM.

Ohne den passenden Sound klemmt's. Ohne Musik arbeiten zu müssen, verstößt schon beinahe gegen die Genfer Konventionen. Und die Moral von der Geschicht'? Na klar, auch im Power-Tower bekommt die Soundmaschine keine Ruhe. Von morgens bis abends dröselt irgendwelcher Sound aus den dicken Boxen, untermalt von ganz reizenden Nachrichten in holländischer Sprache. Mainstream, Mainstream, Mainstream.

Es ist zum Mäuse töten, aber unser allseits verehrter Chefredakteur ist nicht bereit, etwas anderes zu hören als Marianne Rosenberg und ihre Klone. Nicht, daß diese Musik nicht ihre Berechtigung hätte, aber es findet ja nicht jeden Tag eine Beerdigung statt (Es sei denn, wir spielen ab jetzt Duum mit echten Waffen, harhar. Der Red..). Programme, die News für den kleinen Musikfreund auf den Monitor bringen, sind ziemlich dünn gesät. Sollte Sich ihr Musikgeschmack außerhalb der breiten Masse bewegen, sieht es noch schlechter aus. Techno-Fans kamen bisher entschieden zu kurz weg.

Inside-Infos für Shops, Raves und Internet

Hip mit eigenen Hits

Nichtsdestotrotz, jetzt soll alles anders werden. Media Publishing stellt einen Titel vor, dessen Name allen Ravern wie der geliebte Techno-Sound in den Ohren klingen wird. Techno & House wurde für alle Liebhaber der Computer-marschmusik geschrieben. In den Straßen der "Radio-City" finden Sie alle Infos zur Raver-Kultur, Clubs, Kultur, neue Acts und Techno. Sie werden in diesem Programm Szene-Größen wie Marusha und Westbam kennenlernen und direkt von den Profis erfahren, was angesagt ist.

Anm. des Chefmusikers: Marusha – klingt wie ein neuer Badezusatz...



Radio City – willkommen im Raverparadies



Diese Soundmaschine sieht ganz schön alt aus, aber Achtung!



Sympathische Wohnung, aber irgendwie ist mir mein Wohnzimmer lieber

Techno & House bietet Ihnen zur Einstimmung eine interaktive Reise nach London. Sie sehen die besten Clubs und Lokations von innen, feiern heftig ab und erholen sich in coolen Hotels. Ganz nebenbei werden die besten Plattenläden der Inselhauptstadt kundgetan. Jetzt sollten Sie allmählich wissen, was hip ist. Sie können richtig durchstarten. Wie wäre es mit einem kleinen Job als Plattenaufleger im "Crossfade"? Sollten Sie sich am Platz des DJ's nicht so recht wohl fühlen, wird Ihnen kaum etwas anderes übrig bleiben, als sich selbständig zu machen. Techno & House macht's einfach. Mit einem Techno-Maker-Demo können Sie die eigenen Hits produzieren - dann kann es ja nicht mehr lange dauern, bis Ihr erster Titel ganz oben in den Charts zu finden ist.

Für alle, die es ruhiger mögen, finden sich auf der CD noch Musik- und Filmpreviews sowie ein Kriminalhörspiel. Dieses Game bietet Ihnen einen Querschnitt durch die Szene. Von Neuheiten auf dem Musikmarkt über Inside-Infos für Shops, Raves bis zu einem Internet-Guide für Raver sollen sich eine ganze Menge interessanter Punkte finden. Infos und News aus der Filmbranche und ein Musik-Preview werden Sie infomäßig ganz nach vorne bringen. Für Techno & House braucht es keinen Supercomputer. Dieser Titel stellt nur äußerst bescheidene Anforderungen an die vorhandene Hardware. Schon ein alter 486/66 mit bescheidenen vier Megabyte reicht, um die News für den Raver auf den Bildschirm zu bringen.







Carmagedon

Markus Brodrick gibt wieder einmal Vollgas.

Es gibt Leute, die behaupten, ein öffentliches Verkehrsmittel sei der Weisheit letzter Schluß. Andere Zeitgenossen wandeln sich vom Energieverbrunzer zum Speichenapostel und verkünden, sich hinfort nur noch mit dem Drahtesel fortzubewegen. Einem kleinen Teil der Menschheit wird ohnehin von rascher Fortbewegung furchtbar schlecht. Diese armseligen Gestalten schleichen geduckt an Häuserwänden entlang und trauen sich nicht, auf den fließenden Verkehr zu schauen. Aber es besteht noch Hoffnung. Einige wenige Hardcore-Speedfreaks scheinen übrig geblieben zu sein. Carmagedon ist ein Game,



Carmagedon – stop smoking and fasten seat belts

daß heiße Action, unbarmherzige Ampelrennen und knallharte Mißachtung der Verkehrsregeln verspricht. Falls Sie schon früher seltsame Anwandelungen hatten, alle Mad Max-Filme nacheinander angesehen haben und es dann nichts schöneres für Sie gab, als mit Ihrem geliebten Gefährt die Straße zu bevölkern, wird Carmagedon Ihnen sicher viel Spaß machen.



Fit für den Stoßverkehr

Carmagedon ist eines dieser Games, die den Eindruck machen, Ihrer PlayStation entflohen zu sein und ohne Umwege in das Innere eines PCs geschlüpft zu sein. Frei von jedem Windows-Ballast verspricht dieser Titel als 32-Bit-DOS-Applikation jede Menge Speed – und das nicht nur in der Handlung. Kaum haben Sie das Game installiert, finden Sie sich in der kranken, düsteren Atmosphäre einer Großstadt wieder. Die einzige Freude, die das Leben Ihnen noch beschert, ist das Auto. Hypergetunt, mit jedem erdenklichen Supercharger und einer Reihe von neckischen Spielzeugen ausgestattet, die dem Hirn eines abgedrehten James Bond entsprungen sein könnten, ist das gute Stück fit für den "Stoßverkehr". Keine Angst, obwohl diese Einstellung recht feindselig klingt, sind Sie keineswegs allein unterwegs. Carmagedon beschert Ihnen eine ganze Reihe gleichgesinnter Gegner. Frei nach dem Motto "Ampelrot macht mausetot" scheint eine ganze City den Machenschaften wahnsinniger Raser ausgeliefert zu sein.



Hier das Modell Offraod-F1. Sieht doch ganz nett aus, oder?



Und ab geht die Post – auf daß die Trümmer spritzen



Hier geht es los. Martins Auto sieht schon etwas mitgenommen aus

Kleine Ausfahrt gewünscht?

Damit der bunte Spielspaß sobald kein Ende nimmt, haben sich die Damen und Herren an den Programmiertastaturen so ihre Gedanken gemacht. Mehr als 30 Rennen finden auf insgesamt 11 Rennstrecken statt. Damit auch der letzte, noch so ausgefallene Fahrzeugwunsch erfüllt werden kann, stehen ebenfalls 30 Fahrzeuge zur Verfügung, die aus dem Alptraum eines Custom Car-Herstellers entsprungen zu sein scheinen. Die Engine des Spiels setzt dem Spaß an heißem Gummi, Super superverbleit und geschredderten Gegnern nichts entgegen. (Moin, Martin. Ich werde Dich kriegen, Dich und Deine Ooops-Reisschüssel. Denk mal an das Bowlen...)

Anders als bei vielen Rennspielen sind Sie nicht darauf angewiesen, dem vorgegebenen Asphaltband zu folgen, sondern Sie können auch mal kurz über den Bürgersteig knallen. Das beste an dem Game aber kommt noch – der Multiplayer-Modus. Carmagedon hat mehr zu bieten als ein brisantes Game für einen einsamen Spieler und seine Computer. Laden Sie Ihre Freunde zu einer netten kleinen Ausfahrt ein. Bis zu sechs Spieler werden mit Carmagedon ihren Spaß haben. Auch der Soundtrack des Games ist vielversprechend. Damit gleich die richtige Stimmung aufkommt, sorgt eine Truppe unter dem martialischen Label Fear Factory für Druck aus den Boxen. Damit dürfte der Spielspaß für's Erste gesichert sein. Dieses Game wird den Spieler sicher einige nette Abende vor dem Monitor verbringen lassen. Sobald wir einer marktreifen Vollversion dieses Games habhaft werden, berichten wir Ihnen ausführlich.



Star Command

Marco Gremmel kommt gar nicht mehr mit. In letzter Zeit schießen die Strategie-Spiele wie Pilze aus dem Boden.

Es waren einmal vier Kulturen, die in einer weit weit entfernten Galaxis lebten und sich friedlich nebeneinander auf den fruchtbaren Welten der Galaxie Zeta niederließen. Doch natürlich blieb es nicht bei Friede, Freude und Eierkuchen. Schon bald sorgte eine bislang unbekannte Energiequelle für den Bau neuer Waffen, mit denen sich die Nomaden in einen Kampf gegen die Terraner stürzten. Die Kriegsschiffe der Nomaden nannte man übrigens "Mass-Driver-Kanonen". Warum man etwas einen solch stumpfsinnigen Namen gibt, wage ich erst gar nicht zu fragen.

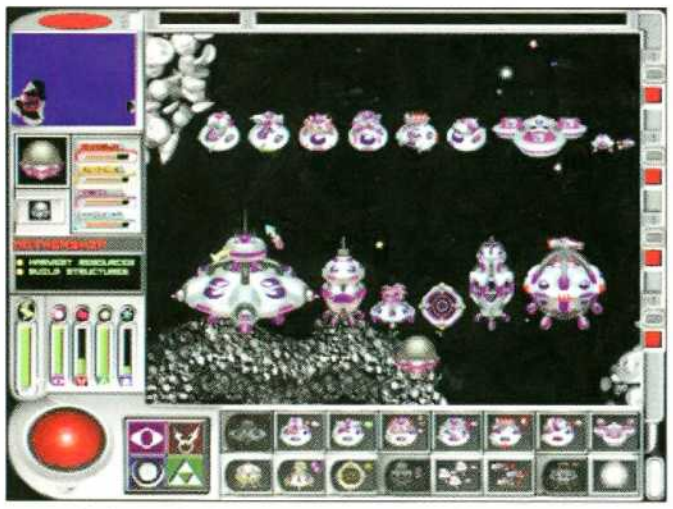
Wie dem auch sei: Dumm gelaufen mit dem Frieden! Doch ein Glück für die Terraner, daß sie den anfangs so friedlichen Mitbewohnern nicht getraut haben und Spione einsetzten, um ständig über potentielle Gefahren informiert zu sein. Und so mußten die gemeinen Nomaden schon bald feststellen, daß Pläne der neuen Waffe in feindliche Hände fielen und die eigene Neuentwicklung nun gegen sie eingesetzt wurde.



Vorsicht! Grüne Schleimwolken greifen an!



Den Planet im Hintergrund kenne ich. Er heißt Schöller Creme Erdbeere



Hier haben sich die Designer wirklich Mühe gegeben!

Dieses Bild hat keinen Text. Dem Autoren ist nichts Passendes eingefallen!

Angespielt

Um das Ganze etwas abzukürzen: Die beiden Parteien machten sich gegenseitig alle! Bekanntlich freut sich immer der dritte, wenn zwei sich im Krieg mit Mass-Driver-Kanonen die Schädel einschlagen. Und das war in diesem Fall die Rasse der Triumveriten. Auch sie metzelten kräftig mit und zogen als Sieger aus dem Gefecht. Doch keine Angst! Es kommt noch besser! Denn computronische Scanner entdeckten, daß die Macht der Triumveriten immer größer wurde. Also schlossen sie ein Bündnis mit den Nomaden... und so weiter und so fort.

Beim Lesen der Hintergrundstory hatte ich irgendwie das Gefühl, daß dies der Aprilscherz war, den Klaus angedeutet hatte. Doch stellte sich die Geschichte doch noch als echt heraus. Liebe Leute von GT Interactive: Ich weiß, ihr meint es ja nur gut, aber laßt es beim nächsten Mal lieber ganz sein...

Nun da ich weiß, daß irgendwie jeder seine Mass-Driver-Kanonen gegen alles einsetzt, was sich bewegt, muß ich mir beim Spielen auch keine Gedanken machen, versehentlich freundlich gesinnte Parteien anzugreifen, und kann ohne Bedenken loslegen. Wie, Sie fragen sich jetzt etwa, wie ich so etwas schon bei einem Preview machen kann? Das ist einfach erklärt, denn GT Interactive hat uns bereits die fertiggestellte englische Version des Spiels geschickt. Allerdings dürfen wir diese nicht testen und müssen uns gedulden, bis die deutsche Übersetzung zu haben ist. Ob diese in der Wertung wohl höher liegen wird...?

Denn schon jetzt bin ich nicht sonderlich begeistert von dem, was sich da auf meinem Bildschirm abspielt. Die Einheiten sehen sich alle ziemlich ähnlich, die Landschaften sind nicht besonders hübsch und dem Gameplay hätten ein paar originellen Einfälle nicht geschadet . Natürlich ist es heutzutage ziemlich schwer, auf dem Strategiesektor noch etwas wirklich ansprechendes zu entwickeln, da mit C&C bereits ein sehr hoher Standard gesetzt wurde. Und ob gerade Star Command in der Lage ist, dem großen Vorbild die Stirn zu bieten, das darf ich Ihnen erst in einer der nächsten Ausgaben verraten. Aber machen Sie sich lieber keine allzu großen Hoffnungen.

Völlig durchgeknallt!





fast geschenkt für nur **12,99 DM**

„Die total verrückte Rallye!"
zum Wahnsinnspreis

Dieses Original-Game bekommst du für unglaubliche ***12,99 Mark***. Gibt's doch gar nicht! Gibt's doch: bei ***FUN ONLINE Supergames***.

Bist du bereit für das völlig durchgeknallte Abenteuer? Die total verrückte Rallye ist ein rasantes Wettrennen durch Europa. Aber Vorsicht: Auf der Jagd nach dem großen Geld ist dir der finstere Dr. Drago auf den Fersen. Fordere clevere Computergegner heraus oder spiele gegen bis zu vier deiner Freunde.

Computer Bild Preis-Leistungs-Sieger

Die total verrückte Rallye bringt leichte Benutzerführung, trainiert die Lachmuskeln und ist jedesmal anders. ***Preis/Leistungs-Sieger in Computer-Bild 4/97.***

Übrigens: FUN ONLINE Supergames erscheint abwechselnd zum FUN ONLINE Magazin. Überall dort, wo's Zeitschriften gibt.

http://www.egmont.de



DAS MAGAZIN · SOFTWARE · SUPERGAMES · DAS NETZ

Fun Online

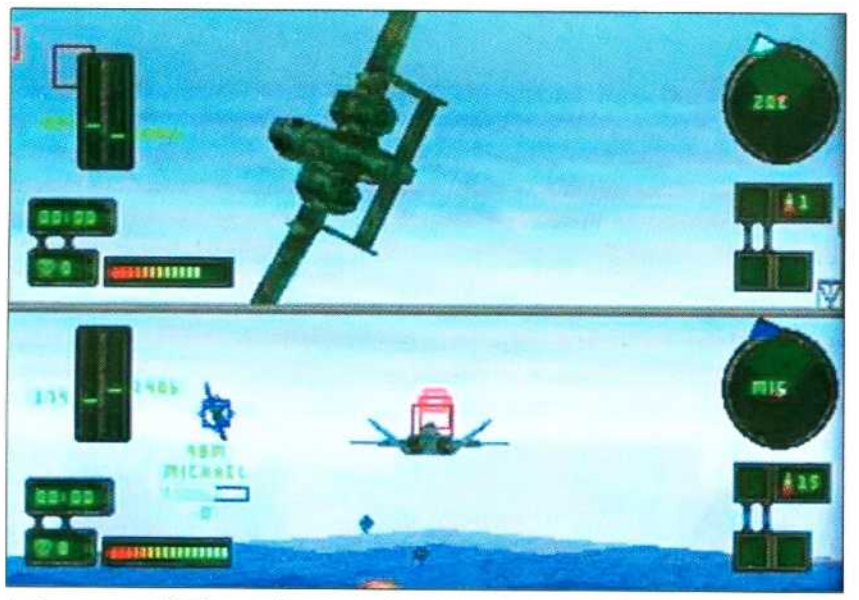
SUPERGAMES

Independance Day

Zwar mag es Thomas Richter überhaupt nicht, daß die Vereinigten Staaten immer als DIE Sieger aus Filmen hervorgehen, dennoch hielt ihn das nicht davon ab, einen Blick auf das Spiel ID4 zu werfen.

"Klaus?" – Ein Moment der Stille folgte, unterbrochen von einem lauten Tosen. "KLAUS?" Entsetzt zuckte Klaus auf dem Kinosessel neben mir zusammen. "Was ist denn?" grummelte er. "Gib' mir mal was von Deinem Popcorn ab", erwiderte ich und blickte in ein von vollkommener Abwesenheit gezeichnetes Gesicht. Als das laute Tosen erneut einsetzte, wich er meinem Blick ohne Zögern aus und richtete seine Äuglein wieder voller Spannung auf die Leinwand. Wenigstens hielt er mir jetzt seine Tüte Popcorn hin und ich konnte mich ein wenig mit dem Fraß beschäftigen.

Ein Raumschiff sauste über den riesigen Cinemaxx-Screen. Wir saßen gemeinsam im Kino und schauten uns den Film an, auf den jeder schon sehnsüchtig gewartet hatte: Independance Day. Obwohl ich nur sehr selten ins Kino gehe und diese Art von Filmen überhaupt nicht mag, hatte mich Klaus letztendlich doch noch überzeugt. Wie ich es erwartet habe, erschien mir der Film ziemlich jämmerlich. Nette Effekte und eine absehbare Handlung, das ist alles. Klaus jedoch, ein Konsummensch, wie er im Buche steht, genoß jede einzelne Szene des actionlastigen Streifens. Wann er wohl die Popcorn-Reste bemerkt, die schon seit über einer Viertelstunde wagemutig an seiner Unterlippe hängen, um dann doch in die Tiefe zu stürzen?



Interessant! Eines der wenigen Ballergames mit Splitscreen-Modus



Irgendeine Art von Realismus dürfen Sie wohl kaum erwarten



Das Mutterraumschiff ist auch hier ein gigantisches!



Da könnte eine geballte Ladung Action auf uns zukommen

Sie hielten sich bis zum Filmende, genauso lange, wie ich meine Ungeduld unterdrücken mußte. Endlich verließen wir das Kino und machten uns auf den Weg zu Klaus' Wohnung, wo uns das PC-Spiel zum gleichnamigen Film erwarten sollte.

Tanz den Indepen-Dance

Nachdem wir uns durch den Müllberg gekämpft hatten, der uns, wie erwartet, den Zugang zu Klaus' Rechnerecke versperrte, schoben wir den kleinen Silberling ins CD-ROM-Laufwerk. "Klaus, es ist nur die Preview-Version." – "Das sehe ich auch gerade. Mal sehen, was uns Fox Interactive zu bieten hat." Und während sich mein Teamkollege mit der Installation abplagte, knöpfte ich mir die Pressemitteilung vor. "Retten Sie die Erde und bekämpfen Sie die bösen Aliens", stand dort geschrieben. "Treten Sie entweder im Solo-Modus oder mit einem Freund im Netzwerk oder Splitscreen-Modus mit ihrem schwer bewaffneten Flugzeug gegen eine mächtige Anzahl von Aliens an." Aha! "Klaus, es handelt sich um ein Action-Game." Klaus vernahm meine Worte nicht, denn er mußte sich mal wieder mit einer mißglückten DirectX-Installation rumschlagen.

Wie im Film

"Erledigen Sie eine Mission nach der anderen. Fliegen Sie mit Ihrem Kampfflugzeug über Washington, Moskau oder auch Cape Canaveral, um dann im finalen Level in Realtime 3D-Grafik durch das Mutterraumschiff zu fliegen." "Klingt gut!", dachte ich mir und stellte fest, wie sich das Spiel selbst auf Klaus' Monitor präsentierte. "SEHR kleines Fenster, hoffentlich ändern die das noch." Nach der Intro-Sequenz begann dann auch das Game. Klaus steuert ein Flugzeug in der Außenansicht, und die Landschaft scrollt schön sanft unter ihm hinweg. Und dann – dann stürzte es nach vier Sekunden ab! Nicht das Flugzeug, sondern das Spiel. Etliche weitere Versuche scheiterten, und wir mußten uns wohl oder übel mit der Tatsache abgeben, daß wir auf die reviewfähige Version zu warten haben.

Atomic Bomberman

Endlich! Genau der richtige Job für unseren langhaarigen Bombenleger! Markus Brodrick ist der Atomic Bomberman.

Es gibt Spiel, die haben es, und es gibt Spiele, die haben es nicht. Atomic Bomberman hat es, und zwar mit Sicherheit. Unser kleiner Freund mit der Vorliebe für satte Sprengungen erblickte schon 1989 das Licht der Welt und mutierte rasch zur Kultfigur. Das Konzept des Spiels ist ebenso einfach wie simpel und befriedigend: Sprengen Sie Ihren Gegenspieler in die Luft. Obwohl wir in der Zeit der Super-PCs leben und nur noch von 3-D reden, gibt es Spiele, die trotz aller Zweidimensionalität nichts an Aktualität verlieren.

Schön einfach

Atomic Bomberman ist der absolute Hit für die kleine Pause. Das Spiel ist rasch geladen, schon fünf Sekunden nach dem Start erfaßt das Chaos mit vollem Umfang den Bildschirm Ihrer Büromaschine. Bunt, schräg und schrill nimmt der Bomberman seinen Einzug. Das Spielfeld ist simpel leichtestens überschaubar. In einem rechteckigen Feld wechselt sich schöne, grüne Wiese mit grauen Felsbrocken ab. Diese Hindernisse auf dem Weg trennen die Opponenten. Wie Sie es nun anstellen? Wie fliegt der Gegner in die Luft? Ganz einfach. Sie gehen zum nächsten Felsen, holen so 'ne Bombe raus, zünden das Ding und – buuuuuum! – schon ist ein neues Stück Weg aufgetan.

Ich sehe schon, Sie sind mißtrauisch. Es klingt zu einfach, nicht wahr? Okay, ich gebe zu, da ist ein Haken an der Sache. Die süßen kleinen Bömbchen sind ein wenig unberechenbar. Keiner weiß so genau, in welche Richtung die Sache losgeht und wie heftig die Detonation ausfällt. Stehen Sie zu nahe dran, werden Sie getoastet. Zu Asche verbrannt, gewissermaßen. Außerdem – der Gegner ist auch nicht unbewaffnet. Hier kommt jetzt auch die Taktik in das Spiel. Wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Laufen Sie immer zu weit weg, kommt der Gegner schneller voran, stehen Sie zu nahe am Ort des Geschehens – Friede Ihrer Asche. Natürlich gibt es Power-Ups in diesem Spiel. Wahllos über das Spielfeld verteilt, finden sich die witzigsten und tödlichsten Geheimwaffen.

Colour-Mode, eine Menge Animationen und sorgfältig gerenderte Spielfiguren. Das wichtigste allerdings ist das Motto "Humor ist der beste Verkäufer". Und? Es funktioniert. Bei Atomic Bomberman müssen Sie sogar lachen, wenn Sie sich aus Versehen selbst in die Luft gesprengt haben. Die im besten Comic-Stil gemachten Animationen sind einfach hitverdächtig.

Neben allen sonstigen Vorzügen nennt sich Atomic Bomberman nicht umsonst ein Multiplayer-Game. Dieses Spiel unterstützt jede erdenkliche Möglichkeit, bis zu zehn Rechner zu vernetzen und die Daddler Tränen lachen zu lassen. Genießen Sie die wildeste Schlacht seit der Erfindung des Baller-Comics. Sobald uns eine marktreife Version dieses Games unterkommt, werden wir Sie es wissen lassen. Bis dahin, und bleiben Sie mir nicht so ernst!



Ein Knall hier, ein Rums da, bald wird es hier noch sehr viel interessanter



Bautz, was für eine Explosion. Bewundern Sie das wunderschöne Exemplar

Klein und gemein

Um im Jahre 5 anno Pentium noch bestehen zu können, braucht es mehr als eine gute Spielidee, mit Sicherheit reicht es nicht, ein altes Spiel aus der Mottenkiste zu holen. Genau das wußten Interplays Marketingstrategen. Nachdem Atomic Bomberman schon auf dem SNES ein Hit war, wurde es der PC-Plattform angepaßt. Dazu gehören hochauflösende Grafiken im High-



Koala Lumpur

Erst kürzlich berichteten wir über Thomas Richters Fund eines kleinen magiebegabten Koalas. Nun ist der Koala erwachsen geworden, hat die deutsche Sprache erlernt und lud Thomas in seine kunterbunte Abenteuerwelt ein.



Zu Anfang ist Freund Dingo noch in seinem Sekretär eingesperrt. Nur der richtige Code bringt ihn aus dem umgebauten Kühlschrank raus

Ich muß zugeben, daß ich mich auf diesen Test ganz besonders gefreut habe. Kein anderes Preview hat mich in letzter Zeit so in Erwartungen versetzt wie Broderbunds Koala Lumpur. Ich hatte diese "neuen" Baller-Racing-Sport-Prügel-Games satt und wollte mal wieder ein anspruchsvolles Adventure verzehren. Von LucasArts kann man ja anscheinend nur noch alle drei Jahre ein gutes Spiel erwarten, und auch ansonsten sieht es an der Front für Abenteuerspiele reichlich dünn aus. Die böse, böse Zeit hat nun ein Ende gefunden, denn hier kommt...tatatataaaa: Koala Lumpur: Reise ins Chaos!



Bei den Rätseln ist Köpfchen gefragt

Die Geschichte

Für all jene, die das Preview zu Koala Lumpur in der Ausgabe 4/97 verpaßt haben, wiederhole ich an dieser Stelle die kurze Vorgeschichte in ausführlicherer und...ähem... korrigierter Form. Unser kleiner Zen-Meister namens Koala Lumpur (der schon allein im Gesicht mehr Haare hat als unser Chef-Red auf dem Kopf) befand sich gerade in seiner alltäglichen Meditationsphase, um seinen Chakras ein wenig auf die Sprünge zu helfen. Und während er so vor sich hinmurmelte (ja, das geht auch ohne Murmeln), materialisiert sich plötzlich wegen eines fälschlich gequatschten Zaubers eine Schriftrolle vor seiner Nase.



Der Fetzen Papier hat nicht nur zur Folge, daß Herr Lumpur völlig verwundert aus seinem Pelz glotzt, sondern noch etwas viel Schlimmeres. In einem Gespräch mit der himmlischen Herrin Ella Mental wird ihm plausibel gemacht, welch dummes kleines Pelztier er doch sei und er besser überfahren auf einer Straße Australiens liegen sollte. Schließlich ist er schuld daran, daß die Zeit durcheinandergewirbelt wurde und nun Ellas böser Gegenspieler Macho Al Dente (oder so ähnlich) die Möglichkeit besitzt das gesamte Comic-Universum zu vernichten und vielleicht sogar vorher brandschatzend und vergewaltigend durch die Gegend geistert. Der Kerl sieht nämlich nicht nur aus wie ein Teufel, sondern benimmt sich auch so.

Koala Lumpur bietet schrägen Humor in Bestform!



Immer wieder lockern Comic-Filmchen das Geschehen auf

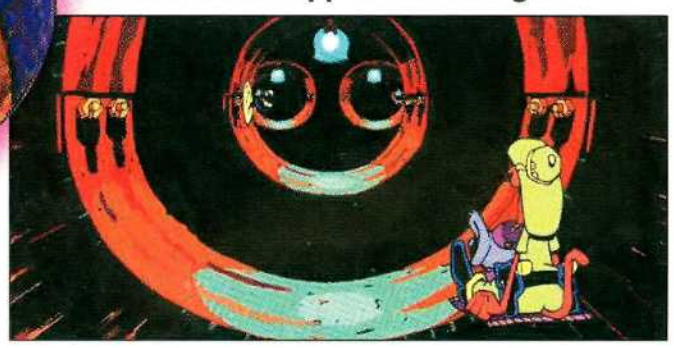
Die Aufgabe

Natürlich gibt die gute Ella ihm noch eine Chance, das Unheil zu beseitigen. Koala Lumpur müsse das Gegenstück zu der Schriftrolle finden, die ihm und das Comic-Universum so dermaßen ins Unglück stürzte. Die Aufgabe entpuppt sich am Ende aber dennoch komplizierter, als sich das Eukalyptus-fressende Klettervieh jemals vorgestellt hatte. Das zu suchende Objekt ist nämlich auch noch in unzählige Teile zerrissen worden, die alle irgendwo im Universum verstreut liegen. Na ja, zur Belohnung nach erfolgreich beendeter Mission





Über sieben Treppen mußt du gehen...



Für dieses riesige Röhrensystem sollte man sich eine Karte anlegen



Um den Hundewächter zu bewältigen sollten die Sitten der Hunde bekannt sein

verspricht die olle Ella ihm zusätzlich die völlige spirituelle Erleuchtung.

Der Ablauf

Da die Aufgabe eine der schwierigen Art ist, quixt unser Bär seinen alten Kumpel Dr. Dingo Tu-Far an, der ihm gefälligst auf der Suche nach dem heiligen Papiermüll helfen solle.



Anm. des Chefkumpels: Markus Brodrick bekommt Konkurrenz: Nun macht auch Thomas ein eigenes Wörterbuch. Nur – was bedeutet "quixen"?

Nicht daß wir es nur mit einem zaubernden Bären zu tun haben, jetzt setzt sich auch noch ein durchgeknallter Straßenköter mit wissenschaftlichen Kenntnissen in Szene. Damit der von Ihnen zu steuernde Zoo noch ein i-Tüpfelchen erhält, beschwört Koala seinen persönlichen Schutzengel herbei: Eine Fliege! Dieser geflügelte Kamerad sind Sie – ja SIE, lieber Leser. Dingo und Koala folgen diesem flatternden Cursor auf Schritt und Tritt, sofern sie nicht gerade irgendwie verhindert sind und Sie die beiden aus ihrer Klemme befreien müssen. Mal schauen, ob sie auch diesen Sommer wieder mit einer Fliegenklatsche durch Ihr Wohnzimmer hoppeln werden, um den kleinen Brummern den Garaus zu machen.

Die Technik

Obwohl im gesamten Spiel eine komplette 360-Rundumsicht gewährleistet ist, handelt es sich nicht um eine 3-D-Engine. Broderbund hat es sich ziemlich einfach gemacht und die Hintergrundbilder zusammengesetzt, die dann einfach von links nach rechts und manchmal auch von oben nach unten scrollen. Natürlich knüpft dabei das "erste" Bild an das "letzte" an, um für den Rundblick Sorgen zu können. Raffiniert, einfach, aber dennoch gut und interessant umgesetzt. Größere Ruckelsequenzen sind so gut wie ausgeschlossen. Alles scrollt in einer angemessenen Geschwindigkeit mehr oder weniger sauber über den Screen. Hin und wieder gesellen sich zur normalen Scroll-Landschaft einige automatisch ablaufende Szenen, in denen Sie lediglich im richtigen Moment in die richtige Richtung fliegen müssen. Quizfrage: Wird Scroll-Landschaft mit einem, zwei oder sogar drei 'l' geschrieben?

Anm. des Chefscrollers: Frag' doch Maren Gilzer und nicht unschuldige PC Power-Leser...

Wie Sie sicherlich schon bemerkt haben, wurde die komplette Grafik im Comic-Stil auf CD gepreßt. Und das ist auch gut so, denn manchmal werden Sie in Koala Lumpur Szenen zu Gesicht bekommen, die auch nur so witzig genug gemacht werden können. Gefundene Gegenstände werden einfach auf den Hut von Koala Lumpur getragen, um sie dort zu deponieren. Zum Totlachen ist Koala Lumpur allemal geeignet. Wenn Sie nicht schon die tolpatschigen Handlungen des reisenden Zoos zum Lachen bringen, dann erledigen die frechen, aber sehr amüsanten Kommentare von Koala und Dingo den Rest.

Zwar bemüht sich der deutsche Sprecher des Koalas hörbar um einen offensichtlich ost-asiatischen Slang, der aber trotz allem sehr professionell wirkt. Zum guten Glück haben sich die Leute aus dem Hause Broderbund auch noch um die Rätsel sehr viele Gedanken gemacht, denn die sind teilweise ziemlich schwierig und haarig. Aber nicht aufgeben: Koala Lumpur macht soviel Spaß, daß Sie bestimmt immer wieder weiter spielen möchten!



Einige der Landschaften sind alles andere als schön

KOALA LUMPUR: REISE INS CHAOS

Alternativen:
The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark

Bazooka Sue
Starbyte ● ca. 100 Mark

Auf Monkey Island 3 warten

Hersteller: Broderbund
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486/60, 8 MB RAM, SVGA, Win3.xx o. Win95

Pro
Knifflige Rätsel
Schräger Humor ohne Hemmungen

Kontra
Grafik manchmal etwas lieblos

Spiel-/Dauerspaß:	**44 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**5 von 20**

TOTAL: 81

Speedster

Thomas Richter mag schnelle Fahrten mit Autos. Seit sein Wagen den Geist aufgegeben hat, muß er sich wohl oder übel mit PC-Racings zufrieden geben.

Gerne erinnere ich mich an die Zeiten zurück, als ich voller Freude mit meinem Kumpel Micro Machines gespielt habe. Zu zweit macht eben alles gleich doppelt so viel Spaß. Gerade in Spielen mit der Thematik des Motorsports sind die Kopf-an-Kopf-Rennen wirklich schweißtreibend. Schade nur, daß es so wenige weibliche Computerspieler gibt. Am Beispiel meiner eigenen Freundin sehe ich, daß höchstens nur Denksport-Spiele wie beispielsweise Mah Jongg hauptsächlich gefragt sind.

Motorsport oder überhaupt Sportspiele sind scheinbar für Frauen vollkommen tabu, mal abgesehen von den olympischen Sportspielen im Bett. Vielleicht ist hier eine riesige Marktlücke vorhanden, die es erst einmal zu füllen gilt. Liebe Hersteller, geht doch einfach mal ein bißchen mehr auf die Wünsche der Frau ein.

Anm. des Chefbauknechts: Boah, das mußt Du Chauvi gerade sagen. Abgesehen davon, was soll das denn für ein Sport-Programm sein – "Vom Vorwaschgang zur Herdplatte in zehn Minuten" vielleicht?

Wenn es ein Autorennen sein soll, dann setzt doch statt den PS-Boliden rosafarbene Teddybären auf die Straße, die sich, bis an die Zähne bewaffnet, mit Wattebällchen bewerfen. Herumliegende Kleidungsstücke geben den kleinen Bärchen richtig Speed. So könnte ein eingesammelter Push-Up-BH für den richtigen Schub sorgen. Da gebe es dann noch die Alternative mit den Kinderwagen, aber das geht doch jetzt etwas zu weit...

Clockwork will überholen...

Nach 3D Lemmings geht Clockwork Games erneut an den Start. Ein Autorennen sollte es sein, und zwar eines, das sich von denen der anderen Hersteller deutlich abhebt. Tut es, im wahrsten Sinne des Wortes. In Speedster gibt es nämlich nicht die Möglichkeit seine Blicke durch das Cockpit eines Sportwagens zu werfen. Alles wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Da die Rennen allesamt in echtem 3-D ablaufen, mußte sich das Entwicklungsteam erheblich mehr Mühe bei der Gestaltung der einzelnen Tracks geben. Wo andere Rennspiele flache Polygone mit Texturen einsetzen, sind bei Speedstar detaillierte 3-D-Objekte zu sehen. Ist ja auch klar, denn aus der Vogelperspektive würde ein Polygon-Baum beispielsweise wie eine platte Flunder aussehen.



Vorsicht! In solchen Kurven kann man leicht ins Schleudern geraten



Auf dem "Closed Circuit" kann man so richtig Gas geben

Hier scheppert's

Das macht sich natürlich leider auch erheblich bei der Spielgeschwindigkeit bemerkbar. Der Ablauf kommt einem erheblich langsamer vor. Zwar läßt sich in gewissem Maße zoomen, aber das bringt im Endeffekt nur wenig. Von einem Autorennen erwarte ich vor allem rasante Geschwindigkeit und schnelle Überholmanöver, aber das richtige Fahrfeeling kommt bei Speedster so gut wie überhaupt nicht vor. Lediglich auf den Strecken, wo weniger Objekte zu sehen sind, dreht Speedster schon mal richtig auf. Wenigstens läuft die Grafik (zumindest im VGA-Modus) auch auf durchschnittlichen Pentium-Rechnern noch angenehm flüssig mit einer Frame-Rate von 30fps. Der SVGA-Modus sollte nur Spielern mit High-End-System vorbehalten bleiben.

...und scheitert

Vor dem Rennen müssen Sie sich für eine der beiden Fahrzeugkategorien entscheiden. Es stehen nämlich nicht nur schnittige Sportwagen (wie beispielsweise Silver Bullet

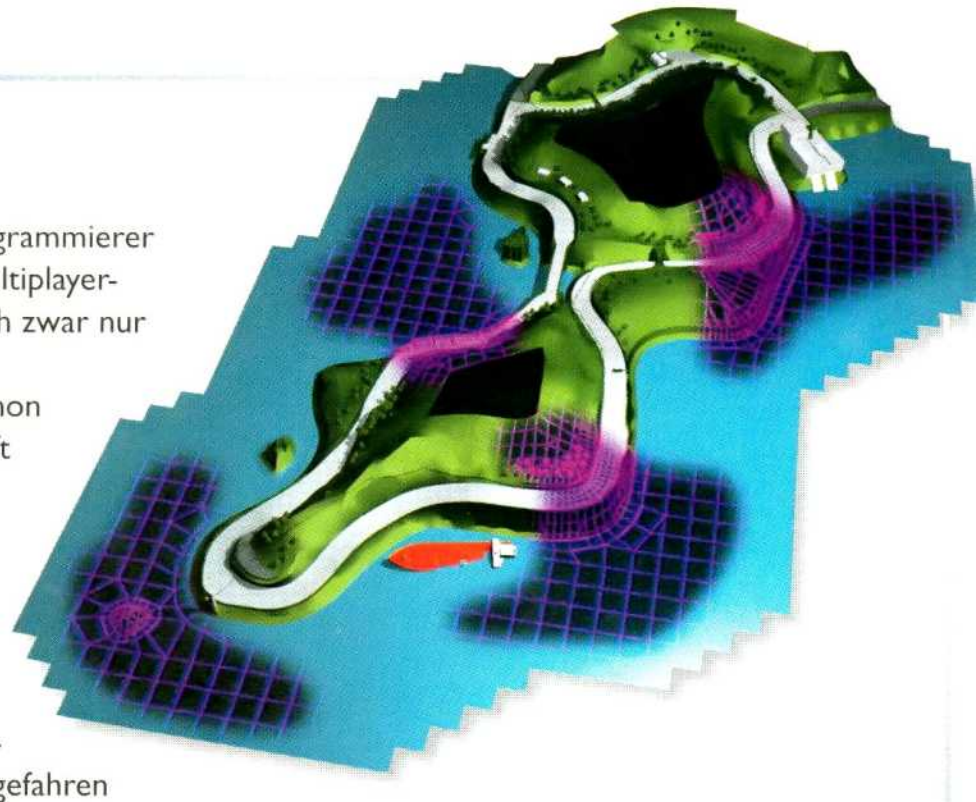
(Ähnlichkeit mit Porsche 911), Yellow Thunder oder Red Flash) zur Verfügung, sondern auch etwas lahmere Wagen wie Jeeps, Pick-Ups, Buggies und sogar Monster Trucks, die aber trotzdem keine bessere Straßenhaftung zu haben scheinen. Beim Rennen selbst darf ordentlich gerempelt und geschubst werden. Die Computerspieler danken Ihnen solche Aktionen mit viel aggressiverem Verhalten. Meistens geht so etwas aber eher zu Lasten der eigenen Zeit, denn die braucht man, um rechtzeitig durch den nächsten Checkpoint zu kommen. Speedster bietet aber, der echten 3-D-Grafik sei Dank, nicht nur flache Straßen. Leichte Steigungen, Steilkurven und sogar Sprünge über Hängebrücken sind möglich. Zweiminütige Flüge, wie sie vergleichsweise in Fatal Racing vorkamen, sind hier jedoch kaum möglich. Noch einigermaßen dem Realismus treu geblieben, bietet Speedster nur kurze Sprünge mit leichtem Funkenschlag.

Clock-sei-Dank

Wenigstens haben die eifrigen Programmierer von Clockwork Games an eine Multiplayer-Funktion gedacht. Die begrenzt sich zwar nur auf einen Splitscreen-Modus, aber immerhin. Da macht das Ganze schon wieder etwas mehr Spaß. Rätselhaft ist es aber allemal, daß sich zwei Spieler nicht eine Tastatur teilen dürfen. Der zweite Spieler muß sich dann entweder mit einem Joystick, GamePad oder einem Lenkrad ins Rennen stürzen. Es darf entweder im Time Trial, Single-Track oder Championship-Modus gefahren werden. Im Time Trial dürfen Sie zudem eine "Ghost-Fahrt" speichern, gegen die Sie dann später immer wieder antreten können. Mit gerenderten Zwischensequenzen oder auch kleinen Filmchen geizt Speedster voll und ganz. Sie sollten also keinen Wing Commander auf Erden erwarten. Mit insgesamt acht Strecken und einem Bonus-Track steht Speedster ebenfalls nicht so ganz auf der Bestenliste der abwechslungsreichsten Spiele.

Soundmäßig geht in Speedster total der Punk ab. Satte 17 (!) Soundtracks trällern während der Rennen direkt von der CD. Dabei handelt es sich ausschließlich um rockige Gitarren-Musik. Techno-Freaks sollten also von vornherein ins Options-Menü gehen, um die Musik abzustellen. Leider klingen die Stücke nicht gerade sehr abwechslungsreich, aber was soll man von der Musik zu einem Computerspiel schon erwarten? Die Motorgeräusche der Wagen hören sich zwar trotz Original-Samplings etwas kratzig an, aber hier läßt sich die Lautstärke ebenfalls in den Optionen einstellen.

Auch die 20 verschiedenen Kommentare des Rennkommentators sind nur als klitzekleine Bonus-Beigabe zu sehen, die aus Speedster auch kein Hit machen. Es ist eher was für den Hunger zwischendurch und kann auf Dauer nur wenig begeistern. Außerdem frage ich mich, was diese Bilder-CD soll, die in unserem Päckchen lag. Auf jener steht geschrieben "Press Disc", aber ich kann dieses Ding drücken, wie ich will – es tut sich nichts und Speedster wird und wird nicht besser.





Berg- und Talfahrten im SVGA-Modus



Ein Gerangel in einer Kurve ist meist für beide Fahrer schädlich



Von der Seite kann man's nur in der Replay-Funktion sehen

Alternativen:
POD
Ubi-Soft ● ca. 100 Mark
Road Rash
EA ● ca. 80 Mark
Destruction Derby 2
Psygnosis ● ca. 90 Mark

SPEEDSTER

Hersteller: Clockwork/ Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
P90, 8 MB RAM, SVGA, Win95 (DirectX)

Pro
Echte 3-D-Grafik
Light-Shading

Kontra
Lahme Fahrweise

Spiel-/Dauerspaß:	35 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 72

The Last Express

Auf seiner Reise von Paris nach Konstantinopel rutschte Martin Mirbach von einem Abenteuer ins nächste. Ein Wunder, daß er überhaupt noch lebt!



Broderbund ist zurück! Das kalifornische Label, das in letzter Zeit hauptsächlich durch Veröffentlichungen im Multimedia- und Edutainment-Bereich von sich reden machte, plant noch in diesem Jahr einen Großangriff auf den Spielemarkt. Gefeiert wurde die Wiedergeburt mit einem internationalen Kreis von rund 120 Journalisten, Distributoren und Großhändlern an einem lauschigen Frühlingsabend in Paris. Bei einer Rundfahrt mit dem legendären Orient Express wurde das Spiel präsentiert, das Broderbund in erster Linie als Hoffnungsträger auf dem Spielesektor betrachtet: The Last Express. Heute, nur wenige Wochen nach dieser ersten Präsentation, liegt das Spiel bereits in den Regalen der Händler und wir sagen Ihnen, warum sich der Kauf dieses ganz besonderen Spiels auf jeden Fall lohnt.

Gute, alte Zeit?

The Last Express spielt im Juli 1914, also am Vorabend des Ersten Weltkriegs, an Bord des legendären Orient Express. Robert Cath, ein junger Amerikaner, wird von seinem Freund Tyler Whitney gedrängt, ihn in dessen Abteil zu treffen. Cath erwischt den Luxuszug in der sprichwörtlichen letzten Minute und erreicht das Abteil seines Freundes erst während der Fahrt. Als er dann feststellen muß, daß Whitney brutal ermordet wurde, ist es für ein Verlassen des Zugs bereits zu spät. Um den Mord aufzuklären, nimmt Cath die Identität seines Freundes an und gerät immer tiefer in einen Sumpf aus Abenteuern, Liebschaften und politischen Intrigen. Drei Tage und drei Nächte dauert die Fahrt von Paris nach Konstantinopel. Kann Robert Cath in dieser kurzen Zeit den Tod seines Freundes aufklären? Und viel wichtiger: Wird er es schaffen, selbst zu überleben?

Es versteht sich wohl von selbst, daß Sie als Spieler in die Rolle des ahnungslosen Amerikaners schlüpfen müssen. Und ahnungslos sind Sie zu Beginn des Spiels auf jeden Fall, noch ahnungsloser sogar als die Hauptfigur des Spiels. Denn auch, worin die Verbindung zu dem Toten bestand und welche gemeinsamen Erlebnisse die beiden zum Beispiel auf Kuba teilten, entzieht sich zunächst Ihrer Kenntnis. Jedes kleine Mosaiksteinchen müssen Sie sich selbst erarbeiten, wobei Ihnen zunächst die anderen Reisenden (unwissend und unfreiwillig) behilflich sind. Es scheint, als hätte sich irgend etwas in



Ihr Freund Tyler Whitney, blutig gemeuchelt von einem Unbekannten



Paris, Gare de l'Est, hier beginnt Ihre abenteuerliche Reise



Auf einer Karte können Sie die bereits zurückgelegte Wegstrecke einsehen

The Makers of...

Auch einige der führenden Köpfe hinter The Last Express und ihren jeweiligen Arbeitsbereich wollen wir Ihnen kurz vorstellen. Hier sind...



Jordan Mechner,
Projektleiter und Chefdesigner



Nicole Tostevin,
Art Direktorin



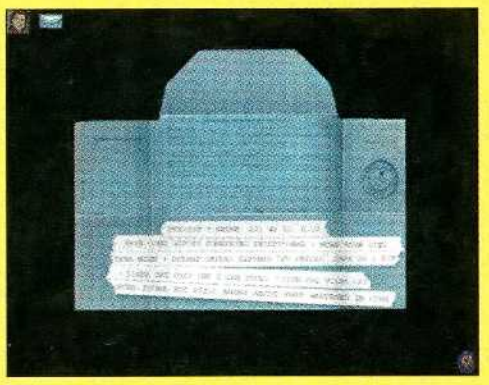
Jim Tso,
Product Manager und Associate Producer



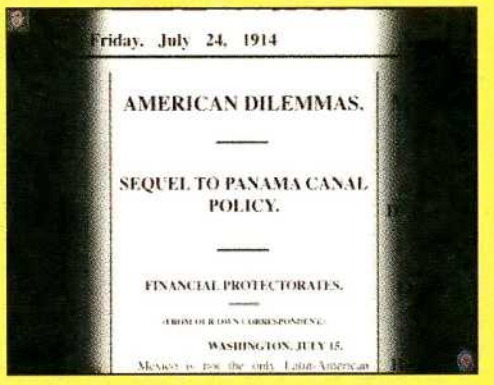
Donald Grahame,
3D Modeling Artist

Such mich!

Zahlreiche Hinweise finden sich in Dokumenten, die überall im Zug verteilt sind, und aufmerksam gelesen werden wollen – wenn man sie erst einmal gefunden hat.



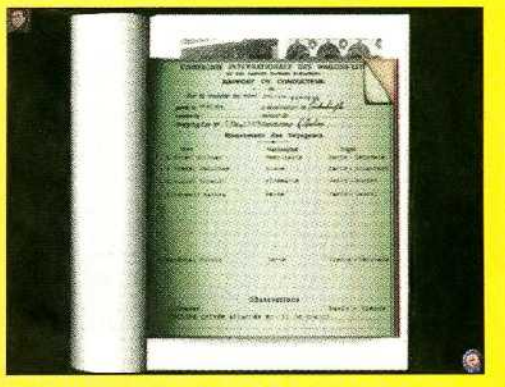
Da ist natürlich zunächst die Korrespondenz mit Ihrem gemeuchelten Freund



Auch in diversen Zeitungsartikeln finden sich wichtige Informationen



Man beachte die Amateurzeichnungen eines Schaffners



Die Passagierliste findet sich in der Lektüre eines anderen Schaffners

Tyler Whitneys Besitz befunden, für das einige Mitreisende bereit sind, mehr als großzügig zu bezahlen. Aber was würden sie sonst noch tun, um das Geheimnis an sich zu reißen? Es sind zu viele Details, Konstellationen und Verstrickungen zu berücksichtigen, als daß man sie in einem Review wie diesem wiedergeben könnte. Jede Figur im Zug hat nicht nur ihre eigene Geschichte, sondern auch eine eigene Geschichte zu erzählen. Steigen Sie ein, fahren Sie mit und hören Sie allen gut zu – es hängt viel von Ihnen ab!

The Making Of...

Um die historische Atmosphäre eines so speziellen Zeitabschnitts so exakt wie möglich wiederzugeben, war nicht nur ein tiefes Studium



Welchen Handel wollte der ominöse Deutsche mit Tyler Whitney abschließen?

der geschichtlichen und politischen Zusammenhänge äußerst wichtig, auch das gesamte Ambiente mußte genau recherchiert werden. Und da fingen die Probleme bereits an. Wie sollte man etwa den Orient Express rekonstruieren, wenn fast sämtliche Teile des Zugs in einem der beiden Weltkriege zerstört wurden? Zwar fahren heute noch zwei Züge unter der Bezeichnung Orient Express als Touristenattraktion durch die Gegend, allerdings handelt es sich bei einem davon um eine vollständige und bei dem zweiten in großen Teilen um eine Replikation.

"Es war purer Zufall, daß ein Freund von unserem Projekt hörte und uns erzählte, daß auf einem Abstellgleis in Athen noch ein Originalwaggon vor sich hin rottete", erzählt Chefdesigner Jordan Mechner, "Wir fuhren natürlich sofort dorthin und fotografierten jedes Detail. Natürlich haben wir auch sämtliche authentischen Details aus den restaurierten Touristenzügen berücksichtigt, ebenso wie alles, was wir in der Literatur finden konnten."

"Aber damit nicht genug", beeilt sich Art-Direktorin Nicole Tostevin zu ergänzen, "Ob Mobiliar, die Kleidung der Personen, die zeitgenössische Musik oder der vorherrschende Kunststil, wir haben uns bemüht, wirklich jede Kleinigkeit zu berücksichtigen." In der Tat ist es gelungen, die Atmosphäre dieser einmaligen Epoche zu neuem Leben zu erwecken. Schon nach wenigen Minuten im Spiel fühlt man sich direkt in die Zeit der *art noveau* zurückversetzt. Es liegt neben dieser ungeheuren Liebe zum Detail an zwei weiteren Spielelementen, daß sich der Spieler unmittelbar von einem umfassenden

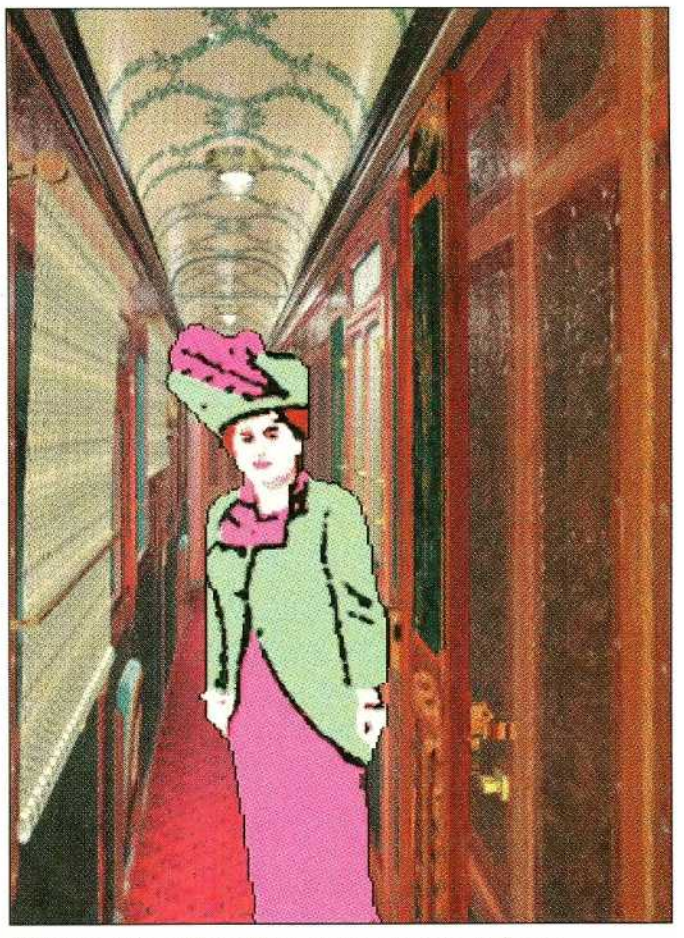
Eine komfortablere Umsetzung der Story in flüssiges Gameplay ist kaum vorstellbar

Realismus vereinnahmt fühlt: Dem Ablauf der Handlung in Echtzeit und den natürlichen Bewegungs- und Verhaltensmustern der Figuren.

Letzteres liegt an einer speziell für dieses Spiel entwickelten Technik. Es handelt sich bei allen Figuren in The Last Express um Schauspieler, die in historische Kostüme gekleidet und vor der Blue Screen auf Video gebannt wurden. Anschließend wurden die Videos digitalisiert und von einer brandneuen Software in Animationen verwandelt, deren Aussehen auch noch dem typischen *art noveau-Stil* entspricht. Hier werden Sie erkennen, warum diese Kunstrichtung als Vorläufer der Comics bezeichnet wird. Außerdem konnten so zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen werden: Zum einen passen Figuren und Umgebung atmosphärisch einfach besser zusammen, zum anderen war es möglich, eine enorme Spieltiefe auf nur drei CDs unterzubringen.

Multi-Kulti auf Schienen

Trotz dieser Spieltiefe kommt zu keiner Zeit das Gefühl auf, wirklich lange an einer Stelle hängenzubleiben. Allein die zahlreichen Mitreisenden aus aller Herren Länder garantieren größte Abwechslung. Bei der Sprachausgabe der englischen Version sind schon



Nur wenige Randfiguren passen sich so schlecht der Spielgrafik an wie diese Dame



Sämtliche Räumlichkeiten entsprechen exakt dem zeitgenössischen Interieur

die deutschen, französischen, russischen oder orientalischen Akzente einiger Gäste die reine Wonne fürs Ohr. Es kommt natürlich auch

Liebe zum Detail

Neben einer enorm aufwendigen Recherche steckt auch jede Menge Handarbeit in The Last Express. Immerhin begann die Produktion des Spiels bereits anno 1992.



Vor der Blue Screen gefilmte Schauspieler wurden eingescannt und von spezieller Software in Animationen verwandelt



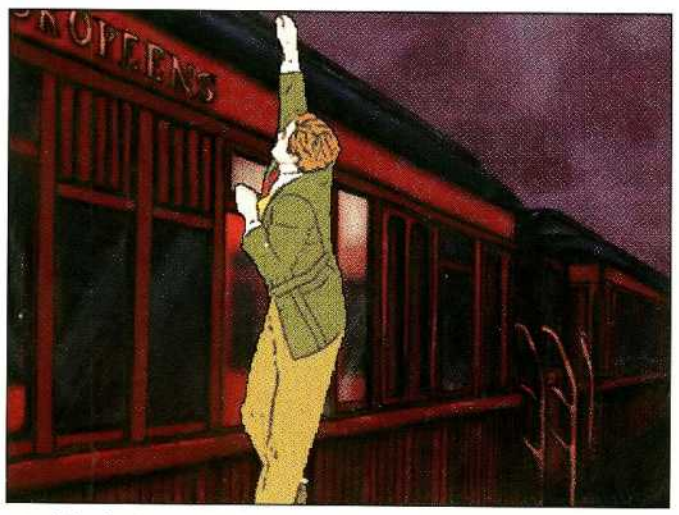
Auf einem Abstellgleis in Athen fand sich ein ausrangierter Original-Speisewagen,...



...der ebenso berücksichtigt wurde wie diese einsatzfähige Replika.

immer wieder vor, daß andere Figuren sich in Ihrer Landessprache unterhalten. Sobald aber der Inhalt dieser Unterhaltung für den weiteren Spielverlauf wichtig ist, werden automatisch Untertitel eingeblendet. Bleibt zu hoffen, daß diese große Stärke der Originalversion auch in der deutschen Lokalisierung erhalten bleibt.

Nochmals intensiviert wurde der Spielfluß durch zahlreiche Action-Elemente. Natürlich müssen Sie auch in The Last Express wie in jedem anspruchsvollen Adventure knackige Rätsel lösen, versteckte Informationen sammeln oder geheimnisvolle Türen und Schlösser öffnen. Zusätzlich erwarten Sie neben passiver Action,



Gefährlich, gefährlich, aber was tut man nicht alles, um seine Nachbarn auszuspähen...

also etwa dramatische Animationen und Explosionen, auch echte Actionsequenzen. Die Messerstecherei in der engen Kabine oder der tödliche Kampf auf dem Dach des rasenden Zuges sind alles andere als leicht zu überstehen und werden wohl von kaum einem Spieler auf Anhieb bewältigt werden können.

Doch auch hier haben die Gamedesigner vorgesorgt. Die Handlung von The Last Express verläuft non-linear und, wie gesagt, in Echtzeit. Es kommt also nicht darauf an, in welcher Reihenfolge Sie vorgehen, sondern nur, ob Sie alle Aufgaben in der vorgegebenen Zeit erledigen können – eine Uhr läuft immer mit. Falls Sie während des Spiels einen wichtigen Hinweis verpassen, mittendrin abbrechen müssen oder gar getötet werden sollten, bleibt die Uhr exakt an dieser Stelle stehen. Es ist also nicht nötig, den Spielstand abzuspeichern. Bei einem erneuten Spielstart können Sie entweder nahtlos fortfahren oder die Uhr stufenlos zurückstellen, um sich etwa an dem letzten Zweikampf oder sogar der ganzen letzten Stunde erneut zu versuchen. Im zweiten Fall können Sie natürlich wieder vorspulen, sobald Sie den fehlenden Hinweis gefunden haben. Eine komfortablere Umsetzung der Story in flüssiges Gameplay ist eigentlich kaum vorstellbar.

Es ist vollbracht

Sie erinnern sich, daß ich The Last Express zu Beginn dieses Reviews als ein "ganz besonderes Spiel" bezeichnet habe? Und da Sie bis hierher gelesen haben, wissen Sie nun auch, was genau so besonders ist an diesem Spiel. Alles in allem handelt es sich hier um ein klassisches Adventure, das neben bahnbrechenden Innovationen im technischen Bereich auch durch viele sehr gute Ideen im Gameplay zu überzeugen weiß.

Anm. des Cheflokführers: "Bahnbrechend" paßt in diesem Zusammenhang wirklich!

Um ehrlich zu sein: Es hat mich schon sehr erstaunt, daß gerade ein so großes Software-Haus wie Broderbund nicht alles auf die sichere Karte setzt, wenn es darum geht, erneut im internationalen Spielgeschehen Fuß zu fassen. Sie können getrost davon ausgehen, daß die Produktion dieses Spiels einen Etat verschlungen hat, der gewaltig genug war, um auch ein sehr ausgefeiltes, sehr konservatives und sehr profitables Spiel mit populärer Thematik zu finanzieren. Bisher jedenfalls waren für Innovationen in aller Regel die unabhängigen, kleinen Label zuständig, die (noch) keine Rücksicht auf den "shareholder value" nehmen müssen.

Was ist also von The Last Express zu halten? Es ist ganz sicher ein Spiel, in dessen Atmosphäre und historische Umgebung man sich erst einmal hineinarbeiten muß. Vielleicht wird auch so mancher Genre-Neueinsteiger mit dem ein oder anderen Rätsel seine Probleme haben. Und wahrscheinlich ist es sogar eine Art Prestige-Objekt, von dem niemals riesige Stückzahlen abverkauft werden können. Aber genau das wäre schade. Denn dieses Spiel hat eine Verbreitung verdient wie kaum ein zweites. So wie im letzten Jahr *Baphomets Fluch* das Maß aller Dinge war, muß sich nun jedes kommende Adventure an The Last Express messen lassen. Wenn Sie es schaffen, nur die erste Viertelstunde am Ball zu bleiben, wird Sie dieses Spiel nicht mehr loslassen. So lange nicht mehr, bis Sie es komplett durchgespielt haben. Und dazu werden Sie ganz sicher einige Nächte ohne Schlaf auskommen müssen. Viel Spaß dabei!

THE LAST EXPRESS

Alternativen:
Baphomets Fluch
Virgin ● ca. 110 Mark

Versailles 1685
Cryo ● ca. 100 Mark

Lighthouse
Sierra ● 119,95 Mark

Hersteller: Broderbund
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Großartige Atmosphäre
Enorme Spieltiefe
Abwechslungsreiches, flüssiges Gameplay

Kontra
Einige Randfiguren fallen optisch ab

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

TOTAL: 90

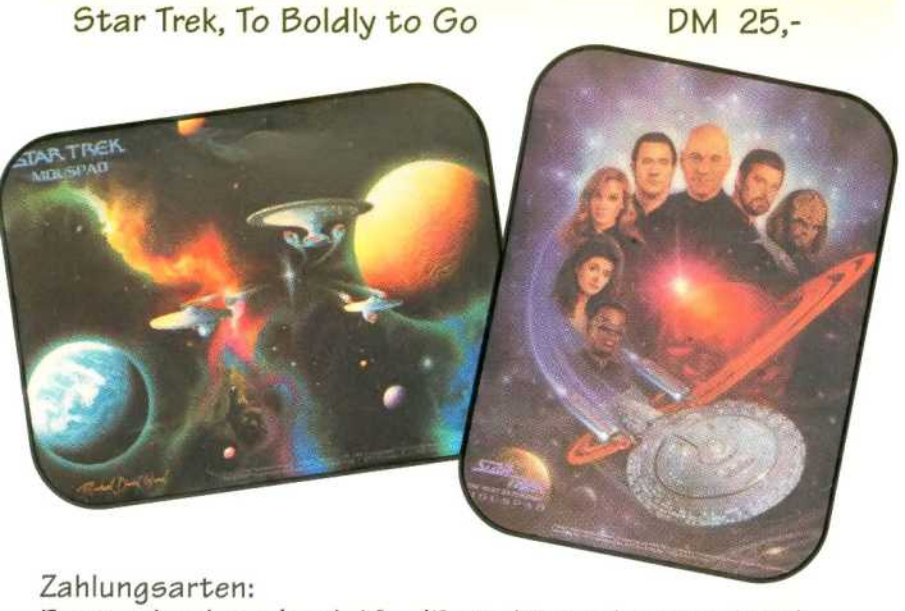
Power SHOP

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.:

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.-)

Hiermit bestelle ich:

Stück: Artikel: Preis:

+ Porto:
Gesamtbetrag:

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.

Kick Off 97

Martin Mirbach gönnt sich ein kühles Bier, macht es sich auf seiner Couch bequem und lauscht einer Sportreportage, die er nicht für möglich gehalten hätte...

Letzten Samstag im Radio:
Hallo, liebe Freunde des Fußballs, willkommen zu einer neuen Ausgabe von Spiel und Musik. Mein Name ist Werner Hasch und ich melde mich heute live aus dem Power-Drome, nahe der deutsch-holländischen Grenze. Wie immer geht es um Tore, Punkte, Meisterschaften, aber diesmal sind wir Zeuge einer ganz besonderen Partie. Die Gastmannschaft hört auf den klangvollen Namen *Kick Off 97* und wird von dem zuletzt recht erfolgreichen Gespann Anco/Maxis trainiert. In der Höhle des Löwen tritt sie an gegen die zehn Finger und den Kopf des jungen Meistertrainers Martin Mirbach. Und dem mußten sich schon etliche Fußball-Simulationen geschlagen geben.

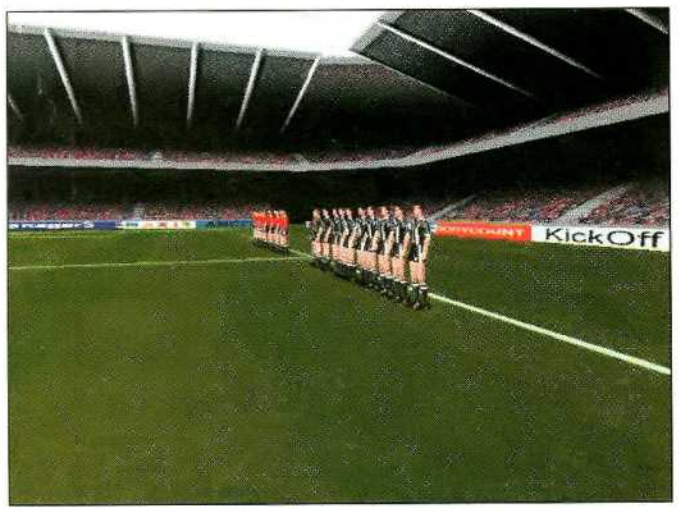
Gespielt wird nach einem ganz besonderen Modus. Es geht um insgesamt 100 Punkte, von denen jede Mannschaft so viele wie möglich erspielen muß, danach ist Schluß. Wir erinnern uns, daß der Vorläufer der Gastmannschaft, damals noch *Kick Off 96* genannt, in der letzten Saison an gleicher Stelle 70 Punkte auf seinem Zähler verbuchen konnte. Und das ist, wie Sie natürlich wissen, liebe Sportfreunde, ein durchaus respektables Ergebnis. Im Toto wär' man damit fast schon Milionär...



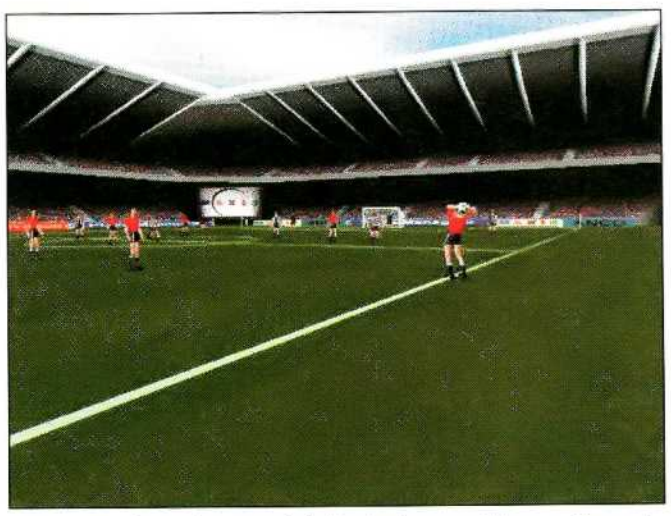
Der Abwehrspieler links im Bild verfügt anscheinend über eine etwas phlegmatische KI

erkennen, daß wieder einige Positionen in der Gastmannschaft mit internationalen Stars besetzt sind: Der Anatole Mach Ma'Hall soll für eine eindrucksvolle Soundkulisse sorgen, während der Fidschianer Flutschi Finger sein steuerndes Talent mit Joystick, Maus und Tastatur unter Beweis stellen darf. Sogar ein waschechter Schwabe hat einen Stammplatz sicher in der Insel-Elf – Heinz Schwenk kümmert sich um Optik und die richtige Perspektive.

Jawohl, und da ist schon der Anpfiff. Noch ist die Partie von Zurückhaltung geprägt, man belauert sich, will dem Gegner keine Lücke lassen. Diese Taktik kennen wir von allen großen, internationalen Begegnungen. Bleibt zu hoffen, daß das erste Tor etwas mehr Dampf in



Die Ruhe vor dem Sturm, und bei der Hymne singt auch keiner mit



Wer möchte, kann sich bei einem Einwurf auch vorab die Flugbahn des Balles anzeigen lassen

Duell der Titanen

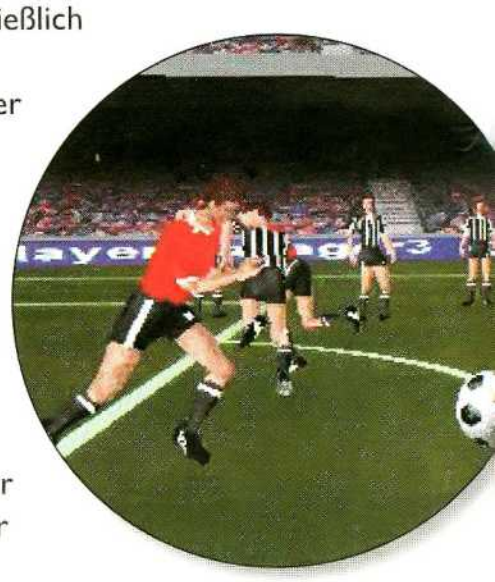
Doch genug der vielen Worte, soeben sehe ich beide Mannschaften den heiligen Rasen betreten. Und es sieht ganz so aus, als hätte der Mirbach seine Truppe hervorragend eingestellt. Das Aufreißen der Verpackung und die Installation des Spiels gehen ihm jedenfalls wie im Schlaf von der Hand. Aber davon läßt sich das Anco-Team natürlich nicht einschüchtern, es baut sich erst einmal in voller Pracht auf dem Bildschirm auf. Und ich kann die Bude bringt. Und, jaaa, da ist bereits die erste Offensive der Mirbach-Truppe. Mit Links wird das ohnehin dürftige Handbuch ins Aus gekickt, während sich der rechte Flügel mit der Maus in die Voreinstellungen drängt. Doch noch steht die Abwehr der Anco-Elf. Weder bei der Mannschaftsauswahl, noch bei den zahlreichen Optionen und schon gar nicht bei der Auswahl der Trikotfarbe gibt es ein Durchkommen für das naßforsche Power-Team. Aber was ist das? Der Ball ist im Tor, der Heimmannschaft gelingt die frühe Führung! Vielleicht hätte das Maxis-Präsidium doch in den Erwerb von Lizenzen investieren und nicht billigen Imitationen den Vorzug geben sollen...

Schützenfest im Power-Tower

Doch Kick Off 97 gibt sich kämpferisch, läßt sich von all dem Sturm und Drang aus dem Power-Tower nicht beeindrucken. Und warum auch? Schließlich ist das Team in aller Welt für seine Konter-Qualitäten bekannt. Heinz Schwenk zaubert, was das Zeug hält. Immer

Es hat wieder einmal gereicht für das Anco-Team

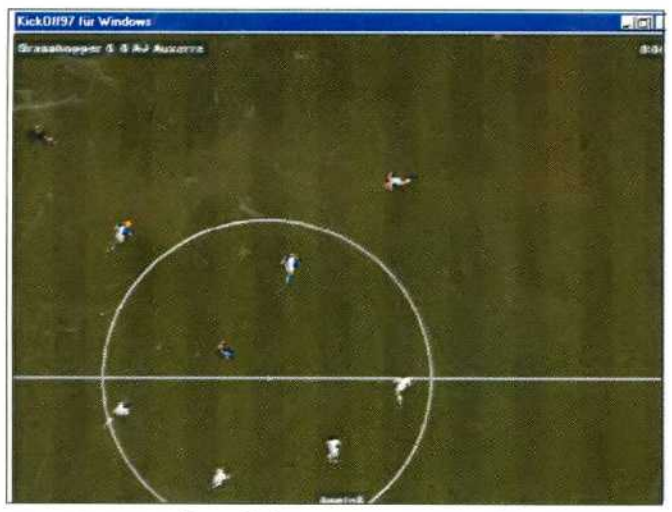
wieder wechselt er die Perspektive, blendet Zusatzinfos ein, zoomt auf Teufel komm' raus und schafft schließlich den verdienten Ausgleich. Dieser Mann hat Format, wenn auch nicht ganz die Größe seiner Kollegen aus Traditions-vereinen wie Fifa Soccer oder Euro 96. Und er



legt noch einen nach, schaltet blitzschnell in die 2-D-Perspektive um, behält die bessere übersicht und schießt sein Team in Führung. Der Sturm der Gäste gewinnt an Fahrt, da bleibt einem ja kaum noch Zeit zum Luftholen.



Flutschi Finger schafft den Hattrick an allen drei Eingabegeräten und baut die Führung der Gäste aus. Da ist auch schon Mach Ma'Hall vor dem Power-Tor. Deutlich verbessert gegenüber dem Vorjahr, aber er schafft es trotzdem nicht, das runde Leder hinter die Torlinie zu befördern. Das könnte die Atempause sein, die das Mirbach-Team so dringend benötigt!

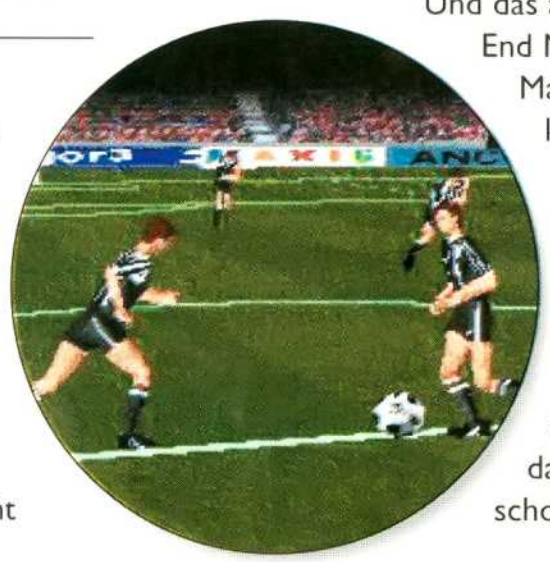


Der 2-D-Modus sieht zwar ungewohnt kahl aus, sorgt aber für gute Übersicht

Ja, was macht der Mirbach da bloß? Er nimmt doch tatsächlich eine Auszeit! Seit wann geht denn sowas? Es sieht ganz so aus, als hätte sich dieser junge Trainerfuchs schon im Vorfeld mit dem Handbuch beschäftigt. Jetzt sieht er sich eine Aufzeichnung des ersten Spielabschnitts auf Video an und zieht die Konsequenzen. Seine Mannschaft muß zum Straftraining, übt Dribblings, Einwürfe und den Schuß aufs Tor. Das geht nun schon geschlagene 20 Minuten so. Gut, daß das übliche 90 Minuten-Zeitlimit außer Kraft gesetzt wurde. Und jetzt fängt er auch noch an, sich seine Idealmannschaft aufzustellen. Kick Off 97 bleibt lässig, läßt all diese Schachzüge ohne mit der Wimper zu zucken zu, und sammelt somit eifrig weitere Punkte. Na, mein Lieber, ob sich diese Auszeit für den Mann aus dem Power-Tower wohl gelohnt hat?

Besser ein Ende mit Schrecken...

Was macht der Mirbach denn jetzt schon wieder? Er bootet einfach seinen Rechner neu, geht diesmal mit Windows 95 an den Start. Kick Off 97 hält tapfer dagegen. Eine eigene Version für diese Oberfläche befindet sich ebenfalls auf der CD und läßt sich mühelos installieren. Doch was ist das? Schon vor dem ersten Ballkontakt beschweren sich die Gäste über "ungenügende Treiber"! Heinz Schwenk bringt die Grafik nur noch im Schneckentempo auf den Schirm, die Ladezeiten werden zusehends länger. Mehrmaliges Umschalten in der 3-D-Perspektive führt zu weiteren Fehlermeldungen und wiederholten Abstürzen.



Und das auf einem High-End MMX mit Markenkomponenten und neuesten Treibern, die bisher die Anforderungen sämtlicher Spiele übertrafen. Doch da kommt auch schon der Schlußpfiff, die Punkte sind vergeben, das Spiel ist aus.



Ob Maxis und Anco wohl auch in echten Stadien so viel Werbung betreiben?

Es hat wieder einmal gereicht für das Anco-Team, doch Martin Mirbach will das Ergebnis nicht hinnehmen. Wutentbrannt rennt er zu seinem Präsidenten, fordert den offiziellen Protest, die Revanche oder wenigstens eine Verlängerung. Aber Klaus Trafford, der Mann mit dem Käppi, behält die Übersicht. Er hat die Stärken der DOS-Version genau erkannt und versucht, den Trainer zu beruhigen. Jetzt gilt es, die Nerven zu bewahren, Aufbauarbeit zu leisten und Ruhe ins Team zu bringen. Damit Kick Off 98 in der kommenden Saison nicht schon wieder mit 70 Punkten die Heimreise antreten kann. Wer weiß, vielleicht stellen sie ja Willi Lemke wieder ein...

Nichts ist unmööööglich...

Schon vor dem Spiel gibt es bei Kick Off 97 alle Hände voll zu tun. Unter anderem können Sie sich in diesen Menüs austoben:



Vom Trainingsspiel bis zum Pokalfinale können Sie Ihr Talent beweisen



Kennen Sie Kapke? Ohne teure Lizenzen müssen eben Alias-Namen herhalten



Seien Sie ehrlich, mit diesen Trikots habe ich mir doch große Mühe gegeben, oder?

KICK OFF 97

Alternativen:
Euro 96
Gremlin ● ca. 100 Mark

Sensible World of Soccer – ECE
Sensible/Warner ● 69,95 Mark

Ran Soccer
Greenwood ● ca. 80 Mark

Hersteller: Anco/Maxis
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Viele Kameraperspektiven
Große Spielerauswahl
Zahlreiche Optionen

Kontra
Ganz schlapp unter Windows 95
Dürftiges Handbuch
Nicht viel besser als Kick Off 96

Spiel-/Dauerspaß:	**36 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**12 von 20**

TOTAL: 70

REVIEW

Lomax

Wieder einmal hat es eine Firma gewagt, ein Spring und Renn-Spiel auf den PC umzusetzen. Marco Gremmel mit zugegeben skeptischer Voreingenommenheit einen Blick auf Lomax geworfen.



Aufräumarbeiten im Urwald



Da fällt auch der kleinen Knautschnase die Auswahl schwer



Argh! Wie kann ich nur so doof sein?!

Neuerscheinungen im Genre Jump'n'Run sind auf dem PC äußerst selten. Das liegt natürlich hauptsächlich daran, daß diese aus technischen Gründen nicht richtig auf den Büro-Computer umgesetzt werden können. Mit Pentium-Power und einem Spielehit als Rückenstärkung wagt sich Psygnosis jetzt trotzdem an einen solchen Titel.

Ein Lemming schlägt zurück

Wie Sie sicherlich alle wissen, sind Lemminge nicht gerade die schlauesten Tierchen. Das gilt sowohl für die echte Natur als auch auf dem heimischen Computer. Auf letzterem sind sie außerordentlich suizidgefährdet. Paßt man einmal eine Sekunde lang nicht auf, fällt eine ganze Horde der kleinen grünhaarigen Knautschnasen in eine tiefe Schlucht oder stürzt sich in die Fluten.

Anm. des Chefwächters: Deshalb muß ich die geschätzten Kollegen auch stets im Auge behalten...

Evil Ed ist ein richtig bösartiger Zeitgenosse – und das nicht zuletzt schon wegen seinem Namen. Er hat erkannt, daß die kleinen Tierchen nicht die schlauesten sind und mißbraucht sie jetzt zur Ausführung seiner bösartigen Pläne. Evolutionswissenschaftler haben schon vor langer Zeit herausgefunden, daß es in jeder Rasse von Zeit zu Zeit positive und negative Ausnahmen in der Entwicklung gibt. Diese Tatsache kann den Lemmingen aus dieser Situation helfen. Der widerliche Ed hat seine Rechnung nämlich ohne Lomax gemacht. Die Rede ist von einem Lemming, der im Gegensatz zu seinen Kumpanen überaus intelligent geraten ist. Er ist in der Lage, nachzudenken und eigenständig zu handeln. Sie schlüpfen natürlich in die Rolle dieses Schlaumeiers und versuchen, den Bösewicht von seinen dunklen Plänen abzuhalten.

Alt und neu

Dabei hüpfen, rennen, balancieren, klettern und zaubern Sie sich durch die bunte Welt der Lemminge. Das ganze geschieht größtenteils im guten alten Jump'n'Run-Manier. In über 40 Spielstufen müssen Sie von Plattform zu Plattform springen, an Seilen klettern, über schwankende Baumstämme laufen und natürlich vermeiden, irgendwo herunterzufallen. Das geht höchstens gut, wenn Sie ins Wasser plumpsen. Dann nämlich haben Sie noch eine kleine Chance, Ihr kleines Leben zu retten. Dieses machen Ihnen auch einige dunkle Gestalten streitig, die von Zeit zu Zeit auftauchen und Ihnen an den Kragen wollen. Gott sei Dank haben Sie eine Drehfunktion, mit der Sie Bösewichter wie ein Tornado von der Bildfläche fegen können. Etwas später sind Sie mit Ihrem soliden Helm auch in der Lage, die Gegner aus der Entfernung zu lynchen. Jeder erledigte Gegenspieler gibt übrigens einen Lemming und manchmal auch Goldmünzen frei. Hat man davon 100 angesammelt, gibt es ein Extraleben.

An einigen Stellen geht es dann nur noch mit Zaubersprüchen weiter. So können Sie scheinbar unüberwindbare Schluchten durch dahergezauberte Plattformen ganz einfach überwinden. Solch Zaubersprüche und diverse andere Goodies sind in Kisten und Säcken zu finden, die überall verstreut herumliegen und -hängen. Die meiste Zeit hüpfen Goldmünzen oder Helme daraus hervor.



Mit diesem Zauberspruch kann der Lemming sich selbst Bretter vor den Kopf setzen



Die Gummi-zieh-mich-hoch-Funktion ist manchmal ganz praktisch!

Hintergründig

Im Gegensatz zu klassischen Spielen dieses Genres wird Ihnen bei Lomax die Möglichkeit gegeben, auf mehreren Ebenen zu agieren. Mit einfachen Worten: "Sie können auch in den Hintergrund laufen tun." Diese zusätzliche Option verwirrt an einigen Stellen zwar, da man nicht weiß, in welcher Dimension sich jetzt Plattformen befinden und man ins Leere springt, doch insgesamt ist dies ein interessantes Feature. Denn damit ist dieses eintönige Von-links-nach-rechts-laufen, wie wir es von ähnlichen Spielen kennen, einer teilweise verzwickten dreidimensionalen Lanschaft gewichen.

Was mich ebenfalls begeistern konnte, waren die Töne, die aus meinen Lautsprechern drangen. Damit wäre wenigstens die Akustik fast schon auf Konsolen-Niveau. Die Musik ist passend zu den Bildern sehr farbenfroh und kommt direkt von der CD. Bei den F/X wurde nicht übertrieben. Lomax kann zwar kein Deutsch, drückt sich aber gelungen



Eines habe ich in diesem Spiel gelernt: Lemminge können nicht gut schwimmen

durch witzige und passende Geräusche aus, wie nur ein Lemming sie von sich geben kann.



Praktisch: Ich kann alles lesen!

Aber!

Doch genug des Lobes. So schön die Grafik als solche auch gelungen ist, so traurig werde ich immer, wenn ich daran denke, wie "richtige" Jump'n'Runs auf Konsolen aussehen. Und davon ist auch Lomax noch meilenweit entfernt. Schon jetzt ist ein Pentium Mindestvoraussetzung, um überhaupt loslegen zu können. Und optisch sind da noch einige Mängel. Grobkörnige Grafik und schwammige Bewegungsabläufe erinnert den Spieler immer an die Tatsache, daß er vor einem für dieses Genre untauglichen Rechner sitzt. Die Steuerung erfolgt übrigens in erster Linie mit der Tastatur. Zwar hat man sich schnell daran gewöhnt, die zehn erforderlichen Tasten mit beiden Händen zu bedienen, doch wäre eine Gamepad-Steuerung schöner gewesen. Leider hat das Spiel den Joystick bei mir nicht entdecken können, obwohl dieser in Windows eingestellt war.

Anm. des Chefbayers: Wußten Sie übrigens, daß man einen Fachausdruck für die Arbeit unter Windows 95 kreiert hat? Er lautet schlicht und einfach "fensterln".

Alles in allem kann ich dieses Spiel jenen empfehlen, die auch auf dem PC gerne mal springen und rennen wollen. Bis auf kleinere Mängel ist dies ein Schritt zum perfekten Jump'n'Run auf dem PC.

LOMAX

Alternativen:
Hocus Pocus
Apogee ● Shareware

Jazz Jackrabbit
Epic MegaGames ● Shareware

Cold Shadow
Disney Interactive ● ca. 50 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 79,95 Mark

Minimum: *(unsere Empfehlung)*
Pentium 100, 16 MB,
Vesa-Grafikkarte, Windows 95

Pro
Schöner Soundtrack
Einfache Installation und Bedienung
Echter Kompromiß für konsolenfreie Haushalte

Kontra
Manchmal etwas unübersichtlich
Grafik könnte besser und schneller sein

Spiel-/Dauerspaß:	**37 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**13 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 73

T☺PSHARE

Hans-Günter Röpke Abt.POW — Tel.05384/1680
Wilhelm Buschstr.41 — Fax. 05384/280
38723 Seesen-Rhüden — T-online: röpke#
Internet: www.Topshare.de — Email:Topshare@t-online.de

Softwareversand seit 1993

☺

Wann erscheint Jedi Knights ?
Gratispreisliste anfordern !

Was kostet zur Zeit Sim City 2000 ?
Gratispreisliste anfordern !

Was ist RE-ROM Service?
Gratispreisliste anfordern !

von Absolute Pinball bis Zork Nemesis
Gratispreisliste anfordern !

von A.D.A.M bis WISO Sparbuch 96/97
Gratispreisliste anfordern !

Haben Sie auch Restposten?
Klar, aber schnell, es sind wirklich nur Reste!
zum Beispiel:

Höhlenweltsaga		5,90
Hell		5,90
Ran Trainer 1		5,90
Botanisches Lexikon		9,90
Tierpark München		9,90
Abenteuer Mensch 3D	3,5“	19,90
Abenteuer Dinosaurier	3,5“	19,90
Tailchaser		19,90
Gene Machine DV		29,90
Gearheads DV		29,90
Golden Gate Killer DV		28,90
MAG! DV		29,90
Sim Tower DV		39,90
Sim Isle DV		39,90

Lust auf mehr?
Gratispreisliste anfordern !

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

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 !

Isnogud

Martin Mirbach verhilft einem treulosen Großwesir zur Macht. Und träumt dabei von einer unerhörten Revolution im Power-Tower...

Heiß brannte die Sonne durch die großen Fensterscheiben der Redaktion. Das Power-Team saß um den großen, massiven Konferenztisch, die Hemden durchgeschwitzt, die Gesichter vom typischen Deadline-Streß gezeichnet. Wie bei jeder Abschlußkonferenz wurde das fertige Heft noch einmal durchgesprochen, anschließend die Aufgaben für den nächsten Monat verteilt. Klaus, der Chefredakteur, redete beschwörend auf seine Mannschaft ein, die ihm lauschte wie unter einer schweren Hypnose. Der Raum schien sich immer weiter aufzuheizen, die Spannung wurde beinahe unerträglich. Dann platzte der Knoten. Plötzlich und ohne jede Vorwarnung sprang das Team geschlossen auf, hob die Hände zum Himmel und schrie wie im Chor: "Wir wollen Nummer Eins anstelle der Nummer eins werden!" In diesem Moment wachte ich schweißgebadet auf.

Träume oder Schäume?

Zugegeben, ein richtiger Alptraum war das nicht. Wahrscheinlich hätte ich ihn längst vergessen, wenn anschließend nicht etwas Seltsames passiert wäre. Als ich am selben Morgen die Redaktion betrat und mich voller Tatendrang in den schwarzen Ledersessel mit den abgewetzten Armlehnen fallen ließ, sah ich ein kleines Päckchen auf dem Schreibtisch liegen. "Merkwürdig", dachte ich bei mir selbst, "die Post war noch gar nicht da, aber gestern abend hat dieser Umschlag noch nicht hier gelegen." Ich öffnete ihn ganz behutsam, obwohl ich eine Briefbombe an die freundlichste Redaktion der Welt eigentlich von vornherein ausschloß. Zum Vorschein kam, wie immer, ein neues Spiel. Es nennt sich

Was sollen diese unglaublichen Kollisionsabfragen?

Isnogud, und die Hauptrolle darin spielt ein gleichnamiger Großwesir mit Hakennase, Bart und großem Turban. Das erste, was er schrie, nachdem ich das Spiel auf meiner Festplatte installiert hatte, war: "Ich will Kalif anstelle des Kalifen werden!" Seitdem glaube ich an Vorahnungen.

Anm. des Chefwesirs: Klingt fast so, als sprächest Du von Brodrick.

Viele von Ihnen werden den Großwesir aus Bagdad und sein ehrgeiziges Ziel bereits kennen. Entweder aus den 24 bereits erschienenen Comicbänden oder aus dem Fernsehen, wo er zur Zeit im Tigerenten-Club versucht, den Platz seines Kalifen einzunehmen. Und das natürlich vergeblich. Denn welche Abenteuer blieben wohl noch zu bestehen, sollte Isnogud tatsächlich zum Kalifen aufsteigen und sich fortan nicht mehr von seinem Diwan erheben? Im Jump'n'Run von Microids ist das allerdings anders. Hier gibt es für Isnogud zumindest die theoretische Chance, sein Ziel zu erreichen, auch wenn er sich dafür ganz schön ins Zeug legen muß. Offensichtlich ist nämlich eins: Die Entwickler des Spiels haben ihm kaum zu überwindende Stolpersteine in den Weg gelegt.



Wenn er nicht schnell genug rennt, verbrennt sich unser Großwesir schon mal den Hintern



Auch mit Hilfe eines fliegenden Teppichs schweben Sie nicht über den Tücken des Gameplays

Fair geht vor

Nicht nur, daß unser Großwesir von Bagdad nach Stambul, durchs wilde Kurdistan und in die Schluchten des Balkan reisen muß, seine Abenteuer führen ihn unter anderem auch auf fremde Planeten oder den Boden des Ozeans. Für Abwechslung ist also durchaus gesorgt, in den insgesamt 15 Levels mit 500 Game-Screens und über 50 in 3-D animierten Figuren. Besonders die mit Airbrush-Technik erstellten Hintergründe sehen so gut aus, daß die im Gegensatz zu Comic und Trickfilm nicht handgezeichneten Charaktere dagegen deutlich verblassen. Leider wurde auch der Soundtrack nicht mit Liebe erstellt und beschränkt sich in erster Linie auf diverse Geräusche. Die passende und absolut eingängige Titelmelodie bleibt nämlich das einzige gute Stück im ganzen Spiel.

Alles eigentlich halb so schlimm, müßte man nicht auch gravierende Abstriche beim Gameplay machen. Besonders für Genre-Einsteiger und mittelstarke Jump'n'Runner wären die einzelnen Level auch so schon schwer genug. Was also sollen die

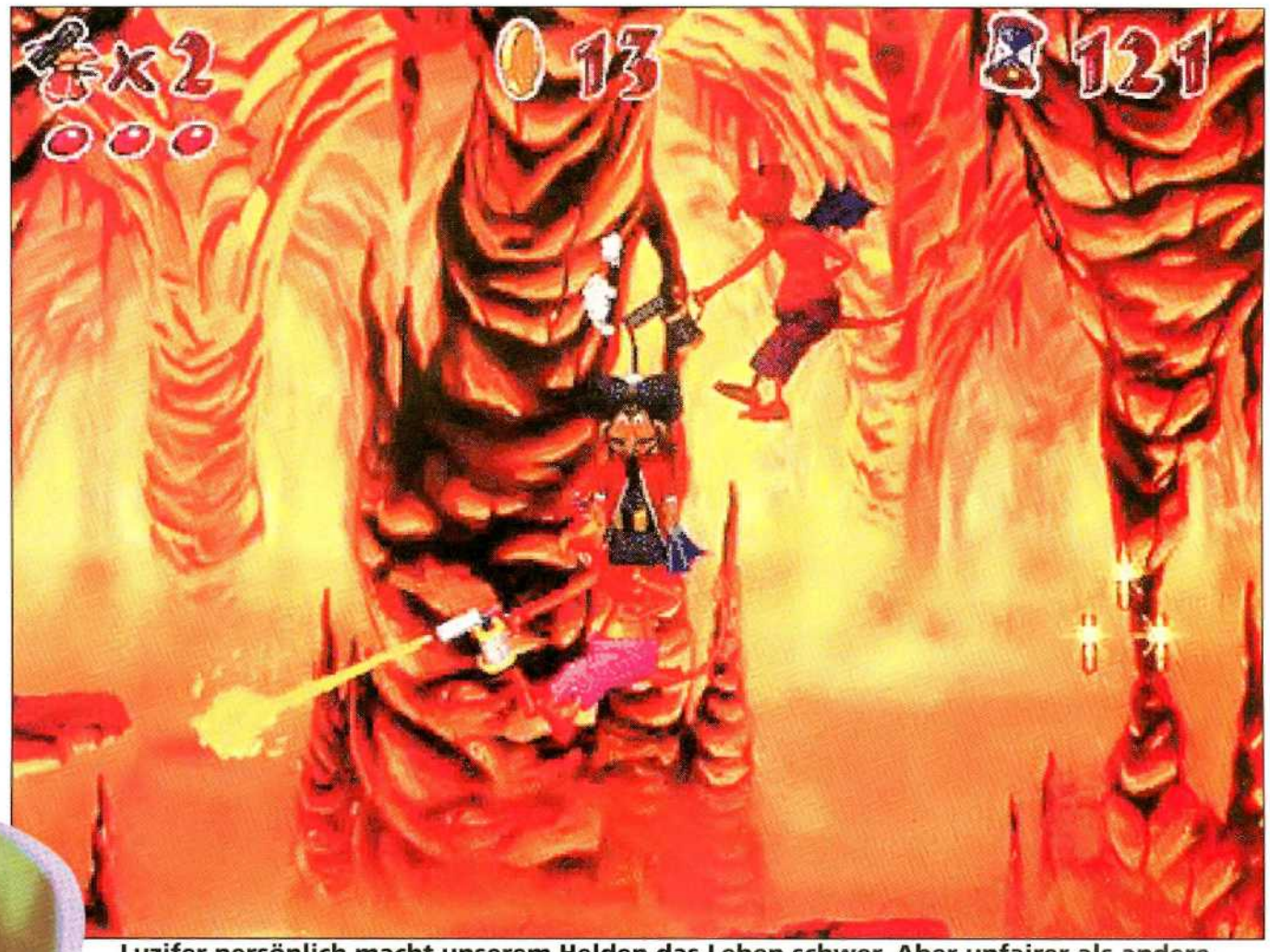


zum Teil absolut unfair positionierten (und dann auch noch schwer erkennbaren) Gegner? Und wozu diese unglaublichen Kollisionsabfragen? Auch das Prinzip, sein Leben beim Sammeln von Goldstücken aufs Spiel zu setzen, um diese anschließend gegen frische Lebenspunkte eintauschen zu

können, wurde schon vor Jahren beim Klempner Mario wesentlich fairer realisiert. Sogar die vielen angenehmen überraschungen (fliegender Teppich, Zauberschuhe, Schrumpfen der Hauptfigur auf Ameisengröße) können die eklatanten Schwachstellen des Spiels nicht ausbügeln.

Isnogud versinkt im weiten Meer der Mittelmäßigkeit

Verantwortlich für die schwindende Spielfreude ist unter anderem auch die dröselige Steuerung. Nicht nur die komplizierte Tastenbelegung, auch die sinnlosen Änderungen, etwa bei einem schwimmenden Isnogud, entbehren jeder logischen Grundlage. Als Hommage an den großen René Goscinny gedacht, aus dessen Feder neben dem kleinen Großwesir mit dem riesigen Turban auch so bekannte Comic-Stars wie Asterix und Lucky Luke entstammen, bleibt Isnogud leider nur eins von unzählig vielen Jump'n'Runs im weiten Meer der Mittelmäßigkeit. Denkt man an das enorme Potential der Comic-Vorlagen und die Möglichkeiten, die in anderen Titeln aus dem Genre bereits verwirklicht wurden, könnte man glattweg depressiv werden. Um das zu vermeiden, empfehle ich Ihnen, den zwanzigsten Todestag des französischen Meisterzeichners statt mit diesem Spiel lieber mit einem seiner Comics in der Badewanne zu zelebrieren. Oder mit einer Tasse frischem Kaffee und warmen Croissants beim sonntäglichen Tigerenten-Club in der ARD.



Luzifer persönlich macht unserem Helden das Leben schwer. Aber unfairer als andere Gegner ist auch er nicht...



Anstelle des Kalifen?

In der Nacht, nachdem ich dieses Review schrieb, hatte ich wieder einen Traum. Es war die gleiche Szene wie in der Nacht zuvor. Wieder saß das Power-Team, abgearbeitet und verschwitzt, um den schweren Konferenztisch und lauschte seinem Meister. Doch dann kam alles anders. Plötzlich und ohne jede Vorwarnung erhob ich mich von meinem Stuhl, sprang auf den Tisch und schrie: "Ich will Chefredakteur anstelle des Chefredakteurs werden!" Für einen endlosen Augenblick herrschte eisige Stille. Dann betrat unser Verleger den Raum, sah mich an und applaudierte. Noch im gleichen Augenblick standen die Kollegen auf und senkten ihr Haupt vor dem neuen Gebieter. Klaus verlor das Bewußtsein und krachte mit der Stirn auf die Tischplatte. Dann wachte ich auf, leider. Aber wie gesagt, auch für den Großwesir aus Bagdad gibt es seit neuestem eine Chance. Und außerdem glaube ich fest an Vorahnungen...

Anm. des Chefträumers: Ich nicht, denn Deine Vorahnung entspricht ganz dem Titel dieses Spiels: is no good!!

ISNOGUD

Alternativen:
Rayman
UBI-Soft ● ca. 60 Mark

Fantasy Forest
V.I.S.T. ● 18 Mark

Toy Story
Disney Interactive ● ca. 90 Mark

Hersteller: Microids
Preis: ca. 70 Mark

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

Pro
Bekannte Vorlage
Viel Abwechslung
Einstellbarer Schwierigkeitsgrad

Kontra
Unfaire Spielgestaltung
Unverständliche Steuerung
Sound und Grafik nur Durchschnitt

Spiel-/Dauerspaß:	**26 von 50**
Handhabung:	**5 von 10**
Grafik:	**14 von 20**
Sound:	**12 von 20**

TOTAL: 57

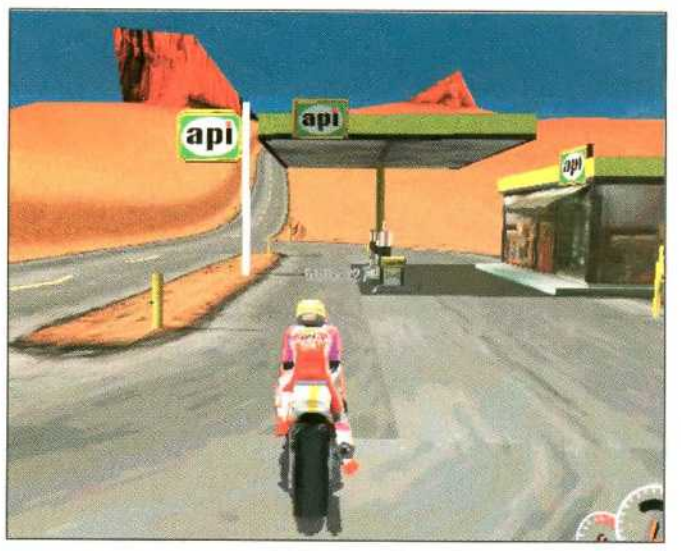
REVIEW

Die Sonne lacht, der Sommer naht, Markus Brodrick zieht heftig am Draht, der Bolide brüllt und die Welt ist so, wie sie sein soll.

Moto Racer

Hektik. In den Boxen wird pausenlos gearbeitet, längst stehen noch nicht alle Maschinen im Parc Fermé. Die Spätnachmittagsonne scheint auf den warmen Beton der Piste, in der Luft hängt ein leiser Geruch von hochoktanigem Superbenzin, warmem Öl und heißem Gummi. Ab und zu brüllt ein Hochleistungstriebwerk auf und verbreitet Rennatmosphäre. Die Motorengeräusche der Bikes auf der Strecke werden immer wieder vom Kreischen der Schlagschrauber übertönt, die Männer an den Servicewagen der Reifendienste haben Hochsaison.

Für die Schrauber einiger Teams wird es noch eine lange Nacht geben. Das Büro der Rennleitung wird von Nachnennern umlagert, die nur darauf warten, daß die Konkurrenz die Maschinen nicht mehr rennfertig machen kann. Am nächsten Morgen beginnt das freie Training, in der darauffolgenden Schlacht trennt sich die Spreu vom Weizen. Die Besten der Besten werden sich einen harten Kampf um die Pole Position liefern. Das Team der PC Power kann wäre zu gern mit einer Werksmaschine angetreten, um den treuen Lesern den Genuß zu bieten, einen der Redakteurheldenmenschen auf dem Treppchen zu sehen. Aber das Leben spielt hart, unser Auftrag heißt Berichterstattung und so sitzen wir für Sie an den Bildschirmen unserer Textverarbeitungsmaschinen.



Auch der heißeste Renner muß ab und zu an die Tanke

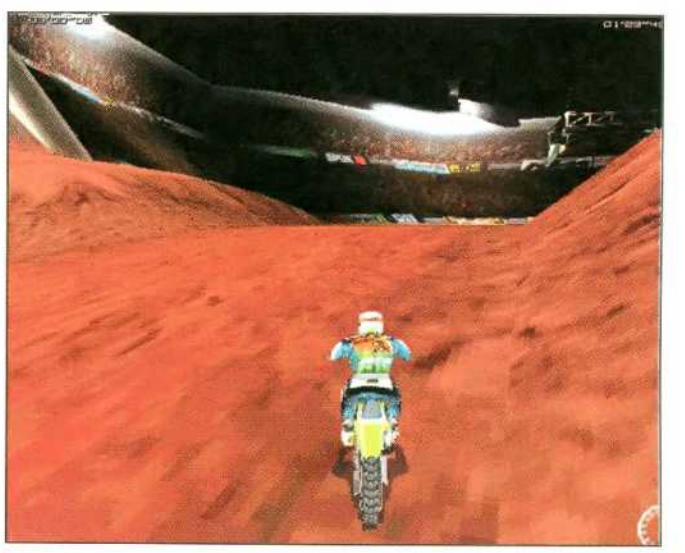


Wow! Hoffentlich ist der Truck kein Rauszieher!

Es lebe der Sport!

Motorradrennen sind einfach ein Klasse-Sport. Es wurde längst Zeit, daß jemand sich an seine Workstation setzte und begann, eine wirklich gute Rennsimulation für Biker, die an langen Regentagen vor dem Rechner sitzen, zu programmieren. Gesagt, getan. Bei Electronic Arts entstand ein Titel, der den Adrenalinjunkies unter den Motorradfahrern alles gibt, was sie brauchen. Im Lastenheft standen nicht nur fahrerisch interessante Strecken und heiße Mopeds. Ein guter Sound, erstklassige Grafiken und ein anständiger Multiplayermodus waren genauso gefragt.

Aber lassen Sie uns keine Zeit mehr verschwenden. Ich begebe mich zu den Presseplätzen der Tribüne, Sie suchen die Auswahlmenüs des Games auf. Von diesen exponierten Plätzen aus haben wir das Geschehen bestens im Griff.



Moto Cross in der Arena – ein einsamer Fahrer weit vor dem Rest des Feldes

Schon kurz nach der Installation des Games kann der Spaß seinen unaufhaltsamen Lauf nehmen, der Streckensprecher kündigt mit spannungsgeladener Stimme den baldigen Beginn des Rennens an. Nach der Wahl des Kurses muß nur noch das Bike vorbereitet werden, schon Sekunden später finden Sie sich mit laufendem Triebwerk vor der Startampel wieder. Der Sprecher zählt die Sekunden herunter, ist er bei Zero angekommen, heißt es für Sie nur noch Gas, Gas, Gas. Egal, für welches Bike Sie sich entschieden haben, Sie werden keinen leichten Stand haben. Sollten Sie Ihre Trainingszeiten nicht gewinnbringend hinter sich gebracht haben, werden Sie bitter einsehen müssen, daß Ihre vom Rechner gelenkten Gegner wache Kerlchen sind, hinter denen Sie nur herfahren können.

Moto Racer bietet eine Atmosphäre, die an Echtheit kaum noch zu überbieten ist. Hochauflösende, sauber gerenderte Grafiken bieten schon in der niedrigsten Bildschirmauflösung echtes Rennfeeling. Zahlreiche Details lassen die Strecke so realistisch erscheinen, daß Sie schon nach

Jetzt haut es Sie vom Moped

wenigen Runden voll im Rennfieber sein werden. Gleich, welche Strecke oder welches Bike Sie wählen, während der ersten Runden wird es Ihnen kaum möglich sein, eine passable Zeit zu fahren. Sie werden immer wieder der Faszination der vielen Details am Streckenrand erliegen. Ob es ein Raubvogel am blauen Wüstenhimmel ist, Segelboote im nahen Wasser oder eine Tankstelle an der Strecke, die so realistisch ist, daß man einfach zur näheren Begutachtung hineinfahren muß, immer wieder fallen neue Kleinigkeiten auf, die dem Spiel einen unverwechselbaren Touch geben. Verschiedene Kamerapositionen (Woran kann eine Kameraposition nur verscheiden? Der Red..) und ein auf das Format 16/9 umschaltbarer Bildschirm ermöglichen Ihnen stets einen optimalen Blickwinkel.

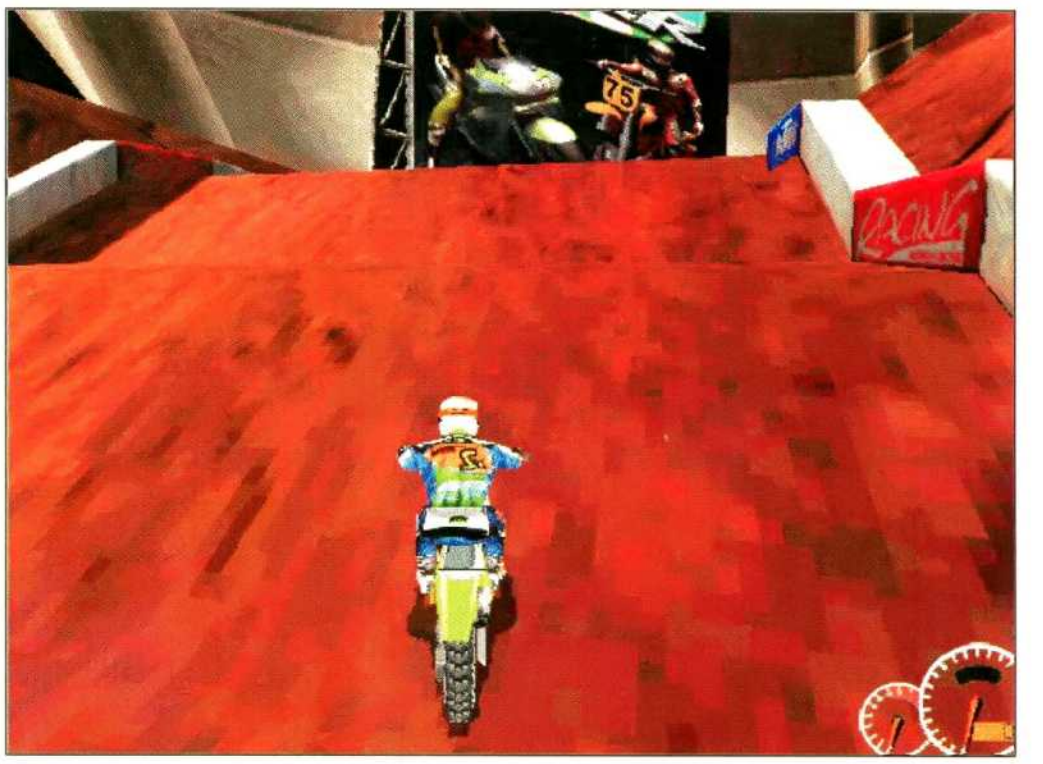
Nirgendwo werden Sie leichter Ihre ersten Zweiraderfahrungen sammeln können als bei Moto Racer (Nur die Kadett-Fahrer, die haut es immer wieder 'rein. Der Red..).

Anm. des ChefGSIsten: Ruhig, Klaus, ganz ruhig. Gaaaaaanz ruuuuu... GRMPF... (Rest zensiert).

Die Mopeds sehen nicht nur gut aus, sie liegen auch ordentlich in der Hand. Ob mit der



Die Startanlage zeigt Grün: Gas, Gas, Gas



Und jetzt gleich haut es Vadder restlos rein...

Tastatur oder mit dem Joystick gesteuert, nach einigen Minuten der Eingewöhnung haben Sie die Kiste im Griff und legen ordentliche Rundenzeiten auf das Asphaltparkett. Wenn Sie erst einmal genug Zeit haben, ihr Augenmerk auf etwas anderes als den Horizont zu richten, werden Sie bemerken, daß die Bikes keineswegs ein Pixelhaufen sind, der durch die Gegend geschoben wird. Die Dinger sind animiert, ganz wie im richtigen Leben. Ziehen Sie die Schieber zügig hoch, kommt das Ding richtig gut aus den Federn, geht es in den Anker, ist es nicht mehr weit bis zum Nosie.

Wie weiter oben schon erwähnt, stehen Ihnen insgesamt acht Strecken mit jeweils acht Bikes zur Verfügung. Hier gibt es nicht nur Spaß für die Joghurtbecherfraktion, auch die Stollenreifenonkels kommen voll auf ihre Kosten. Alle Strecken sind aus fahrerischer Sicht richtig anspruchsvoll. Ob Sie einen Highspeedkurs unter glühender Wüstensonne wählen, dem Dirt Track frönen oder mit des Weltmeisters KTM im Schnee herumtoben, Sie werden immer Ihre volle Konzentration brauchen. Die zur Auswahl stehenden Maschinen sind ebenfalls nicht von der schlechtesten Sorte. Die Bikes unterscheiden sich nicht nur im Dekor, sondern auch in den Fahreigenschaften. Je nach persönlicher Vorliebe können Sie sich für die PS-Schleuder, das Beschleunigungsmonster oder das Bike mit dem unendlichen Grip in der Kurve entscheiden. Probieren Sie ruhig ein wenig herum, jedes Moped hat seine Vor- und Nachteile. Übrigens – "Space" ist in diesem Game die Wheelie-Taste. Macht absolut Spaß, und noch nie hat es mich so vom Moped gehauen wie hier. Viel Glück!

Allein sein macht doof

Wie bei allen Computerspielen liegt der wahre Reiz von Moto Racer nicht darin, einsam seine Runden um den Kurs zu drehen. Auch gegen einen Gegnerpulk von 23 vom Rechner gesteuerten Bikes zu fahren, kann den wahren Zocker nicht für lange Zeit hinter dem Ofen hervorlocken. Erst im harten Kampf Mann gegen Mann zeigen sich die wahren Helden von ihren schönsten Seiten.

Moto Racer unterstützt jedwelche Form des Multiplayermodus. Ob serielle Verbindung, im IPX-Netwerk oder per Modem, Sie werden immer eine Möglichkeit finden, zu zweit ein paar schnelle Runden drehen zu können. Auf diese Weise dehnt sich der Spielspaß erheblich aus. Bis Sie alle Kurse aus dem Rückenmark fahren, alle Bikes aus dem FF beherrschen und alle potentiellen Gegner in ihre Schranken verwiesen haben, sind Sie reif für eine Harley.

Kaum besser zu machen

Moto Racer scheint in der Tat ein ganz ideales Freizeitvergnügen für den regengeplagten Biker zu sein. Neben hochauflösenden, gelungenen Grafiken *(Anm. des Chefgelingers: Infolge des Regens lösen sich die Grafiken auf, oder was?)* finden sich auf der CD auch noch einige gelungene Musiktracks, die das Herz höher schlagen lassen. Der satte Rock könnte glatt ein Bootleg (Was zur Hölle sind Botels, Word?) aus einer Bikerkneipe sein. Lediglich der Sound der Bikes bereitete uns etwas Kopfzerbrechen. Wenn mein Motor es sich jemals wagt, solche Geräusche von sich zu geben, werde ich ihn einschmelzen lassen – also, ihr Programmierer, das geht auch besser! Durch dieses Manko rutscht die Gesamtnote beträchtlich – leider. Moto Racer ist dennoch die beste Motorrad-Rennsimulation, die derzeit zu kaufen ist. Ich kann nur hoffen, daß Sie genau so viel Spaß mit diesem Game haben wie ich.



Jawohl! Schon wieder steht ein hoffnungsvolles junges Talent ganz oben auf dem Treppchen



Na also! Auf diesem Bike gibt es keine Loser

MOTO RACER

Alternativen:
Keine, die wir Ihnen gerne ans Herz legen möchten.

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Windows 95, 16 MB RAM, Pentium 90, DirctX-kompatible Grafikkarte

Pro
Rasant
Realistisches Feeling
Super Grafik

Kontra
Hohe Hardwareansprüche
Macht sofort süchtig

Spiel-/Dauerspaß:	**43 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**12 von 20**

TOTAL: 81

REVIEW

Iron and Blood

Beim letzten Redaktionskampf wurde Frank "Der Hering" Fischer von "Brodrick dem Rottweiler" zerfleischt. Klaus "Der Richter" Trafford verurteilte ihn zu verschärftem Straftraining.

Irgendwo, ganz tief in den hintersten Winkeln des Hirns, sitzen bei allen Menschen gewisse, seit ewigen Zeiten vergessene Urtriebe. Doch so versteckt sie auch sein mögen – in bestimmten Situationen entreißen sie einem die Kontrolle über sich selbst und bringen die seltsamsten Reaktionen hervor. Bedingung ist lediglich ein bestimmter Reiz. Gewiefte Werbepsychologen habe diese Problematik schon längst erkannt und lassen in den kommerziellen "Pausen" vor allem im Fernsehen stündlich die halbe Nation zu einem Marionettentheater werden. Welche Dame schaut denn nicht von ihrem Strickzeug auf, wenn sich das spärlich begleidete, hühnenhafte "Dusch-As" zum hundertsten Mal die Klippen hinunterstürzt? Und welcher Herr schlüpft gedanklich nicht gerne in die Rolle des amoklaufenden Dschungelpartisanen, dem die holde Weiblichkeit nur so vor die Füße fällt?



Willkommen auf der dunklen Seite

Bleiben wir doch einmal bei der Anfälligkeit der männlichen Vertreter. Kann man als Mann heutzutage einfach zu wenig Held sein? Engen Schlips, Krawatte und Tischmanieren den Mann von heute derart ein, daß er unbedingt einen Ausgleich braucht, auch wenn er nur in der Phantasie existiert? Scheinbar schon. Wie sonst ist der Erfolg all der martialischen Künste, Filme und vor allem Videospiele zu erklären? Da rennen gestandene Bankdirektoren in ihren Mittagspausen zu Tausenden durch bizarre Stätten und zermatschen einen Schweinsköpfigen nach dem anderen. Andere wiederum fühlen sich berufen, den Helden im Cockpit eines Weltraumjägers zu mimen und, ob ihres übertriebenen Katzenhasses, niedlich Pelzbälle ihres Heimatplanetens zu berauben. Während die BPjS und die tierliebe Freundin abwechselnd einen Traum nach dem anderen wegschließen, drängen ständig neue Produkte auf den Markt, um Männern das zu geben, was sie wirklich brauchen.



Die Faust am Backen

Anm. des Chefmannes: Ein ganzer Kerl dank Chappi?

Fusion der Kräfte

Vor allem zwei Genres leben heutzutage von Heldentum. Da wären zum einen die Rollenspiele mit all der Magie und sagenhaften Wesen, zum anderen kommen aber auch die sogenannten "Prügelspiele" kaum ohne einen richtigen Helden aus. Da also ohnehin ein Zusammenhang zu bestehen scheint, hat Acclaim einfach beide Seiten vereint. Man erkaufte sich von TSR die Rechte an der Ravenloft-Saga, pickte ein paar Helden aus den Geschichten heraus und brachte sie in einem martialischen Prügelspiel unter. Die Hintergrundstory, sofern man überhaupt davon sprechen kann, ist dabei jedoch nicht gerade neu. Ein mächtiger und böser Dämon ruft nämlich zu einem Entscheidungskampf zwischen Gut und Böse auf. Eine kleine Schar der stärksten und mutigen "Guten" des Landes Ravenloft machen sich daraufhin auf, um dem Bösewicht Paroli zu bieten.

Anm. des Chefbösewichts: Heißt der Olaf, hat der Husten?

Daß sich die Helden dabei jedoch auch keiner anderen Methoden bedienen, als die unheimlich bösen Wesen, spielt dabei kaum eine Rolle. Wie bei einer guten Wrestling-Veranstaltung weiß man sofort, zu wem man halten soll.



Kombat mortale

Da Acclaim, eigentlich Spezialist für Automaten– und Konsolenspiele (Wer Turok kennt, weiß, was ich meine. Der Red), schon sehr früh die Zeichen der Zeit erkannt hat, beharrt man nicht mehr auf den alten zweidimensionalen Engines, sondern setzt voll



Wer wird denn gleich in die Luft gehen?

auf 3-D. Sein alter ego sieht man bei Iron & Blood stets aus einer isometrischen Perspektive, wobei die virtuelle Kamera teilweise recht rasante Fahrten vornimmt. Schon bevor der eigentliche Kampf beginnt, "fährt" man mehrmals um die beiden Rivalen herum – bei einem großen Bildschirm eine echte Freude für den Magen.

Die Bewegungen der Kämpfer sind nett animiert und bleiben, trotz enormer Geschwindigkeit annehmbar flüssig. Auch die musikalische Untermalung und die gängigsten Soundeffekte sind technisch solide eingebaut. Die Rendersequenzen sorgen nebenbei für etwas Stimmung, sind aber leider etwas rar gesät.

Als Waffen stehen den Recken, vom schnöden Breitschwert, bis hin zur gemeinen Mistgabel die unterschiedlichsten Gegenstände zur Verfügung. Regeln gibt es keine und nur wer sich zuletzt noch auf den Beinen halten kann, geht als Sieger aus dem Kampf hervor. Hat man eine Kampagne gewählt, kämpft man sich einmal quer durch die gegnerischen Reihen, um zuletzt den dämonisch daherschwebenden Obermotz zu erledigen.

Spielt das eine Rolle?

So mystisch die Charaktere auch sein mögen, im Laufe des Spiels fragt man sich recht schnell, was Iron & Blood mit einem Rollenspiel zu tun haben soll. Die Lizenzgebühren hätte man sich, mit ein wenig mehr Kreativität, durchaus sparen können und dem Spiel nebenbei so ein wenig mehr Tiefe verpaßt. Lediglich ein paar für ein Rollenspiel typische Gegenstände sollen die Verwandschaft aufzeigen. Leider hat man jedoch vergessen, diesen Gegenständen wirklich wichtige Funktionen zu verpassen, und so verkommen sie zu reinem Füllwerk.

Angeblich stecken in dem Spiel 250 mittelalterliche Kampfarten, doch der Spieler merkt davon recht wenig. Meist führt man ohnehin eine der drei Standardattacken aus, und wenn die Reaktionszeit halbwegs gut ist, kann man den Widersacher auch mit ein und demselben Hieb in vielfacher Ausführung niederstrecken. Von "lernfähigen Charakteren", wie sie Acclaim verspricht, kann also keine Rede sein. Iron & Blood macht zwar spontan Spaß, doch in der normalen Spielgeschwindigkeit ist es auch innerhalb weniger Stunden durchgespielt.

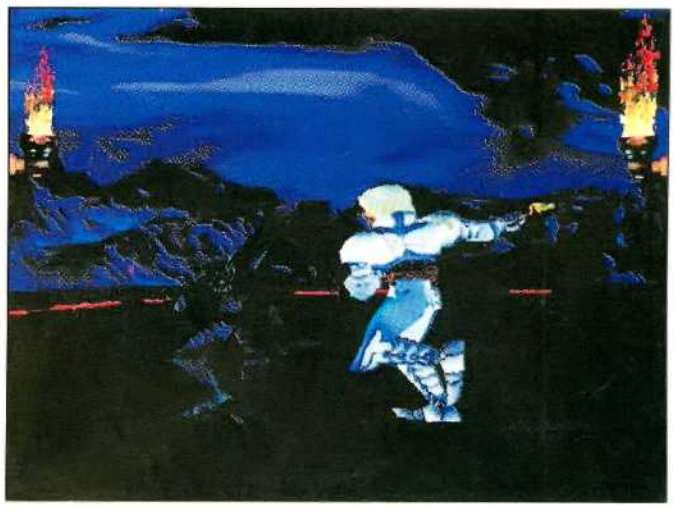


Guck mal, bückt der nicht prima?

Systemübergreifend

Hat man alle Gegner besiegt und auch den Oberfiesling Mores gelehrt, kann eigentlich nur noch der Mehrspielermodus weiterhin Freude bereiten. Iron & Blood gibt es nicht nur für PC, sondern auch für PlayStation und demnächst Segas Saturn. Die Grafiken auf diesen Konsolen wirken, so traurig das klingt, weicher und daher realistischer. Auch die Steuerung fällt bei den Kleingeräten natürlich weit besser aus, und futzelige Installationen fallen in dieser Hinsicht völlig flach. Insgesamt scheint die PC-Umsetzung eher eine Notlösung zu sein, mit der Acclaim die Kassen noch einmal zusätzlich klingeln lassen wollte. Dabei sind die Ansätze durchaus gut und mit ein wenig mehr Motivation und Kreativität hätte wohl auch ein neues Referenzspiel daraus werden können. Doch scheinbar hat man sich bei Acclaim vornehmlich mit dem Nintendo 64-Renner Turok beschäftigt.

Da jedoch in der letzten Zeit sehr wenig gute Vertreter dieses Genres auf den Markt gekommen sind, werden Freunde des martialischen Schwertkampfes an Iron & Blood vielleicht sogar ihre Freude haben. Zum Zeitvertreib für zwischendurch oder als Stärketest im Freundeskreis hat das Spiel eine Daseinsberechtigung. Wer jedoch über eine der gängigen Spielkonsolen verfügt, sollte die PC-Version gleich links liegen lassen und sich die bessere Alternative zulegen.



Noch mal mit Schmackes

IRON & BLOOD

Alternativen:
S.C.A.R.A.B.
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
Blood (Shareware)
Monolith/GT Interactive ● kostenlos via Internet-Download
Iron & Blood (Konsolenversionen)
Acclaim ● ystemabh. Preis

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0

Pro
Einsteigerfreundlich
Technisch solide

Kontra
Futzelige Steuerung
Wenig Abwechslung

Spiel-/Dauerspaß:	31 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 71

Test Drive: Off Road

Nachdem der Redaktions-Ferrari im Morast versunken ist, weitete Markus Brodrick sein Testgebiet auf geländetaugliche Fahrzeuge aus.

Die Lage ist fatal: Ein ganzes Sammelsurium von roten Kontrolleuchten erhellt das Innere des hagelneuen Landrover Defender. Der Antrieb schweigt, dafür bahnt sich mit leisen Tropfgeräuschen schlammige Brühe einen Weg in das edle, veloursgeschmückte Innere der Nobelgeländekarosse aus Merry Old England. Wie es scheint, sind Türdichtungen auch nicht mehr das, was sie einmal waren. Der Blick aus dem Fahrzeug bestätigt, das Wassertiefen ab 1,20 Meter und eine gehörige Portion Tiefschlamm auch dem Urvater aller Geländewagen ernsthafte Probleme machen können. Tja, Klaus, ich habe Dir gleich gesagt, daß wir hier nicht durchkommen. Du warst ja wieder so zuversichtlich. Einfach Gas und durch, erinnerst Du dich an Deine Worte?

Anm. des Chefwortklauberers: Ich erinnere mich höchstens daran, daß ich in 5 Tagen Geburtstag habe...

Unser Chefredakteur hat es einmal wieder gründlich verseift. Mein Schaden soll es nicht sein. Er hat die Karre in den Dreck gesetzt, also muß er jetzt auch 'raus in den Tümpel und die Freilaufnaben umstellen. Mit einem Seufzer gleitet der Schreiber aus dem Sitz, erwartungsgemäß reicht ihm das Wasser bis zum Hals. Fast tut mir unser Kleiner leid, als er abtaucht, um den Vorderradantrieb zuzuschalten.

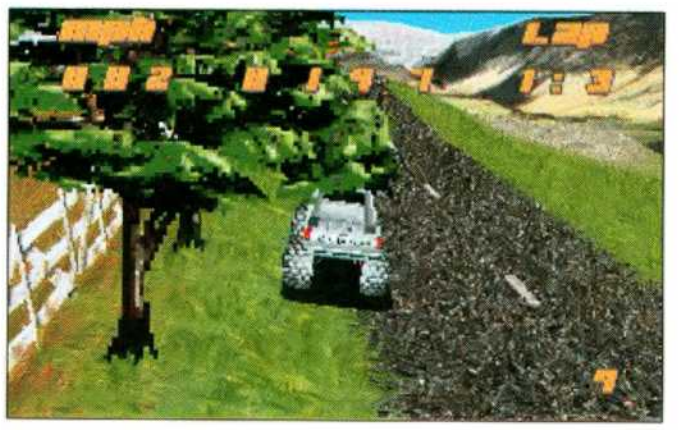
Derweil versuche ich, den abgesoffenen Diesel wieder in Gang zu bringen. Mit den letzten Johnnys aus der strapazierten Batterie beginnt die Kurbelwelle, sich in ihren Lagern zu drehen. Wundersamerweise dreht der Sechszylinder sogar durch, einen Wasserschlag scheinen wir uns also erspart zu haben. Zwar hustet er etwas, aber immerhin nimmt der Treibling seine Arbeit auf. Mein winkender Daumen beordert Klaus an das Heck des Fahrzeuges. Aus aller Kraft schiebend bemüht sich der Büromensch, dem havarierten Zweitonner einen ordentlichen Startschub zu geben. Im Rückspiegel kann ich verfolgen, wie sein von der Anstrengung verzerrtes Gesicht einen leidgeprüften Ausdruck annimmt,



Auf in den Schlamm! Wer sich nicht schmutzig machen will, kann ja mit der kleinen Schwester ein Puppenkaffeetrinken veranstalten

während die grobstolligen Reifen eine Fontäne von Wasser und Schlamm aufwirbeln.

Mit viel Gas, der kleinstmöglichen Untersetzung und einer kundigen Hand am Ruder bahnt sich der aluminiumkarossierte Engländer einen Weg zum rettenden Ufer. Einmal noch drehen Blutdruck, Puls und der großvolumige Motor im roten Bereich, aber in



Ein Päuschen in Ehren kann niemand verwehren. Kleine Rast am Rande der Landstraße



Kann mir mal jemand sagen, wo bei dieser Karre vorne und hinten ist?



Mit dem Hummer müssen Sie nur einmal nach vorn. Breit wie ein LKW versperrt das Ding jedem die Aussicht auf den Sieg

abenteuerlicher Schräglage erklimmt der Geländewagen einen Anleger, an dem sich die Strömung des Wasserlaufs bricht. Ich öffne den Schlag, suche mir einen angenehmen, warmen Platz auf der Haube des jetzt schon recht ramponiert aussehenden Neuwagens und beobachte, die letzte trockengebliebene Zigarette schmökend, wie Meister Trafford seinerseits prustend und rudernd einen Weg auf das trockene Land zu finden sucht.

Während der Kollege fluchend und spuckend seine Meinung zum Ausdruck zu bringen sucht, denke ich, daß das schwerste Stück Arbeit des heutigen Tages noch vor ihm liegen wird. Schließlich muß der Vorführwagen der Enscheder Rover-Vertretung noch heute seinen Weg zurück in den Showroom antreten. Ich freue mich darauf, ihnen in der nächsten Ausgabe der PC Power von diesem neuerlichen Abenteuer berichten zu dürfen.

Anm. des Cheflaberers: Ist ja geradezu peinlich, wie man hier geoutet wird. Aber warte, das gibt Rache!

Ohne Dreck und Mühe

Test Drive: Off Road ist ein Spiel für alle, die die heißen Abenteuer des Motorsports abseits befestigter Straßen smart, clean und am heimischen Monitor genießen wollen. Damit genügend Action aufkommt, vergnügen Sie sich nicht alleine auf dem Parcours, sondern treten auf abgesteckten Strecken Rennfahrten an. Insgesamt zwölf Strecken stehen bereit, um mit

den besten Geländewagen, die für Geld und gute Worte zu haben sind, unsicher gemacht zu werden. Ob ein fetter Chevy, der allseits beliebte Landy, der seit fast 60 Jahren allseits beliebte Jeep oder der Hummer, eine mächtige Spezialentwicklung für das amerikanische Militär, die Fahrzeuge sind gut gewählt und lassen keine Wünsche übrig. Mit diesen Autos sind sie bestens gerüstet, um alle Schwierigkeiten, die auch noch so hartes Gelände bieten kann, sicher zu meistern.

Ein Game, in dem auch die Offroad-Freaks unter den Motorsportlern auf ihre Kosten kommen, hat in vielen Sammlungen gefehlt. Die Umsetzung dieser guten Idee ist leider nicht besonders realistisch geraten. Den Offroadern steht kein beliebig befahrbarer Parcours zu



Und hoch das Bein! Markus Brodrick läßt den Jeep Wrangler fliegen

Verfügung, sondern die Schlamm- und Materialschlacht findet auf Rundkursen statt. Um ein erfolgreiches Rennen zu fahren, steht nicht die perfekte Beherrschung des Fahrzeuges im Vordergrund. Wäre da nicht die Kulisse der Geländeetappen, könnte es sich bei diesem Spiel um eine x-beliebige Rennsimulation handeln. Während des Rennverlaufs haben Sie keine Zeit, bestimmte Strecken fehlerfrei zu fahren. Es geht vielmehr darum, Rundkurse so schnell wie möglich hinter sich zu bringen. Immer den Gegner, die Stoppuhr und die aktuelle Rundenzeit im Nacken, geht es in diesem Rennen ausschließlich um gute Zeiten.



Oh, es könnte glatt sein. Hinter dem Redaktionsfahrzeug macht die Konkurrenz einen Ausflug ins Abseits

Leider erlaubt die Engine des Games es nicht, die vorgezeichneten Wege zu verlassen, auch Kollisionen zwischen den Fahrzeugen hinterlassen keine Schäden, sondern kosten

Der Sound klingt verdächtig nach PC-Gehäuselautsprecher

nur Zeit. Mit Sicherheit ist dieses Game nicht der richtige Titel für jemanden, der die Simulation realitätsnahen Geländesports am



Diese Findlinge schmeißen auch den dicksten Ami-Pott auf's Dach

Monitor sucht. Dafür finden alle Speedfreaks unter den Renn-Sim-Freunden in diesem Game eine Abwechslung in den bisher gewohnten Kulissen. Abseits von allen Kritikpunkten gibt es eine Seite des Games, die wirklich gut ausgefallen ist. Ein vollwertiger Multiplayermodus läßt das Spiel, auch nachdem alle Kurse abgefahren sind, immer noch interessant bleiben. Ob serielle Verbindung, per Modem oder im IPX-Netzwerk, Sie werden immer eine Möglichkeit finden, mit einem Freund ein heißes Rennen zu fahren.

Auch die technische Seite dieses Spiels hätte ein wenig besser auffallen können. Allzu deutlich läßt sich das Game anmerken, daß es nicht für den PC, sondern für PlayStations entwickelt wurde. Die Grafiken sind teilweise erschreckend grobgerastert, und der vom Handbuch vollmundig versprochene Sound der Fahrzeuge klingt auch aus den dicken Boxen der Soundblaster dem Gehäuselautsprecher des PCs verdächtig ähnlich. Letzten Endes merkt man dem Game, der Engine, den Grafiken und dem Sound an, daß der Titel nicht dem neuesten technischen Stand entspricht. Lediglich die Steuerung der Fahrzeuge stimmt ein wenig versöhnlich, schon nach verblüffend kurzer Eingewöhnungszeit liegen die Wagen gut in der Hand und der Zähler spricht von anständigen Zeiten. Die Möglichkeiten einer modernen Multimedia-Maschine werden nur leider nur unzureichend ausgeschöpft.

Off Road ist nicht, wie das Handbuch verspricht, eine Anwendung für DOS und Windows 95, sondern eine hundertprozentige DOS-Anwendung, die sich mittels eines kleinen Utilities vom Windows 95-Desktop aus starten läßt. Während der Testphase fanden wir einen kleinen Trost in der Hintergrundmusik des Spiels: Drei Remixes derGruppe Gravity Kills liefern besten, harten Beat ins Haus. Die Musik hat Speed und ist genau der richtige Sound für die Autoradios der Geländefahrer. Trotz der



Das Power-Team in der Wüste. Genau dorthin schickten wir die Verfolger

bereits ergrauten Technik werden alle Fans von Rennsimulationen mit den abwechlungsreichen Kulissen und dem gelungenen Multiplayermodus eine Menge Spaß haben.

TEST DRIVE: OFF ROAD

Alternativen:
Bleifuß 2
Virgin ● 79,95 Mark
Daytona USA
Sega ● ca. 90 Mark
Eine Fahrt mit Michels Fiat 500

Hersteller: Accolade
Preis: ca. 90 Mark

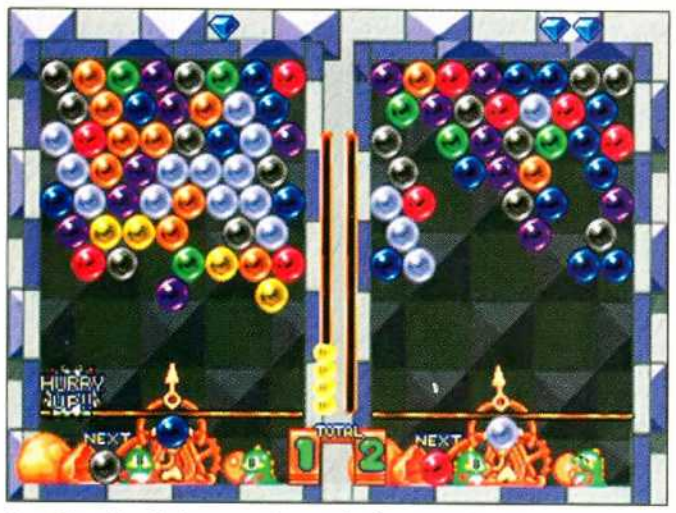
Minimum:
486DX100, Windows 95, 8MB RAM, VGA, DOS

Pro
Gute Steuerung
Abwechslungsreiche Kulissen
Guter Musik-Track

Kontra
Pixelig
Dünne Motorgeräusche

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

TOTAL: 63



Im Zweispielermodus wird's wenigstens spannend – aber warum gibt's auch Bub und Bob doppelt?



So viel zum Thema Leveldesign: Die Hintergrundfarbe wechselt, der Rest bleibt



Warum Sie dreimal das fast gleiche Bild sehen? Fragen Sie doch die Programmierer!

Puzzle Bobble

Wenn Klaus Trafford beim Spieletest ins Schwitzen kommt, ist das schon viel wert. Wenn ihm aber der Wutschweiß ausbricht, ist das kein gutes Zeichen.

Mein bekannter Ex-Berufskollege Boris Schneider hat einmal gesagt, man könne ein Spiel bereits nach zehn Minuten beurteilen. Nun, bei Puzzle Bobble scheint dies zuzutreffen. Bewaffnet mit der dritten Tasse Kaffee, einer halbvollen Schachtel *Toffifee* und der Pressemappe von GT Interactive, setze ich mich an den geliebten Rechner. Genauso gut hätte ich mich auch mit einem Konkurrenzmagazin aufs Klo setzen können, das Produkt beider Aktionen ist nämlich ziemlich identisch, wenn man dauernd vom Kollegen unterbrochen wird.

Thomas Richter gönnte mir meine Freude nicht: "Puzzle Bobble ist ein absoluter Renner, das haben Vivien und ich auf der PlayStation gespielt und am Automaten. Warum darf ich das nicht testen" – Mach Du erst mal Deine N64-Seiten fertig, raunze ich und bin gespannt auf das, was mir PB bieten würde. Gut, man muß dazu sagen, daß ich voreingenommen bin, denn ich habe sowohl *Bubble Bobble* als auch *Tetris* stunden-, tage- und nächtelang gezockt – aber weder das eine noch das andere Game hat mich zu Beginn so gelangweilt wie diese Neuauflage aus beiden und noch mehr.

Blasen Sie gut?

Am unteren Spielfeldrand treffen wir auf Bub und Bob, die wieder einmal eifrig Blasen produzieren dürfen. Nur daß sie diesmal nicht von Plattform zu Plattform hüpfen müssen, sondern stracks mittels einer Kanone in Richtung Norden zielen. Dort befinden sich verschiedenfarbige Kugeln, die selbstredend abgeschossen werden dürfen. Allerdings müssen es mindestens drei Kugeln im Verbund und die Farben der Blasen müssen obendrein identisch sein. Damit das Ganze etwas spannender wird, hat man ein Zeitlimit gesetzt, in dem die Blase abgeschossen werden muß, ansonsten löst sie sich von selbst. So sollte man, um viele Punkte dank gesparter Zeit zu kassieren, besser schnell auf Control drücken, und zwar noch vor dem Countdown. Genau das funktioniert im Einzelspielermodus aber *nicht*! Sie können statt dessen besser vor oder während der fünf Sekunden Reaktionszeit ihr Ziel anvisieren und meistens auch treffen.

Natürlich senkt sich der obere Bildschirmrand bzw. füllt sich der Screen mit Kugeln, und wenn das eine oder andere den Boden berührt, dürfen Sie sich die Nase pudern gehen und dasselbe noch mal versuchen. – Das ist ein einfaches, aber durchaus bewährtes Spielprinzip, und es hätte sogar eine gute Wertung dabei herauskommen können, wenn da nicht einige unschöne Dinge passiert wären…

Ich hätte da 'ne Frage…

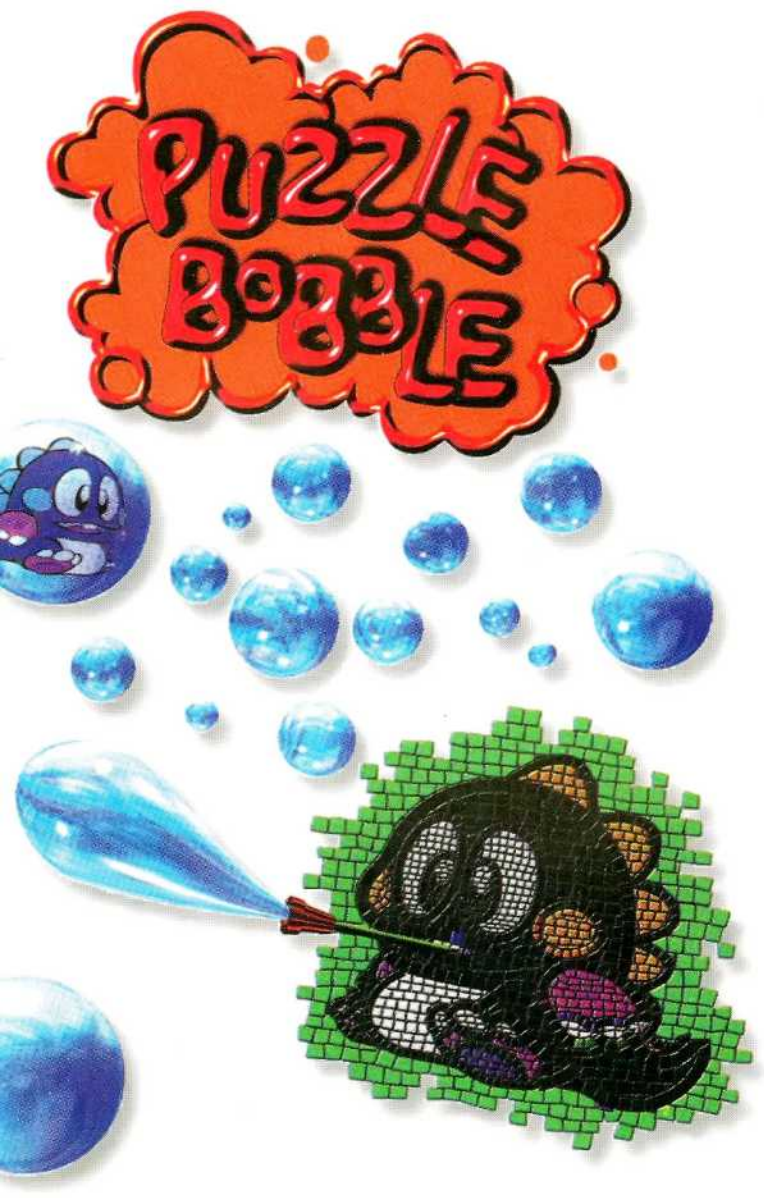
Mit Verlaub, jedes Programm, das DirectX benötigt, fragt einen vorher, ob man es denn auch installieren will. Bei Puzzle Bobble ergibt sich das von selbst, denn es wird auf die Festplatte geschrieben, sobald man das "Spiel" startet. Auch bei der De-Installation des Games bleibt DirectX erhalten, man kann es allerdings über die Systemsteuerung/Software wieder entfernen. Ist ja nicht schlimm, aber wozu um

Hier müssen Sie sehr viel Geduld haben

alles in der Welt *braucht* Puzzle Bobble diesen Treiber? Die Grafik ist nostalgisch, oder besser gesagt altmodisch, mit zunehmendem Spielverlauf (und Schwierigkeitsgrad) kommen ein paar nette Effekte, aber das war's dann auch schon.



Der Netzwerkmodus verspricht interessant zu sein, aber mangels neuer Ideen kommt nicht mehr heraus als bei der Zweispielerwertung



Sehr, sehr viel Geduld mitbringen

Erst nach Lektüre der Anleitung wurde mir klar, warum Thomas letztendlich so begeistert von dem Teil war und ich ihm (also dem Spiel, grins) ebenfalls etwas abgewinnen konnte. Jeder hat nämlich nun seinen eigenen Screen. Und: Es kommt außerdem noch Bewegung ins Spiel, wenn man *Challenge* spielt und zehn alte Bekannte aus Bubble Bobble auftauchen, die beispielsweise vorhandenen Zielkugeln umfärben, umliegende wegsprengen und so weiter. Allen Spielvarianten (auch der Netzwerkfunktion) ist aber eines gemeinsam: Bis auf die Größe des Aktionsfeldes (Höhe und Breite) ändert sich kaum etwas an dessen Gestaltung. Lediglich die Anzahl der abzuschießenden Kugeln nimmt zu.

Zurück zum Einzelspielermodus: Etwas interessanter hätte man diesen ruhig schon zu Beginn gestalten können. Schließlich zappt man ja beim Fernsehen auch nach einiger Zeit weg, wenn sich der Film nur schleppend entwickelt. Puzzle Bobble hat für Solisten, so viel ist Fakt, nicht das Zeug zum Klassiker, sondern ist eher ein langatmiger Mix aus Bubble Bobble, Tetris, Breakout und noch so'n paar Oldies. Speilspaß kommt nur beim Duomatch auf.

Grafisch hätte man viel mehr herausholen können, allein, wenn man bedenkt, daß man die DirectX-Technologie nutzt. Die Musik ist ein totaler Griff ins Klo (bereits zweimal dieses Wort in einem Review! Wo sind wir nur hingekommen?), die FX entsprechen eher dem Standard. – Doch, etwas originelles hat auch dieses Programm zu bieten, und das ist jener Satz aus dem englischen Teil der Anleitung, der da wie folgt lautet (wohl dem, der die Sprache beherrscht): *"If your opponent's balls go over the limit line, you win!"* Eieiei… (!)



Einer ist immer der Loser – und gute, alte Bekannte schwirren dazu im Screen herum. Wird auch Zeit, daß sich mal was bewegt…

Der Sound ist die größte Frechheit. Bubble Bobble hatte eine kurze, aber prägnante Melodie, die sofort ins Ohr ging. Dieser Nachfolger bietet eine Unterlegmusik, wie man sie oft bei der Weiterschaltung von Telefonzentralen zum Teilnehmer hört – ich ertappte mich dabei, daß ich förmlich darauf lauerte, irgendwann "Bitte warten Sie" zu vernehmen. Nee, Leute, so nicht!

Zu zweit und zu mehrt

Ergo spiele ich mich durch, und zwar folgendermaßen: Ich sitze gemütlich zurückgelehnt im Stuhl, habe einen Finger auf einer Cursor-Taste (je nachdem, wo ich hinzielen will. Sie können übrigens auch mit Joystick spielen!). Ich richte meine Kanone aus, warte, bis das Zeitlimit abgelaufen ist, um dann zu beobachten, wie sich die Blase selbständig in Bewegung setzt und vielleicht auch trifft

Nur im Mehrspielermodus noch empfehlenswert

oder zunächst irgendwo hängenbleibt. Dieses Spielchen habe ich zehn Minuten und zwei Levels lang mitgemacht, dann hatte ich die Nase voll. Also holte ich mir Thomas an den Rechner und trat gegen ihn an. Gut, es war etwas interessanter im Matchplay, aber es mangelte doch erheblich an Abwechslung und Action.

PUZZLE BOBBLE (EINZELSPIELER)

Alternativen:
Bubble Bobble
Acclaim/Taito ● ca. 80 Mark
Breakout-Klones
Shareware/FreeWare/PD
Tetris-Klones
Shareware/FreeWare/PD

Hersteller: Taito/GT Interactive
Preis: ca. 70 Mark

Minimum:
Pentium, 16 MB RAM,
DirectX (wird mitgeliefert),
Windows 95.

Pro
Hier? Nichts, nur Langeweile!

Kontra
So ziemlich alles

Spiel-/Dauerspaß:	**15 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**10 von 20**
Sound:	**8 von 20**

TOTAL: 40

(MEHRSPIELER- ODER NETZWERKMODUS)

Alternativen:
Bubble Bobble
Acclaim/Taito ● ca. 80 Mark
Breakout-Klones
Shareware/FreeWare/PD
Tetris-Klones
Shareware/FreeWare/PD

Hersteller: Taito/GT Interactive
Preis: ca. 70 Mark

Minimum:
Pentium 120, 16 MB RAM,
DirectX (wird mitgeliefert),
Windows 95.

Pro
Mehr Spielspaß zu zweit
Guter Computergegner mit alten Bekannten

Kontra
Auch hier kommt der Spielspaß erst sehr spät auf

Spiel-/Dauerspaß:	**39 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**10 von 20**
Sound:	**8 von 20**

TOTAL: 64

Wizardry – Nemesis

Auf Thomas Richter lastet ein alter Fluch. Immer wenn es ein neues Rollenspiel für den PC zum Testen gibt, fängt das Blut in seinen Adern an zu pulsieren – und er wird zur Besitz ergreifenden Bestie.

Endlich ist es wieder soweit, und aus der Software-Schmiede Sir-Tech kommt ein weiteres Spiel der Wizardry-Serie. Mit ganzen sieben Teilen kommt Wizardry schon fast an den Umfang der Ultima-Reihe heran. 1981 wurde *Wizardry I – Proving Grounds of the Mad Overlord* zum ersten Mal für Apple-Rechner vorgestellt, und Sir-Tech konnte seinerzeit



Selbst in der Dorfschänke ist alles ausgestorben

schon die Herzen einer gewaltigen Fangemeinde für sich erobern. Nach einigen eher unbedeutenden Fortsetzungen erschienen später die beiden Titel *Bane of the Cosmic Forge* und *Crusaders of the Dark Savant*, die beide Meilensteine in der Rollenspiel-Geschichte wurden. Über drei Jahre hatten die Schmiede aus der Sir-Tech



Vom Dorf aus führen vier Wege in verschiedene Teile des Landes

Werkstatt Zeit, um nun endlich ihr neuestes Werk vorzustellen: Wizardry – Nemesis!

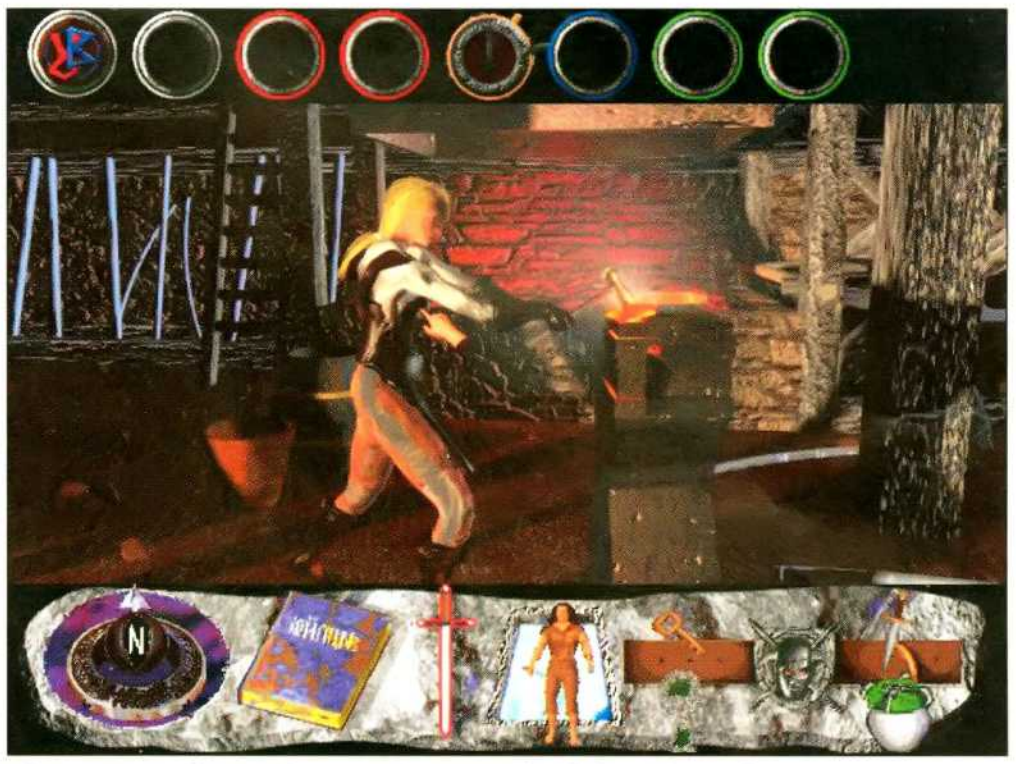
Yin vs. Yang

Was erwarten Sie, wenn Sie ins Kino gehen und sich einen richtig guten Film gönnen? Wahrscheinlich werden Sie genau das erwarten, was der Popcorn verschlingende Fremde neben Ihnen auch erwartet: Eine guten, spannenden Film mit einer fesselnden Handlung. Auch wenn mal wieder Gut gegen Böse kämpft – die Schauspieler machen ihre Sache gut, und die Kulisse sowie die Filmmusik liefern die entsprechende Atmosphäre. So ähnlich läuft auch fast jedes Rollenspiel oder Adventure ab, nur daß hier die Schauspieler oft durch Pixel-Klöpse ersetzt werden und Sie selbst als Protagonist in Erscheinung treten. Auch wenn es nur darum geht, einen Oberbösewicht zu suchen, um ihn einen Kopf kürzer zu machen (also ihn auf die Größe unseres Chef-Reds schrumpfen zu lassen) kann durch die richtige Mischung aus Grafik, Sound und Abwechslung ein spannendes Game entstehen.

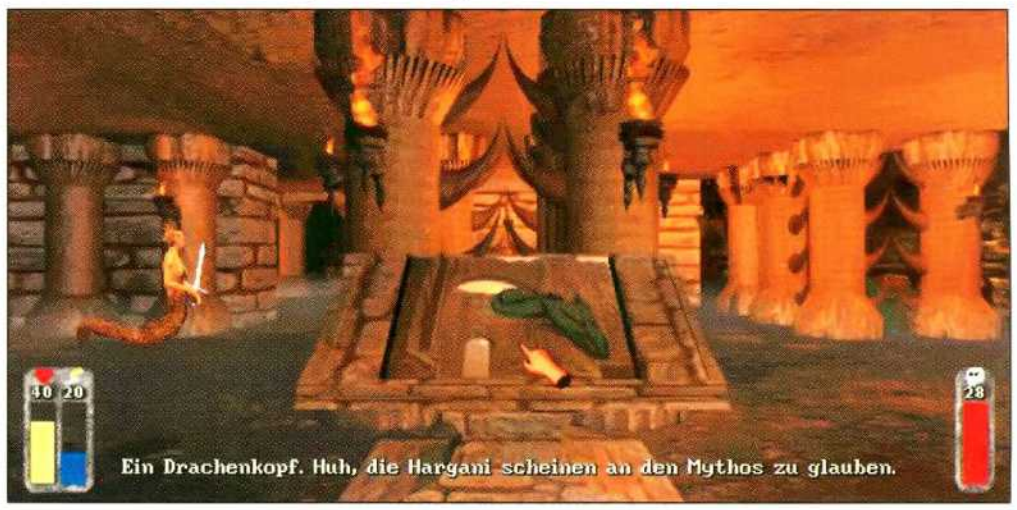
In Wizardry-Nemesis schlüpfen Sie mal wieder in die Rolle des guten Helden (oooooh!), um ein ganzes Land zu retten. Unheimliche Schattenwesen aus einer anderen Welt (grrrrrrrr!) stürzten sich auf alles, was sich bewegt hat (aaaaaargh!) und vertrieben auch den letzten Bewohner Galicans aus seiner ach-so-schönen Heimat (wheeeew!). Und wieder einmal muß für einen Sieg über das Böse (jubel!) ein magisches Amulett gefunden werden (schnüffel...).

RPG oder Adventure?

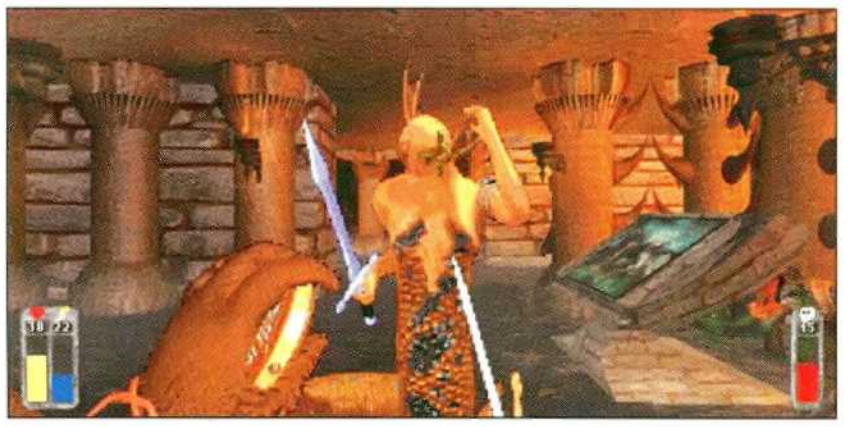
Zwar wird Nemesis eher als Adventure bezeichnet, und doch bietet es zahlreiche Elemente, die ebenfalls auf ein Rollenspiel



Ein S&M-Studio? Nein, nur eine gewöhnliche Schmiede...



Man kann sich noch nicht einmal in Ruhe Bilder ansehen, ohne daß wieder so ein blödes Monster nach Prügel schreit



Hallo, ich bin Martin M.

schließen lassen. Sie können keine Party aus mehreren Kämpfern, Magieren oder Klerikern gestalten, dafür hat ihr magiebegabter Kämpfer seine ganz eigenen Attribute, die er

Nemesis ist eine gelungene Kombination aus RPG und Adventure

im Laufe des Abenteuers erhöhen kann. Leider steigen diese Werte völlig automatisch je nach Einsatz der entsprechenden Fertigkeit, so daß Sie ihr persönliches Charakter-Profil wohl oder übel doch nicht selbst erstellen können. Beim Verteilen von Waffen und Rüstungen hat man jedoch wieder einen gewissen Spielraum zugelassen. Je nach



Eine komfortable Automap-Funktion erleichtert das Vorankommen



Im Inventar ist genauso viel Platz wie im Kopf unseres Kämpfers

Belieben dürfen Sie also selbst wählen, ob Sie die gerade entdeckte Armbrust für einen Fernkampf wählen oder aber mit einem mörderischen Zweihand-Schwert stolpernd durch die Flora und Fauna hoppeln. Wie dem auch sei, gefundene Gegenstände können entweder auf einem der vier freien Plätze des Gürtels gelegt werden, um einen schnellen Zugriff in einem gefährlichen Kampf zu gewährleisten oder aber im umfangreicheren Inventarbildschirm abgelegt werden. Dieser erlaubt zudem eine genaue Betrachtung der Charakter-Werte.

Extrem schwierige Kämpfe mit Monstern (und von denen gibt es eine Menge) sollten also erst in Angriff genommen werden, wenn Sie sich im klaren darüber sind, daß Ihr Held schon stark genug ist. Ansonsten hilft nur noch der Griff zum Heiltrank oder aber ein ruhiges Nickerchen auf dem hiesigen Friedhof (Warum erwarte ich jetzt wieder einen Kommentar seitens des Chef-Reds?).

Anm. des Chefkommentators: Weil Du Deine Nickerchen mitunter auch andernorts machst?

Oder doch ein Action-Game?

Zum Leid vieler RPG-Fans muß ich sagen, daß der Kampfmodus sehr actionlastig ist. Sollten Sie einmal einem Monster gegenüberstehen, hilft nur noch wildes Geklicke mit der Maustaste. Je nachdem, auf welches Körperteil Sie zielen (und hoffentlich auch treffen) werden die Schadenspunkte verteilt. Das kann auf Dauer schon nerven, zumal die Steuerung nicht gerade eine der besten ist und oft einfach nur hakt. Auch die grafische Gestaltung der Schwerthiebe sieht ziemlich verkümmert aus. Im Gegensatz zur sonst so schön gerenderten Spielumgebung, wirkt ein Kampf eher grobkörnig und damit unattraktiv. Interessanter sehen dann schon die ebenfalls gerenderten Filmsequenzen aus, die nicht gerade spärlich gesät wurden. Kein Wunder: Wizardry Nemesis macht sich auf ganzen fünf CDs breit.

Ein ganz besonderes Lob muß man der Sprachausgabe zukommen lassen. Nicht nur, daß die gesamplelten Texte von feinster Qualität sind und perfekt ins Deutsche übersetzt wurden. Zu fast jedem gefundenen Gegenstand oder jedem angeklicktem Objekt liefert Ihr Kämpfer einen mehr oder weniger hilfreichen Kommentar ab. Auch bei der Gestaltung der Zaubersprüche hat man sich etwas besonderes einfallen lassen. Bei einem Heilungsspruch beispielsweise (Element Wasser) schießen zwei gerenderte Hände aus Wasser auf Sie zu und geben ihnen in einem Funkenhagel die entsprechende Energie zurück, je nachdem, wie viele Magiepunkte für den Spruch investiert wurden. Die Animation erinnert hier ein wenig an das Wasserwesen aus dem Film The Abyss, für den das Entwicklungsteam von Industrial Light & Magic die Grafik zauberte.

Erwarten Sie aber bloß nicht die gleiche Qualität, denn Sie haben es hier lediglich mit einem PC und nicht mit einer Silicon Graphics-Workstation zu tun. Fazit: Nemesis ist eine gelungene Kombination aus Rollenspiel und Adventure, spielt sich aber manchmal etwas zäh. Wer Wert auf ansprechende Grafiken legt, wird nicht enttäuscht sein.



Insgesamt gilt es 16 verschiedene Zaubersprüche zu erlernen. Die bereits erlernten werden oben angezeigt

WIZARDRY - NEMESIS

Alternativen:
Wizardry Gold
Sir-Tech ● ca. 100 Mark
Stonekeep
Interplay ● ca. 30 Mark
Auf Lands of Lore 2 warten...

Hersteller: Sir-Tech
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, DOS oder Windows

Pro
Nette Rendergrafiken
Gelungene Soundeffekte

Kontra
Kampfmodus spielt sich etwas schwer
Rätsel sind teilweise zu leicht

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	16 von 20
Sound:	15 von 20

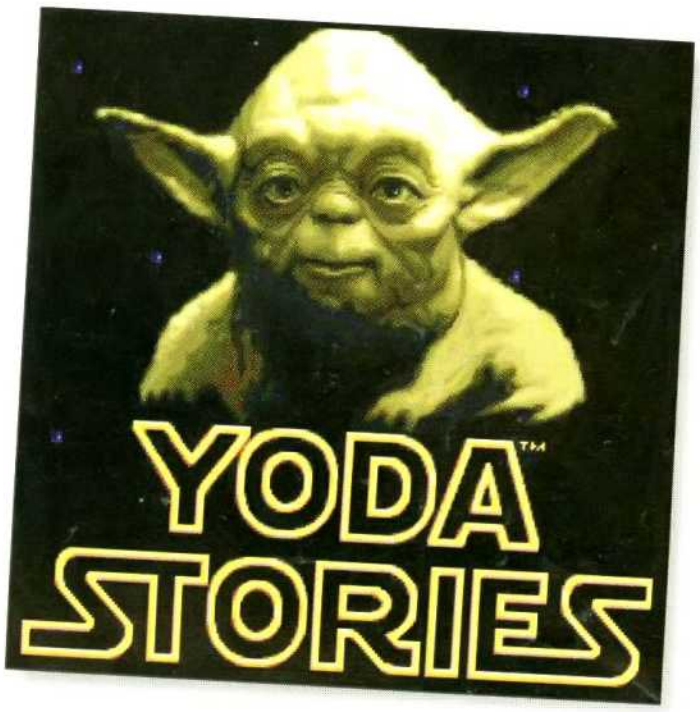
TOTAL: 76

Yoda Stories

In einer fernen Galaxie ist mal wieder der Teufel los. Prompt schnappte sich Thomas Richter seinen alten Kumpel R2-D2 und machte sich auf eine lange Reise.

Es ist kaum zu glauben, wie man mit neuen Computer-Animationen einen längst tot geglaubten Kinofilm wieder zum Leben erwecken kann. So geschehen mit der kompletten Star Wars-Trilogie, die sich jüngst einem Facelifting unterziehen lassen hat. Zwar gab es nur sehr wenige neue Sequenzen zu bestaunen, dennoch gesellten sich zu den hartgesottenen Star Wars-Fans etliche Besucher, die eigentlich selten mit dem verstaubten Filmmaterial konfrontiert wurden. Die Erwartungen wurden durch richtige Werbung immer weiter in die Höhe geschraubt.

Schuld an allem war mal wieder das Team von Industrial Light & Magic, die uns schon mit den genialen Dinosaurier-Animationen in Jurassic Park in den Zustand der Begeisterung setzen konnten. Ähnlich hohe Erwartungen hat man mittlerweile auch bei LucasArts. Schon seit eh und je gilt das amerikanische Softwarehaus als Vorreiter auf dem Markt der guten Adventures. LucasArts griff ebenfalls noch einmal tief in die Trickkiste und machte sich an Star Wars zu schaffen. Das Produkt: Yoda Stories. Die Erwartungen: hoch. Das Spiel: urks!



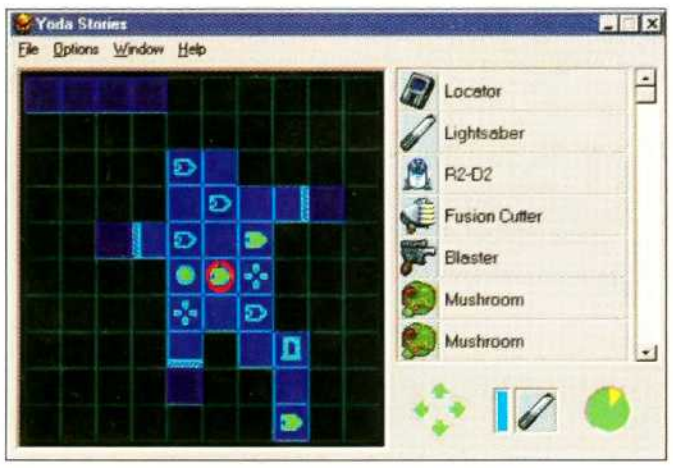
Anm. des Cheflästerers: Ah ja, da hätten wir ja eine Gemeinsamkeit zwischen dem Spiel und seinem Tester gefunden. Die Erwartungen: hoch, der Tester... äh... kann ich noch einen Kaffee haben, bitte?



R2-D2 gibt zu einigen Objekten hilfreiche Kommentare ab



Zu Hause bei Yoda! Das kleine grüne Wesen versorgt Luke mit Aufgaben



Der Locator zeigt Ihnen eine nützliche Übersichtskarte der besuchten Orte

Mini-Luke

Yoda Stories sollte man eher als Appetit-Stiller für den Hunger zwischendurch sehen. Es handelt sich dabei um kein Adventure im herkömmlichen Sinne, sondern um eine Aneinanderreihung verschiedener Mini-Quests im Mini-Fenster-Format. Alles schon mal dagewesen, sagen Sie? Richtig, vor einiger Zeit erschien aus gleichem Hause das nahezu identische *Indiana Jones Desktop-Adventures*. Die Grafik war ziemlich "bescheiden", und der Sound hinkte ebenfalls auf zwei Krücken hinterher. Yoda Stories ist kaum anders. Lediglich Luke Skywalker steht jetzt im Mittelpunkt des Geschehens und möchte von Ihnen durch Dick & Dünn geführt werden.



Willkommen bei den Ewoks! Nein, dabei handelt es sich nicht um japanische Bratpfannen mit elektronischer Energiezufuhr

Aber halt, durch Dünn & Dünn müßte es eher lauten, denn so präsentiert sich der Aufbau des Programms. Das Game-Boy-Fenster

Hinter den Kulissen

Die Ausgabe von 30 Märkern für Yoda Stories hat immerhin einen gewissen Vorteil. Auf der CD liegt nämlich als Bonus "The Making of Star Wars" bereit. Hier wird anhand von zahlreichen Videos, Bildern, Storyboard-Zeichnungen, Interviews und Animationen verdeutlicht, welchen Veränderungen die "neue" Star Wars-Trilogie unterlag. Hauptsächlich geht es dabei um die Animationen der Industrial Light & Magic-Künstler. George Lucas verrät uns zusätzlich, warum er überhaupt jene Veränderungen im Sinn hatte. Aus kommerziellen Gründen? Ach wo...

läßt sich partout nicht vergrößern, und unser putziger Luke erinnert bestenfalls an einen zweibeinigen Mini-Dickmann als an einen Helden, der das Universum vor den imperialischen Streitmächten retten soll (Fehlt nur noch die Anmerkung in der Anleitung, daß "Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen zufällig" sind, sonst könnte man noch annehmen, man hätte unseren Chef-Red eingescannt. Anm. d. Red....).

Anm. des Chefanmerkers: Jetzt fängt der auch noch mit geklammerten Anmerkungen an. Auch für Dich gilt eine eigene Endung, wir nehmen künftig vier Punkte (mehr ist das Gesagte auch nicht wert).

Also ehrlich, was mir hier über den Screen flimmerte, war schon nicht mehr witzig. Fuchtelt unser blondes Milchgesicht mit seinem Lichtschwert herum, drängt sich einem unwillkürlich der Gedanke auf, daß Luke beim



Teleporter beschleunigen die Reise durch fremde Landschaften



Im Schnee ist Luke nicht versunken – aber geschrumpft ist er!

Wasser lassen eine Starkstromleitung erwischt hat.

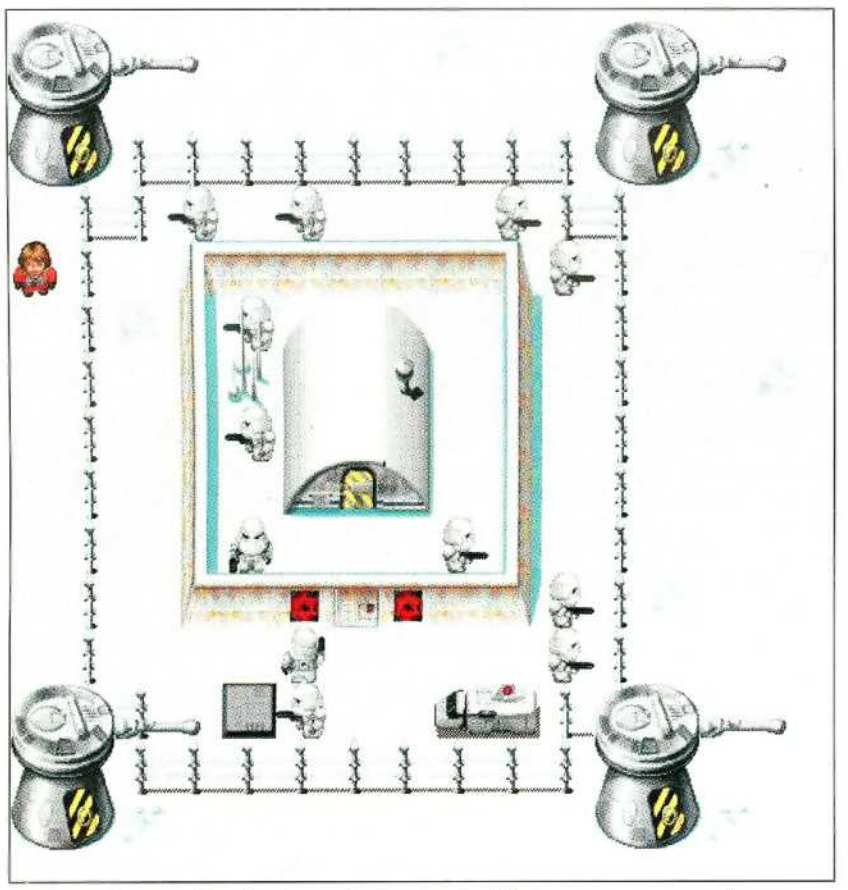
Anm. des Chefguckers: Wie passend ist doch die nächste Zwischenüberschrift:

Dabei die Lupe nicht vergessen!

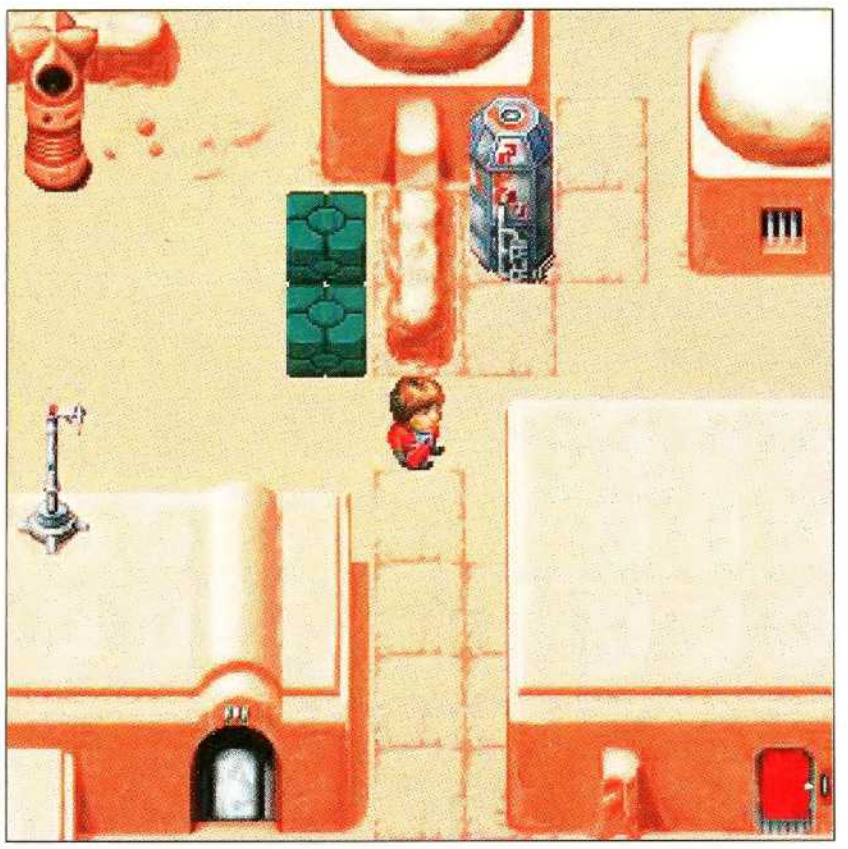
Falls es doch jemanden geben sollte, der nicht die Finger von diesem genetisch defektem Game lassen kann, der sollte sich nicht nur eine Lupe wegen der mickrigen Grafik, sondern auch gleich einen Gehörschutz zulegen. Soundmäßig gibt es zwar genauso wenig zu hören wie bei der Schweigeminute auf einer Beerdigung, aber wenn es dem kränkelndem Spiel doch mal gelingen sollte, Ihre Lautsprecher-Membrane in Schwingungen zu versetzen, dann klingt dies einfach nur lächerlich. Besiegte Gegner lösen sich nach einem Schwerthieb oder nach Beschuß mit einer Laserwaffe einfach mit einem ulkigen "PLOPP" auf.

Anm. des Chefploppers: Stimmt, ist irgendwie öde. Mir wäre ein FLUTSCH, GLUCKS, ZIPP, TACK oder TSCHING auch lieber gewesen.

Da spenden auch die wenigen gesampleten Ausschnitte aus dem Original-Soundtrack keinen Trost. Aber wie heißt es doch so schön: "In space, no one can hear you scream!"



Animationen in der Landschaft sind hier genauso selten anzutreffen wie Kakteen in der Eiswüste



Kleine Kisten können verschoben werden. Meistens findet man darunter einige nützliche Dinge

Auftrag fehlgeschlagen

Wenn einem das technische Design von Yoda Stories noch nicht zum Sprung zur Kloschüssel verholfen hat, dann erledigt der Aufbau des eigentlichen Adventures der Rest. Die Missionen sind nämlich fast alle viel zu einfach. Kommt man mal wirklich nicht weiter, dann geht einem schon nach kurzer Spieldauer das ewige Herumgeklickere mächtig auf die Nerven. Yoda Stories kommt in der deutschen Fassung zwar zum wunderbar günstigen Preis von 30,- DM (!) auf den Markt, dennoch sollte diese Investition nur echten Star Wars-Fans vorbehalten sein, denn alle anderen Spieler werden mächtig enttäuscht sein (Die uns

Ähnlichkeiten mit lebenden oder bereits verstorbenen Personen zufällig

vorliegende US-Version kostet gar mehr als das Doppelte im Grau-Import – eine Frechheit sondersgleichen.) Yoda Stories ist ein Billig-Produkt zu einem sagenhaft billigen Preis und gehört deshalb auch in eine Ladenkette mit wenig Anspruch: Lidl.

Anm. des Chefvergifters: Am besten neben die Senftuben...

Alternativen:
Die Filme im Kino und auf Video
Die Postermagazine Star Wars-Helden und Star Wars Schurken – im Handel

YODA STORIES

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 30 Mark

Minimum *(unsere Empfehlung):*
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Billig!

Kontra
Billig!

Spiel-/Dauerspaß:	**23 von 50**
Handhabung:	**4 von 10**
Grafik:	**3 von 20**
Sound:	**5 von 20**

TOTAL: 35

Interstate 76

Auf einem Trip in die Vergangenheit kommt Martin Mirbach gewaltig ins Schleudern. Gut, daß ihm der schwarze Typ mit Afro-Look und Schlaghosen immer wieder aus der Klemme hilft...



Im Training geht's noch sehr beschaulich zu. über uns nur der blaue Himmel



Schall und Rauch! Im Idealfall sieht das Ende eines Duells so für Sie aus

Nun kenne ich die Siebziger ja nur vom Hörensagen. Aber scheinbar hatte die Zeit für alle unmittelbar Beteiligten ihren eigenen Reiz, der sich sogar auf die folgenden Generationen übertrug. Gehen Sie doch mal auf eine siebziger Jahre-Party – Sie werden feststellen, daß der Altersdurchschnitt irgendwo um die Mitte 20 liegt.

Anm. des Chefsiebzigers: Vor allem dann, wenn die Techno-Cover-Versionen großer Hits laufen... grusel.

Und seien Sie ehrlich: Die Musik, die Filme, die Mode, alles war so einzigartig, daß man heute noch auf den ersten Blick sagen kann, aus

Mit diesem Spiel hat das Genre einen weiteren würdigen Vertreter gewonnen

welcher Dekade es stammt. Im Moment ist das 70er-Revival absolut trendy und hip, so daß es eigentlich kaum wundert, daß auch ein Softwarehaus auf die Idee kommt, die schrille Kulisse zu nutzen. In diesem Fall handelt es sich dabei um Activision, die für ihr Rennspiel *Interstate 76* nicht nur die Motoren 20 Jahre alter Autos erneut aufheulen ließen.

Atmosphäre, nicht Handlung

Eine Hintergrund-Story gibt es natürlich auch. Da sie aber eigentlich gar nicht wichtig ist, soll sie an dieser Stelle nur in aller Kürze skizziert werden. Wir befinden uns im Jahre 1976, die Geschichte wurde für unser Spiel dezent umgeschrieben. Im Auftrag der OPEC soll der Auto-Rambo Antonio Malochio die Ölreserven der Vereinigten Staaten in die Luft sprengen. Als die schöne Jade davon Wind bekommt und versucht, den Bösewicht zu stoppen, bringt dieser sie eiskalt um. Als Spieler schlüpfen Sie in die Rolle von Groove Champion (das is'n Name, was?) und kennen nur das eine Ziel: den Tod Ihrer kleinen Schwester zu retten.

Anm. des Chefverschreibers: Wer hier NICHT mehr zu retten ist, steht wohl nunmehr fest...

Zum Glück scheint es auf den Straßen nur so von schwer bewaffneten Boliden zu wimmeln. Jedenfalls stehen Ihnen mit Ihrem Freund Taurus und dem merkwürdigen Skeeter gleich ein Flügelmann und ein unschlagbarer Mechaniker zur Seite. Antonio Malochio, zieh' Dich warm an!

Viel wichtiger als diese zugegebenermaßen etwas hanebüchene Story ist dagegen die Atmosphäre des Spiels. Denn es ist wirklich gelungen, das typische Flair der 70er 'rüberzubringen. Oder zumindest das, was ich mir unter diesem Flair vorstelle. Sie wissen schon, die Sportcoupés mit der nicht enden wollenden Motorhaube, die riesigen Anhänger an schweren Halsketten, die Frisuren, die Sonnenbrillen, die Schlaghosen – eben das ganze Ambiente. Und dazu gehören auch Musik und Sprache. Letztere wird allerdings bei vielen Spielern zum Problem werden. Interstate 76



Wer bremst, verliert. Auch vor einem gelegentlichen Frontalcrash sollten Sie nicht zurückschrecken

gibt es nämlich nur als englische Version, und was da durch die Lautsprecher dröhnt, ist für

Sie müssen das so sehen...

Damit man zu keiner Zeit die übersicht verliert, empfiehlt sich bei *Interstate 76* ein regelmäßiger Wechsel der Perspektive. Folgende Ansichten helfen beim Rasen:



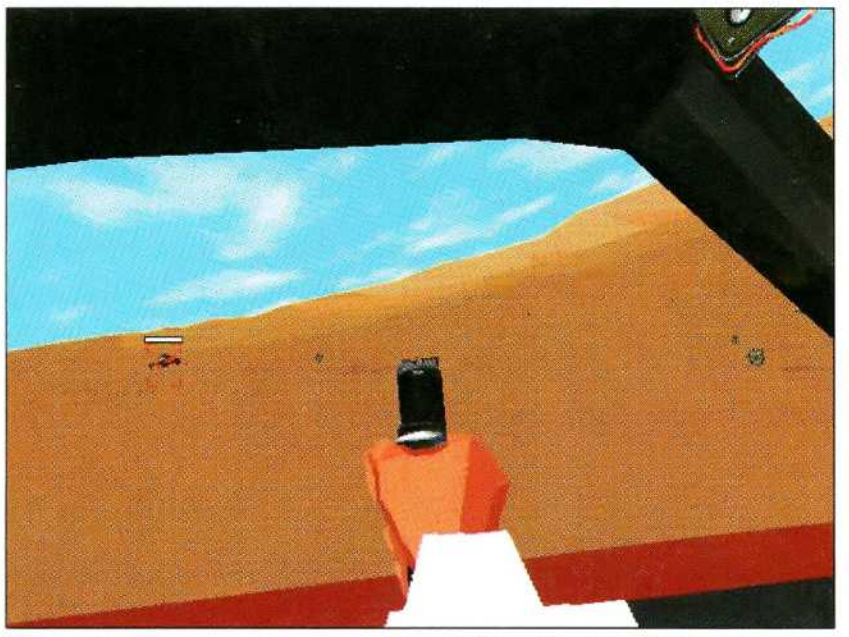
Auch ohne Cockpit werden die wichtigsten Anzeigen eingeblendet. Etwas mehr von der Landschaft sieht man aber trotzdem



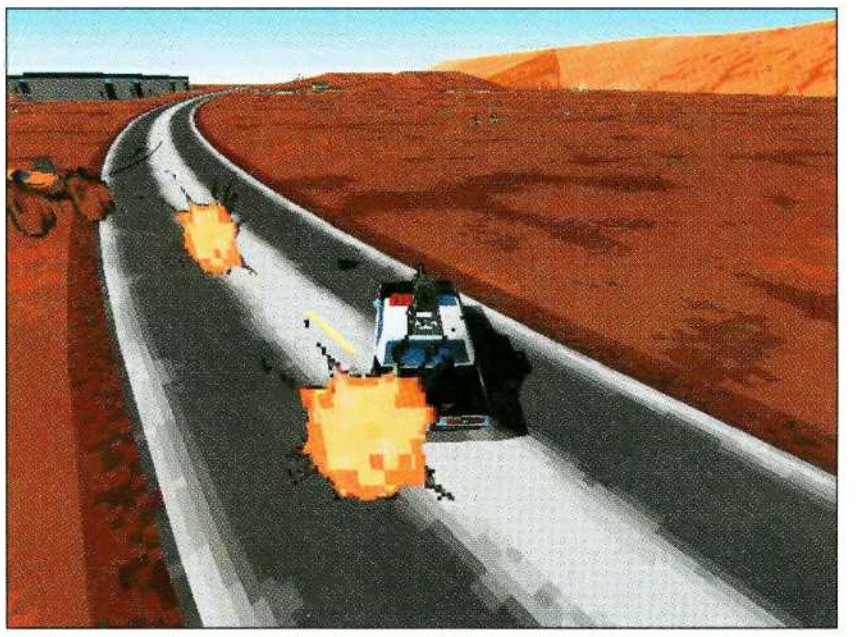
Die Vogelperspektive bietet sich immer dann besonders an, wenn man es mit mehr als einem Gegner zu tun bekommt



Klassisch, mit der Hand am Volant und dem schwarzen Amaturenbrett in der Sonne glänzend, präsentiert sich die Standardperspektive



Das Drive-by-shooting aus dem Seitenfenster ist in diesem Fall ein purer Akt der Verzweiflung. Aber was soll man machen, wenn der Gegner einfach zu schnell für einen ist?



Selbst vor einem Polizeiwagen haben die Schurken keinen Respekt! Hier kriegen wir gerade Haue von vorn und hinten

den sprachkundigen Spieler ebenso amüsant wie für den weniger Kundigen unverständlich. Immerhin wurde bei der Erklärung der Spielfunktionen im Trainingsmodus auf den typischen Slang dieser Jahre fast völlig verzichtet, wodurch zumindest die Steuerung für niemanden ein Mysterium bleiben dürfte.

Ab geht die Post

Und gesteuert wird über Tastatur oder Joystick, wobei eine ganze Reihe hochkarätiger Eingabegeräte (Sidewinder, Thrustmaster, etc.) direkt unterstützt werden. Allerdings klappt sowohl das Fahren als auch das Ballern schon über die Tastatur ganz ausgezeichnet, was besonders hartgesottene Zehn-Finger-Puristen und die Pausenspieler im Büro sehr freuen dürfte. Und wo wir gerade beim Thema sind: Lassen Sie sich von den hohen Hardware-Anforderungen nicht abschrecken. Falls Ihr Chef schon lange kein Geld mehr in schnellere Rechner investiert hat, tut's auch ein P 75 oder notfalls gar ein P 60. Wenn Sie nur bereit sind, die Grafikqualität während Ihrer Arbeitszeit deutlich herunterzuschalten, werden Sie



Interstate 76 ist in jedem Fall den Kaufpreis wert

trotzdem Ihren Spaß mit Interstate 76 haben. Zu Hause, auf Ihrem High-End PC, können Sie dann ja wieder richtig aufdrehen.

Denn so viel ist klar: Erst in hoher Auflösung und bei allen eingeschalteten Details sieht das Spiel wirklich gut aus. Für den Betrieb in einem Fenster muß sogar die Hi-Color-Einstellung (16 bit) aktiv sein. Gerade bei einem Bildschirm jenseits der 17 Zoll-Grenze zeigen sich wieder einmal die Vorteile einer schnellen und mit mindestens 4 MB bestückten Grafikkarte. Dann ist es schon die wahre Wonne, mit einem Affenzahn durch die Wüstenlandschaften des amerikanischen Westens zu heizen und ganz nebenbei diverse Gegner klein zu machen. Vielleicht sollte ich es noch erwähnen, aber eigentlich versteht es sich ja fast von selbst: Ihr Auto können Sie sich geradezu maßschneidern und eingebaute Cheats (Unverwundbarkeit, Endlosmunition) sind auch vorhanden. Für das eine gilt: Auch in einem Streifenwagen sind Sie nicht sicher. Und für das andere: Wer zuviel cheatet, darf zwar weiterspielen, kommt aber nicht ins nächste Level.

So neu wie die 70er

Interstate 76 ist zweifellos ein sehr solides und unterhaltsames Spiel, setzt jedoch keine neuen Maßstäbe. So wie auch die 70er ihren Reiz niemals verlieren werden, wird auch das Genre mit den ballernden Boliden stets seine Fans behalten. Und mit diesem Spiel hat es einen weiteren würdigen Vertreter gewonnen. Besonders im Netz dürfte der Startschuß zu einigen durchzockten Nächten mit Interstate 76 schon sehr bald fallen. Für die nimmersatten Multiplayer gibt es auf der CD sogar einen Level-Editor (wenn auch nur in der Beta-Version), mit dem man sich seine eigenen Szenarien zusammenbasteln kann. Auch wenn es zu einem Spitzenplatz nicht ganz reicht, ist Interstate 76 in jedem Fall den Kaufpreis wert.

INTERSTATE 76

Alternativen:
Necrodome
Mindscape ● ca. 100 Mark
Destruction Derby 2
Psygnosis ● ca. 90 Mark
Battle Race
Soft Enterprises ● ca. 90 Mark

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Rasant und schnell
Originelle Atmosphäre
Gute Steuerung

Kontra
Im Westen nichts Neues
Ohne gutes Englisch entgeht Ihnen was

Spiel-/Dauerspaß:	37 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

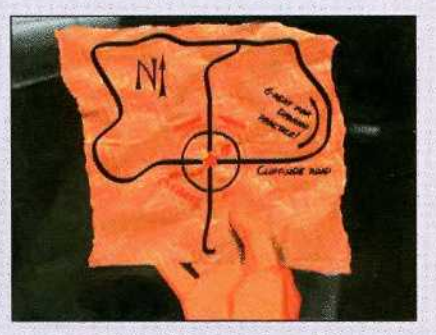
TOTAL: 76

Zettelwirtschaft

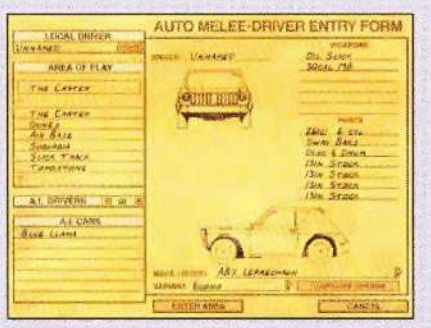
Viele der zahlreichen Spieloptionen und Hilfsmittel wurden als Dokumente ins Spiel integriert. Das können die Rechnungen eines Drive-Ins sein, oder...



...ein Notizzettel mit den zu bewältigen Aufgaben,..



...eine Straßenkarte, die aus besten Seeräuberzeiten zu stammen scheint, oder...



...die detaillierte Beschreibung des gewählten Fahrzeugs, die stark an ein Werkstattblatt erinnert

S.C.A.R.A.B.

Weil er von der Schönheit der Ägypterinnen angetan ist, hat Frank Fischer seinen Jetpack geschultert, um sein Glück vor Ort zu versuchen.



Ein Schutzschild sorgt für die nötige Widerstandkraft



Alles Gute kommt von oben – der Nachschub rückt an!

In Ägypten ist einfach alles anders – die Menschen dort haben eine besondere Art zu gehen, sie können nicht schreiben, sondern malen statt dessen seltsame Bildchen aufs Papyrus. Und die bei uns so seltenen Nur-Dach-Häuser sind dort auch an der Tagesordnung. Besonders, wenn man mal ein paar Jahrtausende zurückblickt, wird deutlich, wie außergewöhnlich die Leutchen dort doch eigentlich waren.

Emsig wie die Ameisen werkelten unzählige Mitarbeiter am künftigen Grabmal ihres Oberhauptes. Dieser liebenswürdige Zeitgenosse war nicht nur König, sondern nebenbei auch noch Gottheit und senkte so die anfallenden Lohnkosten. Statt sich irgendwelche teuren Hunde aus Übersee zu halten, begnügte er sich dann netterweise mit grünhäutigen Exemplaren aus der heimischen Fauna, die nebenbei auch noch für eine kostengünstige Entsorgung unliebsamer Mitarbeiter sorgen (bei uns in der Redaktion erfüllt Brodricks Rottweiler diese Aufgabe. Der Red).

Walk like an Egyptian

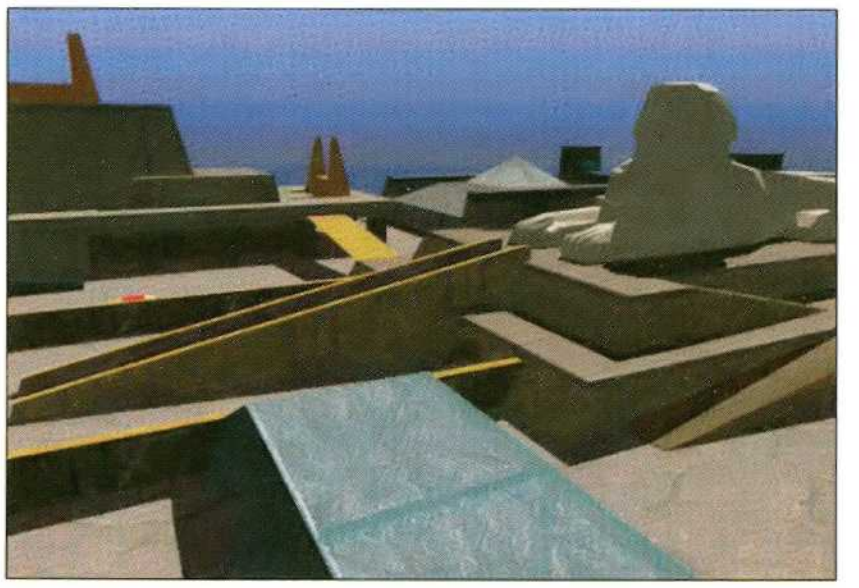
Auch bei Electronic Arts scheint es einen Anhänger der geheimnisvollen Kultur vom Nil zu geben. Wie sonst ist es zu erklären, daß man ein Spiel produziert, dessen Story eine Mischung aus dem Film Stargate und einem Buch von Däniken zu sein scheint. Die Einleitung zu S.C.A.R.A.B. klingt jedenfalls ebenso verwirrend wie mysteriös. In einer fernen Galaxie kämpfen, nur für seelenlose Kreaturen sichtbar, mechanische Götter um die Seelen der Ahnen. Während Osiris und seine übernatürlichen Mannen versuchen, die Kontrolle über das bizarre Szenario zu erringen, ist Ra mit seinen ehrenhaften Recken nur daran interessiert, die Städte und deren Bewohner zu befreien.



Auf Kimme und Korn – oh mein Gott!!!

Sieht man das Spiel zum ersten mal, fühlt man sich unvermittelt in eines der bekannte 3-D-Ballerspiele versetzt. Instinktiv erwartet man hinter jeder Wand einen Gegner und ballert was das Zeug hält. Daß hinter S.C.A.R.A.B. aber trotz dieses Game-Engines etwas völlig anderes steckt, merkt man erst etwas später.

Als stählerne Gottheit bewegt man sich durch die verschiedensten Städte des alten Ägypten. In jeder Metropole gilt es, Türme zu errichten, die entsprechende Energievorräte für die Stadt sammeln. Die Kampfplätze gleichen aus diesem Grund weniger den aus herkömmlichen Spielen bekannten Dungeons, als vielmehr einer riesigen Arena. Produziert man über einen längeren Zeitraum ein ausreichendes Maß an Energie, gilt die Stadt als befreit und man kann sich dem nächsten Level widmen. Natürlich machen einem Ra und seine Blechkameraden das Leben schwer, indem sie ihrerseits ähnliche Pläne schmieden. Geschwindigkeit ist nun ebenso gefragt, wie taktisches Geschick. Wer einfach alle



Die Umgebung wirkt vielleicht ein wenig zu steril

gegnerischen Gottheiten zum dritten Mal eliminiert hat und keine erneute Reinkarnaion mehr stattfinden kann, kann ebenfalls einen Sieg für sich verbuchen.

Mit oder ohne Airbag?

Dem Spieler stehen insgesamt drei verschiedene Roboterklassen zur Auswahl. Die Anubis-Klasse gehört zu den Allroundern unter den Göttern, ist schnell und stabil. Der Sehmet ist ein langsamer, unbezwingbarer



Wer von diesen Herren wird der neue Power-Redakteur?



Dieser Turm muß weichen

Gigant und Horus wiederum ein kleiner Flitzer mit Jetpack. Möchte man die Waffensysteme wechseln, fordert man ganz einfach ein entsprechendes Modul an. Ein Versorgungsschiff wird dann gestartet, das ein entsprechendes Modul über dem vereinbarten Treffpunkt abwirft. Wer sich geschickt anstellt, kann seinen Gegnern sogar die Module wegschnappen, oder das Versorgungsschiff eliminieren. Schlüssel zum Erfolg sind in jedem Falle die Energietürme. Früher oder später wird es ein Gerangel um die Energiereserven geben und die ersten Türme werden fallen. Von diesem Zeitpunkt an erinnert S.C.A.R.A.B. ein wenig an den Klassiker "Capture the Flag".

Ruhe in Frieden

Natürlich wurden auch einige Zusatzideen verwertet. So kann einem zum Beispiel der Aufenthalt im vertrauten Sarkophag die nötige Heilung bringen. Hin und wieder findet man auch das eine oder andere Ankh (die Dinger hängen nämlich nicht nur am Hals von Thomas. Der Red) oder kann sich selbst, wenn gar nichts mehr hilft, in einer zerstörerischen Explosion aufopfern. Was die Waffenauswahl betrifft, haben die Jungs von Electronic Arts sämtliche Register gezogen. Fast 50 verschiedene Systeme stehen zur Auswahl und halten den Spieler für lange Zeit bei Laune. Schilde, Scanner, Röntgenstrahlen und ähnliche Gerätschaften tun ihr Übriges.

Die meisten Städte und Levels stehen erst zur Auswahl, nachdem man an anderer Stelle erfolgreich war. Seine wahren Stärken entfaltet S.C.A.R.A.B jedoch erst im Mehrspielermodus. Ob im Netz, per Modem oder via Internet – das Gerangel um die Energietürme macht einfach doppelt Spaß, wenn man weiß, daß nicht nur ein paar Schaltkreise hinter der anderen Gottheit stecken, sondern ein arglistiger Widersacher aus Fleisch und Blut.

Kult um den Sonnenkult?

Leider hat das Spiel auch einige negative Seiten. So ist die 3-D-Grafik zum Beispiel alles andere als flüssig, und selbst starkbrüstige Systeme kommen hin und wieder ins Stocken. Ein schneller Pentium ist also Voraussetzung für den angehenden Sonnengott. Auch werden Anhänger martialischer Ballerorgien dieser Art wenig Freude am Spiel haben, da es, gerade am Anfang, mitunter etwas zäh ist. Erst wenn man sich entsprechend eingearbeitet hat, Steuerung und Waffensysteme halbwegs kennt, kommt auch die nötige Freude auf. Doch wer weiß, was für Kreise S.C.A.R.A.B. schon bald zum Kultspiel erheben, Vereine bilden und in Wettbewerben um die Pyramidenstädte wetteifern. Die Voraussetzung zum Kultspiel ist auf jeden Fall da.

In einer Zeit wie dieser, in der wirklich neue Spielideen schon zur Seltenheit geworden sind, wirkt es sogar schon ein wenig wie ein Geschenk der Götter. Da sieht man dann sogar über die technisch mittelklassige Seite hinweg.



Der Jetpack ist geschultert – nun geht´s hoch hinaus

Wer also schon immer einmal in antiken Stätten herumstreunen wollte, ein Faible für alte Käfer (der Scarabäus ist ein solcher. Der Red) hat oder sich einmal bei einem netten Spielchen mit seinem Kollegen wollte, wird sein Geld mit S.C.A.R.A.B. sicher nicht in den Wüstensand gesetzt haben. Das obligatorische Probespielen beim heimischen Softwarehändler ist aber dennoch ratsam.



Emmerich hätte an diesem Spiel sicher seine Freude

S.C.A.R.A.B.

Alternativen:
XS – Shield up, fight back
SCI ● ca.90 Mark

Iron and Blood
(Review in dieser Ausgabe)
Acclaim ● ca 90 Mark

(indi)
ID Soft ● ca. 60 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Gute Mehrspieler-Modi
Innovativer Genremix

Kontra
Schwaches 3-D-Engine
Anfangs etwas zäh

Spiel-/Dauerspaß:	**43 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 82

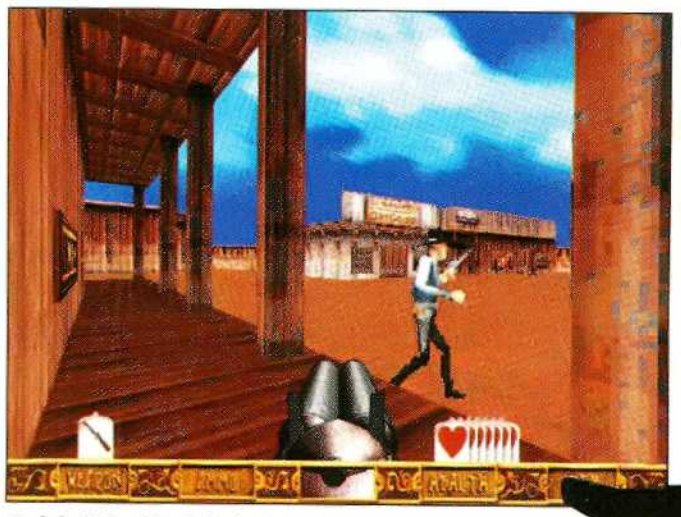
Outlaws

Gerade wollte es sich Thomas Richter in seiner Gruft gemütlich machen, da ertönt auch schon ein Hilferuf aus dem fernen Westen. Mit Revolver und Cowboy-Hut ausgerüstet, stürzte er sich sogleich ins Abenteuer.

"Jedes Böhnchen gibt ein Tönchen!", lautet ein altes Sprichwort. Ob blaue Bohnen auch für unangenehme Töne sorgen, ist wissenschaftlich jedoch noch nicht bewiesen worden. Zumindest sorgen sie auch schon in einer kleinen Dosis für einen unangenehmen Tod. Wenn es darum geht in einem Spiel die Hauptrolle eines Wildwest-Sheriffs zu übernehmen, dann gibt es nach einer gewissen Spieldauer auch noch Töne anderen Ursprungs. "Kannst Du nicht mal die Kiste ausmachen und Dich mal wieder um mich kümmern?" schallte es erbarmungslos aus dem tiefen Rachen meiner gierigen Freundin, die sich mit ihren Fäusten wirbelnd hinter mir aufbäumte.

Anm. des Chefspanners: Im Interesse aller männlichen Leser über 18 fordere ich für die kommende Ausgabe eine genaue Definition des Wortes "gierig".

"Aber Schatz, ich teste gerade LucasArts' neues Action-Adventure Outlaws." – PAFF! – "Aua!" – Na ja, eines zumindest habe ich daraus gelernt: So gut ein Spiel auch sein mag, vernachlässige niemals Deinen Lebensgefährten, sonst geht es Dir schlechter als einem PC nach der Installation von Win95!



Schleich di', ich krieg di'



Schießen – oder ich bleibe stehen!



Rauchende Colts

Wildes in 3D

LucasArts hat diesen Monat zweimal zugeschlagen. Im vorliegenden Fall nahm sich das amerikanische Softwarehaus einer Thematik an, die mittlerweile auf dem Spielemarkt etwas in Vergessenheit geraten ist. Mit Outlaws werden Sie direkt als Hüter für Gesetz und Ordnung in den alten wilden Westen verfrachtet. Man könnte es schon fast bedauern, daß es kein reines Adventure ist, denn Outlaws ist einer von den mittlerweile 1001 3-D-Shootern auf dem Markt. Eines hat Outlaws seinen Vorfahren dennoch voraus: Die Action wird immer wieder mit genialen handgezeichneten Zeichentrick-Animationen aufgelockert. Die Qualität jener Kurzfilme kann durchaus mit der eines Disney-Films verglichen werden.

Man rennt auch nicht einfach nur von Level zu Level, sondern die komplette Storyline hangelt sich an einem roten Faden hinauf. In der Rolle von Ex-Marshall James Anderson schwören Sie auf Rache, als dieser Zeuge eines unglaublichen Verbrechens wird. Seine Farm wurde von Gangstern niedergebrannt, die Ehefrau ermordet und seine kleine Tochter entführt. Und das alles nur, weil er sein kostbares Land nicht an einen skrupellosen Eisenbahnbaron verkaufen wollte. Wie dem auch sei, jetzt sind Sie an der Reihe. Füttern Sie alle Gesetzlosen mit Blei und bleiben Sie auf der Fährte Ihrer verschwundenen Tochter.



Aus alt mach neu

Zwar liest sich die Story so schön wie ein Karl May-Roman, aber dennoch hat Outlaws einen großen Schönheitsfehler unterm Hut. Die 3-D-Engine (die eigentlich kein echtes 3-D liefert) sieht ziemlich bescheiden aus. In einer Auflösung von 320x200 wird einem nicht nur ein wahres Pixel-Feuerwerk geboten, sondern auch miserabel animierte Gegner-Figuren. Im SVGA-Modus sieht zwar alles einigermaßen besser aus, aber für diese Auflösung reicht ein



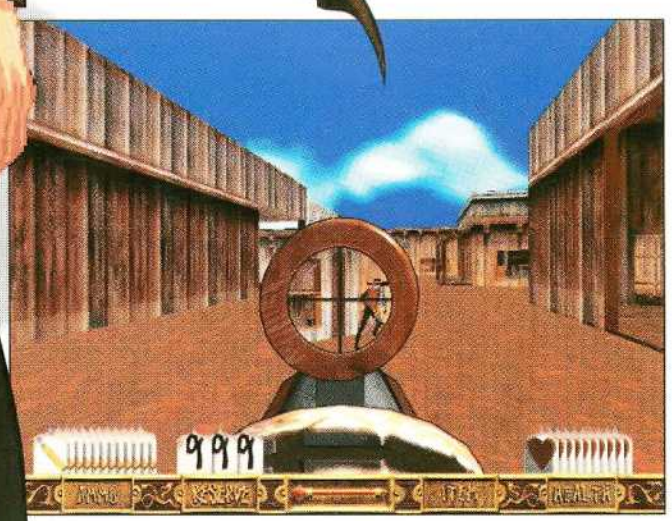
gewöhnlicher Pentium mit 100 MHz schon nicht mehr aus. Die Qualität der Grafik ist einfach vollkommen veraltet. Zum guten Glück haben die Programmierer mit viel Liebe zum Detail trotzdem ein interessantes Wildwest-Spielchen geliefert.

Es macht einfach einen Mega-Fun, mit einer Waffe durch verlassene Städte zu rennen und alles nieder zu knallen, was sich einem in den Weg stellt. Aber ein wenig sollte man schon auf die Zivilbevölkerung achten, die einem leider ständig in die Quere kommt. Das Waffenarsenal reicht von einer gewöhnlichen 45er Pistole über eine doppelläufige Schrotflinte bis hin zum durchschlagenden Dynamit. Ständig muß man seine Munitionsvorräte auffrischen, sonst ist es mit der Schießerei vorläufig vorbei und Gegner müssen mit der bloßen Faust oder dem Messer bekämpft werden.

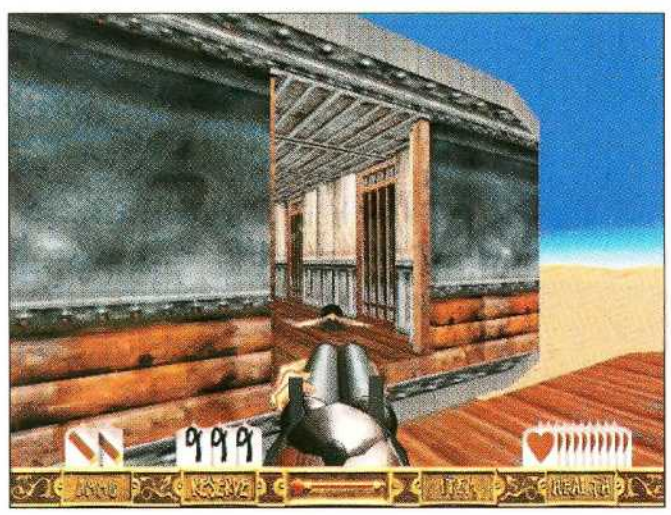
Im dritten Spielabschnitt wird sogar eine Fahrt mit einer Eisenbahn geboten. Hier saust man von Abteil zu Abteil, genehmigt sich sogar einen Spaziergang auf dem Dach des Zuges und erfreut sich an der vorbei rauschenden Landschaft. In jedem Spielabschnitt gibt es eine Menge zu entdecken. Unter anderem müssen Schlüssel gefunden werden, ohne die ein weiterkommen nicht möglich ist. Oder aber man schlägt sich durch einen verwinkelten Canyon und geht dabei sogar so manches Mal Baden um tiefer gelegene Schleusen zu öffnen. Abwechslung ist also geboten!

Ausgefeilter Mehrspieler-Modus

Neben dem eigentlichen Adventure-Modus gibt es noch zahlreiche Einzelmissionen, in denen gesuchten Ganoven das Handwerk gelegt werden muß. Outlaws geht zudem als eines der ersten LucasArts-Games an den Start, das eine reichhaltige Auswahl an Mehrspieler-Modi bietet. Neben den gewöhnlichen Netzwerk-Verbindungen können Sie sich sogar mit Freunden aus dem Internet duellieren. Geboten werden die allseits bekannten Varianten: Deathmatch, Team Play, schnapp den Typen mit dem Huhn (im Ernst) oder der Klau der gegnerischen Fahne. Outlaws kann sehr viel Spaß machen, wenn man sich nicht an der etwas altmodischen 3-D-Grafik stört. Das Spiel selbst ist zwar nicht der Hit, dafür aber die Musik. 15 Soundtracks (komponiert von Clint Bajakian) verpassen dem ganzen Spektakel den richtigen Schliff. Die Qualität der Songs ist dabei so hoch, daß man sich ihnen kaum entziehen kann. Wer vom Kauf des Spiels absieht, der sollte sich zumindest mal die Soundtrack-CD (gibt's separat) anhören!



Der Kandidat hat 99 Punkte



Nanu, wo isser denn hin?

OUTLAWS

Alternativen:
Blood (Shareware)
Monolith ● *kostenl. Internet-Download*
Besuch der Karl May-Festspiele
Alte Spaghetti-Western im TV

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
P60 (P90 für Multiplayer),
16 MB RAM, SVGA,
16-Bit-Soundkarte, Win95 (DirectX)

Pro
Abwechslungsreiches Gameplay
Gelungene Mischung aus Action und Adventure

Kontra
Veraltete 3-D-Engine

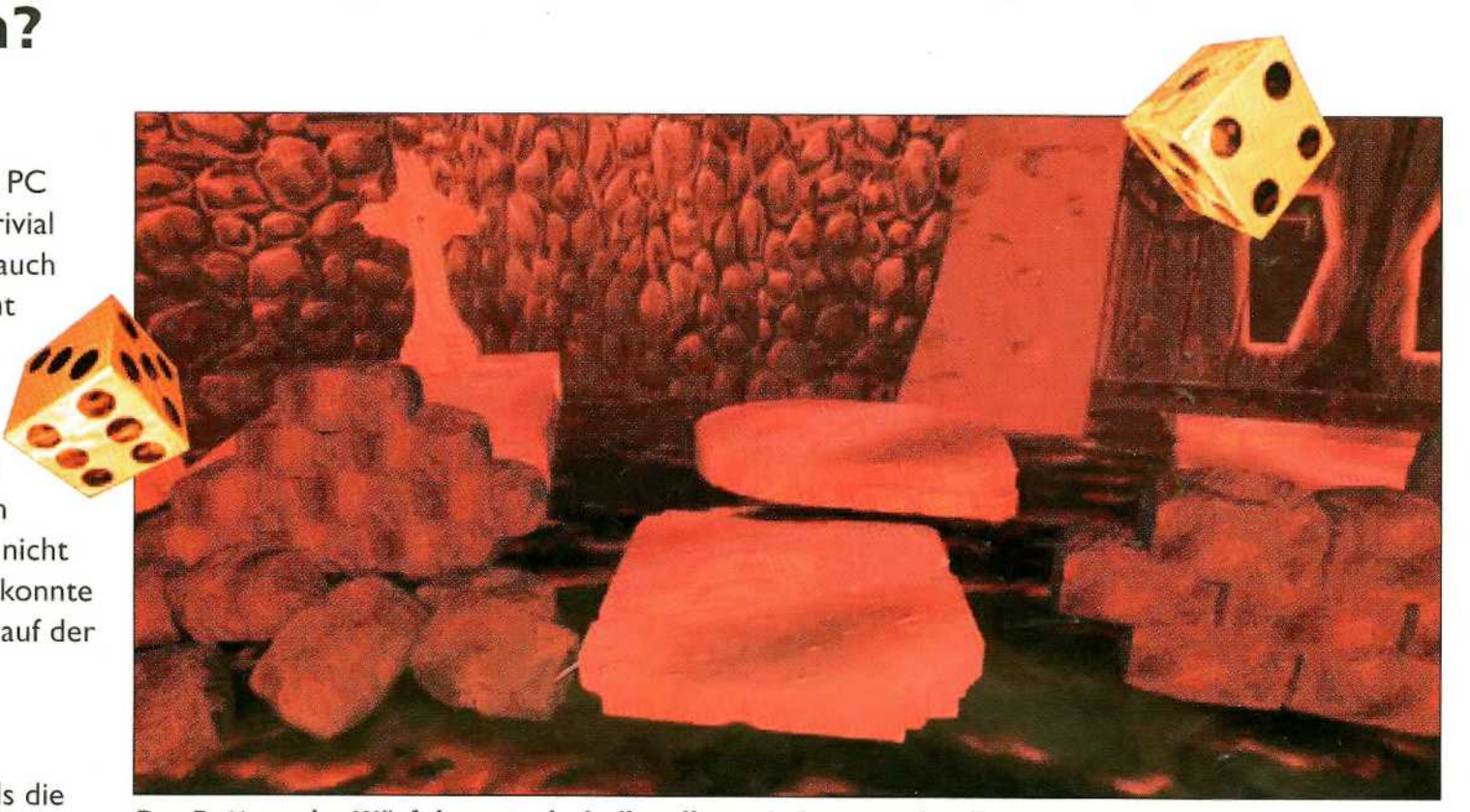
Spiel-/Dauerspaß:	**43 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**19 von 20**

TOTAL: 85

Atmosfear

Angeblich fürchtet Martin Mirbach weder Tod noch Teufel. Aber ob ihm auch Spinnen, Schlangen, Dunkelheit und große Höhen nichts ausmachen?

Es ist wieder soweit. Ein weiteres Brettspiel hat seinen Weg auf den PC gefunden. Nach Schach, Cluedo, Trivial Pursuit und vielen anderen kommt nun auch *Atmosfear* auf den trauten Schirm. Nimmt man verwandte Genres wie Glücksrad, Skat oder Wortspiele mit hinzu, gibt es fast kein traditionelles Spielschema mehr, daß sich nicht auch am Computer ausprobieren ließe. In den meisten Fällen konnten solche Umsetzungen allerdings nicht überzeugen, schon das reine Spielgefühl konnte sich mit dem Original nicht messen. Ob auf der "Anderen Seite" alles anders wird?



Das Rattern der Würfel nervt, deshalb sollten Sie immer schnell zum Zuge kommen

Aller Anfang ist schwer

Atmosfear ist natürlich nichts anderes als die PC-Umsetzung des bekannten Brettspiel-Klassikers. Der hat sich übrigens weltweit schon mehr als zwei Millionen mal verkauft hat und zwischenzeitlich sogar als Video-Variante erschienen ist. Das PC-Spiel versucht nun,



Was verbirgt sich hinter diesem Tor? Ein neugieriger Blick wird vielleicht mit Punktabzug bestraft!

beide Elemente miteinander zu verbinden und legt sogar noch eine Schüppe drauf: Mit in der Packung befindet sich eine CD mit düsterer Spezialmusik, die, im Hintergrund gespielt, für zusätzliches Gruseln sorgen soll. Außerdem empfehlen die Hersteller auf einem separaten Beipackzettel, ein paar Freunde einzuladen, etwas zu essen bereitzustellen und für eine gedämpfte Atmosphäre zu sorgen. Ob sich dieser Aufwand lohnt?

Kenner des Brettspiels werden mit dem Einstieg keine Mühe haben. Alle anderen bekommen dagegen schon gleich zu Beginn des Spiels einen Knüppel zwischen die Beine geworfen. Nach der Spielanleitung sucht man nämlich vergebens. In der Packung finden sich neben den Systemanforderungen und Installationshinweisen lediglich die Karten mit der Beschreibung der sechs Spielfiguren. Erst auf der CD wird man fündig, allerdings handelt es sich bei der Manual-Datei um eine ebenso unübersichtlich zusammengestellte wie

Um den großen Tisch versammelt macht Atmosfear immer noch am meisten Spaß

schlampig dahingeschluderte Anleitung. Trotzdem wird gerade der Anfänger keine andere Wahl haben, als sich das Machwerk auszudrucken und während des Spiels neben den Monitor zu legen. Irgendwie muß man ja schließlich anfangen...

Erst wenn man begriffen hat, wie das Spiel funktioniert, beginnt der eigentliche Spaß. Die Spielregeln können hier zwar nicht annähernd wiedergegeben werden, Nichtwissern sei jedoch verraten, daß es sich bei Atmosfear um eine Mischung aus strategischem Würfellaufspiel und einer erheblichen Portion Glück handelt. Es gilt, auf verschiedenen Spielfeldern Schlüssel zu sammeln, sich mit dem geheimnisvollen Torhüter zu messen und diesen schließlich zu besiegen. Atmosfear kann zwar auch allein gegen den Computer gespielt werden, macht dann aber in der Tat nur halb so viel Spaß. Man sollte wirklich versuchen, möglichst nahe an die maximale Spielerzahl heranzukommen – und das sind immerhin sechs.

Nur keine Angst

In technischer Hinsicht ist die Verwandlung des Spiels durchaus gelungen. Eine große Rolle für

Dunkle Gestalten

Fans des Spiels kennen Sie bereits, die Hauptfiguren, für die man sich als Spieler entscheiden muß. Es gibt insgesamt sechs, drei davon lernen Sie jetzt kennen.



Anne de Chantraine, die Hexe



Baron Samedi, der Zombie



Hellin, der Poltergeist

Film ab!

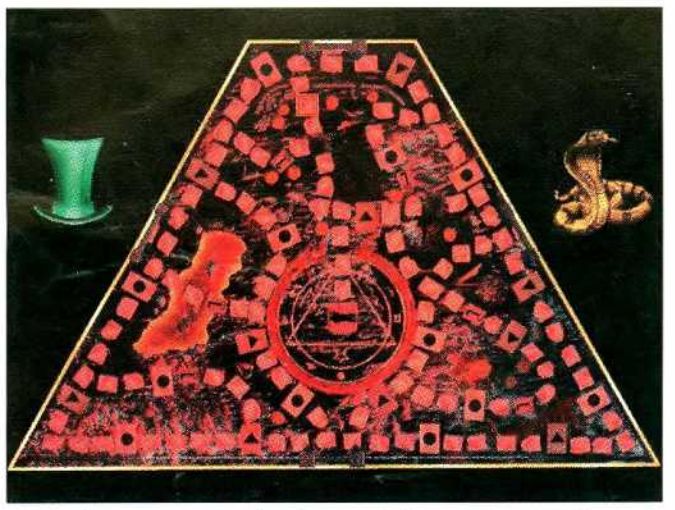
Auch wenn sie nach mehrmaligem Ansehen nerven, tragen die düsteren Videos gerade zu Anfang entscheidend zur Atmosphäre des Spiels bei. Einige Bilder daraus wollen wir Ihnen deswegen unkommentiert zeigen:



das Gameplay spielt natürlich der Zufallsgenerator, sei es für die Würfel oder für die Erfolgsaussichten der kleinen Zwischenspiele, zu denen Sie der Torwächter

Nur der Preis läßt mich bis ins Mark erschaudern

immer wieder herausfordert. Auf einer Skala von 0 bis 100 kann man zu Spielbeginn den Schwierigkeitsgrad einstellen. Ob am einarmigen Banditen oder bei einer Partie 17 & 4, das Resultat reicht von "ich gewinn' auf jeden Fall" bis "absolut unfair". Es braucht



Auf einer Karte wie dieser können Sie sich zwischendurch immer wieder orientieren



Jedes Symbol steht für eine Spielfigur, die freie Auswahl haben Sie jedoch nicht

schon einige Spielrunden, bis man die für sich selbst optimale Einstellung herausgefunden hat.

Wirklich gelungen sind die Grafiken, allesamt der düsteren, phantastischen Atmosphäre des Spiels entsprechend. Als Spielbrett dienen verschiedene sehr skurille Locations, von einer Art Rummelplatz bis zum verfallenen Friedhof. Zahlreiche Überraschungen, etwa Stürze aus großer Höhe oder düstere Geheimnisse hinter verschlossenen Türen, werden ebenso durch sehenswerte Videos dargestellt wie die anfängliche Vorstellung der Spielfelder. Und damit man in der ganzen Dunkelheit die Übersicht nicht verliert, läßt sich jederzeit eine Karte einblenden, auf der man seinen gegenwärtigen Standpunkt gut erkennen kann. Aber immer daran denken: Sie spielen auch gegen die Zeit!



Sechs Schlüssel brauchen Sie, um dem Jenseits zu entkommen

Der Sound paßt sich der Stimmung sehr gut an. Die deutsche Stimme des Torwächters überzeugt mit jedem Satz, auch wenn man sich schon bald nur noch durch die zu vielen Wiederholungen klickt. Von den zahlreichen gelungen Effekten nervt eigentlich nur das ewige Rappeln der Würfel, dessen Länge allerdings von der Entschlossenheit des Spielers abhängt. Gespart wurde lediglich an der Musik. Die vorhandenen Stücke sind zwar schön und gut, doch sind es für meinen Geschmack einfach zu wenig. Die



Welche dieser Ängste berührt Sie am meisten? Hier dürfen Sie wählen...

Entwickler des Spiels werden schon wissen, warum sie eine zusätzliche Audio-CD in die Packung gelegt haben.

Die ewige Frage

Wie immer an dieser Stelle, folgt zum Schluß die Masterfrage: Warum sollte man Atmosfear für den PC kaufen und damit dem Brettspiel das Nachsehen geben? Ehrliche Antwort: Ich weiß es nicht. Es sprechen im Gegenteil viel mehr Gründe dafür, die Dinge auch weiterhin auf den Tisch des Hauses zu legen. So schön die Videos auch sein mögen, schon nach der zweiten Runde klickt man sie ebenso weg wie die vielen Sprachfloskeln. Bei mehreren Spielern führen die Ladezeiten zu Verzögerungen, die man vom Brettspiel überhaupt nicht kennt. Und allein gespielt verliert Atmosfear sowieso schnell seinen Reiz. Zu mehreren bleibt bei dem Gedränge vor dem Bildschirm und dem ständigen Weiterreichen der Maus keine Zeit für Beklemmungsgefühle. Nur der Verkaufspreis von knappen 100 Talern läßt mich bis ins Mark erschaudern. Da lob' ich mir den gemütlichen Abend mit Freunden – bei Kerzenschein und rotem Wein um den großen Tisch versammelt macht Atmosfear immer noch am meisten Spaß.

Alternativen:
Chessmaster 5000
Mindscape ● ca. 90 Mark

Cluedo
Hasbro Interactive ● 99,95 Mark

Skat 2095
CreaTeam ● 129 Mark

ATMOSFEAR

Hersteller: Tring / QED
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
486 DX 33, 4 MB RAM, SVGA, Windows 3.1

Pro
Gute Atmosphäre
Schöne Videos

Kontra
Wegklicken und Wartezeiten stören den Spielfluß
Kann die Vorlage nicht erreichen
Wo ist die Anleitung?

Spiel-/Dauerspaß:	**25 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 62

Harvest of Souls

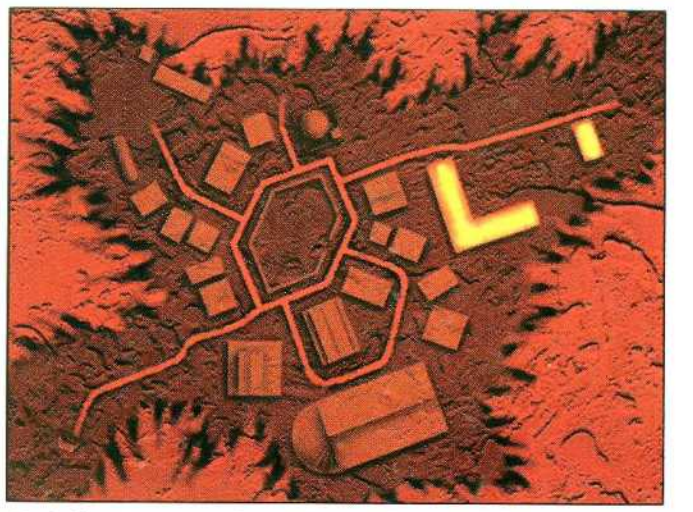
Martin Mirbach traut seinen Ohren nicht. Aber genau die braucht er, um in dem neusten Adventure von Sierra weiterzukommen.



Am liebsten würde ich ihm jetzt den Baseball-Schläger über die Birne ziehen

Auf'm Dorf ist alles anders, ich sag's ja immer wieder. Jeder weiß alles über jeden, für ein kleines Schäferstündchen muß man vorher ordentlich fensterln und wenn ein Fremder in die Ortskneipe tritt, verstummen sämtliche Gespräche und die Volksmusik. In manchen Dörfern wohnen sogar ausschließlich Leute mit Wasserkopf, abstehenden Ohren und dumpfem Blick. Eine Folge über Generationen gepflegter Inzucht, ganz klar. Gegen die Zustände im amerikanische Wüstenkaff Cyclone sind das aber alles nur Kinkerlitzchen.

Dabei war das Städtchen im Herzen Arizonas früher ein ganz beschaulicher Platz. Durch ergiebige Silberadern zu Wohlstand gekommen, lebten die Einwohner über Jahrzehnte in friedlichem Miteinander. Dann geschah irgend etwas Geheimnisvolles, über das heute niemand mehr spricht.



Auf der Karte reisen Sie in Windeseile von Ort zu Ort

Seitdem klebt der Ruf des Bösen an der Stadt, kein Fremder traut sich freiwillig mehr hierher. Bis auf Sie. Und Sie haben ja keine Ahnung, was da auf Sie zukommt.

Hallo, ist da jemand?

Sie kommen nach Cyclone, um mit einer befreundeten Band ein paar Musikvideos aufzunehmen. Aber als Sie in dem Kaff eintrudeln, ist niemand da, um sich mit Ihnen zu treffen. Die Bewohner der Kleinstadt verhalten sich Ihnen gegenüber etwa so freundlich und zuvorkommend wie ein auf Kehle dressierter Pitbull. Für eine Übernachtung im Motel dürfen Sie 37,50 Dollar berappen, was Ihr Barvermögen auf exakt ein Sechzehntel dieser Summe schmelzen läßt. Unter diesen großartigen

Es macht Spaß, sich lange mit diesem Spiel zu beschäftigen

Voraussetzungen beginnen Sie die Suche nach Ihren Freunden. Hoffentlich gefällt es Ihnen in Cyclone. Denn falls Sie es nicht schaffen, die anderen zu finden und dabei auch noch zu überleben, werden Sie nie mehr hier wegkommen.

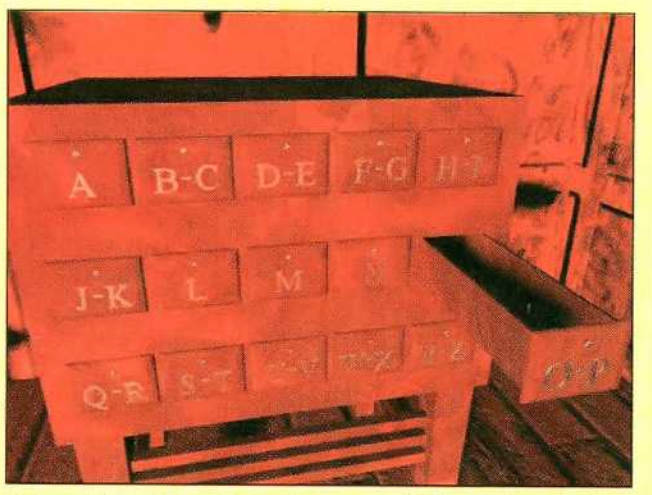
Die Hinweise, die Sie finden, sind anfangs äußerst spärlich gesät. Was Ihnen Ihre Freunde da hinterlassen haben, ist lückenhaft und wenig hilfreich. Da hilft nur eigene Recherche. Und dabei stoßen Sie auf historische Ungereimtheiten und uralte Indianerlegenden. Schließlich geschieht sogar

Rätselhaftes Arizona

Es gibt natürlich auch ganz konventionelle Rätsel in *Harvest of Souls*. So wie diese hier:



In Cyclone verschwinden die Leute wie am Fließband. Werden Sie sie finden?



Ohne intelligenten Cursor müßten Sie all diese Fächer durchsuchen

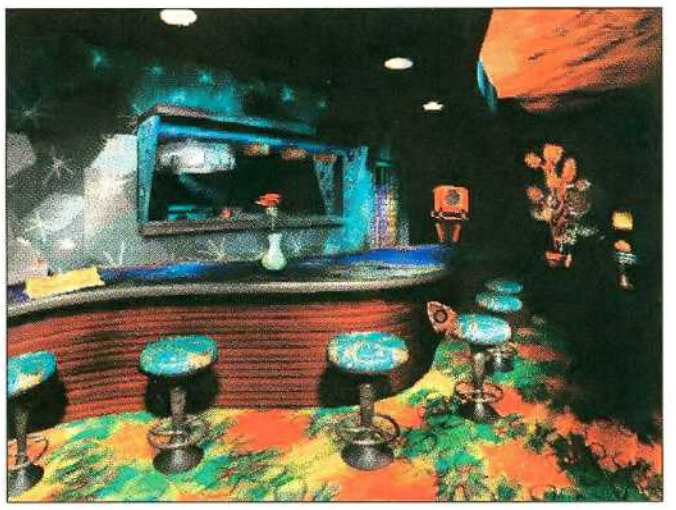


Dieses Rätsel können Sie modifizieren und per E-Mail verschicken



Die Kasse geht nicht auf: Ein Alptraum für jeden Tankstellenräuber

ein Mord, je weiter Sie kommen, desto verworrener wird die Geschichte. Hinweise erhalten Sie auch von den Kachinas. Diese Geisterboten der ehemals im nahegelegenen "Schlund des Teufels" ansässigen Pueblo-Indianer, sind aber nicht immer verläßlich



Der Platz eines Mannes ist die Theke



Auch in einer ansonsten reizlosen Speisekarte könnte ein wichtiger Hinweis versteckt sein

und treiben mitunter üble Späße mit Ihnen. Und dann ist da noch Darkcloud, eine seltsames Geisterwesen, das alle Ihre Schritte zu überwachen scheint.

Mit Musik geht alles besser

Glück im Unglück, daß Ihre Freunde schon ein paar Musikvideos aufgenommen haben, die Sie sich auf dem Fernseher im Motel ansehen können. Darin sind nämlich versteckte Botschaften enthalten, die Sie entscheidend weiterbringen. Sämtliche Audio-Tracks des Spiels sind also nicht nur abwechslungsreich und hörenswert, sondern für die Handlung von enormer Bedeutung.



Der Typ ist ja fast so abgemagert wie Kollege Fischer. Ob der auch aus Hessen kommt?

Damit Sie das Böse hören, noch bevor Sie es sehen können, hat Sierra eine brandneue, Dynamic Panning genannte Technik entwickelt, die Raumklang simuliert und sich Ihrer Blickrichtung anpaßt. Wenn Sie also nach links sehen (im Spiel natürlich), schwenkt auch das, was Sie gerade aus den Lautsprechern hören, in diese Richtung.

Umsehen können Sie sich übrigens überall und in jede Richtung. Freie 360°-Beweglichkeit, Renderanimationen und düstere, manchmal surreal wirkende 3-D-Grafiken lassen schnell vergessen, daß Harvest of Souls auf der Mindestkonfiguration nicht ruckfrei läuft. Absolut flüssig kommt dagegen den Schauspielern ihre Sprachausgabe über die Lippen, neben der Musik ein weiteres Plus des Spiels. Da sich in einer deutschen Version der Soundtrack nicht ändern wird, bleibt bloß zu hoffen, daß auch für die Lokalisierung fähige Sprecher gefunden werden. Aber das hat Sierra bisher ja fast immer geschafft.

Die Handhabung klappt tadellos, zusätzlich zu den genretypischen Möglichkeiten hat man sich aber noch einiges einfallen lassen. Der intelligente Cursor, der sein Aussehen verändert, sobald der Spieler mit einer Person oder einem Gegenstand interagieren kann, läßt sich jederzeit abschalten. So haben Hardcore-Freaks eine zusätzliche Nuß zu knacken, und eine dicke noch dazu.

Außerdem lassen sich einige der Puzzles umbauen und per E-Mail an gute Freunde verschicken. Mit denen können Sie während des Spiels auch chatten, wo Sie doch gerade schon im Internet sind. Ach ja, eine Landkarte mit deren Hilfe Sie zuvor bereits besuchte Locations im Nu erneut aufsuchen können, gibt es im Gegensatz zum Vorgänger auch.

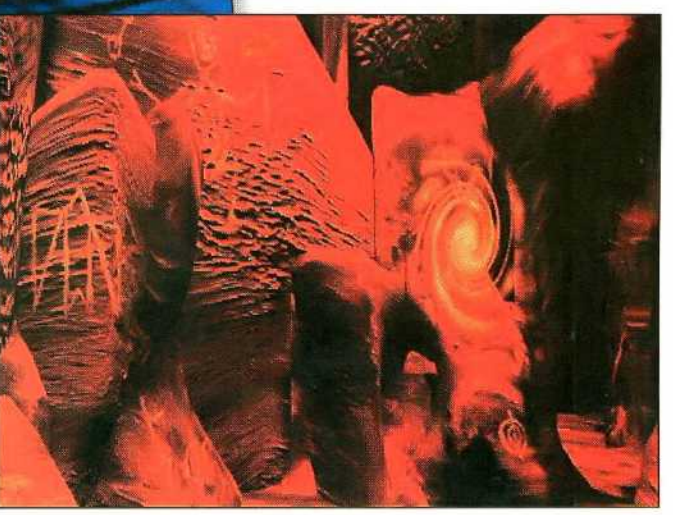
Neues Spiel, neues Glück

Ooops, jetzt ist es mir doch über die Lippen gerutscht. Denn obwohl Harvest of Souls in Amerika unter dem Titel *Shivers 2* gehandelt wird, legt *Sierra* großen Wert darauf, diese Bezeichnung in Deutschland nicht zu verwenden. Und das ist gut so, denn Harvest of Souls hat



Welche Rolle spielen die esoterischen Wesen in *Harvest of Soul?*

ebenso viel mit *Shivers* zu tun wie Phantasmagoria 2 mit dessen ersten Teil. *Die Stadt der verfluchten Seelen,* so der deutsche Titel von Harvest of Souls, ist vielmehr ein klassisches Adventure mit gewöhnungsbedürftigen



Wer nicht aufpaßt, verliert im *Schlund des Teufels* schnell sein Leben

Innovationen. Auch wenn die Story unter dem ganzen esoterischen Ballast keine besondere Tiefe aufweist, macht es doch Spaß, sich lange mit dem Spiel zu beschäftigen. Grafisch kann es zwar immer noch nicht in der absoluten Spitzenklasse mitspielen und die Chat-Option fürs Internet ist im Grunde überflüssig, trotzdem werden nicht nur Genre-Fans ihr Vergnügen daran finden.

HARVEST OF SOULS

Alternativen:
9 – The Last Resort
GT Interactive ● 89,95 Mark
Mummy – Tomb of the Pharao
Interplay ● 99,95 Mark
Shine
Chilli Entertainment/BMG ● ca. 90 DM

Hersteller: Sierra
Preis: 99 Mark

Minimum:
486 DX 66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1

Pro
Guter Soundtrack
Gute Handhabung
Gute Schauspieler

Kontra
Gewöhnungsbedürftige Elemente
Grafisch nicht immer top

Spiel-/Dauerspaß:	**39 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**17 von 20**

TOTAL: 79

Marble Drop

Weil Frank Fischer für sein Leben gern Rumkugeln mag und der Redaktionsboden dafür nicht ausreicht, wurde er jetzt mit einer Murmelsimulation bedacht.

Erst dachte ich ja, es handle sich um einen Aprilscherz, als Klaus mir am ersten April eine Murmelsimulation unterjubeln wollte. Ich spielte hämisch grinsend mit und erklärte mich bereit, diesen Job zu übernehmen. Daß es sich dann aber doch um ein echtes Spiel handeln sollte, habe ich bis heute noch nicht ganz verkraftet. Klaus fand die ganze Angelegenheit einfach nur zum Kugeln.

Anm. des Chefmurmelers: Seit ich in diesem Süßwarenladen gegenüber war, wundert mich eh nix mehr. Ich sagte nämlich zu der Verkäuferin: "Ich möchte gerne Rumkugeln." Ihre Reaktion: "Oh bitte, tun Sie sich keinen Zwang an."

Der Name dieses vermeintlichen Aprilscherzes ist sinnigerweise Marble Drop und produziert hat's, wie sollte es auch anders sein, Simulationsspezi Maxis.

Und sie dreht sich doch!

Beruhigenderweise stellte sich schnell heraus, daß Marble Drop doch etwas mit dem ersten April zu tun hat. Laut Begleitbüchlein wurde nämlich erst kürzlich, beim Durchforsten der verschlossenen Bereiche des Vatikan-Museums eine seltsame Truhe mit noch seltsameren Inhalten entdeckt. (Faszinierend, wo die Jungs von Maxis herumstreunen – vielleicht steht ja schon bald "Sim Vatikan" auf dem Programm. Der Red).

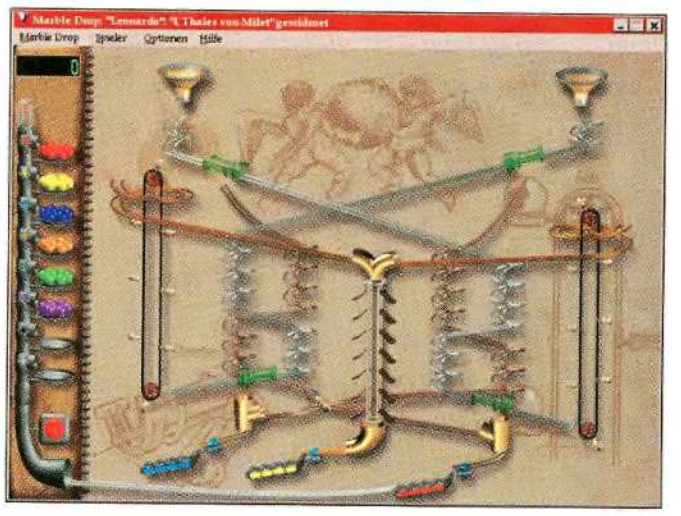
Anm. des Chefpapstes: Was kann Vati denn?

Und zwar fand man in dieser Truhe eine Reihe von Aufzeichnungen, die doch angeblich allesamt von Leonardo da Vinci persönlich stammen sollen. Bemerkenswert auch, daß seine Signatur just auf den 01. April des Jahres 1503 hinweist. Bei den Aufzeichnungen handelt es sich interessanterweise weniger um optisch nett gestaltete Kunstwerke, sondern um die Konstruktionspläne diverser Murmelbahnen (Dieser Begriff existiert laut Duden zwar nicht, aber kennen Sie ein passenderes Wort? Der Red). Ob sich der Meister selbst mit derlei Dingen beschäftigt hat, sei nun einmal dahingestellt, Fans von Knobelspielen sollten dies künftig tun.

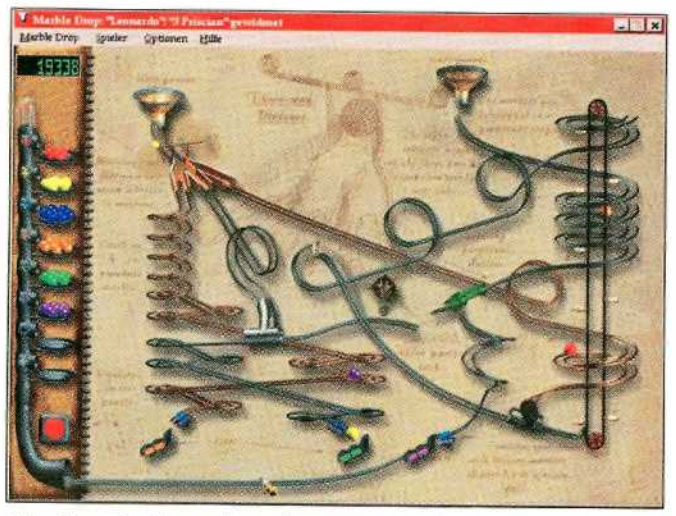
Eine runde Sache

Die Regeln des Spiels sind so einfach wie genial. Der Spieler hat die Aufgabe, jede einzelne Kugel in die dafür vorgesehen Mulde zu bringen. Dazu muß man den Verlauf der Bahn genaustens untersuchen und nebenbei die Veränderungen bedenken, die eine rollende Kugel an bestimmten Stellen mit sich bringt. So gibt es neben normalen Strecken, Kurven und Loopings noch allerlei nett gemachten Schnickschnack, wie zum Beispiel Aufzüge oder Falltüren, Sprungfedern und Magneten.

Neben den gebräuchlichen, farblich gekennzeichneten Kugeln gibt es auch zahlreiche "Dummies", deren Verlust mit einkalkuliert ist. Die Daseinsberechtigung dieser runden Zeitgenossen liegt nur darin, den wertvollen Kügelchen den Weg freizumachen. Knobelveteranen unter den Computerspielern werden sich unvermittelt an das ehrwürdige "Incredible Machine" und seine Nachfolger erinnert fühlen.



Das erste Level läßt einem Zeit, das Engine etwas genauer zu studieren.



Sind erst einmal mehrere Kugeln im Spiel, wird es komplizierter

Jetzt geht's rund

Marble Drop kommt zwar ohne Actioneinlagen aus, doch mitunter wird es auch mal etwas hektischer. So muß man oft den richtigen Augenblick abpassen, damit die neu ins Spiel gebrachte Kugel ihr Ziel nicht verfehlt und vor dem falschen Slot von einer gemeinen Kettensäge zerhäckselt wird. Spontanes Handeln ist also ebenso gefragt, wie konzentriertes Knobeln. Trotz des relativ simplen Spielablaufes kommt aufgrund des intelligenten Leveldesigns kaum Langeweile auf.

Anm. des Chefjähzornigen: Hey Golem, wenn Du Dingen unbedingt auf den Grund gehen willst, dann suche doch mal nach Synonymen für das Tabu-Wort Nummer Eins!!

Wer nicht aufpaßt, verliert sich schnell in der Knobelwelt und spielt ein Level nach dem anderen. Insgesamt fällt es da kaum auf, daß man sowohl an Story, als auch an technischem Beiwerk gespart hat. In Marble Drop finden Anhänger leichtverdaulicher Knobeleien (Nicht zu verwechseln mit der blutreinigenden Knolle. Der Red) endlich den langersehnten Nachschub. Auch wenn sich die Vermutung aufdrängt, daß Leonardo da Vinci die Pläne vielleicht gar nicht selber gezeichnet hat – an Marble Drop hätte er auf jeden Fall seine Freude gehabt.

MARBLE DROP

Alternativen:
Professor Teacher's xWorld
Bastei ● ca. 90 Mark
The incredible Machine
Sierra/Dynamix ● div. Preise
Ein richtiges Murmelspiel

Hersteller: Maxis
Preis: ca. 70 Mark

Minimum:
486/DX2, 8MB RAM, SVGA, Windows

Pro
Einsteigerfreundlich
Innovativ
Knackig

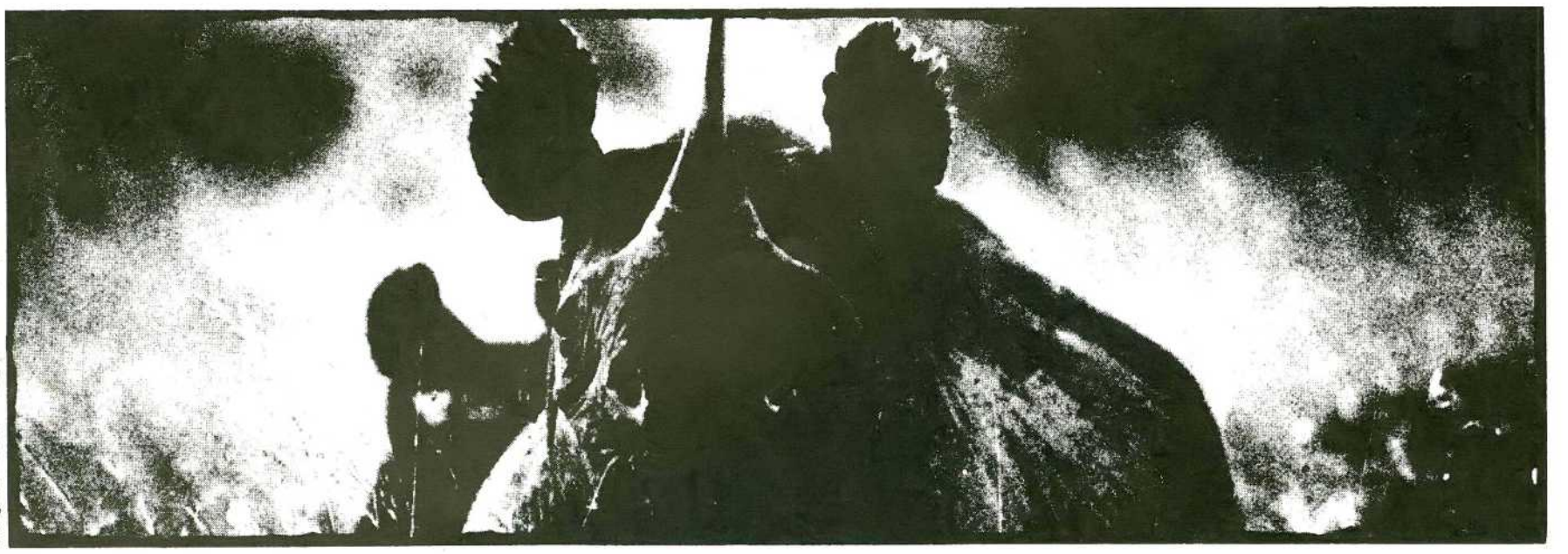
Kontra
Kein ausschmückendes Beiwerk
In späteren Levels sehr schwierig
Teilweise etwas unübersichtlich

Spiel-/Dauerspaß:	**43 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**13 von 20**
Sound:	**13 von 20**

TOTAL: 77

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.

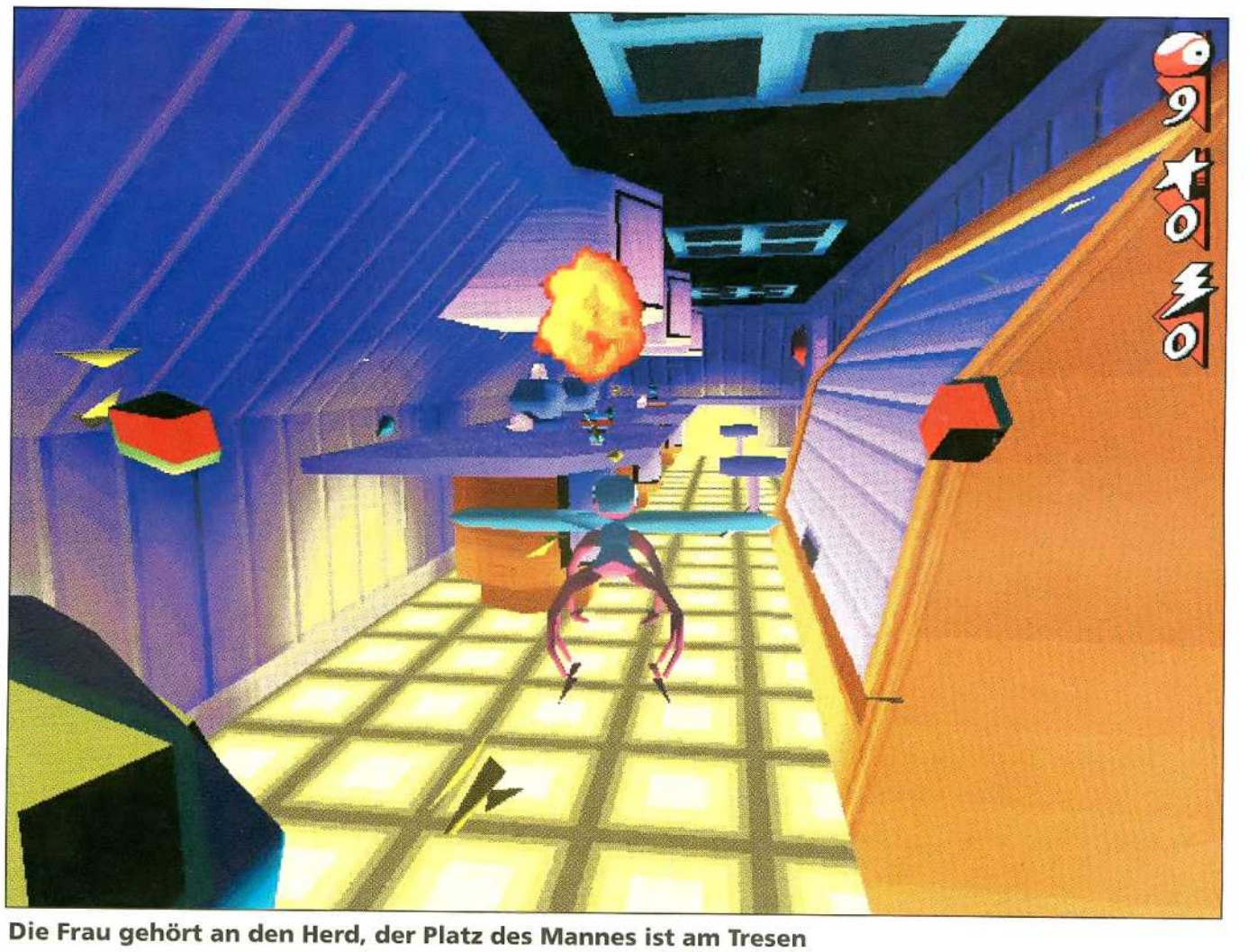
Banzai Bug

In der Redaktion muß sich Martin Mirbach täglich mit lästigem Ungeziefer herumschlagen. Der kleine, rundliche Käfer mit den wenigen Haaren ist sogar resistent gegen jegliches Insektizid.

Immer dieses Ungeziefer! Zecken, Spinnen, Fliegen und Gewürm – schlimm genug, daß sich die Viecher jedes Frühjahr aufs Neue in meiner geliebten Natur breit machen, jetzt werden sie auch noch zu Helden stilisiert. In einem Computerspiel, das muß sich mal einer vorstellen! Und ausgerechnet ich muß dieses Produkt auf meinem absolut sterilen Compi in Augenschein nehmen. Aber da hilft kein Jammern und kein Betteln und schon gar keine Anrufe bei Grolier mit der Bitte, den Release-Tag des Spiels um einige Jahre zu verschieben. Also schnell den Tropenhelm aufs Köpfchen, das Moskitonetz gespannt und die Gummistiefel bis unter die Achseln gezogen. Wollen doch mal sehen, ob wir mit diesem Flug-Shoot'em-Up nicht fertig werden...

Von Käfern und Menschen

Der Held der Geschichte ist Banzai, ein junger, geflügelter und ziemlich cooler Käfer, der sich zusammen mit einigen gleichaltrigen Artgenossen in einer Falle wiederfindet. Denn es gibt scheinbar keinen Ausweg aus dem Menschenhaus, in dem alle Türen und Fenster verschlossen sind. Durch puren Zufall hat es ihn in einem unterhaltsamen Intro hierher verschlagen, der Traum in der freien Natur der Käferin seines Lebens zu begegnen, scheint ausgeträumt. Zu allem Überfluß handelt es sich bei dem Hausbesitzer um einen Kammerjäger, der seinen neuen Mitbewohnern mit einem ganzen Arsenal mechanischer Hilfsmittel auf die Pelle rückt. Auch der Rest der Familie ist nicht zu unterschätzen. Mutti setzt ihr Haarspray gegen die Käfer ein, und Sohnemann Bobby liebt es, den Fliegern ihre Flügel einzeln herauszureißen. So wird das ganze Haus zu



Die Frau gehört an den Herd, der Platz des Mannes ist am Tresen



Auch auf dem Dachboden lauern tödliche Gefahren



Für einen echten Helden gehören solche Surfeinlagen zum Standardrepertoire

K(l)eine Helden?

Hier sehen Sie schon mal einige der Figuren, mit denen Sie es in Banzai Bug zu tun bekommen. Zum Glück gibt's solche Gestalten nicht im wirklichen Leben...oder?



Mein Name ist Bug, Banzai Bug



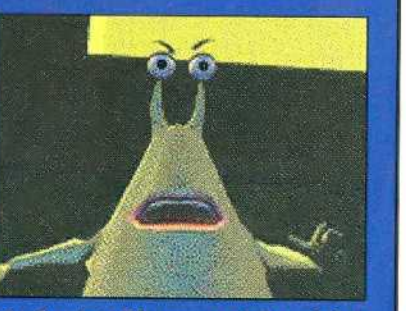
Warum heißt dieses Insekt wohl Stinky Cheese?



Bobby, das Menschenkind



Für 'nen Käfer ist Natasha wirklich sexy

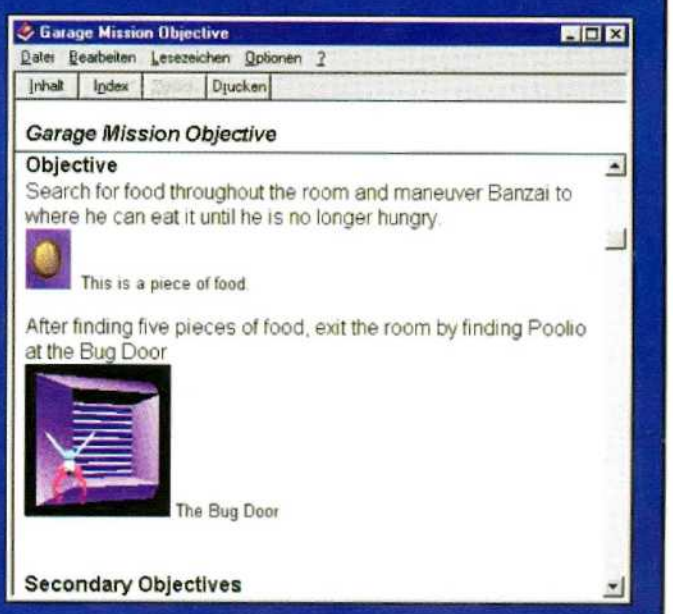


Auf mich Sluggo wirkt nicht sehr vertrauenserweckend

Hilfe ohne Ende

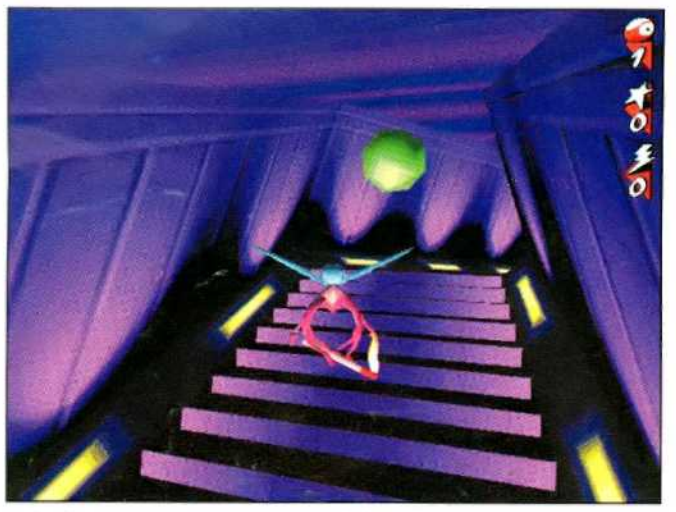
In der übersichtlichen und gut strukturierten Online-Hilfe finden sich nicht nur illustrierte Beschreibungen aller Missionen. Es gibt sogar Tips und Tricks für Anfänger und Fortgeschrittene, die man aber nicht gleich zu Beginn einsehen sollte. Ein Großteil des Spaßes ginge sonst verloren!



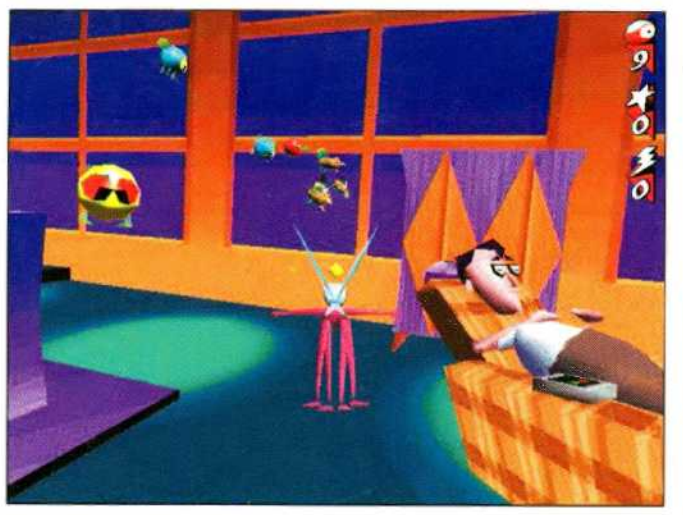


einem Schlachtfeld, auf dem Banzai mit seinen Artgenossen ums Überleben kämpft.

Und die Käfer haben einen Plan. Sie wollen einen "Stinkulator" bauen, der solch üble Gerüche erzeugen kann, daß er die Menschen aus dem Haus vertreibt. Die Zutaten für dieses Gerät gilt es in schwierigen Missionen zu beschaffen. Darin besteht auch die Hauptaufgabe des Spielers in der Rolle des



Direkt aus einem Horrorfilm scheint diese düstere Treppe zu stammen



Die Operation Ohrenwachs ist bereits in vollem Gange

jungen Banzai, und die ist alles andere als leicht. So muß man zum Beispiel ein regelrechtes Bombengeschwader anführen, um ein Stückchen vom stinkenden Käse aus der Küche zu ergattern. Oder in die Gehörgänge des

An der Steuerung und an der grafischen Gestaltung muß noch einiges getan werden.

schlafenden Hausherrn fliegen, um diesem eine große Portion Ohrenschmalz abzuknöpfen.

Zum Glück gibt es aber Hilfsmittel, Unterstützung und die richtige Motivation. Letztere finden Sie in der äußerst lasziven Spinnendame Natasha, an die Sie sofort Ihr Herz verlieren. Und Sie würden alles tun, um dem Weibchen Ihres Herzes ein grausames Ende im Hause des Exterminators zu ersparen. Auch wenn es unter den anderen Insekten im Haus keinen zweiten von Ihrem Format gibt, erhalten Sie immerhin nützliche Hilfe von einigen skurrilen Mitbewohnern. Ihre Hauptwaffe im Kampf gegen das Menschenvolk ist Ihr Speichel. Klar doch, wer läßt sich schon gern von einem Insekt anspucken!

Selbstverständlich können Sie während Ihrer Missionen immer stärkere Waffen und immer bessere Abwehrmechanismen aufsammeln.

Eine Frage der Perspektive

Nicht nur die schrägen Charaktere und eine ganze Anzahl origineller Waffen tragen zur allgemeinen Erheiterung bei. Auch die Einrichtung des Hauses im Stil der 50er Jahre ist größtenteils recht ansprechend ausgefallen. Aus der Perspektive eines Käfers (der Spieler sieht seinem Helden praktisch von hinten über die Flügel) sehen alltägliche Gegenstände natürlich ungewohnt gigantisch aus, auch wenn eine maßstabgerechte Umsetzung nicht während des gesamten Spiels erreicht wurde. Besser als die Grafik schallt der Sound aus den Boxen. Gute Melodien und eine ungemein gelungene (englische) Sprachausgabe lassen besonders die ersten Flugstunden zu einem echten Erlebnis werden.

Volle 360°-Mobilität und drei Flugmodi sollen überdies die Handhabung des Spiels erleichtern. So können Sie sich entweder mit der Geschwindigkeit eines Flugzeugs, mit der Wendigkeit eines Helikopters oder mit der Ruhe eines Luftkissenfahrzeugs bewegen können. Neben den hohen Anforderungen sollten Sie aber zusätzlich unbedingt einen guten Joystick mitbringen. Denn leider wird einem die Orientierung ziemlich erschwert, so daß man seine Aufmerksamkeit nicht auch noch auf die Tastaturbelegung verschwenden kann. Im Gegensatz zu normalen Flugsimulatoren können Sie nämlich in Banzai Bug die tollsten Manöver vollführen, ohne sich groß um physikalische Gesetzmäßigkeiten kümmern zu müssen. In Ermangelung einer Karte, irgendeiner Art Radar oder zumindest einer Zielvorrichtung verliert man da schon mal die Übersicht.

Warten oder starten?

Banzai Bug unterscheidet sich von anderen Action-Shootern in erster Linie durch die wirklich originelle Idee. Wäre diese Idee konsequent und sorgfältig umgesetzt worden, wer weiß – vielleicht hätten wir dann in dieser Ausgabe einen Top-Titel mehr. So aber muß noch einiges getan werden, nicht nur an der Steuerung, sondern auch an der grafischen Gestaltung. Ein Tip ist dieses Spiel aber allemal, besonders für die nicht wenigen Fans des Genres. Alle anderen sollten sich nach einem Probespiel in Ruhe überlegen, ob sie jetzt schon zuschlagen oder lieber auf die bereits angekündigte Fortsetzung warten.

BANZAI BUG

Alternativen:
Bug!
Sega ● ca. 90 Mark
Toy Story
Disney Interactive ● ca. 90 Mark
Worms
Ocean ● ca. 70 Mark

Hersteller: Grolier Interactive
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 90, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Sehr originelle Spielidee
Guter Sound, gelungene Sprachausgabe

Kontra
Erschwerte Orientierung
Mittelmäßige Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	33 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	13 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 69

Extreme Assault

Seit er dieses Spiel besitzt, schwebt Martin Mirbach im siebten Himmel. Dort geht es zwar auch nicht friedlich zu und manchmal muß er zurück auf den Boden, aber immerhin hat er seinen Spaß...



Nur eins ist mir inzwischen klar: Ich habe meinen Beruf verfehlt. Hubschrauberpilot, das wär's gewesen...

Wer dem Kirchturm das Dach wegschießt, wird mit diesen Pick-Ups belohnt...

In diesem Kraftfeld werden verbündete Piloten gefangengehalten, sie zu retten gehört zu Ihren Aufgaben

Hilfe führender Wissenschaftler die Erdatmosphäre für ihre Belange umzuwandeln. Daß uns Menschlein anschließend im wahrsten Sinne des Wortes die Luft wegbleiben würde, verdient wohl keine besondere Erwähnung. Als Spieler entscheiden Sie sich nun für einen von vier Piloten, und damit gleichzeitig für einen Schwierigkeitsgrad, um sich anschließend an der Rettung der Welt zu versuchen.

50 Missionen führen Sie dann in sechs verschiedene Operationsgebiete, vom Dschungel bis zur Arktis, vom Höhlensystem bis zum Vulkan und von der Industrieanlage bis zum Tunnelgebiet. Alle Szenarien haben ihren eigenen Reiz, es gibt unwahrscheinlich viel zu entdecken. Seien es die Kultstätten der alten Inkas oder erstaunliche Transparenzeffekte in hochmodernen Gebäuden, langweilig wird die Umgebung bestimmt nicht. Im Gegenteil: Es kann sogar passieren, daß man sich dermaßen fasziniert in der Gegend umsieht, daß man darüber seinen Einsatz glatt verpennt. Gut, wenn man den Cheat kennt, der einen unverwundbar macht!

Aber nicht nur die Spielumgebung, auch die Aufträge selbst sind interessant und abwechslungsreich. Und schwierig sind sie obendrein. Die ersten paar Missionen flutschen ja noch locker von der Silberscheibe, für später kann ich Ihnen aber einige nervöse Schweißausbrüche prophezeien. Ob es darum geht, gegnerische Konvois zu attackieren, Feinde zu Wasser, zu Lande und in der Luft niederzumetzeln oder was auch immer – es

Sie haben uns wirklich lange warten lassen, die Jungs vom Mülheimer Extreme-Team. Erst konnte man sich nicht auf einen endgültigen Namen für das neueste 3-D-Helikopter Shoot-'em-Up einigen, dann dauerte es ewig bis zur ersten spielbaren Preview-Version. Alles halb so schlimm, hätte man uns doch nur nicht immer wieder diese leckeren Bröckchen vorgeworfen: Spielbare Demos, die besser und besser wurden -stop- Jede Menge toller Screenshots und Hintergrundinfos -stop- Neue Spieloptionen wie das Umsteigen vom Hubschrapp-schrapp in den Panzer -stop- Komfortabler Netzwerkmodus und MMX-Unterstützung -stop-



Als dann endlich das vollendete Spiel zum Testen bei uns eintraf, war es fast zu spät: Der demütige Schreiber dieses Reviews hatte sich vor lauter Ungeduld die Haare büschelweise ausgerissen, seine Fingernägel bis zur Handfläche abgenagt und seit Tagen jegliche Nahrung verweigert. Aber keine Angst, jetzt geht es mir wieder gut. Erstaunlich, was so eine Drei-Tage-Kur mit *Extreme Assault* alles bewirken kann.

Anm. des Chefpiloten: Na, ich weiß nicht – wenn ich so bedenke, wie oft Du Deinen Rechner zum Absturz bringst...







Keine Angst vor Aliens

Handlungsmäßig spielen wieder einmal die bösen Außerirdischen eine Hauptrolle, was allerdings so wichtig oder unwichtig ist wie in jedem anderen Ballerspiel auch. Diesmal haben sie sich bereits auf der Erde eingenistet und versuchen, mit



kommt richtig Freude auf. Die meisten Missionen sind mit dem Heli zu bewältigen, hin und wieder müssen Sie aber auch in einen Panzer umsteigen und mit dem Fußvolk kämpfen. Wer sich jetzt an *Scorched Planet* erinnert fühlt, wird bestimmt zusammenzucken, wenn ich jetzt verrate, daß es auch in Extreme Assault Zivilisten zu retten gibt. Trotzdem, dieses Spiel ist um Klassen besser, als das Criterion-Produkt je hätte werden können.



Im Briefing vor jeder Mission können Sie sich schon mal auf das Einsatzgebiet einstellen



Auch der Abschuß mancher Feinfahrzeuge wird mit wichtigen Goodies belohnt

Flotter Vierer

Es war bestimmt eine gute Idee, den Panzer mit den gleichen Waffensystemen auszurüsten wie den Helikopter. So braucht man sich bei einem Fahrzeugwechsel nicht erst mühsam umgewöhnen, sondern kann sich gleich auf das Wesentliche konzentrieren, auch wenn den Aliens diese Erleichterung gar nicht schmecken wird. Außerdem trifft der Begriff Panzer im Grunde nur auf die Panzerung des Bodenfahrzeugs mit der Bezeichnung T1 zu. Da das Ding nämlich nicht auf altmodischen Ketten, sondern auf einer Art Luftkissen fährt, gleitet es förmlich durch die Landschaft und kann auch variablere Manöver wie etwa eine Seitwärtsfahrt ausführen.



Als unübersichtlich und vorteilhaft für schnelle Bodenfahrzeuge erweist sich dieses Fabrikgelände

Gesteuert wird über Tastatur oder Joystick, wobei natürlich auch die namhaften Luxusknüppel voll unterstützt werden. Ein solches Ding ist für Extreme Assault auch dringend zu empfehlen, einfach weil es den Spaßfaktor deutlich erhöht. Unterschiedliche Feindtypen, Pick-Ups, mit denen man sein Waffensystem aufrüsten kann, allgemeine Hektik – es gibt einfach so viel zu tun, daß man mit dem Joystick ganz klar besser zurechtkommt. Aber um eventuellen Mißverständnissen vorzubeugen: Extreme Assault ist nach wie vor ein Ballerspiel und keine Flugsimulation. Auf eine leicht erlernbare und komfortable Steuerung war den Entwicklern von Anfang an ebenso gelegen wie an einer toleranten Kollisionsabfrage. Wenn Sie also keine Lust haben, ein 200 Seiten starkes Handbuch auswendig zu lernen, nur um starten und landen zu können, und obendrein zu gelegentlichen Remplern neigen, sind Sie hier genau richtig.

Ich weiß genau, worauf Sie jetzt noch warten. Und natürlich gibt es ihn, den Mehrspielermodus. Bis zu vier Spieler können im lokalen Netzwerk und in verschiedenen Modi gegeneinander antreten, ob als Team oder lieber im Death-Match. Sogar eigene Terrains stehen den Multiplayern zur Verfügung. Über das Internet können Sie auch im amerikanischen T.E.N. (Total Entertainment Network) mit oder gegen internationale Freizeitpiloten in die Schlacht ziehen. Wenn man nur bestimmt wüßte, daß die Online-Verbindung über den großen Teich schnell und stabil genug ist, würden sich die Gebühren dafür bestimmt lohnen...



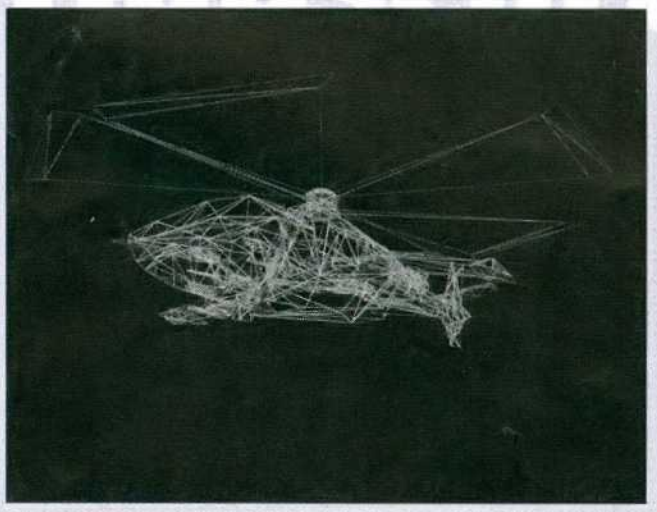
Keine Angst, die heiße Action wird Sie auch in der Arktis nicht frösteln lassen

Nase vorn

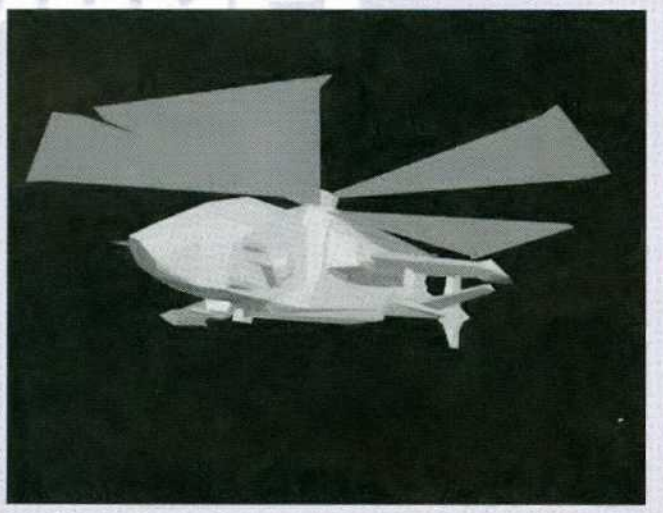
In Sachen Grafik konnte Blue Byte einmal mehr beweisen, wo der Hammer hängt. Nach der Vorstellung einer grandiosen und nicht nur für Deutschland bahnbrechenden 3-D-Engine in *Schleichfahrt*, hat man sich sogar noch einmal steigern können. Ohne Sie mit trockenen Daten, Frame-Rates und unterstützten Features langweilen zu wollen, nur so viel: Es ist geradezu erstaunlich, mit welcher Flüssigkeit sich Helikopter und Panzer durch die Lüfte und eine sehr detaillierte Spielumgebung mit

So baut man Hubschrauber

Jedes der Modelle in Extreme Assault, ganz gleich ob Helikopter, Bodenfahrzeug oder Gebäude, wird in drei wesentlichen Arbeitsschritten fertiggestellt. Vereinfacht läßt sich dieser Vorgang wie folgt skizzieren:



Am Anfang steht das Gerüst. Das Modell wird in dieser primären Phase als *Wireframe* bezeichnet



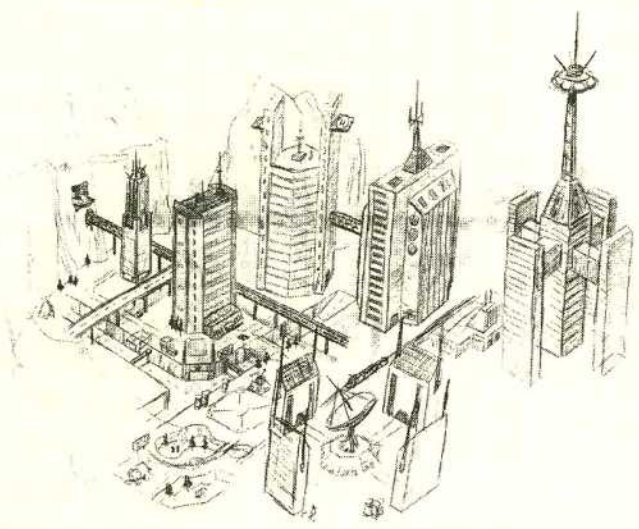
Im *Flat-Modell* lassen sich erste Details schon recht gut erkennen



Und schließlich: Die farbige Spielgrafik in einem fast fertigen Stadium

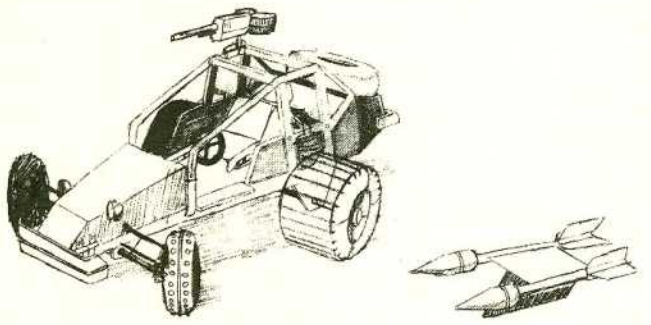
Papier und Bleistift

Viele Leser wollen einfach nicht glauben, daß in der ersten Planungsphase eines Spiels traditionelle Handarbeit gefragt ist. Auch bei Extreme Assault mußten zunächst alle möglichen Spielelemente mit Papier und Bleistift festgehalten werden. Zum Beispiel:



Diese Stadt sieht auch auf dem Skizzenblock imposant aus

Zu jedem Fahrzeug gehören natürlich spezifische Bordwaffen





Die Multiplayer werden sich später über eigenes Terrain freuen

zahlreichen Effekten bewegen. Auch ein paar echte Überraschungen hat man dezent im Spiel versteckt (die Kirchturmuhr geht ja wirklich!). Um der Sache auf den Grund zu gehen, haben wir Extreme Assault gleich zweimal installiert. Erstens auf dem betagten P 60 ganz hinten in



Da freut man sich, daß die Kollisionsabfragen im Spiel äußerst nachsichtig gestaltet wurden



In den engen Schluchten können die wendigen Alien-Gleiter ihre Vorteile gut ausspielen

der staubigen Ecke neben dem Klo und zweitens auf dem superschnellen P 200 MMX unseres wohlhabenden Chefredakteurs.

Und siehe da: Auch auf dem alten Schätzchen, in dem allerdings eine schnelle Grafikkarte steckt, lief das Spiel sauber und glatt. Natürlich konnte der große Bruder enorme Vorteile in Sachen Geschwindigkeit und Grafik für sich verbuchen, besonders da Extreme Assault den erweiterten MMX-Befehlssatz voll unterstützt. Die Besitzer einer älteren Maschine brauchen sich bei diesem Spiel aber auf keinen Fall vom Kauf abschrecken lassen. Gleiches gilt für die Besitzer von 3-D-Grafikkarten der neuesten Generation. Um auch die aktuellsten, soeben auf der CeBIT vorgestellten Modelle zu unterstützen, wird es schon in Kürze eine Sammlung mit ergänzenden Updates geben. So kann man wirklich jeden Spieler zufriedenstellen.

In Sachen Grafik konnte Blue Byte einmal mehr beweisen, wo der Hammer hängt

Was mich aber momentan viel mehr interessiert: Wo hat Blue Byte den Sprecher aufgetrieben, der die deutschen Missionbriefings mit einem unnachahmlichen amerikanischen Akzent von sich gibt? Da hat man ja das Gefühl, tatsächlich einer internationalen Eingreiftruppe anzugehören. Auch die Kommentare der (männlichen und weiblichen) Piloten passen prima in die Handlung. Sogar das fast schon obligate "Hasta la vista, Baby!" nach erfolgreichem Abschuß klingt irgendwie ganz und gar nicht abgeschmackt. Soundeffekte und Musik will ich gar nicht extra loben, sonst hört sich mein schönes Review zum Schluß noch an wie ein Werbetext. Trotzdem werden Sie auch von diesen für den Spielspaß wesentlichen Komponenten in keiner Weiser enttäuscht sein.

Was lange währt...

Der bekannte Sportreporter Werner Hansch mußte 56 Jahre alt werden und bei einem Privatsender anheuern, bis er endlich auch im Fernsehen verkünden durfte: "Das ist ein geiles Spiel!" Da hab' ich's besser. Erstens bin ich gerade mal halb so alt (na gut, das war jetzt geschönt) und zweitens herrscht bei der PC Power die Freiheit des Wortes. Deswegen darf ich es schreiben: "Extreme Assault ist ja sooo geil!" Selbst die Tatsache, daß die Spielidee an sich nicht sonderlich originell und vielleicht sogar ein ganz klein wenig abgekupfert ist, kann den überragenden Eindruck nicht trüben. Extreme Assault ist ganz einfach das Beste, was mir in diesem Genre bisher vor den Joystick gekommen ist. Damit ist es also amtlich: Nach Die Siedler II und Schleichfahrt hat Blue Byte den Hattrick geschafft und erhält von uns den dritten Platin Award in Folge. Vielen von Ihnen wird es ähnlich gegangen sein wie mir. Sie haben die ersten Bilder des Spiels bereits auf der CeBIT HOME 96 bewundern können und mußten sich bis heute gedulden. Aber das lange Warten hat sich gelohnt. Schlagen Sie zu. Unbedingt! Jetzt!

EXTREME ASSAULT

Alternativen:
Schleichfahrt
Blue Byte ● ca. 90 Mark
Hellbender
Microsoft ● ca. 100 Mark
Das Hexagon-Kartell
Ascaron ● ca. 90 Mark

Hersteller: Blue Byte
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX 100, 8 MB RAM, SVGA, DOS 5.0 oder Windows 95

Pro
Exzellente Grafik, guter Sound
Abwechslungsreiche Missionen
Von der Installation an angenehme Handhabung

Kontra
Bekanntes Thema, Sonst nix

Spiel-/Dauerspaß:	**46 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**19 von 20**
Sound:	**17 von 20**

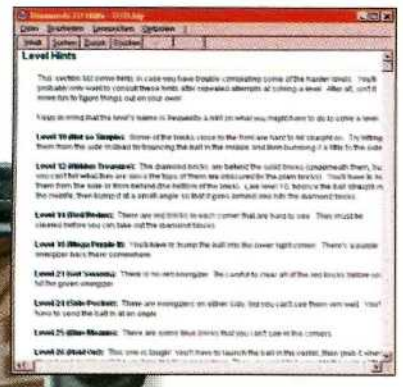
TOTAL: 91

Diamonds 3D

In der Hoffnung, daß auch ihn das Diamantenfieber packt, hat sich Frank Fischer ein wenig mit den netten Klunkern befaßt.

Wir schreiben das Jahr 1997 – die Wirtschaft ist fast zum Stillstand gekommen und jeder versucht, irgendwie doch noch ein paar Mark zu verdienen. Besonders oft finden sich solche Lebenskünstler dann im Entertainment- oder Spielebusiness wieder. Kein Wunder, denn bei all der Arbeitslosigkeit herrscht allerorts Langeweile, und endlich hat man mal wieder Zeit für ein kleines Spielchen zwischendurch.

Der Spielemarkt blüht daher momentan richtig auf, und wenn man sich geschickt anstellt, gelingt es vielleicht, auch ein wenig Honig aus diesen Blüten zu sammeln. Schnell ist eine eigene Firma gegründet, die staatliche Förderung kassiert und schon kann man den Traum vom eigenen Spiel



Die Hilfetexte können auch nichts mehr retten.



Der 3-D-Effekt sorgt nur für Verwirrung.

verwirklichen. Auf der Suche nach einem passenden Engine kommt einem dann die Idee, einfach einen beliebten Klassiker in den heutigen Stand der Technik zu hieven.

Brech' aus

So oder so ähnlich muß es wohl auch bei den Jungs und Mädels von Wizard Works und Varcon Systems gewesen sein. Und welcher Klassiker eignet sich für ein weiteres Plagiat wohl besser als das uralte Breakout? Der Erfinder des Urspieles mag wohl ein leidenschaftlicher Squash-Anhänger gewesen sein, denn eigentlich besteht die Freiheit des Spielers nur darin, eine



Dieser Level wurde den Grünen gewidmet



Ein Höhepunkt im Spiel – der Eintrag in die Highscore-Liste



Die Entfernung der Ziegel läßt sich nur erahnen

Kugel immer wieder vor eine Wand zu spielen.

Zum Glück sind an der entsprechenden Wand, anders als im heimischen Squash-Center, zumindest einige Diamanten, Ziegel oder andere Nettigkeiten angebracht. Die Abwechslung hält sich dabei jedoch in Grenzen. So gibt es vor allem Flachziegel, Farbziegel, Energieziegel, Diamantziegel, Schloßziegel, Schlüsselziegel und Zauberziegel. Mit all diesen Ziegeln gilt es nicht etwa ein Dach zu decken, sondern sie gezielt anzuspielen, damit sich entsprechende Punkte auf dem Konto verbuchen lassen. Und weil man all das ja schon von den vielen Vorgängern und Ablegern her kennt, hat man ein 3-D-Engine um den Oldie gesponnen, das dem Produkt ein neues völlig Antlitz verleihen soll.

Scherben bringen Glück

Was sich in der Theorie noch nicht einmal allzu schlecht anhören mag, kann in der Praxis leider wenig begeistern. Zu unübersichtlich ist die Anordnung der Ziegel, zu kurz der Weg, den die Kugel zurücklegt. Die nötige Reaktion kann kaum ein Mensch mit halbwegs normaler Motorik erbringen. Insgesamt bietet das Spiel viel zu wenig Abwechslung, um einen länger als ein Stündchen vor dem Monitor zu halten. Schnell stellt sich Frust ein, und selbst friedliebende Menschen beißen angesichts des unmöglichen Leveldesigns ihrer Maus den Kopf ab (Sofern sie einen hat. Das andere Körperteil wollte ich an dieser Stelle nicht erwähnen – sie wissen schon, wegen Klaus. Der Red). Alles in allem ist dieses Spiel kaum einem vernünftigen Menschen zu empfehlen, denn der Sharewaremarkt sprudelt über vor erstklassiger Breakout–Varianten, die meist sogar kostenlos, oder auf günstigen Sammlungen zu finden sind.

DIAMONDS 3D

Alternativen:
Inhalt von Sharewaresammlungen – meist kostenlos
Pinball Dreams
21st Century ● 12,50 *(PC Power Nr. 5)*
Marble Drop *(Test in dieser Ausgabe)*
Maxis ● ca. 70 Mark

Hersteller: Wizard Works / NBG Verlag
Preis: ca. 50 Mark

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

Pro
Wiedererkennungswert
Idiotensicheres Gameplay

Kontra
Erfordert unmenschliche Reaktionsgeschwindigkeit
Unübersichtlichkeit

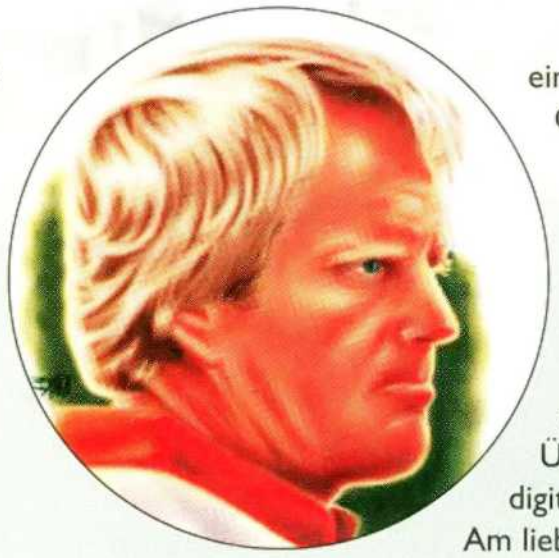
Spiel-/Dauerspaß:	**9 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**6 von 20**
Sound:	**6 von 20**

TOTAL: 27

Jack Nicklaus 4

Wir haben weder Kosten noch Mühe gescheut und schickten kürzlich Thomas Richter in amerikanische Gefilde, um ihn dort mit Jack Nicklaus höchstpersönlich Bekanntschaft machen zu lassen.

"Hallo? Test-Test! Dieses verdammte Mikro funktioniert wieder nicht...grummel." – "Äh, Thomas? Dein Mikro funktioniert wohl! Wir hören dich in aller Deutlichkeit!", gaben wir ihm über Leitung nach Amerika zu verstehen. – "Ooops! Zeichnet ihr schon auf?", schallte es nach einiger Verzögerung zurück. – "Aber natürlich! Unsere hauseigene Sekretärin tippt eifrig mit. Jetzt leg endlich los und erstatte uns Bericht!"



Interview mit Jack

"Guten Tag, meine Damen und Herren! Ich darf Sie zu einem Rundgang über einige der interessantesten Golfplätze dieser Welt einladen. An meiner Seite steht kein anderer als der mehrfache Champion Jack Nicklaus, dessen Kreativität und Ideenreichtum wir diese Kurse zu verdanken haben. Jack, wie bist du überhaupt auf die Idee gekommen, eigene Golfplätze zu entwerfen?" – "Das war so, daß ich im Laufe der Zeit so viele Einnahmen aus den Championships mit nach Hause nahm, daß ich mir neben einer goldenen Badewanne nicht nur eine neue aus Rußland importierte Frau leisten konnte, sondern auch noch die Grundstücke für die Plätze. Spreche ich laut genug?" – "Ja Jack, du machst das schon sehr gut!"

"Pssst, Klaus. Als ich ihm erzählt habe, daß dieses Gespräch in die PC Power kommt, wurde er sichtlich nervös und scheint sich jetzt der Wichtigkeit bewußt zu sein. Hihihi! Ähem, Jack? Laß uns doch mal mit dem Rundgang beginnen."

Jeder kann seinen eigenen Golfplatz kreieren

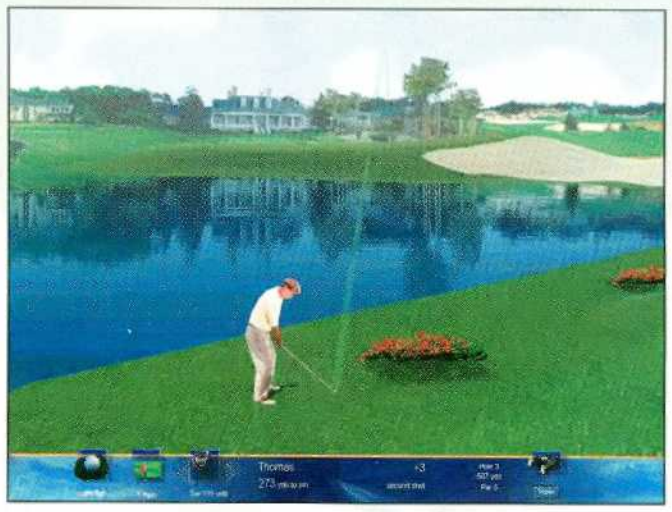
Kursdesign par excellence

"Also gut, Thomas, folge mir!" "Liebe Zuschauer...ääh... Leser, soeben haben wir einen der schönsten Golfplätze der Welt betreten. Die grafische Gestaltung läßt kaum noch Wünsche offen. Wir befinden uns hier auf dem Muirfield Village Golfplatz, der eine wahre Augenweide darstellt. Überall liegen hochwertig digitalisierte Texturen herum. Am liebsten würde ich diesen Kurs mit nach Deutschland nehmen. Also gut. Jack, zeige uns doch bitte mal dein Können und spiele für uns eines deiner Löcher."

"Zuerst einmal muß ich dazu sagen, daß sich der Spieler auf meinen fünf Kursen 14 aus insgesamt 20 verschiedenen Schlägern aussuchen darf. Er hat sogar Zugriff auf eine Auswahl an Bällen von sechs unterschiedlichen Herstellern. Wer will, kann gegen mich oder auch gegen Freunde im Netzwerk antreten. Zudem knipse ich auch nach Wunsch meine Nebelmaschine an, die alle Kurse in einem ganz anderen Licht erscheinen läßt. Es besteht ebenfalls die Möglichkeit, die Windstärke



Nur im richtigen Moment klicken und dann ab durch die Mitte



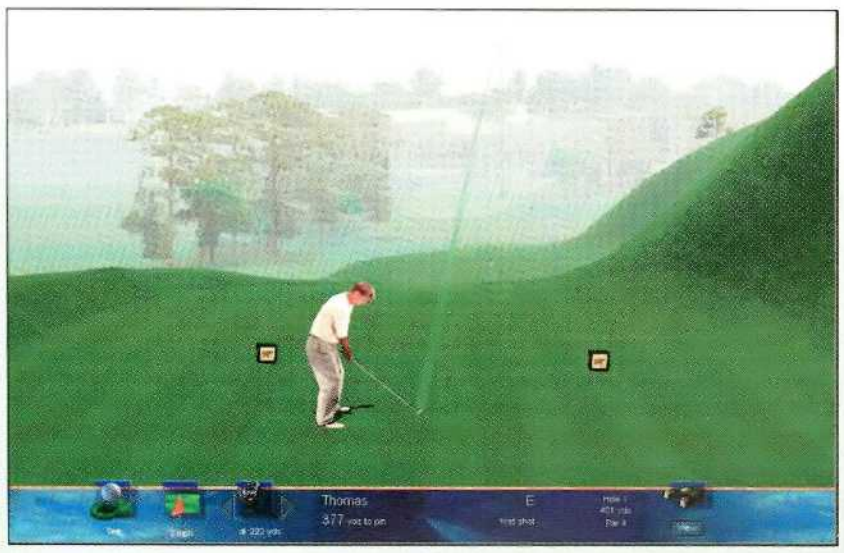
Jetzt bloß keine schwachen Nerven zeigen, sonst landet der Ball im Wasser



Der Kurs-Designer wurde so komfortabel wie nur möglich gestaltet



Kleine Videos zeigen den Kurs in einer Übersicht



Der Nebel läßt sich auf Wunsch ein- und ausschalten

einzustellen, die ja einen nicht unerheblichen Einfluß auf das Flugverhalten des Balles haben soll. Vor Beginn eines Matches darf sich ein jeder noch ein Video ansehen, um sich einen Überblick über den jeweiligen Platz verschaffen zu können."

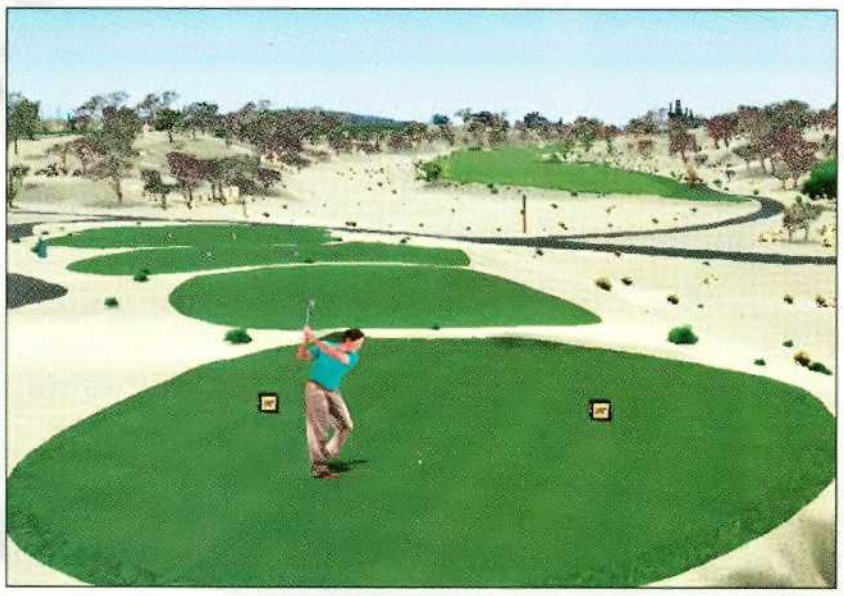
Höchster Spielkomfort

"Wenn du es sagst. Aber jetzt zeige uns, was du kannst!" – "Oh Gott! Habe ich irgend etwas falsch gemacht? Rede ich zuviel?" "Bleib ruhig, Jack! Du kommst zwar in die PC Power, aber das ist jetzt kein Grund Opfer erhöhter Nervosität zu werden. Alles klar?" – "Na gut... seufz." – "Klaus, er nimmt gerade seinen Schläger – ein 3er-Eisen – und setzt zum Schlag an. Man sieht seinen Bewegung richtig an, daß er ein Profi ist. In schöner digitalisierter Form holt er weit aus und gibt dem Ball Schmackes. Der Ball ist mittlerweile nur noch als weißer Punkt am Horizont zu sehen und auch der Schatten hat sich mittlerweile vom Grün gelöst. Er landet im – Wasser! IM WASSER! Jack? Hast du heute einen schlechten Tag, oder warum spielst du so miserabel?"

"Nein, das habe ich absichtlich gemacht. Ich will euren Lesern zeigen, daß der Spieler auch bei mir die Möglichkeit eines 'Drops' neben dem Wasser hat." – "Jetzt greift er zu einem anderen Schläger und befördert den Ball mit einem sanften Schlag auf das 'Putting Green'. Interessant! Jeder Schläger gibt einen anderen Klang von sich. Das leichte Rauschen des Wassers und die Geräusche der hiesigen Tierwelt erfreuen zusätzlich mein Herz. Wir gehen weiter zum 'Putting Green'."

Anm. des Chefschlägers: Eigentlich zu schade, daß Du nicht hinter Jack gestanden hast, als er zum Schlag ausholte...

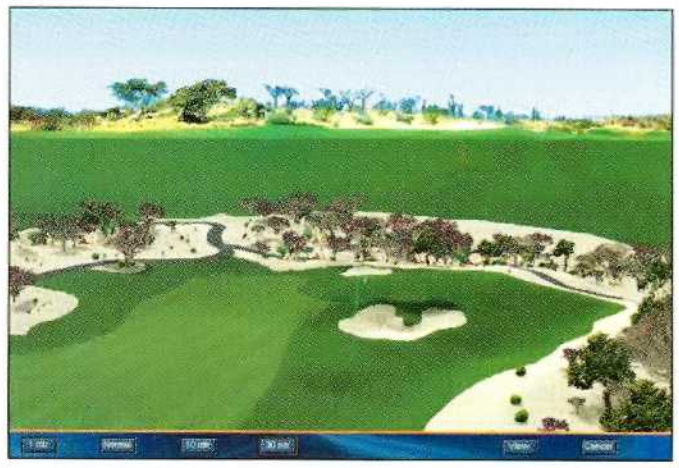
"So, Thomas, und jetzt noch etwas zum Komfort, den ich meinen Spielern garantiere. Jeder hat die Möglichkeit aus allen möglichen Blickwinkeln und Entfernungen den Kurs zu betrachten. Wem das nicht reicht, der kann sich meines Gitternetz-Holoprojektors bedienen. Auf Wunsch fällt eine Netz-Matrix auf den Spielbereich und macht nach und nach die Höhenunterschiede deutlich, die der Spieler mit seinem Ball zu meistern hat. Beim eigentlichen Schlagvorgang wird eine Skala auf den Golfer projiziert, auf der mit ein bißchen Geschick die Schlagstärke und der 'Drill' bestimmt werden kann. Und jetzt der Clou: JEDER hat die Möglichkeit, mit meinem Kurs-Designer eigene Golfplätze zu kreieren! Er kann sich dort nicht nur um die Bodenbeschaffenheit kümmern, sondern auch noch für entsprechende Geräuschuntermalung durch Plazierung einiger natürlicher Ereignisse sorgen."



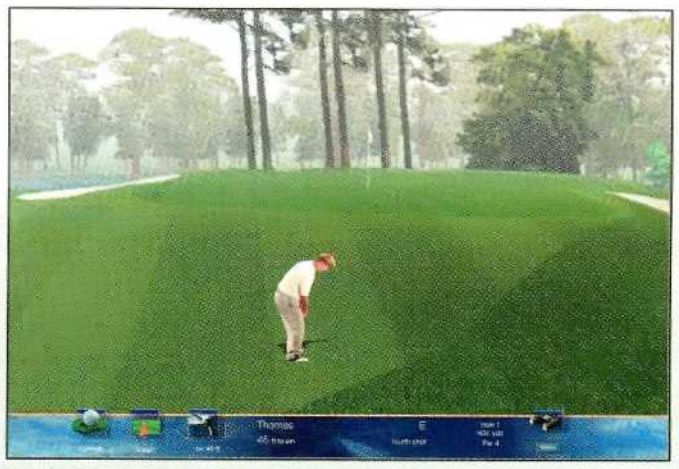
Hol' aus, Schlag' zu!



Hoffentlich holt er kein Vogelnest vom Baum



Schöne Aussicht



Schon längst über 'Par'

Anm. des Chefgeräuschimitators: Natürliche Ereignisse? Auch solche, wie sie entstehen, wenn man den Mund geöffnet auf den Unterarm preßt und kräftig ausatmet?

PAFF! "Äh, Thomas? Thomaaaas? Hallo, Klaus? Thomas ist soeben in Ohnmacht gefallen. Was soll ich machen?" – Ganz einfach, Jack: Bringe Deine Ideen in Form eines Computerspieles auf den Markt. Das wird ihn wachrütteln.

JACK NICKLAUS 4

Alternativen:
Links LS
US Gold ● ca. 85 Mark
Sim Golf
Maxis ● ca. 100 Mark
PGA Tour Golf III
EA ● ca. 100 Mark

Hersteller: Accolade/EA
Preis: ca. 100 Mark

Minimum *(unsere Empfehlung)*:
Pentium, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Sehr detaillierte Grafik
Zwischenkommentare des Caddies

Kontra
Frißt SEHR viel Festplattenplatz

Spiel-/Dauerspaß:	**44 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 86

C&C: Alarmstufe Rot – Mission CD: Der Gegenangriff

Wie jetzt? Sie haben schon alle Aufträge von Alarmstufe Rot gelöst? Na dann hat Marco Gremmel genau das Richtige für Sie...



REVIEW

Jeder Mensch, der im letzten Jahr einmal eine Computerspielezeitschrift in den Händen hielt, müßte eigentlich über das Phänomen Command & Conquer gelesen haben. Denn schon kurz nachdem *C&C: Der Tiberiumkonflikt* auf den Markt kam, wurde ununterbrochen über den neuen Strategieknaller gesprochen. Kein Wunder, revolutionierte Westwoods erfolgreichstes Spiel doch innerhalb Wochen den Strategiesektor. Natürlich hat sich zwischenzeitlich besonders in Sachen Grafik einiges getan – Alarmstufe Rot, das rund ein Jahr später erschien, konnte schon mit SVGA aufwarten und sorgte damit für mehr Übersicht.. Doch prinzipiell änderte sich am Spielgeschehen nicht sehr viel. Es gab zwar ein neue Einheiten und neue Spieloptionen, doch die Steuerung und das grundsätzliche Spielgefühl blieben, den Programmierern sei es gedankt, ganz beim alten.

Beschlossene Sache

Wie dem auch sei: Der Tiberiumkonflikt entwickelte sich schnell zu einem frühen Klassiker unter den Strategiespielen. Doch irgendwann hatten selbst die etwas ungeschickten Spieler alle Missionen durchgespielt. Immerhin gab es beim ersten Teil von C&C noch einige Tricks, mit denen man sich die Computergegner so lange vom Hals halten konnte, bis man sich eine ausreichend große Basis erstellt hatte. Also kam auch bald schon eine CD mit 15 zusätzlichen Missionen heraus, die dem Spieler noch mehr abverlangen konnten.

Es ist keine Seltenheit, daß nach erfolgreichen Verkaufszahlen Zusatzmissionen auf den Markt gebracht werden – doch selten mit so großem Erfolg. Die Erweiterungs-CD zum ersten Spiel fand ungeahnt großen Anklang und wurde von etwa der Hälfte aller Besitzer des Originals gekauft. Und durch diesen Erfolg war es schon im Vorfeld beschlossene Sache, daß die Entwickler von Alarmstufe Rot sich noch einmal zusammensetzten, um eine Reihe anspruchsvoller Missionen zu erstellen, an denen auch die besten C&C-Spieler noch einiges zu kniffeln haben.

Mehr als erwartet

Als mit Der Ausnahmezustand die Zusatz-CD zum ersten Teil auf den Markt kam, ist man ohnehin nur davon ausgegangen, daß sich ein



Nur nicht die Koordination verlieren

paar neue Missionen und vielleicht auch noch neue Mehrspieler-Karten auf der Silberscheibe befinden würden. Dieser Nachfüllpack bietet hingegen noch einiges mehr. Es sind nicht nur 16 neue Missionen enthalten, sondern auch neue Einheiten mit von der Partie. So zum Beispiel ein U-Boot, das mit Atombomben bestückt ist. Zwar benötigt das gute Gefährt etwas länger, um sich zum finalen Todesschuß vorzubereiten – allerdings hat es dieser dann auch gewaltig in sich. Außerdem können in einer Mission Panzer hergestellt werden, die äußerlich nicht von normalen Tanks zu unterscheiden sind, die dem Gegner beim Schießen allerdings mit starken Tesla-Strahlen überraschen.

Auf diese Weise werden dem Spieler in vielen der 16 Missionen immer neue Taktiken abverlangt. Denn neue Einheiten oder



Ganz besonders gemein sind Tesla-Panzer, die Sie in dieser Form allerdings nicht selbst herstellen können.



Nie vergessen, genug Verteidigung im heimischen Lager zu lassen. Sonst passiert so etwas!



Gemeinheiten (Luftangriff mit A-Bomben) zwingen immer wieder zum Umdenken. Nach einer Reihe von Fehlversuchen kann man ohne Zweifel behaupten, daß fast alle neuen Missionen ungeheuer schwer zu gewinnen sind. Bis auf ein paar Ausnahmen werden Sie jedesmal mehrere Stunden vor dem PC-Bildschirm verbringen, um auch nur in einem einzelnen Auftrag als Sieger hervorzugehen. Besonders bei den Indoor-Missionen ist es außerdem noch wichtig, regelmäßig abzuspeichern. Die Zahl Ihrer Einheiten ist nämlich besonders dort stark begrenzt und reicht meistens gerade so aus, um ans Ziel zu gelangen.

Inzwischen kann man den Computer ja bekanntlich nicht mehr mit gemeinen Taktiken austricksen. So ist also jeder Versuch zum Scheitern verurteilt, Ihren Gegner durch den Bau von Sandsäcken vom Angriff abzuhalten. Das führt dazu, daß im Vergleich zum ersten Teil von Vornherein mehr an Überlegung und Taktik gefragt ist, um bei den Missionen die Oberhand zu behalten. Diese sind übrigens chronologisch geordnet und von einer (überraschend guten) Rahmenhandlung zusammengehalten, können aber auch in wahlloser Reihenfolge gespielt werden. Wenn Sie also bei einer bestimmten Mission nicht mehr weiterkommen, müssen Sie nicht gleich verzweifeln, sondern haben die Möglichkeit, sich gleich an einer anderen zu versuchen.



Windows à la Command & Conquer: Nur einer der fünf Möglichkeiten, Ihren Desktop auf Red Alert zu trimmen.



Jetzt soll er nur kommen...



Schnell und kräftig sind die Wachhunde – allerdings nicht sonderlich langlebig.



Die erste Indoor-Mission verlangt Ihnen schon einiges ab. Mit einer Handvoll Einheiten müssen Sie einen gesamten Stützpunkt lahmlegen.
Da hilft nur eines: Sabotage!

Goodies

Doch gibt es noch weitere Besonderheiten, die diese Zusatz-CD vom Ausnahmezustand unterscheidet. So wurden etwa eigens für die neuen Aufträge neue Soundtracks komponiert, die so schnell keine Langeweile aufkommen lassen dürften. Allerdings gibt es da auch einen Titel, der Geräusche von Maschinengewehrfeuer enthält. Bedenken Sie also: Wenn es im Hintergrund knallt und rattert, könnte dies auch an der Musik liegen.

Wie wichtig den Machern von C&C die Netzwerkzocker sind, wurde ebenfalls ein weiteres Mal bewiesen, befinden sich über Hundert neue Mehrspielerlevel auf der CD. Notwendig war auch, daß man das Netzwerkspiel technisch noch etwas auf Vordermann brachte, um bei oft auftretenden Problemen Abhilfe zu schaffen.

Wer Microsoft Plus! für Windows95 sein Eigen nennt, darf sich auch noch auf fünf Desktop-Motive freuen, die die Windows-Oberfläche ein wenig aufpeppen und nebenbei natürlich alles ganz nach Command & Conquer aussehen lassen. Das macht sich allerdings nicht nur beim Aussehen bemerkbar, Sie bekommen auch einiges zu hören. Viele Windows-Aktionen werden auch noch von Sounds begleitet, die aus Alarmstufe Rot stammen. Und als ob man verzweifelt noch nach einem weiteren Extra gesucht hätte, das den Spieler zum Kauf dieses Zusatzpaketes treiben soll, legte man jeder Packung ein C&C-Mauspad bei.

Schwärmerisches Fazit

Als ich nach langem Warten endlich diese CD in meinen Händen hielt und sah, wie viel Mühe man sich mit der Entwicklung gegeben hat, kam ich aus dem Staunen gar nicht mehr heraus. Alleine die 16 neuen Missionen schafften es schon, mich nächtelang vor den PC zu fesseln. Allerdings ist der hohe Schwierigkeitsgrad nichts für jedermann. Beim Testen haben sich auch erfahrene Spieler bei der ein oder anderen Mission in den ersten paar Anläufen die Zähne ausgebissen. Für mich macht gerade das den Reiz aus – wer aber schon an Alarmstufe Rot scheiterte, sollte sich an diesen Missionen erst gar nicht versuchen. Netzwerkspieler werden wegen der neuen Karten ohnehin nicht um den Kauf von Der Gegenangriff herumkommen. Für viele lange Nächte, neue, abwechslungsreiche Missionen und massig weitere Extras will man Ihren Geldbeutel allerdings nur um schlappe 35 Mark erleichtern. Allein diese Tatsache steigert da den Spielspaß um weitere Punkte. Liebe Programmierer: Bevor ihr euch an C&C 3 macht, bringt bitte noch eine solch gelungene Mission-CD auf den Markt. Die Spieler werden es euch danken.

C&C MISSION CD: DER GEGENANGRIFF

Alternativen:
Wer glaubt noch, daß es eine echte Alternative zu C&C gibt?

Hersteller: Westwood / Virgin
Preis: 34,95 Mark

Minimum:
Pentium 75, Windows95, SVGA, 8 MB RAM

Pro
Interessante spielerische Neuerungen
Missionen mit hohem Spielniveau
Supergünstig
Zusätzliche Extras

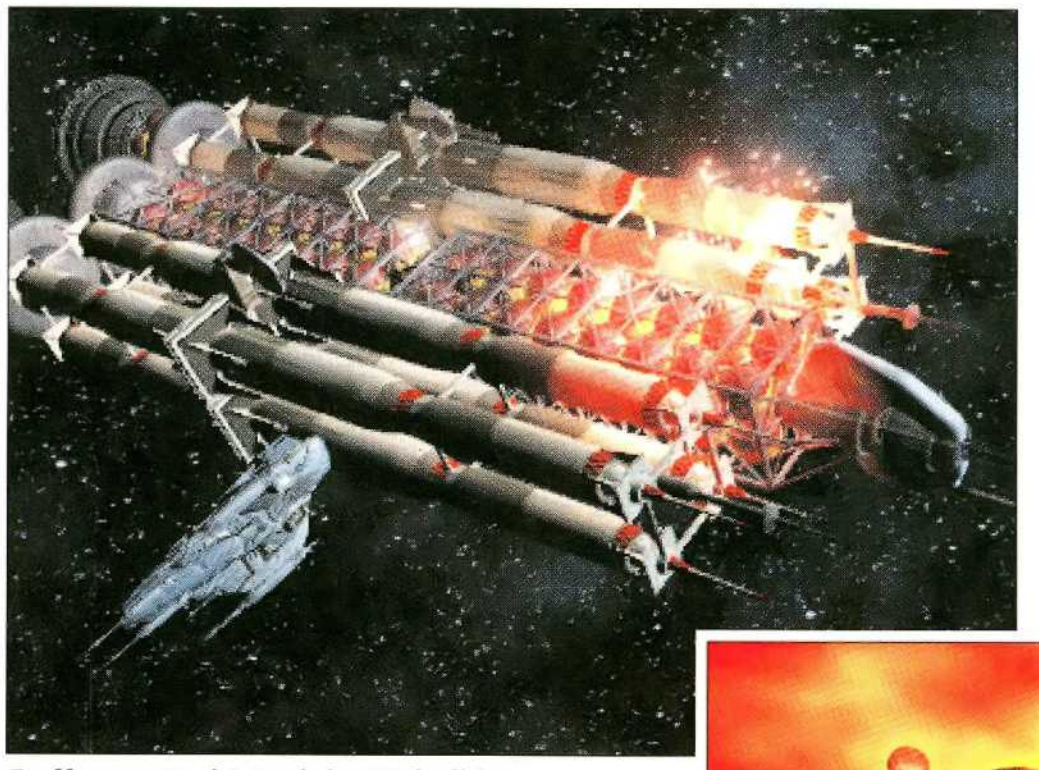
Kontra
Die Ringe unter meinen Augen

Spiel-/Dauerspaß:	**48 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**17 von 20**

TOTAL: 92

Space Bermuda

Martin Mirbach läßt sich schon wieder von der Werbung umgarnen.



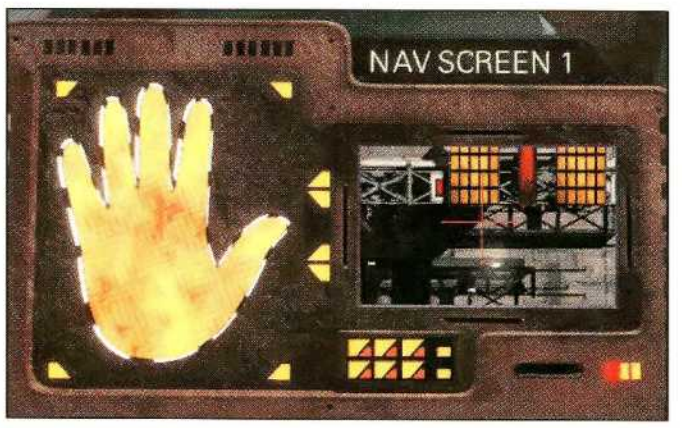
Treffer am Heck! Auch im Weltall kann man Schiffe versenken

Am Ende des 22. Jahrhunderts wagt die Menschheit einen neuen Schritt zur Besiedelung des Weltalls. Auf der Erde herrscht Frieden, doch in den Tiefen des Raums tobt ein unerbittlicher Krieg zwischen Söldnern, Abenteurern und Piraten. Es geht um die Erschließung neuer Planet und den so entstehenden Profit. Das Erschließungsprogramm der Earth Nations scheint gefährdet, als zum wiederholten Mal Transportraumschiffe samt ihrer wertvollen Fracht verschwinden. Handelt es sich um gewöhnliche Überfälle oder steckt mehr dahinter?

Als Agent der Earth Nations starten Sie zur streng geheimen Raumstation Capella im verbotenen Sektor, von wo aus die verschwundenen Transporter gestartet sind. Ihr Ziel: Weitere Diebstähle um jeden Preis zu verhindern.

Von allen verlassen

Als eigentlicher Clou der Story ist die Capella vollkommen unbemannt, Sie müssen sich also zunächst mutterseelenallein durch die genretypischen Rätsel des Adventures schlagen. Der einzige Kontakt zu einer anderen Spielfigur besteht aus einem kurzen Intro-Briefing, in dem Ihr Einsatzleiter Sie auf mögliche Gefahren hinweist – und auf das kommende Andockproblem, da Ihr kleines Schiff nicht vom Leitstrahl der Capella gelotst werden kann. Leider gerät das manuelle Andocken wegen der hakeligen Steuerung zu einem Geduldsakt, der aber zum Glück einen falschen ersten Eindruck vom Spiel vermittelt. Die anschließende Maussteuerung erweist sich nämlich als gewohnt gutmütig.



Das manuelle Andockmanöver wird durch die unpräzise Steuerung erschwert



Auf diesem Planeten scheint die Sonne im Norden aufzugehen

Space Bermuda besticht vor allen Dingen durch seine professionelle Grafik. In voller 360°-Rundumsicht können Sie sich an sorgfältig gestalteten Locations umsehen, die keinen Vergleich mit kommerzieller Software zu scheuen brauchen. Zahlreiche Animationen und unterhaltsame, auf einer Silicon Graphics gerenderte Videos tragen ebenfalls zur Augenfreude bei. Gleiches gilt für den Sound. Die Musikstücke untermalen passend die Thematik des Spiels und auch die deutschen Sprecher verstehen ohrenscheinlich ihr Handwerk. Da ist man dann auch geneigt, an vielen Stellen über die fehlende Lippensynchronität hinwegzusehen.

Einzig die Spieltiefe läßt zu wünschen übrig. Die Rätsel bewegen sich im allgemeinen auf einem Niveau, das den geübten Spieler nicht sonderlich fördert. Trotzdem bekommt man immer noch kurzweilige Unterhaltung geboten, die in jedem Fall die Länge eines Kinofilms überschreitet, dafür aber zu einem Preis verkauft wird , der deutlich unter den heutigen Eintrittspreisen liegt. Nicht auszudenken, was man aus diesem Potential alles hätte machen können.

Viel fürs Geld

Wenn Sie bis hierher gelesen haben, werden Sie es bereits ahnen: Es handelt sich bei Space Bermuda um ein Werbespiel (für Vobis), das für nur fünf Mark erhältlich ist. Und man bekommt sogar noch einiges dazu. Denn auf der *Vobis Virtual Space* betitelten CD befinden sich neben Space Bermuda noch weitere Programme und Informationen. Von einem ausführlichen Lexikon der Computersprache über detaillierte Produktvorstellungen mit wirklich nützlichen Hinweisen bis zur aktuellen und umfangreichen Treiberdatenbank. Sogar ein Gutschein für zweimonatiges kostenloses Surfen im Internet ist im Kaufpreis erhalten. Unterhaltsam und absolut benutzerfreundlich gestaltet wurde die intuitive Menüführung, die Hardwareanforderungen bewegen sich im minimalen Bereich. Da ergibt sich die gewaltige Nachfrage ganz von selbst. Am besten, Sie sichern sich Ihr Exemplar noch heute.

SPACE BERMUDA

Alternativen:
Alle Werbespiele auf der Cover-CD dieser Ausgabe
Alle Werbespiele auf der Cover-CD der Ausgabe 06/96

Hersteller: Westka Kommunikation
Preis: 5 Mark *(bei Vobis)*

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

Fazit: Sehr empfehlenswert

Schlechte Wertung – schlechte Karten?

Normalerweise ist es nicht meine Art, über Erlebnisse mit Pressesprechern namhafter Hersteller zu reden – jedenfalls nicht in aller Öffentlichkeit. In diesem speziellen Fall hat es aber nicht nur mich, sondern auch den Kollegen Brodrick geradewegs vom Stuhl gehauen. Die ganze Sache begann damit, daß wir im vergangenen Jahr dem Spiel *Panzer Dragoon* von SEGA eine deutlich schlechtere Wertung gaben als andere auf dem Markt befindliche Magazine. Obwohl – das muß dazu gesagt werden – sich die inhaltlichen Aussagen der einzelnen Texte weitestgehend glichen, nur daß wir uns von Grafik und Sound allein eben nicht beeindrucken ließen. Aber gut, die Geschmäcker sind halt verschieden.

Bereits zu jener Zeit hatte sich der deutsche Pressesprecher von SEGA, Herr Moe, in einem Telefonat mit mir negativ über unser Magazin ausgelassen. Das dadurch arg getrübte Verhältnis wurde durch ein Gespräch mit seinem Chef, den ich wesentlich länger kenne, wiederhergestellt. Man einigte sich darauf, die Sache als erledigt zu betrachten. Es gab dann eine Zeitlang auch keine Probleme, bis... ja, bis Kollege Brodrick das Spiel *Bug 2* testen sollte und feststellen mußte, daß sich die vorhandene Version partout nicht starten ließ. Er wandte sich daher, von der Vorgeschichte nichts ahnend, an Herrn Moe bei SEGA. Was dann geschah, schildert Kollege Brodrick auszugsweise wie folgt:

"Statt mir zu helfen oder mir eine neue Version zuzuschicken, meinte er, daß die PC Power ja ohnehin seine Spiele verreißen würde. Dies würde seinen Pressespiegel und die Gesamtwertung immer 'runterreißen. Andere Magazine bewerteten viel besser, man solle sich an der (...) ein Beispiel nehmen, diese sei ohnehin das beste Magazin am Markt. Er ziehe auch in Erwägung, der PC Power künftig keine Testmuster mehr zu schicken."

Den Namen des erwähnten Magazins habe ich bewußt ausgelassen, weil es mit der ganzen Sache nichts zu tun hat. Interessant daran ist lediglich, daß Moe in den Gesprächen, die ich mit ihm führte, ein ganz anderes Magazin favorisierte – jenes nämlich, das Panzer Dragoon seinerzeit die höchste Wertung erteilt hatte.

Viel wichtiger sind zwei Dinge: Statt seinem Job nachzugehen und sich darum zu kümmern, daß einem Redakteur schnellstens ein neues Exemplar zugeht, heult dieser Mann einem hilfesuchenden, ahnungslosen und vor allem nicht einmal betroffenen Redakteur seine privaten Eindrücke vor. Ich dachte immer, als Pressesprecher müsse man die Interessen der Firma vertreten und nicht die eigenen. Und der Mann droht – ja, für mich ist das eine Drohung – damit, uns keine Testmuster mehr zu schicken, damit seine Gesamtwertung und der Pressespiegel (wem dient der eigentlich? Dem Endverbraucher vielleicht? Dann wäre es um so schlimmer!) stimmt.

Damit unterstellt er uns zum einen, daß wir bewußt Spiele von SEGA schlechter bewerten, als sie es verdient haben – was sich anhand von einigen Beispielen schnell widerlegen ließe; Fälle, in denen unsere Wertung die gleiche oder besser war als die der Konkurrenz. Außerdem, Herr Moe, sind wir nicht auf Ihre Testmuster angewiesen. Wir könnten uns SEGA-Spiele auch kaufen oder aus dem Ausland besorgen.

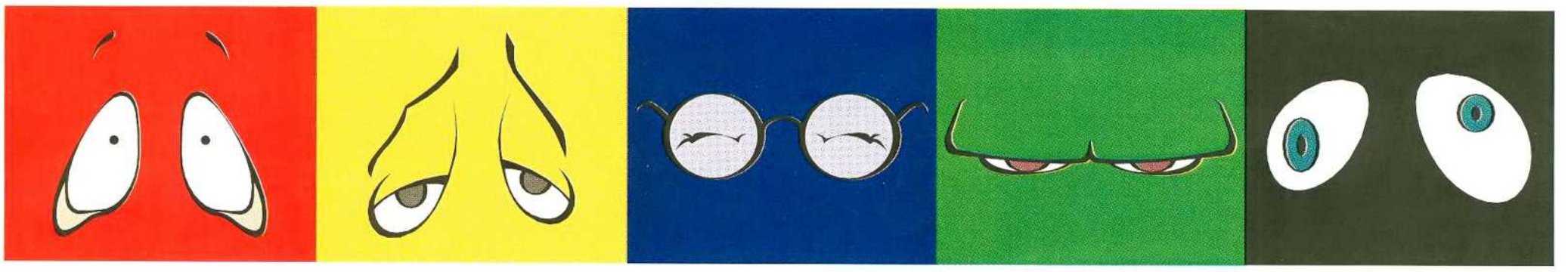
Welche Rückschlüsse soll man aus einem solchen Verhalten ziehen? Ich kann darauf keine Antwort geben, es wäre reine Spekulation, würde ich es auch nur versuchen. Ein Gedanke schwebt mir aber durch den Kopf: Dieser Mann scheint mit seiner Einstellung den guten Namen der Firma, für die er arbeitet, zu schädigen, und zwar in nicht unerheblichem Maße. Und ich möchte fast wetten, daß im Falle eines Verrisses durch ein Konkurrenz-Magazin der zuständige (Chef-)Redakteur ähnliches zu hören bekäme wie unsere Redaktion.

Übrigens haben wir bis heute kein lauffähiges Exemplar von Bug 2 bekommen, und da der Redaktionsschluß nunmehr überschritten ist, können wir es in dieser Ausgabe nicht mehr berücksichtigen. Falls Sie wissen möchten, wie es abgeschnitten hat, empfehlen wir Ihnen die nächste PC Power, denn testen werden wir Bug 2 so oder so. Ich hoffe für die Kollegen der anderen Magazine, daß es niemand gewagt hat, das Game schlechter zu bewerten als die Konkurrenz, denn sonst wißt ihr ja, was euch blühen kann...

Klaus Trafford



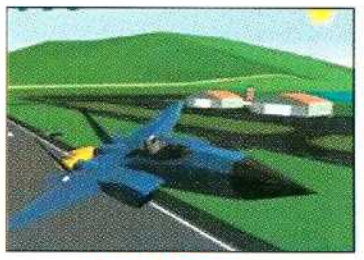
Die Meinung des Autoren entspricht nicht zwangsläufig der Meinung der gesamten Redaktion oder der Verlagsleitung.



Alle Reviews von Februar bis Mai auf einen Blick

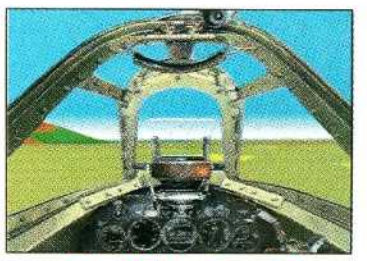
Klaus Trafford faßt wieder einmal die Spiele-Reviews der vergangenen vier Ausgaben zusammen und kommentiert sie auf seine Weise.

Nicht berücksichtigt wurden Reviews ohne Wertung.
Mittlerweile indizierte Titel und Spiele mit "Sonderwertung" wurden ebenfalls ausgelassen.



A-10 Cuba

Hersteller: Activision
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Okay, geben wir den Programmierern eine kubanische Zigarre und dem Spiel einen Korb – dann hat die liebe Seele Ruh'.
Wertung: 57
Test in PC Power 3/97, Seite 70



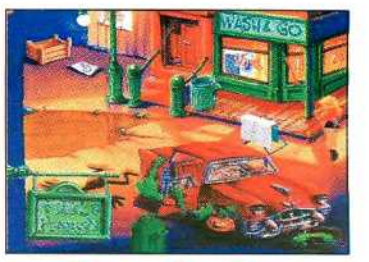
Air Warrior 2

Hersteller: Interactive Magic / Kesmai
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Halt, wer wird denn gleich in die Luft gehen? Greifen Sie lieber zu Air Warrior 2 – und spielen Sie live im Internet mit.
Wertung: 81
Test in PC Power 5/97, Seite 124



The Arrival

Hersteller: Enteraction / Havok
Preis: ca. 50 US$
Inhalt: Weder der Film mit Charlie Sheen noch das Game erschienen bislang offiziell in Deutschland. Das hat wohl seinen Grund – beides ist nicht herausragend.
Wertung: 73
Test in PC Power 4/97, Seite 84



Bazooka Sue

Hersteller: Starbyte
Preis: 99 Mark
Inhalt: Eine Frau mit Herz, Hirn und Holz vor der Hütte, die trotz arg gedämpfter Erotik-Komponente lange zu begeistern weiß. Mein Wunsch: Eine Version ab 18...
Wertung: 81
Test in PC Power 4/97, Seite 72



Blue Ice

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Blaue Gummibärchen gibt es nicht, aber blaues Eis. Schmeckt zwar nicht so gut wie Nuß, ist aber okay. Genau wie dieses ungewöhnliche Adventure.
Wertung: 76
Test in PC Power 2/97, Seite 56



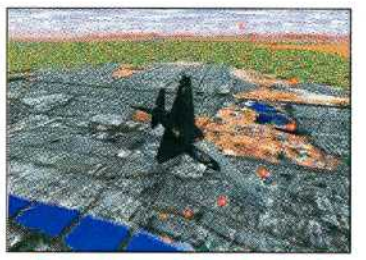
Afterlife

(Deutsche Version)
Hersteller: LucasArts
Preis: 79,95 Mark
Inhalt: Beide Versionen sind – bis auf die Sprache – identisch. Infolgedessen (schönes Wort) gibt es auch die gleiche Wertung für beide.
Wertung: 75
Test in PC Power 5/97, Seite 99



Amber – Reisen ins Jenseits

Hersteller: NBG
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Junge Wissenschaftler begeben sich in künstlichen Todesschlaf – fast wäre der Tester ihnen gefolgt. Man hätte daraus mehr machen können.
Wertung: 65
Test in PC Power 5/97, Seite 108



Back to Baghdad

Hersteller: MSI
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Das soll ein Flugi sein. – DAS soll ein Flugi sein? – Das soll ein FLUGI sein? Hilfe, wo ist der Kotzbeutel?
Wertung: 36
Test in PC Power 5/97, Seite 113



Blood

(Shareware)
Hersteller: Monolith
Preis: kostenlos via Internet-Download
Inhalt: Der rote Titel trifft in diesem Fall genau ins Schwarze: 3-D-Balleraction mit hohem Bodycount, weder erstklassig noch innovativ, aber es macht Spaß.
Wertung: 79
Test in PC Power 5/97, Seite 64



Botsoccer

Hersteller: NBG
Preis: 29,95 Mark
Inhalt: Alle hofften auf eine gute Wertung. Alle meinten, dieses Sportspiel wäre ein Highlight. Nur das Power-Team drehte sich um und weinte bitterlich.
Wertung: 29
Test in PC Power 5/97, Seite 110



Age of Sail

Hersteller: TalonSoft
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Nicht nur am Sonntag will der Süße mit dieser Echtzeit-Strategie-Simulation segeln gehn', sondern am liebsten jeden Tag.
Wertung: 82
Test in PC Power 4/97, Seite 99



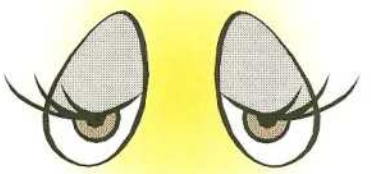
American Dream

Hersteller: Sunflowers
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Vom Tellerwäscher zum Millionär, vom Feldwebel zum Chefredakteur, wo ist da der Unterschied? Ich verweise auf meine Gehaltsabrechnung...
Wertung: 79
Test in PC Power 2/97, Seite 78



Battlecruiser 3000AD

Hersteller: Gametek
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Was hat man für dieses Spiel geworben. Wie oft wurden wir gebeten, es zu previewen! Und was kam dabei 'raus? Battlecruiser 3000 – ade!
Wertung: 31
Test in PC Power 5/97, Seite 106





C&C: Der Tiberiumkonflikt

Hersteller: Westwood / Virgin
Preis: 119,95 Mark
Inhalt: Besser geht's kaum noch: Die Windows95-Version des C&C-Erstlings schlägt alle Rekorde. Der Preis ist allerdings etwas zu hoch angesetzt.
Wertung: 93
Test in PC Power 5/97, Seite 127



Callahan's Crosstime Saloon

Hersteller: Take 2
Preis: 39,95 US$

Inhalt: Bald auch hierzulande erhältlich: Eines der originellsten und spaßigsten Adventures der letzten Monate. Einen doppelten Scotch, bitte.

Wertung: 85

Test in PC Power 4/97, Seite 86



Captain Quazar

Hersteller: Studio 3D
Preis: immer noch unbekannt

Inhalt: Kann es sein, daß für dieses Spiel absichtlich keine Werbung gemacht wurde? Erschien es doch nicht bei uns? Hat man etwa unseren Test gelesen?

Wertung: 55

Test in PC Power 2/97, Seite 92



Cluedo

Hersteller: Hasbro Interactive
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Diese CD mit der Umsetzung eines mörderischen Klassikers hat immerhin eine Besonderheit: Sie hat ein Loch in der Mitte!

Wertung: 50

Test in PC Power 2/97, Seite 94



Dactylus

Hersteller: CDM
Preis: ca. 70 Mark

Inhalt: Wie hieß doch gleich jener Herr, der Dactylus offensichtlich gar nicht gespielt und trotzdem bewertet hat? Ach ja, Harald. Schnarch...

Wertung: 79

Test in PC Power 4/97, Seite 90



Darklight Conflict

Hersteller: Rage/EA
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Der Weltknall, unendliche Breiten. Wir reisen ins Jahr 1999 und bringen die Gegner zur Vernunft. Realitätsnähe? Nein, aber Action!

Wertung: 83

Test in PC Power 5/97, Seite 66



Diablo

Hersteller: Blizzard
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Schon vor seinem Erscheinen war Diablo Kult. Jetzt um so mehr. Knapp am Platin vorbei, dennoch herausragend. Wer's noch nicht hat – kaufen!

Wertung: 89

Test in PC Power 3/97, Seite 54



Dragon Heart: Fire & Steel

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Gute-Laune-Spiel mit groooßem Drachen, bei dem Sie zum echten Schwertkämpfer werden. Macht von Anfang an viel Spaß.

Wertung: 84

Test in PC Power 2/97, Seite 84



Dragon Lore 2

Hersteller: Cryo
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Saugute Grafik, tolles Gameplay – aber der Sound und die Handhabung. Liebe Leute, das wäre Euer Platin gewesen, wenn...

Wertung: 80

Test in PC Power 2/97, Seite 44



DSF Fußball-Manager

Hersteller: Sierra
Preis: 29,95 Mark

Inhalt: Günstiges und vor allem bugfreies Manager-Programm, das man bedenkenlos auf seine Einkaufsliste setzen darf. Für Freizeitkicker.

Wertung: 73

Test in PC Power 4/97, Seite 77



Ecstatica 2

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Die Steuerung dieses sogenannten Spiels ist genauso wie die Benutzung eines kalten Bügeleisens auf dem Hemdkragen – absolut nutzlos.

Wertung: 58

Test in PC Power 5/97, Seite 114



Egyptia

Hersteller: CDV
Preis: ca. 70 Mark

Inhalt: Durchschnittliche Sokoban-Variante als Vollpreis-Spiel? Nee, das muß nun wirklich nicht sein. Das gibt es zigfach als Shareware, u.a. auch bei CDV.

Wertung: 65

Test in PC Power 5/97, Seite 128



Eradicator

Hersteller: EIDOS
Preis: ca. 80 Mark

Inhalt: 3-D-Shooter, der überraschenderweise ohne Blutorgien auskommt und zudem grafisch besser ist als ein gewisses Game mit 'D' am Anfang...

Wertung: 80

Test in PC Power 4/97, Seite 56



Evidence

Hersteller: Microids / BMG
Preis: 99,95 Mark

Inhalt: Adventure, das urplötzlich diverse andere Genres streift und jede Menge Konzentration und Reaktion vom Spieler fordert. Einzig, nicht artig!

Wertung: 86

Test in PC Power 5/97, Seite 122



Fallen Haven

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Etwas langatmige Missions und mangelhafte Storyline dämpfen den Spielspaß, doch es gab auch schon weitaus Schlimmeres. Anschauen!

Wertung: 76

Test in PC Power 4/97, Seite 52



Flip Out!

Hersteller: Gorilla / Gametek
Preis: ca. 60 Mark

Inhalt: Trotz durchschnittlicher Technik ein verdammt hohes Maß an Dauerspaß – bei diesem Reaktionsspiel werden Sie ausflippen.

Wertung: 77

Test in PC Power 5/97, Seite 62



Flying Corps

Hersteller: Rowan / empire
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Das bislang beste Spiel aus der Schmiede von Rowan Software – was bei Dawn Patrol noch fehlte, wurde hier integriert. Fliegen Sie getrost mit!

Wertung: 91

Test in PC Power 3/97, Seite 58



FX Fighter Turbo

Hersteller: GTE Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Inhalt: Was ist los, ich schreibe nur Müll? Dann versuchen Sie doch mal, mittelmäßige Updates von guten Vorgängern zu beschreiben. Sehen Sie? Auch nicht besser!

Wertung: 62

Test in PC Power 3/97, Seite 88



Das Gewehr

Hersteller: Mindscape
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Der gesamte Titel lautet: Wargame Construction Set III: Das Gewehr. War hier aber zu lang. Was sonst noch auffällt? Nix, eigentlich.

Wertung: 75

Test in PC Power 4/97, Seite 58



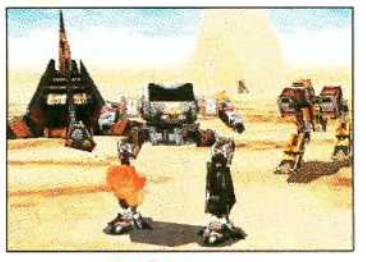
Gex

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 60 Mark

Inhalt: Hey, Du Salamander, Du gehörst ins Schuhgeschäft und nicht auf meine Festplatte. Lieber greife ich zu einem Lurchi-Heft!

Wertung: 38

Test in PC Power 2/97, Seite 82



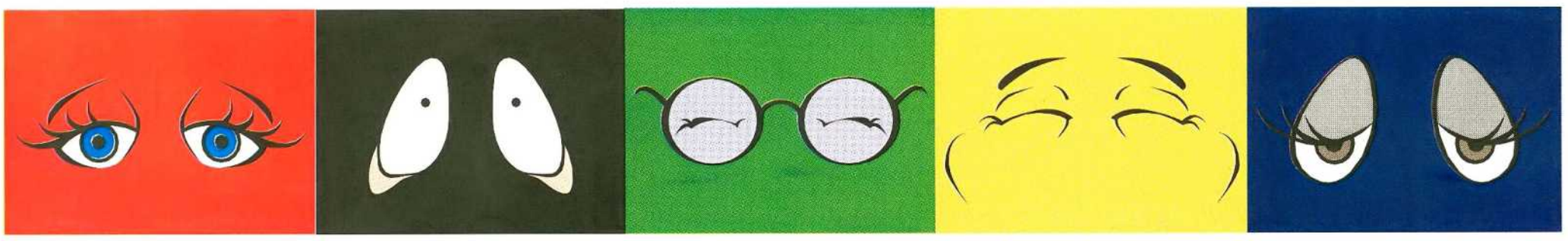
G-Nome

Hersteller: 7th Level
Preis: ca. 100 Mark

Inhalt: Das englische Original ist eine der besten Mechsims überhaupt. Lediglich im Terrain mangelt's an Abwechslung, der Rest weiß zu gefallen.

Wertung: 84

Test in PC Power 4/97, Seite 78





G-Nome

(Deutsche Version)
Hersteller: 7th Level
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Zwei Punkte besser als das Original. Schuld ist die Stimme von Susi Müller. Wir mögen sie und sagen daher: Wand auf, hier ist Ihr Herzblatt!
Wertung: 86
Test in PC Power 5/97, Seite 112



Goosebumps

Hersteller: Microsoft/Dreamworks
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Ich bitte Sie, sprechen Sie den Namen englisch aus! Dann werden Ihre Erwartungen an dieses Adventure auch voll erfüllt werden...
Wertung: 85
Test in PC Power 3/97, Seite 76



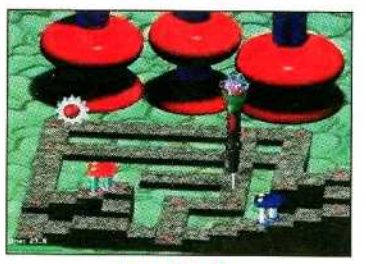
Grand Prix Manager 2

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Nettes Gameplay, tolle Grafik, auf die Dauer aber etwas zu trocken. Dennoch durchweg empfehlenswerter Genre-Beitrag.
Wertung: 84
Test in PC Power 2/97, Seite 46



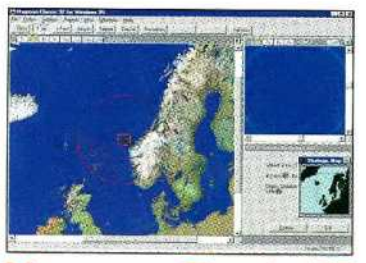
Grid Run

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Gute Action: Ja, nach dem Prinzip "lauf oder stirb". Gute Technik: Nö, nach dem Prinzip "haste nicht gesehn". Gutes Ergebnis? Nicht doch...
Wertung: 56
Test in PC Power 4/97, Seite 60



Gubble

Hersteller: CDV Software
Preis: ca. 60 Mark
Inhalt: So schlecht ist das Spiel eigentlich nicht, aber die Grafik ist wirklich zum Abgewöhnen. Und das drückt die Wertung doch erheblich. Leider.
Wertung: 57
Test in PC Power 5/97, Seite 106



Harpoon Classic '97

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Strategische Marine-Simulation, die weder klassisch noch actionreich ist. Beim Online-Match wird's interessant, aber das kostet...
Wertung: 60
Test in PC Power 2/97, Seite 54



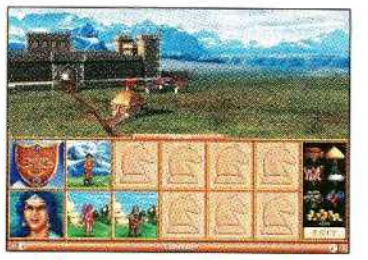
Have a N.I.C.E. Day

Hersteller: Magic Bytes
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Tausende von Zuschauern standen an den Boxen und Pisten. Sie erfreuten sich an den Motoren und erlebten ein Rennen der anderen Art.
Wertung: 81
Test in PC Power 2/97, Seite 32



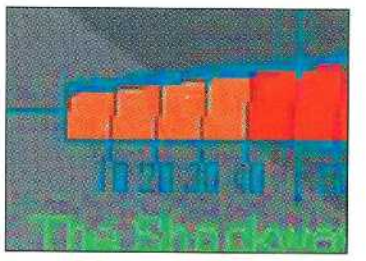
Hellbender

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Was hier klingt wie eine 18-Stunden-Krawatte von Blähtex, ist in Wahrheit eines dieser 360-Grad-Flugspiele, bei denen einem schwindelig wird.
Wertung: 76
Test in PC Power 3/97, Seite 74



Heroes of Might and Magic 2

Hersteller: 3DO
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Der Einstieg ist mit viel Geduld verbunden, dafür wird man später mit schönen Grafiken und starker strategischer Komponente verwöhnt.
Wertung: 83
Test in PC Power 4/97, Seite 82



Hyperblade

Hersteller: Activision
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Wenn ich Marco eins in die Fr... haue, weil er nicht spurt, werden Sie sagen, ich sei zu gewalttätig. Man lernt's dank dieses Spiels...
Wertung: 64
Test in PC Power 3/97, Seite 80



iM1A2 Abrams

Hersteller: Interactive Magic / Charybdis
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Panzersimulation, die sich vor großen Vorbildern nicht verstecken braucht. Nur Grafik und Sound sind arg durchschnittlich, aber sonst...
Wertung: 78
Test in PC Power 5/97, Seite 130



Jetfighter III

Hersteller: Mission Studios
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Ich will ja nicht lästern, aber wenn Teil 4 noch schlechter wird, dann sollte man beim Herstellernamen das "sion" durch ein "t" ersetzen.
Wertung: 68
Test in PC Power 2/97, Seite 88



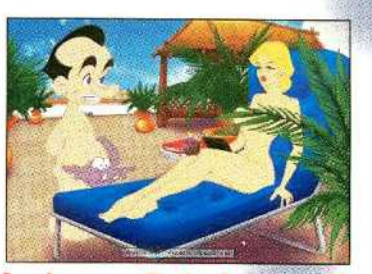
KKND – Krush, Kill'n'Destroy

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Klassisches Strategie-Spiel, das gekonnt auf neue Elemente verzichtet und somit nur ein weiterer Vertreter des arg strapazierten Genres bleibt.
Wertung: 73
Test in PC Power 3/97, Seite 82



L.A. Blaster

Hersteller: Cryo Interactive Entertainment
Preis: 49,95 Mark
Inhalt: Im Spiel wird viel Schrott produziert. Dies hat man sich zu meinem Leidwesen wohl auch bei der Programmierung der Renn-Sim gesagt.
Wertung: 53
Test in PC Power 4/97, Seite 75



Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Die deutschen Gags zünden nicht so sehr wie beim Original. Zu Ostern gab's Larry in einer speziellen Edition – haben Sie seine Eier gefunden?
Wertung: 85
Test in PC Power 2/97, Seite 50



M.A.X.

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Ein Titel, aus drei Buchstaben bestehend, ergibt eine hohe Wertung plus Platin-Award? Es scheint fast so, zwei weitere werden noch folgen.
Wertung: 90
Test in PC Power 2/97, Seite 42



MadTV 2

Hersteller: Greenwood
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Hallihallo. MadTV 2 ist nicht schlecht, aber der Vorgänger war besser. Als Vollversion auf der April-Power zu finden. Können Sie bei uns nachbestellen. Zurück zur Wertung.
Wertung: 81
Test in PC Power 2/97, Seite 36



Magic: Die Zusammenkunft

Hersteller: Microprose
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Gelungene Umsetzung eines Fantasy-Kult-Kartenspiels, das sogar die Vorlage noch übertrifft. Bald kommt's mit Online-Modus, dann geht's ab!
Wertung: 88
Test in PC Power 5/97, Seite 100



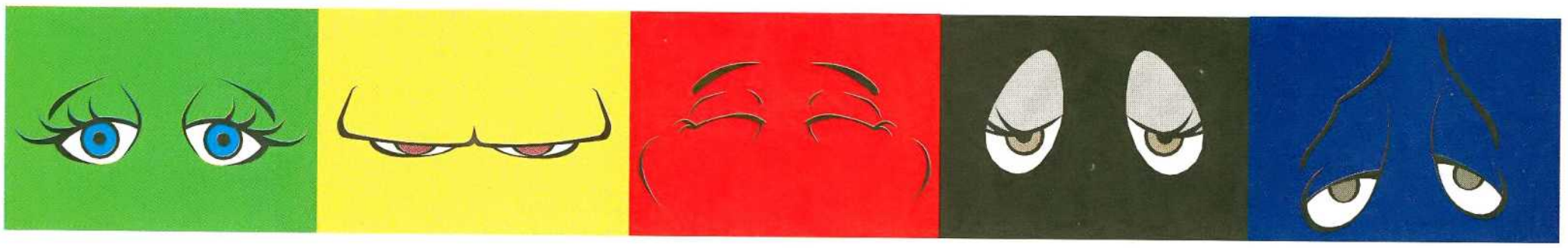
MDK

Hersteller: Shiny Entertainment
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Das zweite Game mit nur drei Buchstaben, und wieder ein absolutes Highlight. Wenn Sie noch Geld übrig haben, legen Sie's hier drin an!
Wertung: 92
Test in PC Power 4/97, Seite 68



NBA Hangtime

Hersteller: High Voltage / GT Interactive
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Fragen Sie lieber nicht, an was Markus dachte, als er diesen Titel zum ersten Mal las. Ich tat's auch nicht, als er meinte: "Genau wie bei mir!"
Wertung: 75
Test in PC Power 4/97, Seite 96





The Neverhood

Hersteller: Microsoft / Dreamworks
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Tonfiguren erwachen zu neuem Leben. Machmal etwas schwere Rätsel hemmen den ansonsten guten Spielfluß. Klaus Trafford fällt nix mehr dazu ein.
Wertung: 82
Test in PC Power 3/97, Seite 71



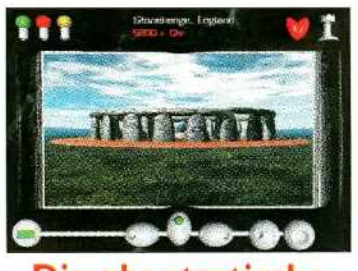
Panzer Dragoon

Hersteller: SEGA
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Wir verweisen lediglich auf den Kommentar einiger Leser: Ihr hattet mal wieder recht. Dieses Spiel ist nach kurzer Zeit total öde. – Vielen Dank auch!
Wertung: 38
Test in PC Power 2/97, Seite 76



Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh

Hersteller: Sierra
Preis: 82
Inhalt: Ja, gut, es ist ein bissi blutrünstig, aber auch ohne die Gewaltszenen spannend genug, um davon gefesselt zu sein (ich empfehle ein starkes Tau).
Wertung: 83
Test in PC Power 2/97, Seite 38



Die phantastische Reise nach Terra-Gon

Hersteller: Modern Games
Preis: 79,95 Mark
Inhalt: Spannendes und manchmal meditatives Adventure, das dank langer Ladezeiten arg viele Motivationspunkte einbüßen muß.
Wertung: 79
Test in PC Power 4/97, Seite 88



Pinball 97

Hersteller: Maxis
Preis: ca. 70 Mark
Inhalt: Ein extrem guter und zwei durchschnittliche Tische, fertig ist das Flipper-Vergnügen. Fans wird's immer gefallen.
Wertung: 73
Test in PC Power 4/97, Seite 94



POD

Hersteller: Ubi-Soft
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Drei Buchstaben sind Programm, auch bei dieser Rennsim! Apropos POD: Ich bräuchte jetzt dringend mal eine kleine Pause...
Wertung: 90
Test in PC Power 4/97, Seite 62



Project Paradise

Hersteller: Soft Enterprises
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Die Story kann man vergessen, aber das Spiel nicht. Ein Beweis mehr, daß in Sachen Balleraction noch längst nicht aller Tage Abend ist.
Wertung: 75
Test in PC Power 3/97, Seite 64



Risiko

Hersteller: Hasbro Interactive
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Solide Brettspielumsetzung, die leider hinter dem Original zurückbleibt. Vor allem bei den Kämpfen gibt's wenig Abwechslung. Für Fans okay.
Wertung: 79
Test in PC Power 2/97, Seite 90



S.P.Q.R.

Hersteller: CyberSites
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Wenn die Steuerung nicht so kompliziert wäre, hätte dieses Adventure eine deutlich höhere Wertung erzielt. Hält Sie das etwa vom Kauf ab?
Wertung: 83
Test in PC Power 4/97, Seite 54



Safecracker

Hersteller: GT Interactive
Preis: 94,95 Mark
Inhalt: Da freut sich der Panzerknacker: Um den Tresor aufzukriegen, müssen Sie einen perfekten Plan haben. Jogging fürs Hirn ist angesagt.
Wertung: 82
Test in PC Power 5/97, Seite 102



Das Schwarze Auge – Schatten über Riva

Hersteller: attic / TopWare
Preis: 49,95
Inhalt: Vermutlich letztes Werk der Firma unter Guido Henkels Leitung, aber ein krönender Abschluß einer langen Karriere. Alles Gute, Guido!
Wertung: 83
Test in PC Power 2/97, Seite 52



Scorcher

Hersteller: GT Interactive
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Wer mit 35 das linke Bein nachzieht, fuhr in seiner Jugend sicher eine Zündapp. Viel schneller geht's hier ohne MMX und 3Dfx auch nicht zu.
Wertung: 60
Test in PC Power 5/97, Seite 107



Sim Golf

Hersteller: Maxis
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Realitätsnahe, aber wenig actionreiche Golf-Simulation, bei der immerhin die Möglichkeiten, die man hatte, ausgeschöpft wurden.
Wertung: 70
Test in PC Power 4/97, Seite 70



Sim Park

Hersteller: Maxis
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Vorschlag zur Güte: Macht doch mal ein Spiel gleichen Titels, aber dann für die Fahrer jener Autos, die vor meinem Haus abgestellt werden.
Wertung: 75
Test in PC Power 4/97, Seite 92



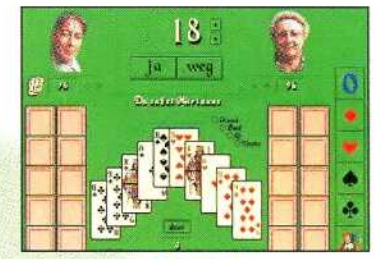
Sim Tunes

Hersteller: Maxis / Virgin
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Eigentlich mehr Edutainment als herkömmliches Spiel. Es geht um Musik, Töne und sehr nette Animationen. Wirklich empfehlenswert.
Wertung: 75
Test in PC Power 4/97, Seite 66



SimCopter

Hersteller: Maxis
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: SIMple SIMulation eines Schraubhubers... eines Schrabhaubers... eines Hokilepters... ich geb's auf und kletter' auf den SIMs.
Wertung: 65
Test in PC Power 2/97, Seite 48



Skat!

Hersteller: Data Becker
Preis: 29,95 Mark
Inhalt: Thomas: Null Ouvert. – Klaus: Hosen 'runter. – Thomas: Also schön... – Klaus: Hm... mit einem Zahnstocher kann man keine Sahne schlagen...
Wertung: 79
Test in PC Power 3/97, Seite 84



Skynet Revenge

Hersteller: Bethesda / Virgin
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Typisches 3-D-Shoot'em-Up ohne besondere Neuerungen. Wer auf schießende Roboter in L.A. steht, kann ja mal 'reinschauen.
Wertung: 71
Test in PC Power 2/97, Seite 80



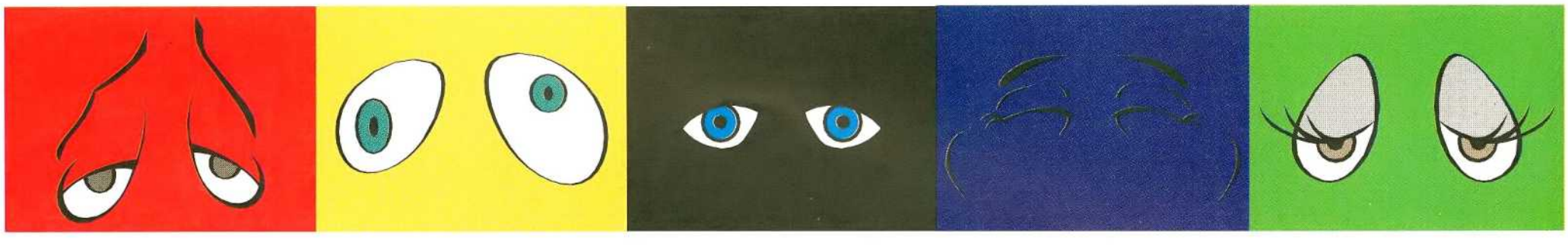
SlamScape

Hersteller: MTV/Virgin
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Schrilles, sehr schnelles Ballerspiel mit tollem Soundtrack, das bis auf eine fehlende Netzwerkunterstützung alles bietet, was man will.
Wertung: 81
Test in PC Power 5/97, Seite 105



Slamtilt

Hersteller: 21st Century Entertainment
Preis: 69,95 Mark
Inhalt: Sagen Sie, Trafford, warum geben Sie nur 70 Punkte? – Ganz einfach: Von einer Amiga-Umsetzung habe ich mir mehr versprochen. Reicht das?
Wertung: 70
Test in PC Power 3/97, Seite 56





Sonic & Knuckles-Collection

Hersteller: SEGA
Preis: ca. 70 Mark
Inhalt: Es gibt wahrlich Zeiten, da wünsche ich mir mein gutes, altes Mega-Drive zurück. Was vermisse ich es angesichts dieser PC-Umsetzung.
Wertung: 55
Test in PC Power 3/97, Seite 92



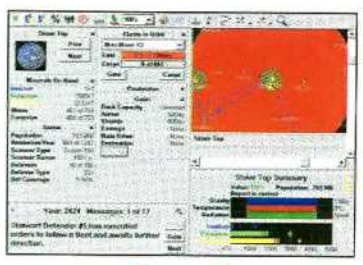
Space Jam

Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 70 Mark
Inhalt: Diese Weltallmarmelade ist genauso wie das irdische Original: klebrig, zäh und nach einer Weile völlig ungenießbar. Das Spiel ebenfalls.
Wertung: 48
Test in PC Power 5/97, Seite 120



Die Stadt der verlorenen Kinder

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Auch Punkte gingen verloren, und zwar in Sachen Handhabung, Grafik und Spielspaß. Die interessante Story wird dadurch leider wirkungslos.
Wertung: 61
Test in PC Power 3/97, Seite 78



Stars!

Hersteller: empire Interactive
Preis: ca. 100 Mark
Inhalt: Wenn ich daran denke, was die geschätzte Kollegin der Konkurrenz über dieses Spiel schrieb, kann ich nur eines sagen: Quit playing GAMES.
Wertung: 80
Test in PC Power 4/97, Seite 80



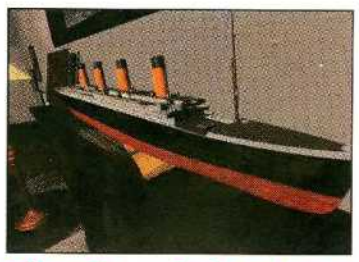
Tailchaser

Hersteller: Defcom
Preis: ca. 80 Mark
Inhalt: Erstling eines Recklinghäuser Labels, das zwar kein Highlight des Jump'n'Run ist, aber dennoch Spielspaß für einsame Stunden bietet.
Wertung: 69
Test in PC Power 2/97, Seite 96



Theme Hospital

Hersteller: Bullfrog / EA
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Wenn der Arzt Dir den Armbruch schient, schaut er, daß er Geld verdient. Noch jeden, der ins Gras gebissen, hat er von Kopf bis Fuß besch...
Wertung: 83
Test in PC Power 5/97, Seite 118



Titanic – Adventure out of Time

Hersteller: Cyberflix
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Bald kommt die deutsche Version dieses Adventures, bei dem lange Fußmärsche die Motivation des Spielers arg strapazieren.
Wertung: 83
Test in PC Power 2/97, Seite 91



Tom Clancy SSN

Hersteller: Virgin
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Wenn bekannte Leute ihren Namen hergeben, ist immer Skepsis angesagt. Nur ein Name wartet noch auf Entdeckung: meiner!
Wertung: 62
Test in PC Power 5/97, Seite 129



Tunnel B1

Hersteller: Ocean
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Absturzgefährdetes, grafisch etwas zu eintöniges Action-Teil, das sich an Fans des Genres richtet – selbst die sollten jedoch erst mal probespielen.
Wertung: 71
Test in PC Power 2/97, Seite 34



Vermeer

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 60 Mark
Inhalt: Durchaus gelungene Neufassung eines Spieleklassikers auf dem C64. Die Mehrspieleroption ist das absolute Highlight.
Wertung: 75
Test in PC Power 5/97, Seite 132



War Diary

Hersteller: CDV Software
Preis: 39,95 Mark
Inhalt: Was hast Du getan, das Spiel macht mich nicht an, Aaaniiita (Chor: Anita), Strategie so fad macht uns doch nicht satt und kommt iiiin den Müll.
Wertung: 42
Test in PC Power 4/97, Seite 64



Wizardry Gold

Hersteller: SirTech
Preis: 99,95 Mark
Inhalt: Weil's gerade paßt: Wenn Ihnen im Internet oder BTX jemand begegnet, der Rollenspiele mag, meint er nicht zwangsläufig so etwas...
Wertung: 75
Test in PC Power 4/97, Seite 98



WWF in Your House

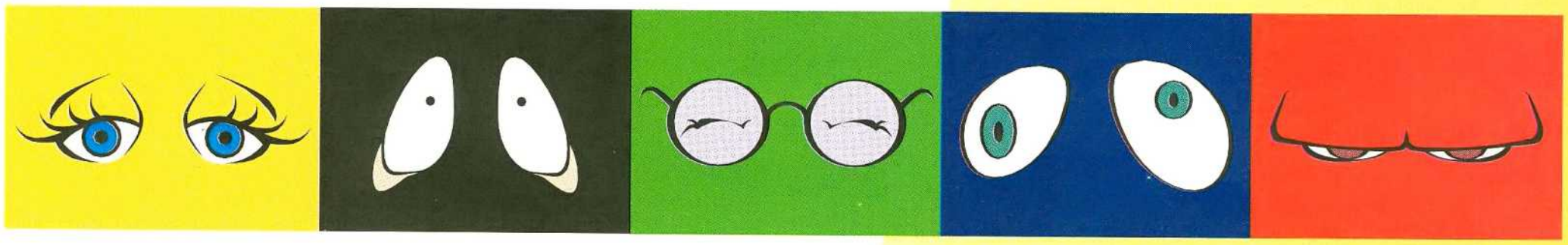
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Im Kampfring entscheidet sich, wer der Sieger wird. Klaus schaut eine Weile interessiert zu und wünscht sich den Gongschlag sehnsüchtig herbei.
Wertung: 63
Test in PC Power 3/97, Seite 62



XS – Shield up, fight back

Hersteller: SCI
Preis: ca. 90 Mark
Inhalt: Actionreiches Versteckspiel mit gut designten Levels, aber etwas pixeligen Gegnern – doch wer stört sich daran, wenn der Rest stimmt?
Wertung: 88
Test in PC Power 2/97, Seite 89

Ein REVIEW verpaßt?! Blättern Sie schnell auf Seite 128!!



SPRINGER & JACOBY

Viele Computerspiele blasen das Hirn aus dem Schädel. Wir blasen es wieder rein.



Unsere CD-ROM-Spiele bereiten nicht auf den Krieg vor. Sondern aufs Leben. Mit „Die Zahlenstadt“ zum Beispiel entdeckt man die Mathematik und lernt Gewichte und Größen kennen. Und „Das neue Rechtschreibspiel“ bringt einem auf witzige Weise die neue Rechtschreibung bei. Getötet wird dabei nur eins: die Langeweile. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Ravensburger®

Ravensburger CD-ROMs erhalten Sie im Elektronikhandel, in Kaufhäusern und im Buch- und Spielwarenhandel. Oder bei Erich Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Laufende Neuerscheinungen auf dem Edutainment-Markt machen es schwer, eine Auswahl zu treffen. Markus Brodrick stellt Ihnen auch diesen Monat einige interessante Titel vor.

Living Books: Arthurs Geburtstag

Hersteller: Random House / Broderbund

Lesen lernen ist gar nicht so einfach. Uns Erwachsenen erscheint es völlig selbstverständlich, ein Buch in die Hand zu nehmen, es aufzuschlagen und in eine andere Welt einzutauchen. Vielleicht haben auch Sie noch nicht vergessen, daß es bis dahin ein langer Weg war. Damit Lesen richtig Spaß macht, die Atmosphäre einer Geschichte richtig wirken kann und die Spannung nicht verloren geht, ist es ganz wichtig, daß der Lesestoff in einem flüssigen Tempo genossen werden kann. Genau an diesem Punkt hapert es bei Lernanfängern. Wort für Wort muß mühselig erarbeitet, zusammenbuchstabiert werden. Damit ein Absatz verstanden wird, muß er meist noch ein zweites Mal gelesen werden. Kinder haben große Schwierigkeiten, längere Texte zusammenhängend zu lesen. Auch die spannendste Geschichte verliert ihren Reiz, wenn sie mühevoll zusammengestoppelt werden muß.

Der PC als Helfer

Der Edutainment-Markt wird von einer Fülle von Programmen überschwemmt, die schon Kindern im Vor- und Grundschulalter zu einem raschen Lernerfolg verhelfen sollen. Viele dieser Titel erreichen nichts weiter, als daß Kinder, die täglich mit einer Riesenmenge von Neuentdeckungen, neuen Aufgaben und einer sich aus ihrer Sicht ständig verändernden Welt zu tun haben, völlig überreizt werden und sowohl Mut als auch Lust, weiterzulernen, rasch verlieren.

Living Books machen einfach ganz viel Spaß

Glücklicherweise verlangen nicht alle Programme aus dem Edutainment-Bereich die Fähigkeit, einen PC bedienen zu können oder womöglich die Arbeitsweise der Maschine verstehen zu müssen. Findige Programmierer entwickelten Programme, die den PC in eine nahezu perfekte Vorlese-Maschine verwandeln. Diese Software nutzt die verschiedenen Fähigkeiten der modernen Multimedia-Maschinen, um Text, Wort, Bild, Animationen und die verschiedensten Geräusche wiederzugeben. Die Living Books von Broderbund ragen deutlich aus der Masse der bisher produzierten Lernprogramme "Lesen" heraus. Hier finden sich nicht nur neue, speziell zur Verwendung in einer Software geschriebene Geschichten, auch klassische



Noch vier Tage bis zum Geburtstag – wie lange das noch dauert!

Kindergeschichten wurden in das moderne Medium übernommen und mit vielen animierten Grafiken versehen.

Programme wie die Living Books verstehen sich nicht als Ersatz für die Gute-Nacht-

Geschichte. Sie wurden auch nicht geschrieben, um Leseschwächen von Lernanfängern mit Maschinenhilfe "auszubügeln". Sie machen einfach ganz viel



Geburtstagsparty mit Schokoladenkuchen. Da kommen bestimmt alle Freunde

Spaß. Durch verschiedene Optionen der Programme ist es Kindern möglich, einfach nur der Geschichte zuzuhören, selber zu lesen oder in dem Programm zu spielen. Viele der bunten und kindgerecht gestalteten Grafiken verfügen über animierte Teile, so daß sich auch noch nach dem zweiten Lesen der Geschichte reizvolle Punkte finden lassen oder sogar laut gelacht werden kann.

Arthurs Geburtstag

Einige der Living Books beschäftigen sich mit den kleinen und großen Dramen des Kinderalltags, so auch der Titel "Arthurs Geburtstag". Die Ansätze des problemorientierten Kinderbuchs wurden in dieses Programm übernommen und gepflegt. Die Geschichte von Arthurs Geburtstag erzählt von einem der größeren Probleme, die in der Kindergesellschaft auftreten können. Arthur ist ein ganz normaler kleiner Junge, sagen wir einmal, ungefähr so alt wie Ihr Sohn. Arthur geht schon in die Schule und hat in seiner Klasse viele neue Freunde und Freundinnen gefunden. Jetzt steht eines der ganz wichtigen Ereignisse des Jahres ins Haus – sein Geburtstag.

Als Arthur voller Freude seine neuen



Am schönsten ist es natürlich, die vielen Geschenke auszupacken

Freunde und Freundinnen zur großen Feier einladen möchte, stellt sich heraus, das eine seiner Klassenkameradinnen am selben Tag Geburtstag hat und natürlich auch feiern möchte. Es kommt, wie es kommen muß. Die Kindergruppe spaltet sich in zwei Lager, alle Jungen möchten zu Arthurs Party, alle Mädchen zu ihrer Freundin. Natürlich ist bei beiden Gruppen die Freude gedämpft, denn wer hat es schon gerne, wenn nur die Hälfte der geladenen Gäste zur großen Feier erscheint? Glücklicherweise finden Eltern und Freunde noch einen Weg, die Situation zu retten. Eine große gemeinsame Party findet statt, sowohl Gastgeber als auch Gäste finden das Ereignis so gelungen, daß im nächsten Jahr wieder zusammen gefeiert werden soll.



Es ist immer dasselbe: Mädchen und Jungs werden sich anscheinend nie einig

Inhalt, Technik und Kinder

Es ist bestimmt nicht leicht, in einem Programm für Lese- und Lernanfänger zum einen einen kritischen Inhalt unterzubringen, zum anderen für den nötigen Spaß am Lesen zu sorgen und dann auch noch die Bedienung möglichst auf zwei, drei Mausklicks oder Tastendrücke zu reduzieren. Nichtsdestotrotz ist den Programmierern von Broderbund dieser Spagat hervorragend gelungen – ohne dieses lästige Reißen an empfindlichen Stellen.

Sowohl Bild als auch Ton sind gut gemacht, die Grafiken sind großflächig, überschaubar und für Kinderaugen gestaltet. Es wurde Wert auf klar abgesetzte Einzelheiten gelegt, der Blickfang "Text" dominiert die Bilder mit großer, gut leserlicher Type. Das Lesetempo des Sprechers paßt auch noch für Kinder, die gerne mitlesen möchten.

Living Books sind Programme, die auch für die kleinsten der Computerbenutzer geeignet sind. Wie alle Titel dieser Reihe liegt der Text auf der CD dreisprachig vor. Falls Ihr Kind bereits im jüngeren Alter eine Fremdsprache erlernt, erhalten Sie mit dieser CD auch englischen und französischen Lesestoff. Wir finden, daß diese Software sowohl inhaltlich als auch unter grafischen und ergonomischen Aspekten gut gestaltet ist.

Fazit: Empfehlenswert

Living Books: Harry und das Geisterhaus

Hersteller: Random House / Broderbund

Unterhaltung ist so eine Sache. Stellen Sie sich vor, in Ihrem Bücherregal langweilte sich ein einziger Band, die Schallplattensammlung besteht aus einer längst vergessenen Single und zu allem Überfluß empfängt der Fernseher nur eine einzige, ewig gleiche Sendung. Dieses Schauerbild klingt eher nach dem Hirnwäsche-Programm einer merkwürdigen Sekte denn nach einem sinnvollen Freizeitprogramm. Abwechslung muß sein. Genau deshalb haben wir für Sie und Ihre Sprößlinge auch gleich noch eins der Living-Books getestet.

Bitte umblättern ☞



Ein dunkles Haus, spuken soll es auch noch, wer würde sich da nicht fürchten?



Wird sich die Rasselbande trauen, den Ball wiederzuholen?

Kinderängste

Der zweite Titel aus der Living Books-Reihe, den wir Ihnen in dieser Ausgabe vorstellen möchten, trägt den "schauerlichen" Namen Harry und das Geisterhaus. Wie alle andern Living Books auch, ist diese Geschichte ein animiertes, interaktives Lesebuch, das besonders für Lernanfänger geeignet ist. Auch dieser Titel beschäftigt sich mit den "schrecklichen" Abenteuern, die in der Kinderwelt hin und wieder einfach passieren und, wie wir alle wissen, einfach unvermeidlich sind.

Die Story dreht sich um Harry Hase, die ganze Kinderbande und einen tapferen Hund. Das Abenteuer unserer neuen Freunde beginnt mit einem verhängnisvollen Fehlwurf beim Ballspiel. Das abhanden gekommene Rund landet nicht etwa in des bösen Nachbars Gemüsegarten oder womöglich in der Scheibe seines Wohnzimmers. Es kommt viel schlimmer. Nicht weit vom Spielplatz der Freunde findet sich ein leerstehendes Haus.

Niemand (von den Kindern) hat je einen Menschen hinein- oder herausgehen sehen, es geht das Gerücht um, in dem alten Gemäuer spuke es. Und der Ball? Der flog natürlich im hohen Bogen zielsicher an beziehungsweise in den Ort des Schreckens. Erinnert Sie diese Geschichte nicht auch ein wenig an die tragischen Geschehnisse der eigenen Kindheit? Natürlich brechen Harry und seine Freunde in einer todesmutigen Aktion auf, um den Ball zurückzuerobern. Nach zahllosen Schrecken in der gefährlichen Umgebung ist es endlich geschafft, das Objekt des Begehrs zurückzuerobern.

Mark Schlichting versteht es, in einer kurzen Geschichte mit wenigen Worten eine typische Kindheitssituation zu umreißen, die schlußendlich ein Happy End findet. Zusammen mit gelungenen Grafiken und witzigen Animationen wird eine Atmosphäre geschaffen, die mit einer gut erzählten Geschichte aus einem Printmedium keinen Vergleich zu scheuen braucht.

Zahllose Schrecken in gefährlicher Umgebung

Lesen und lernen

Den Living Books ist es deutlich anzumerken, daß Inhalt und Ausführung liebevoll auf die jüngsten der Computerbenutzer zugeschnitten wurden. Die Texte sind nicht zu lang, das Lesetempo ist für Lernanfänger gut geeignet. Die Bilder der Geschichte ergänzen den Inhalt, die vielen Animationen sorgen für Kurzweil, Überraschungen und Schmunzeln. Zusammen mit dem Text- und Bilderheft, daß in der von den Living Books gewohnt guten Qualität der CD beiliegt, könne auch kleine Kinder nach kurzer Eingewöhnungszeit selbständig mit dem PC umgehen. Natürlich sind die Living Books kein Ersatz für Kinderbücher, auch sind Sie bei lernschwachen Kindern nicht die entscheidende Lesehilfe. Auf jeden Fall machen sie groß und klein viel Spaß. Leider konnte sich der Hersteller Broderbund immer noch nicht entschließen, auf den CDs ein Vokabular der dreisprachig vorliegenden Texte unterzubringen. Mit diesem Feature würde der Lerninhalt der Living Books entscheidend aufgewertet.

Fazit: Empfehlenswert



Schon von weitem macht das Geisterhaus keinen beruhigenden Eindruck



Dieser Aufschlag wird den Ball ungeahnt weit befördern...

EDUTAINMENT

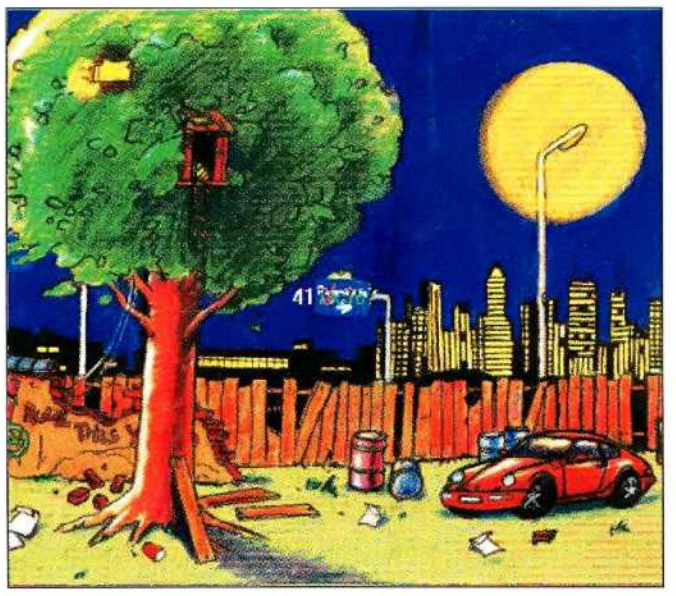
Das Neue Recht-schreib-Spiel

Hersteller: Ravensburger

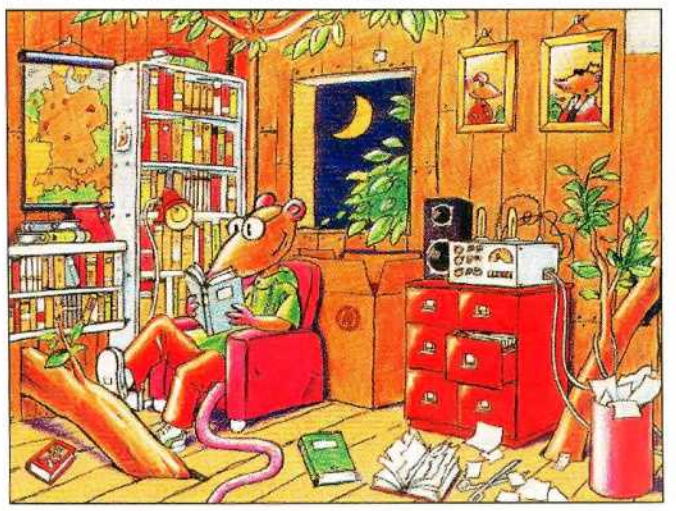
Deutsche Sprache – schwere Sprache. Ein altes, bekanntes Sprichwort. Mark Twain soll übrigens behauptet zu haben, die deutsche Sprache sei ganz leicht zu erlernen – etwa in der Art von Chinesisch. Als Redakteur eines bekannten Magazins verdient man mit



dieser schweren Sprache nicht nur sein Geld, sondern investiert auch noch beträchtliche Summen in dieselbe.



Rattensburg bei Nacht, Skyline



Bücher, Bücher, Bücher – überall gibt es etwas zu lesen

Zentnerschwer drückt die teuer bezahlte Dudenlast auf die Schreibtischplatte. Leider reichte es allen Anscheins nach nicht, die deutsche Schriftsprache einmal zu lernen.

Findige Köpfe ersannen die Reform der Rechtschreibung. Viele mühevoll erlernte Regeln wurden verworfen, die Schreibweise unzähliger Wörter veränderte sich. Unglücklicherweise scheint die Rechtschreibreform nicht immer den Regeln der Logik zu folgen, letzten Endes läuft das Erlernen der neuen Schreibweisen auf die gute alte Methode hinaus: pauken, pauken, pauken. Für uns Erwachsene ist die Rechtschreibreform nicht unbedingt lebenswichtig. Die wahren Leidtragenden dieses fast schildbürgerhaften Behördenstreiches sind die Kinder. Gerade Schüler der ersten Grundschulklassen müssen ihr soeben mühevoll erworbenes Wissen gründlich überprüfen und eine Menge hinzulernen.

Schade eigentlich, denn auch Kinder im Grundschulalter haben einen durchaus ausgefüllten Tagesablauf, die ohnehin schon knappe Freizeit wird durch neue Lernarbeit weiter geschmälert. Auch die Eltern von Grundschulkindern werden bemerkt haben, daß die Hausaufgabenhilfe nicht unbedingt einfacher wurde. Nicht nur, daß sich die "vereinfachte Ausgangsschrift" ungewohnt liest und (für uns alte Knöppe) noch viel schwerer zu schreiben ist, viele Wortbilder sehen für uns, obwohl nach neuesten Regeln durchaus richtig geschrieben, recht merkwürdig aus. Wiederum hilft nur der Griff zum Duden, neueste Ausgabe, versteht sich.

Spielend lernen

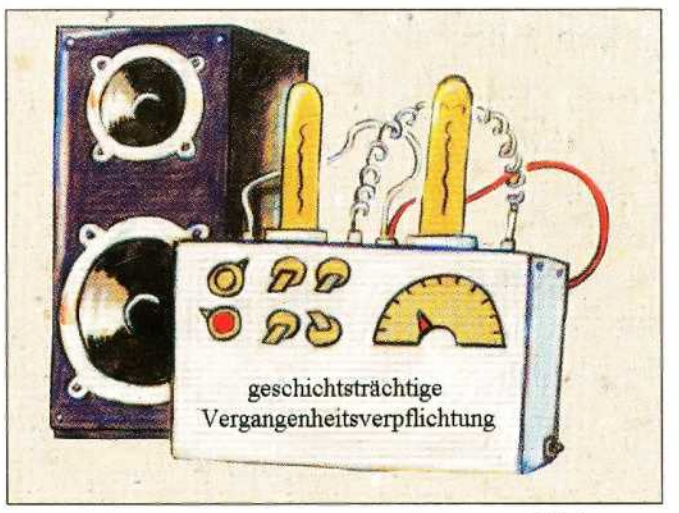
Glücklicherweise gibt es auf dem Edutainment-Markt einige recht gute Ansätze, lernen und Vergnügen im Computerspiel zu vereinen. Die Programmierer des bekannten Verlages Ravensburger hatten mit allen I-Männchen und geplagten Eltern (Oder heißt das jetzt womöglich Ältern? Der Red..) ein Einsehen.

Anm. des Chefmännchens: Apropos alt, wie geht's eigentlich Deiner Freundin?

Eine Software mit dem bezeichnenden Titel "Das Neue Rechtschreib-Spiel" soll helfen, die neuen Regeln und Schreibweisen der reformierten Schriftsprache schnell, einfach und mit Spaß zu erlernen. Fünf schlaue Ratten begleiten Sie und Ihre Kinder durch das Spiel (Sind es etwa die berühmt-berüchtigten Leseratten?). Jeder der pfiffigen Nager hat sich auf einem Spezialgebiet schlaugemacht. Ob Zeichensetzung, Silbentrennung oder Zusammen- oder Getrenntschreibung, die grauen Tiere mit dem langen Schwanz wissen Bescheid. Die Macher dieses Programms wußten natürlich, daß nicht nur Schulkinder leichte Probleme mit der neuen Rechtschreibung haben werden. Deshalb gibt es in diesem Lernspiel verschiedene Schwierigkeitsstufen für Lernanfänger,

Trotz kleiner Probleme rundum gelungen

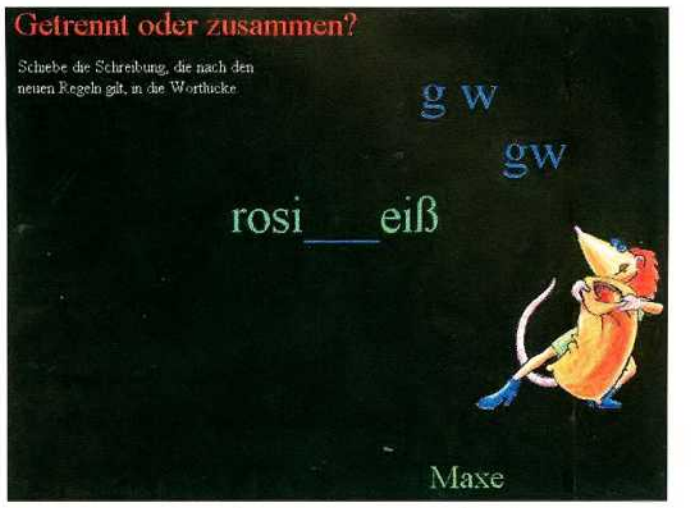
Fortgeschrittene und Erwachsene. Bis zu vier Mitspieler können mit- und gegeneinander antreten. Damit die Unzahl der neuen Schreibweisen, Not-, Hilfs- und Übergangsregelungen, die das Verwirrung



Geschichtsträchtige Vergangenheitsverpflichtung – diese Quasselmaschine kennt sehr, sehr schwierige Wörter

stiftende Reformpaket präsentiert, nicht jeden Spieler in die Flucht schlägt, wird die Atmosphäre von einem Dialekt-Atlas, kurzen Hörkrimis und so sinnreichen Erfindungen wie einem Schwafel-Generator aufgelockert (Liebe Ravensburger, wie wäre es denn, wenn Ihr ein nach den neuesten Reformen gestaltetes Benutzer-Dictionary für Word an die armen Schweine von der Presse verteilt? Der Red..).

Bekannte SprecherInnen wie Elke Heidenreich liehen dem Programm ihre Stimmen und garantieren für ein gelungenes Hörerlebnis. Das neue Rechtschreibspiel zeigt anschaulich, daß auch dröge Themen wie die Erneuerung der teutonischen Schriftsprache lebhaft und witzig verpackt werden können. Nach dem Start des Programms finden Sie sich in einer bisher unbekannten Stadt wieder. Im



Hm, getrennt oder zusammen schreiben? Das ist schwierig!

Örtchen Rattensburg treffen Sie auf die braunbepelzten, langschwänzigen Tierchen namens Rupert, Rottraut, Roderich, den König der Ratten und den Rattenprofessor Rattfried.

Tolles Spiel mit kleinen Problemen

Das neue Rechtschreibspiel entspricht fast allen Erwartungen, die an ein Multimedia-Projekt gestellt werden können. Die Zeichnungen sind geradezu hinreißend nett gemacht, wer bisher noch irgendwelche Vorurteile gegenüber Ratten hegte, wird sie schnell verlieren. Auch an der Vertonung des Games gibt es nichts auszusetzen. Glasklare Stimmen und ein rauschfreies Gesamtbild erfreuen das Ohr. Lediglich in Sachen Bedienbarkeit muß sich das Team aus Ravensburg Kritik gefallen lassen. Das neue Rechtschreibspiel läßt sich ausschließlich im Bildschirmmodus 640x480 mit 256 Farben spielen. Besitzer hochauflösender Monitore haben die Freude, den Bildschirmtreiber neu installieren zu dürfen, Kinder gucken in die (schwarze) Röhre, bis Mami oder Papi Zeit gefunden haben, die Maschine umzubauen.

Im Zeitalter moderner Software sollten solche Effekte eigentlich nicht mehr vorkommen. Außerdem hadert die ansonsten sehr gelungene Software mit der Shortcut-Leiste von MS-Office. Das Handbuch zum Spiel schweigt sich über diese Probleme aus. Schade eigentlich, daß es den Programmieren nicht gelungen ist, diese ansonsten vorbildlich gemachte Software bedienungsfreundlicher zu gestalten. Trotz kleiner technischer Probleme ist dieser Titel ein rundum gelungenes Programm für Spieler aller Altersgruppen.

Fazit: Trotz kleiner Probleme sehr empfehlenswert

Bitte umblättern ☞

Multimedia-Ausbildung für Windows 95

Hersteller: Sierra

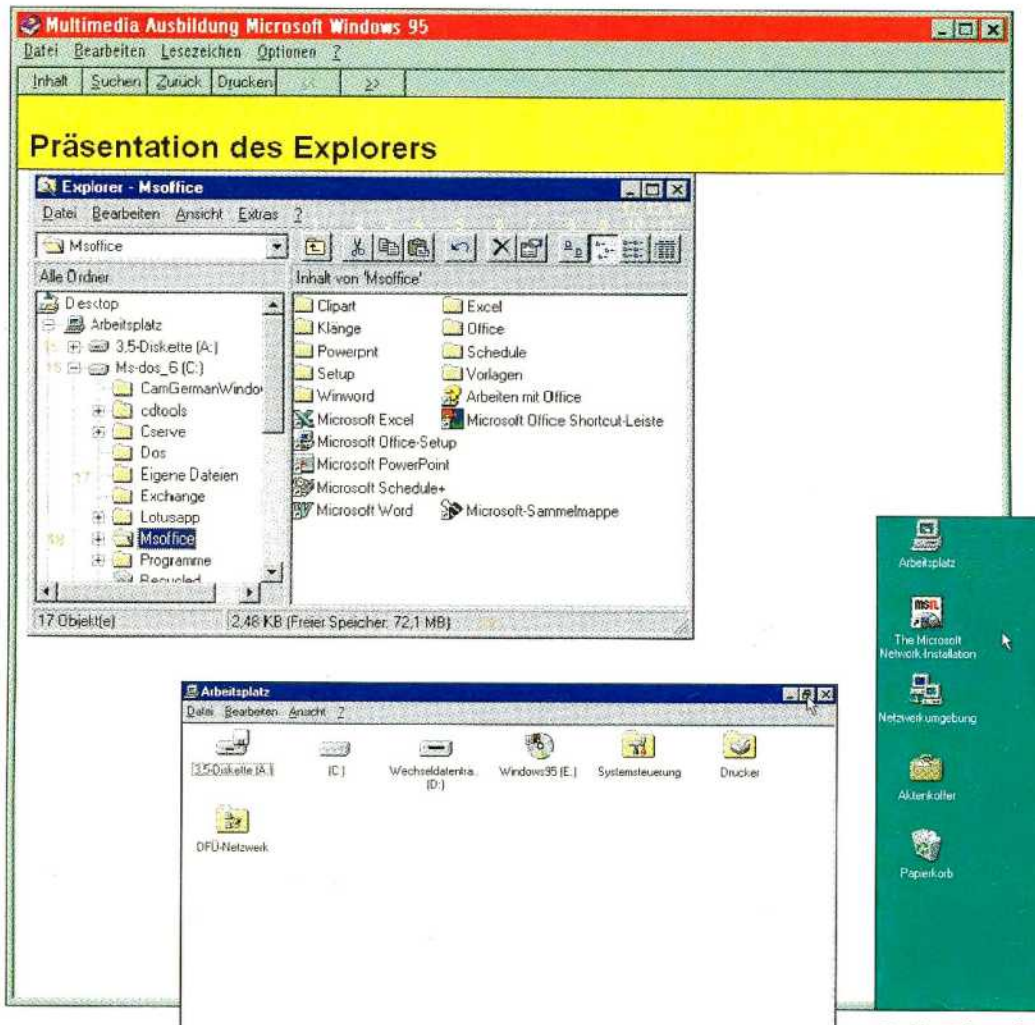
Warum sollte ich im Ressort Edutainment nur Programme für Computerzwerge vorstellen? Jeder Mensch hat ein Recht auf Bildung, auch wir Erwachsenen. Mein zielsicheres Auge erspähte unter den zahlreichen silbernen Scheiben, die sich auf meinem Schreibtisch tummeln, ein ganz besonderes Produkt. Die Redaktion der PC Power freut sich, Ihnen unter dem Motto "Was man heute alles so hat" ein Programm mit dem Titel "Multimedia Ausbildung für Windows 95" vorstellen zu dürfen.

Wenig professionell

Aller Anfang ist schwer, auch der Umstieg auf ein (nicht mehr ganz) neues Betriebssystem. Die Multimedia-Ausbildung für Windows 95 widmet sich allen unseren Lesern, die mit dem Produkt von Billy the Gates Schwierigkeiten haben oder sich womöglich noch nicht vom DOS-Prompt trennen konnten. Nur Mut. Um in den Genuß dieses Programms zu kommen, müssen Sie nichts weiter tun als rasch eben (hihi. Der Red..) Windows 95 und anschließend das besagte Programm installieren. Falls Ihnen diese Schritte gelungen sein sollten, kommen Sie in den Genuß einer umfangreichen Hilfefunktion



Bitte geben Sie Ihren Namen ein (falls Sie die Tastatur schon erkannt haben)!



Der allseits beliebte Explorer – jetzt noch einmal ganz groß

zu allen Frontends des grafisch orientierten Betriebssystems aus dem Hause Microsoft.

Mit anderen Worten, fleißige Helfer aus Amerika haben ein Programm zusammengeklickt, daß es Ihnen ermöglicht, entspannt im Schreibtischsessel zurückgelehnt zu verfolgen, wie Programme in der Art von Word Pad, dem Taschenrechner oder sogar Paint geöffnet und wieder beendet werden. Ein langes Kapitel widmet sich dem schwierigen Problem, die Maus zu bewegen und die Vielzahl der an der Oberfläche dieses Bedienungsgerätes angebrachten Tasten kennenzulernen. Doch damit ist noch nicht genug getan. Die kleinen Filme, die auf Ihrem Bildschirm ablaufen, werden auch noch kommentiert. An diesem Punkt wird endgültig klar, daß dieses Programm nicht professionell gestaltet wurde. Der Ton ist verrauscht. Die überraschende Vielzahl von Versprechern garniert nicht nur das Hörerlebnis, sondern es drängt sich schon nach kürzester Zeit der Gedanke auf, daß der Kommentator seinen Text vom Blatt abliest, und zwar justemang zum ersten Mal.

Ideal für alle, denen die Windows-Hilfe nicht reicht



Falls Sie nichts mit dem Desktop anzufangen wissen, die Multimedia-Ausbildung weiß Rat

Anm. des Chefwortklauberers: Justemang (ugs.) gerade (temp.), momentan, in diesem Moment.

Viele Fragen bleiben offen

Falls Sie tatsächlich den Nerv haben sollten, alle Kapitel dieses Lernprogramms durchzuackern und circa 200 Multiple-Choice-Fragen aus den soeben erlernten Wissensgebieten zu beantworten, kommen Sie in den unerhörten Genuß sich ein Zeugnis ausdrucken zu dürfen (Falls Sie die Lizenz zum An-die-Wand-nageln haben, nur zu. Der Red..). Dieses Programm ist ein ideales Helferlein für alle, denen die Windows-Hilfe nicht aussagekräftig genug ist. Internes zum neuen Betriebssystem werden Sie hier nicht erfahren, diese Software beschäftigt sich ausschließlich mit Anwenderfragen. Sie sind mit Sicherheit besser beraten, wenn Sie sich an Ihren freundlichen Buchhändler wenden und sich ein komfortables, kompetentes Handbuch zu Windows 95 empfehlen lassen.

Fazit: Nicht empfehlenswert

Meine Schatzinsel

Hersteller: Ravensburger

Kinder haben für gewöhnlich uns Erwachsenen eines voraus. Sie sind noch im Besitz einer ungetrübten, lebhaften Phantasie. Unseren Kindern fällt es noch viel leichter, in eine Welt weit ab von Streß und grauer Umwelt einzusteigen. Programme, die speziell für Kinder geschrieben wurden, müssen nicht unbedingt eine Fortsetzung des geregelten Lernalltags sein, in den unser Nachwuchs schon sehr früh einsteigt. Ein kurzes Spiel am Rechner kann durchaus der (Ent)spannung dienen. Die Spieleschreiber und Bildermaler aus Ravensburg haben mit Meine Schatzinsel ein Programm geschaffen, daß sowohl die kindliche Phantasie und Kreativität als auch logisches und abstraktes Denkvermögen gleichermaßen anspricht.

Anm. des Chefdenkers: Also nichts für Dich eigentlich – kindliche Phantasie ist ja vorhanden, aber der Rest...?

Auf in die Ferne

Wer hätte gedacht, daß es möglich ist, mit einem einzigen Schritt aus dem Kinderzimmer zu bringen. Die eigene, kleine Spielwelt erfüllt mühelos alle Kriterien, um die hinaus in die weite, weite Ferne zu gehen? Schon ein einziger Mausklick genügt, um Ihre Kinder aus der Alltagswelt des Kinderzimmers zu einer ganz persönlichen Schatzinsel Phantasie auf Hochtouren zu bringen. Die kleine Insel liegt in einem fernen Ozean, weit entfernt von Schule, Hausaufgaben und Eltern. Umrundet von blauem Lagunenwasser bietet das Eiland beste Voraussetzungen für abenteuerliche Unternehmungen. Wie es sich für eine anständige Schatzinsel gehört, gibt es eine Menge Abenteuer zu bestehen, und natürlich gibt es eine geheimnisvolle Schatzkarte, die gesucht und gefunden werden muß. Ob unter der brennenden Sonne des Strandes oder in einer finsteren Höhle, im Baumhaus oder auf dem mysteriösen Piratenschiff, es gibt eine Menge Orte zu finden und zu erkunden.



Ein einziger Mausklick führt aus dem Kinderzimmer in ein spannendes Abenteuer

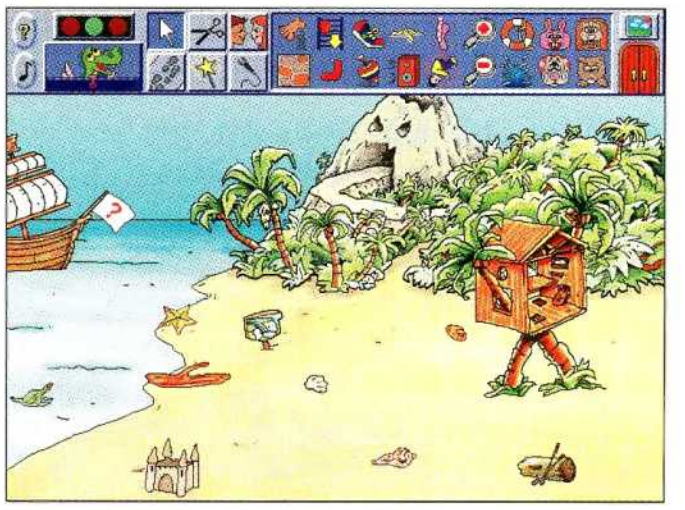


Ein Baumhaus ist und bleibt das einzig wahre Biwak für kleine Abenteurer

Abenteuer selbstgemacht

Der Kindersoftware-Markt bietet mittlerweile eine ganze Menge von Programmen, die sich frei nach Louis Stevenson's Schatzinsel um dieses vor Abenteuer knisternde Thema drehen. Die Schatzinsel aus Ravensburg bietet ganz neue und vielfältige Spielmöglichkeiten. Ganz allein eine ferne Insel zu betreten, ist nicht unbedingt jedermanns Sache. Vielleicht fürchtet man, frau und kind sich sogar. Deshalb bricht eine kleine Reisegesellschaft auf, um die Insel zu erkunden. Der kleine Drache Nicky bricht zusammen mit seinen Freunden Tara und Tim und einem lustigen Äffchen auf, um gemeinsam neuentdeckte Orte unsicher zu machen.

Die Schatzinsel ist eher ein Spielebaukasten als ein gewöhnliches Game. Der Spieler hat die Möglichkeit, die Insel frei zu erkunden. An verschiedenen Orten können die Spielfiguren in die Bilder gesetzt werden. Eine Vielzahl von Eigenschafts-Schaltflächen lassen die Figuren entweder verschiedene Aufträge (gehe hier entlang, gehe dorthin) ausführen oder ihnen können besondere Fähigkeiten zugeordnet werden. Ob traurig sein oder wütend werden, tanzen oder rennen, die kleinen Spielkameraden auf dem Monitor können fast alles. In besonderen Fenstern kann festgelegt werden, was passiert, wenn eine Figur auf die andere trifft oder die Reaktion auf Ereignisse festgelegt werden. Die Figuren können sogar sprechen. Pro Figur enthält das Programm drei Sätze, aber mit einem Mikrofon kann das Sprachrepertoire der Spielfiguren beliebig erweitert werden. Auf diese Weise kann jeder Spieler aus dem selben Grundprogramm seine ganz persönliche Schatzinsel machen. Kein Spiel gleicht dem anderen, immer wieder neue Variationen Sorgen dafür, daß der Spielspaß kein allzu frühes Ende nimmt.



Ein Piratenschiff! Nichts wie hin und entern!



Wilder Dschungel, ein rauschender Wasserfall. Der ideale Spielplatz ist gefunden

Spaß und Lernen

Die Schatzinsel aus dem Hause Ravensburger ist ein Spiel, daß mehr als nur die reine Unterhaltung zu bieten hat. Außer jeder Menge Spaß gibt es einige Kapitel, die sich mit Lerninhalten beschäftigen. Die Inhalte der Lernspiele reichen vom Puzzle, mit dem das räumliche Vorstellungsvermögen trainiert werden kann, über eine Reihe von Schlaginstrumenten, die bestimmte Klangmuster erzeugen und wiedererkannt werden müssen, bis zu einem Labyrinth. Die Inhalte der Lernspiel sind auch für kleinere Kinder geeignet und sind nicht so schwierig, daß die Motivation verlorengeht.

Ravensburger bezeichnet die Schatzinsel treffend als Kreativspiel. Wie alle Titel aus dieser Reihe sind sowohl Technik als auch die Ausstattung gelungen. Das Game läuft auf allen normal konfigurierten Rechnern völlig problemlos. Lästiges Ruckeln, lange Ladezeiten oder technische Schwierigkeiten sind dem Programm fremd. Auch das kleine, aber feine Handbuch ist gut gemacht, leicht verständlich und bietet alle nötigen Tips und Hinweise zum Spiel. Uns gefiel besonders gut, daß sich auf den letzten Seiten noch Literaturhinweise zum Thema "Schatzinsel" fanden.

Fazit: Sehr empfehlenswert



Als Marco Gremmel versuchte, dem normalen Redaktionsalltag nachzugehen, machte er eine böse Entdeckung.

Der Karton ist leer! Das war der erste Gedanke, den ich hatte, als ich ganz automatisch in den Kasten rechts neben meinem Schreibtisch griff – ohne meinen Blick auch nur vom Monitor abzuwenden. Das konnte doch einfach nicht sein. In diesem Kasten befanden sich sonst immer Hunderte von Multimedia-CDs. Immerhin, müssen Sie wissen, reichen sonst nicht einmal sechs Seiten, um die Vielzahl der CDs vorzustellen, die der Postbote im Monat zu uns beförderte. Doch seitdem hat sich einiges getan. Irgendwie gehen den Fließbandproduzenten der oft eher durchschnittlichen bis miserablen Programme auch die Ideen aus. Zur Freude unseres neuen Postboten, dem im Gegensatz zu seinem Vorgänger wohl nicht das Schicksal im Rollstuhl vorausbestimmt ist.

Dabei muß ich aber auch anmerken, daß es vielleicht nicht gerade sehr höflich von uns war, dem eigentlich herzensguten Kerl jeden Morgen mit einer Tasse Kaffe in der Hand dabei zu beobachten, wie er die großen Säcke voll mit Billig-CDs und Leserbriefen zu uns in den dritten Stock schleppte. Aber er wollte es ja nicht anders. Er hat sich den Beruf des Postzustellers schließlich selbst ausgesucht.

Und was ist nun? Was muß ich mit weit aufgerissenen Augen feststellen? Es befindet sich keine einzige CD in meinem alten, zerfallenden Karton. Und dabei ist in gerade mal 25 Stunden Redaktionsschluß. Gerade noch kann ich einen lauten Schrei der Verzweiflung unterdrücken. Nur nichts anmerken lassen! Immer cool bleiben! Ich sehe nach links und rechts und vergewissere mich, daß kein anderer etwas von meiner Panikattacke mitbekommen hat. Beruhigt stelle ich fest, daß Klaus noch immer am Telefon hängt, flirtend mit der gleichen Pressesprecherin, die er schon vor einer halben Stunde am Rohr hatte.

Anm. des Cheftelefonierers: Wie bitte darf ich das mit "am Rohr haben" verstehen? Das sind rein dienstliche Telefonate!!

Und Michel murmelt eine Sprache vor sich hin, die mir wohl bis zu meinem Lebensende ein Rätsel bleiben wird. Die anderen sind entweder gerade auf dem Klo oder liegen noch im Bett. Was jetzt? Zuerst nehme ich den Hörer meines Telefons in die Hand und wähle die unterschiedlichsten Nummern von Herstellern. Beim ersten habe ich allerdings kein Glück. Leider gibt es im Moment keine Neuerscheinungen, ich könnte erst in einer Woche Nachschub bekommen. Dabei merke ich deutlich, daß der Mensch am anderen Ende der Leitung sich sadistisch über mein Leid amüsiert.

Vielleicht, denke ich für den Bruchteil einer Sekunde, sollte ich in meinen Kritiken etwas freundlicher mit den Programmen umgehen. Dann klappt's auch mit den Pressesprechern. In diesem Moment entdecke ich auf meinem Schreibtisch unter einem großen Stapel von Altpapier und Anleitungen einen ungeöffneten Umschlag. Der Absender: S.A.D. Software. Wie passend... Doch tatsächlich befindet sich im Innern des Umschlages eine CD. Tränen der Freude sammeln sich in meinen Augen...

PC-Mail 2.0

So schnell habe ich noch nie ein Programm auf meiner Festplatte installiert. Ob es wohl alleine genug Stoff für sechs Seiten hergeben würde? Nun, ich glaube kaum. Denn beim Betrachten des Inlays wird mir schnell klar, daß mit diesem Programm nicht gerade eine hochkomplexe Neuentwicklung auf den Markt kommt, sondern vielmehr die zweite Version eines interessanten Goodies.

Wer selbst im Besitz eines Handys ist, wird sich vielleicht schon immer einmal gefragt haben, warum das Display denn eigentlich so groß ist. Hier kommt die Antwort: Sollten Sie im Besitz dieses Programms sein und außerdem noch ein Modem Ihr Eigen nennen, sind Sie in der Lage, Textnachrichten an Handys (D1, D2 und e-plus) zu senden. Auch möglich sind Textübermittlungen an Pager wie Scall, TeLMI, Omniport, Cityruf, Quix und Skyper. So müssen Sie sich also wenigstens bei diesen Diensten nicht mehr mit einem automatischen System oder einem Operator herumärgern, sondern können einfach und schnell mit dem heimischen PC die Textnachrichten aufsetzen und durch eine kurze Modemverbindung absenden.

Die Gebühren, die dabei fällig werden, belaufen sich allerdings aufs gleiche. Für die Zeit, die Ihr Modem benötigt, um die Informationen zu einem zentralen Auftragsdienst und dann auf das Display eines Handys zu übertragen, zahlen Sie die gleichen

Gebühren, die für ein ebenso langes Telefonat mit dem Besitzer des mobilen Telefons anfallen würden. Alle Dienste konnte ich natürlich nicht einem Test unterziehen. Jedoch können Sie sicher sein, daß wenigstens Handy-



Übermittlungen fehlerfrei funktionieren und die bei mir am PC eingegebenen Nachrichten bei den richtigen Personen ankamen.

Was ich allerdings an dieser Stelle auch nicht vergessen darf, ist der Hinweis, daß wohl kaum jemand regelmäßig dieses Programm benötigen dürfte. Höchstens Firmen, die ihre Mitarbeiter auf Pagern ständig irgendwelche wichtigen Nachrichten verschicken, könnten etwas damit anfangen. Wer allerdings nur einmal eine Nachricht auf das Handy eines Bekannten zaubern will, ist beim ersten Mal zwar noch originell, dann wird's aber schnell langweilig. Schließlich sind Handys zum telefonieren da. Und sicherlich kommt ein kurzer Anruf billiger und geht schneller vonstatten, als die Übermittlung einer Textnachricht per Modem.

Während ich das obige Programm einem Test unterzog, muß wohl ein UPS-Fahrzeug kurzen Stop vor unserer Redaktion gemacht haben. Mit einem Auge habe ich die Übergabe zwischen dem Mann in Braun und meinem Chef mitbekommen. Es ist jedesmal lustig, mit anzusehen, wie Menschen immer wieder versuchen, ihre Unterschrift halbwegs deutlich auf die berühmten UPS-Boards zu verewigen, es ihnen aber nie gelingt. Statt dessen sieht das Ergebnis immer so aus, als stamme es von einem Vorschüler, der gerade erst gelernt hat, wie herum man einen Stift überhaupt hält.

Doch schüttele ich meine Gedanken beiseite, schlurfe zum Schreibtisch von Klaus und frage ihn, ob etwas für mich angekommen ist. Mein Chef weiß nämlich inzwischen, daß man mich beim Arbeiten lieber nicht stören sollte, da ich sonst nur zu schnell den Faden verliere.

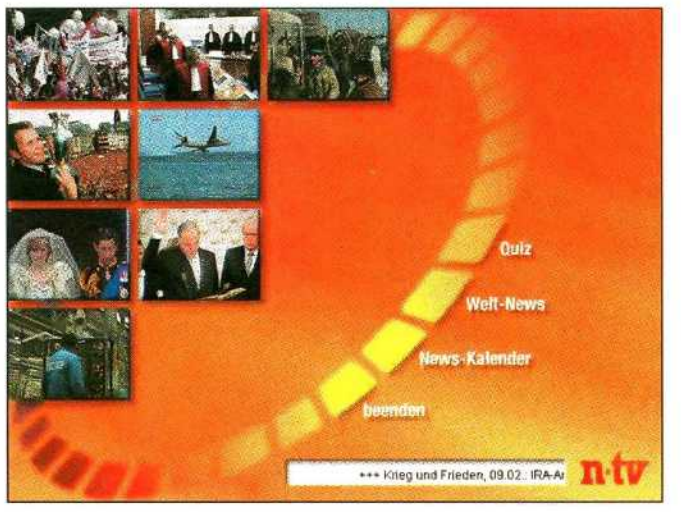
Anm. des Chefeinfädelers: Du sollst arbeiten und nicht stricken!

Nickend überreicht mir Klaus ein kleines Päckchen. "Multimedia-Zeugs", murmelt er etwas abfällig. Wenn er wüßte, welcher Stein mir bei diesen Worten vom Herzen gefallen ist... Doch zurückgekehrt an meinen Schreibtisch und das Kuvert in Fetzen muß ich feststellen, daß nur zwei der vier CDs etwas mit Multimedia zu tun haben. Die anderen beiden fallen ganz klar in den Bereich Anwendungen. Doch was soll's. Eine ist besser als keine.

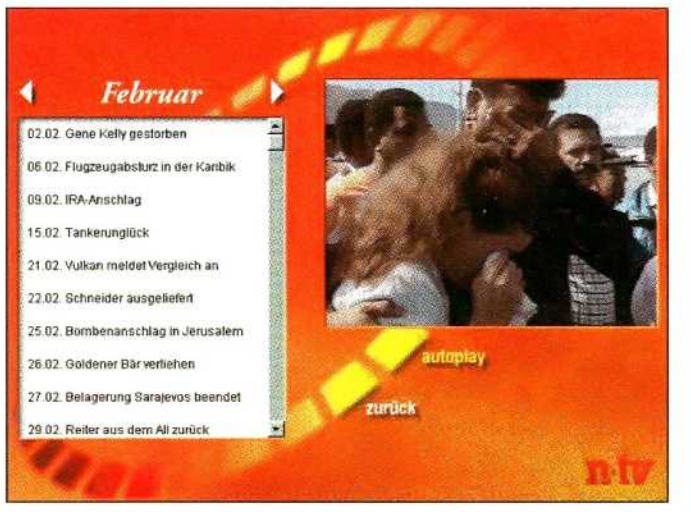
n-tv 1996 – Gut zu wissen

Wir schreiben den Monat April und soeben erreicht mich der offizielle Jahresrückblick für das Jahr 1996. Fällt Ihnen da auch was auf? Genau: Der kommt so ungefähr über den Daumen geschätzt vier Monate zu spät für meinen Geschmack. Aber das soll mich nicht vom Testen abhalten, immerhin könnte man ja lange an einem qualitativ hochwertigen Programm gearbeitet haben, daß jetzt alle Erwartungen in den Schatten stellt.

Doch ganz so hoch möchte ich mit meinem Lob dann doch nicht gehen. Kurz nach dem Start bemerke ich schon, daß TopWares Programm nur auf kleiner Auflösung und mit 256 Farben läuft. Schade eigentlich. Dafür gibt es drei Möglichkeiten, sich die Nachrichten ausgeben zu lassen. Sortiert nach Ereignis (Sie entscheiden sich für Katastrophen, Sport oder Politik), sortiert nach Land (Sie entscheiden sich für Deutschland, China oder die USA) oder sortiert nach Monaten (Sie entscheiden sich für Januar, Mai oder November). Und dann läuft eigentlich immer alles gleich ab. Nachdem Sie die Ereignisse ein wenig vorsortiert haben,



erscheint auf der linken Seite eine Liste, auf der die Meldungen kurz betitelt und mit genauem Datum versehen sind. Aus dieser Liste können Sie dann die Nachrichten wählen, die Sie am meisten interessieren. Ein einfacher Klick mit der Maus genügt, und schon hören Sie die klare Stimme eines n-tv-Nachrichtensprechers aus Ihren Lautsprechern ertönen. Die gesprochenen

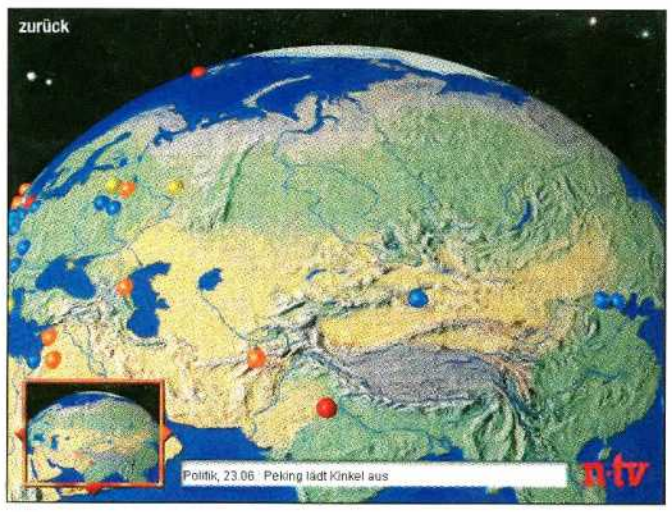


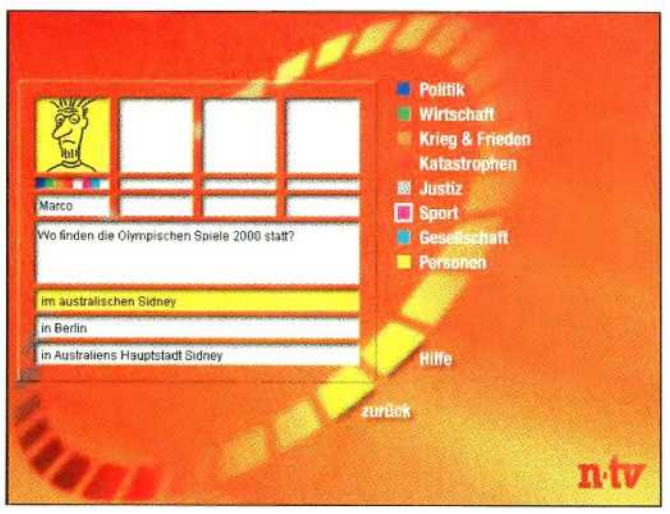
Meldungen werden ergänzt durch Fotos oder Videos.

Und bei dieser CD ist es zur Abwechslung

Bitte umblättern ☞

einmal die Regel und nicht die Ausnahme, daß bewegte Bilder auf Ihrem Monitor erscheinen. Trotzdem dürfte das den Entwicklern dieser CD nicht sonderlich viel Mühe bereitet haben, da alle Beiträge aus den Archiven des Senders übernommen werden konnten. Mit anderen Worten: Wer schon im Fernsehen den n-tv-Jahresrückblick mitverfolgt hat, der wird auf dieser Scheibe nichts bahnbrechend neues entdecken. Allerdings, und das ist eben der Vorzug digitaler Medien, kann sich jeder alle Beiträge bequem von vorne nach hinten und durcheinander Tausende von Malen ansehen, ohne daß er lange hin und her spulen muß oder ein Qualitätsverlust entsteht.





Und wo wir gerade von der Qualität sprechen, erzähle ich Ihnen noch etwas über die technische Umsetzung des Programms: Die Menüoberfläche ist hübsch gestaltet und unkompliziert mit der Maus zu bedienen. Da es nicht sonderlich viele Funktionen gibt, kann man auch nicht viel falsch machen. Allerdings finde ich es noch immer sehr bedauerlich, daß nur 256 Farben Verwendung fanden. Dies macht sich besonders bei den Fotos und natürlich beim Menü bemerkbar. Die Videos sind im Quicktime-Format gespeichert und in einer annehmbaren Qualität. Auch die Sprachausgabe ist ganz okay, hätte nur etwas klarer und heller sein können. Doch welche Multimedia-CD kann schon mit perfekter Sprachausgabe aufwarten?

Für die kleinen Alleswisser unter Ihnen gibt es als Bonus (oder etwa als Hauptfunktion?) ein Quiz à la Trivial Pursuit. Insgesamt können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten. Sieger ist, wer als erstes die Fragen in allen Wissensgebieten beantwortet hat. Diese kommen im Gegensatz zum Vorbild allerdings im Multiple Choice-Stil daher. An vielen Ecken und Enden hätte diese CD noch ein wenig ausgebaut und verbessert werden können. Doch ist dieses Programm auch eine interessante und kompetente Alternative zum traditionellen TV-Rückblick. Wer also noch einmal das Jahr 1996 Revue passieren lassen will, liegt mit dem n-tv Jahresrückblick nicht falsch. Gut zu wissen, nicht wahr?

Die letzten Stunden vergingen wie im Flug. In gerade einmal 22 Stunden ist Redaktionsschluß. Und das bedeutet, daß ich vielleicht etwas schneller arbeiten sollte. Gerade verlassen Martin und Markus das Büro, um zu Mittag zu essen. Mir ist natürlich schon jetzt klar, in welche Richtung sie steuern. Aus diesem Grund beauftrage ich sie schnell noch, mir einen FischMac und ein paar Pommes von dort mitzubringen. Ich werde nämlich wohl noch den ganzen Tag in der Redaktion zubringen, zumal noch ein paar andere Artikel fertig geschrieben werden müssen. Allerdings habe ich dort auch genug Material, um die vorgegebene Seitenzahl zu füllen. An das Desaster erinnert, greife ich ein weiteres Mal zu meinem Telefonhörer und wähle die Nummer von Sierra. Angeblich haben die dort ein neues Produkt auf dem Markt, das genau in diese Rubrik passen würde. Und tatsächlich: Die "Mulitmedia-Ausbildung für Windows 95" wird mir umgehend zugeschickt – und von Markus Brodrick prompt für seinen Edutainment-Part verwendet. Also kann ich nur mit gekreuzten Fingern hoffen, daß die anderen Programme aus dem Umschlag, den mir Klaus in die Hand drückte, etwas hergeben...

Super Graphics Collection



Zu meinem Leidwesen handelt es sich bei der Super Graphics Collection wieder einmal um eine Sammlung aus Hunderten an Bildern und Fonts. Wie Sie im Laufe der Zeit vielleicht schon mitbekommen haben, bin ich nicht sonderlich begeistert von solchen Sammelsurien, da dort die Qualität fast immer weniger wichtig ist als die Anzahl der Bilder, Clips oder Fonts.

In diesem Fall werden Ihnen 5310 Clip Arts und Fotos sowie 250 True Type Fonts geboten, die ich natürlich genaustens unter die Lupe nehmen werde. Als erstes fällt mir positiv auf, daß sich ein Programm auf der CD befindet, das direkt ohne Installation gestartet werden kann und in der Lage ist, alle Formate, die man hier zusammengewürfelt hat, auch auf den Bildschirm zu bringen. Und im Gegensatz zu den meisten anderen Produkten dieser Art ist nicht einfach die Sharewareversion von irgendeinem Grafikprogramm beigefügt worden, sondern eine registrierte Vollversion, die nicht einmal schlecht ist.

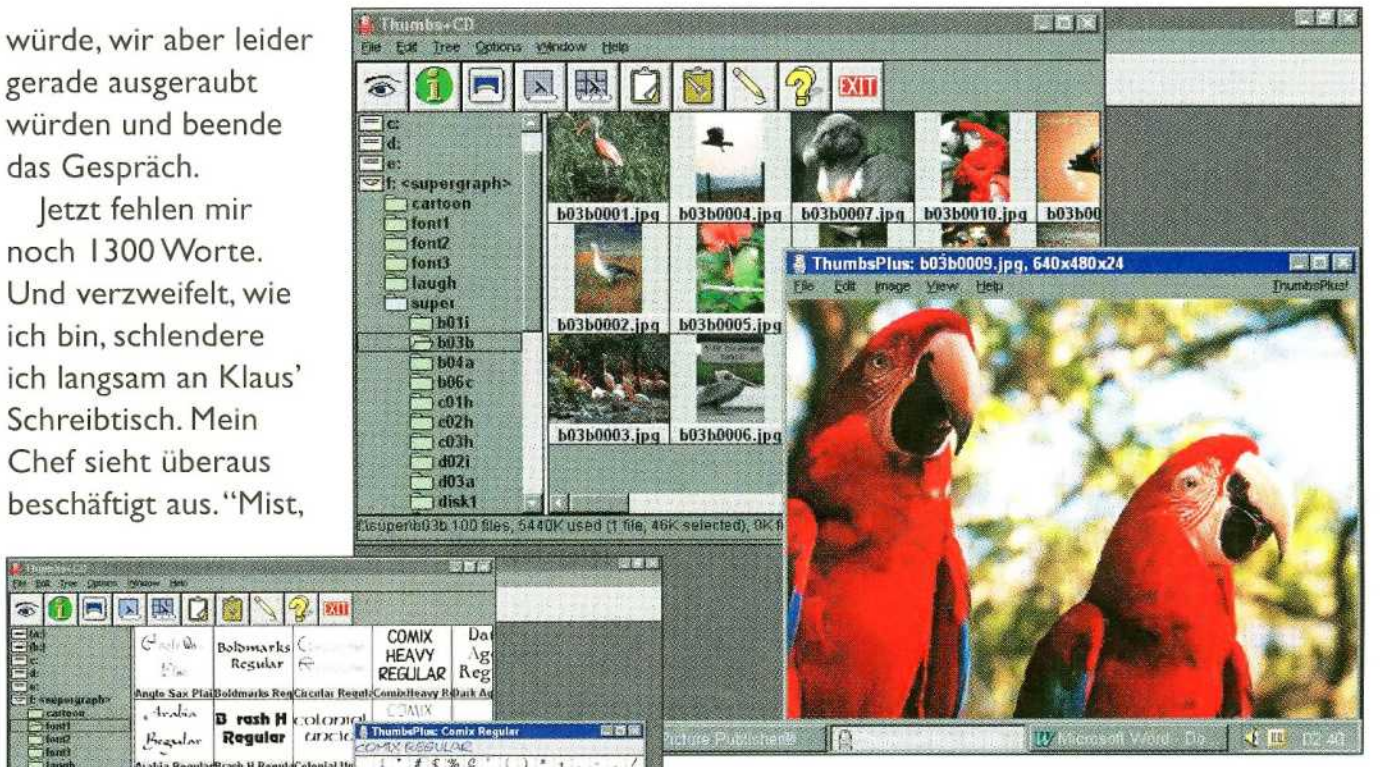
Doch sollte ich nun zum wichtigsten Punkt kommen und endlich einmal die über 5000 Clip Arts, Bilder und Schriftarten bewerten. Gar nicht mal so schlecht ist ein Teil der Clip Arts. Doch hat man wie immer Schwierigkeiten, auf die Schnelle das gewünschte Bild zu finden. Und einiges an Material ist wie immer nicht sonderlich gut. Doch im direkten Vergleich mit allen anderen Clip Art-Kollektionen ist diese hier die am qualitativ hochwertigsten. Außerdem sind auf der CD noch eine Reihe von JPG-Bildern zu finden, die auf jedenfalls technisch überzeugen können. Wer auf Blumen, Tiere und Weltraumaufnahmen steht, der wird vielleicht ein paar schöne Minuten mit den Fotos verbringen. Last not least gibt es noch 250 True Type-Fonts, die begierig darauf warten, auf die Festplatte installiert zu werden, um Systemresurcen zu fressen. Davon sind ungefähr 40 Stück ganz gut zu gebrauchen.

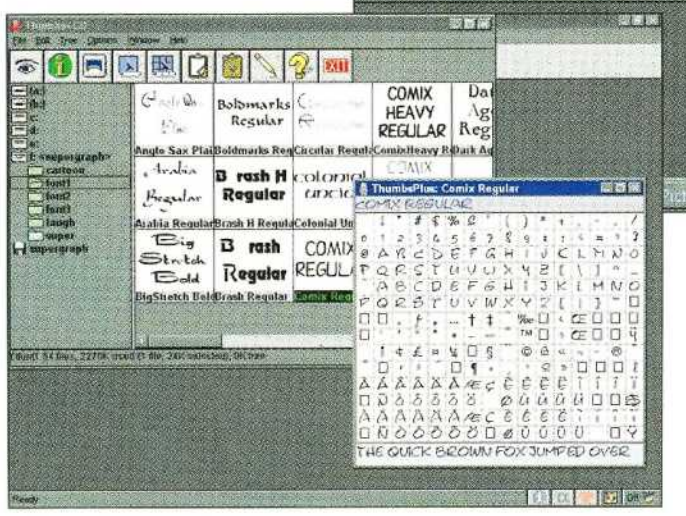
Unterm Strich eignet sich diese CD für alle,

die viel mit ihrem Drucker spielen, Einladungen oder Vereinshefte erstellen und ein wenig mehr Pep in all diese Dinge bringen wollen. Die beste Ansammlung von Clip Arts, Fotos und Schriftarten, die ich bislang testen mußte.

Beim Testen dieser CD habe ich kurz noch mein Mittagessen verputzt und den Inhalt von zwei Dosen Cola, die von der letzten Redaktionskonferenz noch im Kühlschrank zu finden waren, kaltblütig in meinen Magen befördert. Gerade wollte ich mich in eine tiefe Phase der Depression versinken, als das Telefon klingelte. Die Hoffnung auf die Lösung all meiner Probleme ließ mich den Hörer abnehmen. Doch was mich da erwartete, war ein alter Bekannter, der "eigentlich nur mal hören wollte, wie es mir so geht". Der denkbar schlechteste Zeitpunkt für so eine Frage. Also versuche ich ihn schnell abzuwimmeln. "Und vergiß nicht, mich in einem Deiner Artikel mal zu grüßen. Meinem lieben Freund Thorsten oder so!" Er will einfach nicht verstehen, daß so etwas nicht möglich ist. "Und bei der Gelegenheit vergiß auch den Rest unserer Familie nicht: Stephanie, Dolores-Isolde und Michael." Ich erzähle ihm, daß ich liebend gerne noch ein paar Stunden mit ihm telefonieren würde, wir aber leider gerade ausgeraubt würden und beende das Gespräch.

Jetzt fehlen mir noch 1300 Worte. Und verzweifelt, wie ich bin, schlendere ich langsam an Klaus' Schreibtisch. Mein Chef sieht überaus beschäftigt aus. "Mist,





wieder durchgefallen!" flucht er. Meine Augen erfassen in Sekundenschnelle den Monitor, dann die CD-Hüllen auf seinem Schreibtisch. Ohne einen Ton zu sagen, schnappe ich mir die CD aus dem Laufwerk, die Verpackungen und rase zurück zu meinem Schreibtisch. "Ich wollte dir die CDs ja gleich vorbei bringen. Martin meinte, ich könnte damit fahren lernen!" schreit Klaus mir hinterher. Meine Ausbeute: Zwei Führerschein-Lernprogramme.

Der interaktive Shell Führerschein

Nummer eins ist von Bohrinselversenker Shell und besteht gleich aus zwei Silberscheiben. Auf der ersten dreht sich alles um theoretisches Wissen, die zweite erklärt Ihnen technische Dinge. Alles, was Sie schon immer über Ihren Keilriemen wissen wollten, aber nie zu fragen wagten. Aber kommen wir erst zu der CD Nummer Eins mit der Aufschrift "Prüfungswissen".

Auf ihr verewigte man den Inhalt eines ganzen dicken Theoriebuches und machte es mit Fotos, Bildern, Videos und Animationen einfacher zu verstehen. Die Themenauswahl erfolgt einfach über ein Inhaltsverzeichnis, einen Index oder Querverweise. Auf diese Weise ist es auch möglich, beim Üben der Fragebögen durch einen einfachen Mausklick alles über den theoretischen Hintergrund zu erfahren. In klarer und fast perfekter Sprachausgabe werden alle Texte von einem Sprecher gelesen. Das hat den Vorteil, daß Sie sich wirklich auf den Text konzentrieren, der gleichzeitig noch auf dem Bildschirm zu sehen ist. Der gute Mann spricht nämlich sehr langsam und deutlich, so daß sich seine Sätze wunderbar einprägen. Die Verkehrsregeln werden übrigens recht hübsch durch Animationen verdeutlicht. So können Sie die Regelung bei einer abknickenden Vorfahrtsstraße ganz einfach animiert aus zwei



verschiedenen Blickwinkeln sehen. Entweder von der Position des Fahrers (die allerdings kaum etwas erkennen läßt) oder aus der Vogelperspektive. Allerdings laufen die Filme viel zu schnell ab, so daß man sie zwei oder drei Mal ansehen muß, um sich darüber klar zu werden, was sich da eben in rasender Geschwindigkeit abgespielt hat.

Sollten Sie sich innerlich dazu bereit fühlen, alle wichtigen Details über die Theorie des Autofahrens im Kopf zu haben, dürfen Sie einen handelsüblichen Theorietest über sich ergehen lassen. Der Vorzug dieser CD-Version liegt dabei ganz klar auf der Hand: Sie müssen, anders als die Papierbögen, nicht mehr von Bleistiftkreuzen befreit und können beliebig oft wiederverwendet werden. Leider läßt die technische Seite des Programms beim Beantworten der Prüfungsfragen noch etwas zu wünschen übrig. Lange Nachladezeiten und eine



etwas merkwürdige Bedienung hätte man noch verbessern müssen, bevor man die CD auf den Markt brachte.

Auch die zweite CD mit der Aufschrift

Bitte umblättern ☞

"Technik" kann ganz zu Anfang mit einem technischen Defekt aufwarten. Klickt man nämlich mit der Maus an einige Bildschirmstellen, die die Programmierer lieber unbenutzt lassen wollten, findet man sich schnell wieder auf dem Windows-Desktop wieder und darf das Programm noch einmal starten. Einfach nur schlampig gemacht! Die Inhalte sind aber auch hier von einer hohen Qualität. Der gleiche Sprecher vermittelt unterstützt durch Videos, Animationen und Bilder einleuchtend, was ein Auto in Bewegung versetzt, warum man einen Keilriemen zwar durch eine Strumpfhose ersetzen, umgekehrt ein Keilriemen aber keine Strumpfhose ersetzen kann und noch viele andere interessante Dinge, die für Autofreaks vielleicht interessant sein könnten. Ich bin allerdings froh, wenn mein Auto funktioniert – wie es funktioniert, ist mir egal. Und wenn es mal nicht mehr geht, dann frage ich lieber jemanden, der sich mit so was auskennt. Der interaktive Führerschein von Shell – trotz kleiner Macken durchaus empfehlenswert.



Der KFZ-Führerschein

Nummer zwei unter den Führerschein-programmen ist zwar etwas billiger im Preis, aber gilt das auch für die Qualität. In den wichtigsten Punkten läßt dieses Programm hier nämlich stark zu wünschen übrig. Doch beginnen wir mit den Funktionen und Fähigkeiten, die Ihnen geboten werden. Im



Gegensatz zu Shells Programm konzentriert man sich hier ausschließlich auf die Theorie. Eine Reihe von Videos umreißt die Themen, aber tut das bei weitem nicht genau genug. Einzig interessant ist ein Schilder-Memory, bei dem Schilder und ihre Erklärung richtig zusammengesetzt werden müssen.

Dafür liegt die volle Aufmerksamkeit auf den Prüfungsfragen, die statistisch ausgewertet werden können. Aus diesem Grund sind Sie mit diesem Programm auch in der Lage, gezielt all die Fragen zu trainieren, bei denen Sie Fehler gemacht haben oder sich unsicher waren. Das ist der Fall, wenn Sie für eine Frage eine zu lange Bedenkzeit benötigen oder sich ein paar Mal umentscheiden. Auch möglich ist das Lernen von Prüfungsfragen zu einem



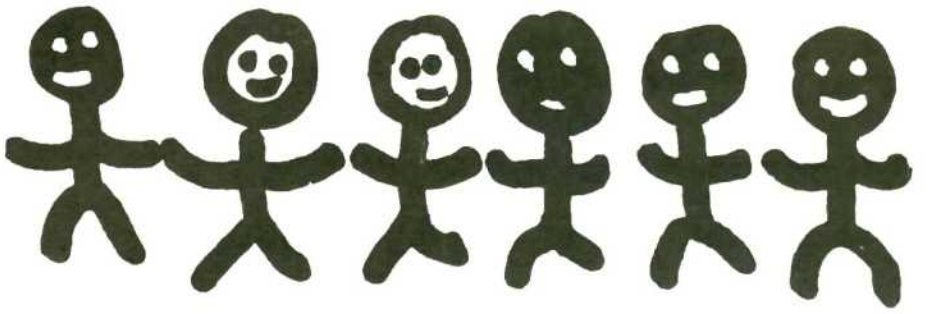
bestimmten Themenbereich. Damit wäre bislang ja alles schön und gut. Doch als ich mich endlich entschieden hatte, welche Fragen ich jetzt beantworten möchte, mußte ich leider feststellen, daß der Text auf den Fragebögen völlig unlesbar war. Ich weiß nicht, warum die wichtigste aller Funktionen bei diesem Programm so total verhunzt worden ist, doch kann ich die weiße Schrift auf gelben Grund beim besten Willen nicht erkennen. Mit etwas Geschick, schmerzenden Augen und ein paar Drehungen am Helligkeits- und Kontrastregler kann man dann doch etwas erkennen. Aber darauf habe ich mich nicht eingelassen.

Genau aus diesem kleinen Grund ist Der KFZ-Führerschein nicht zu empfehlen. Hätte man die Schrift schwarz gefärbt, dann hätte das



Ganze schon wieder anders ausgesehen. Denn die Bedienung und das Layout dieses Programms ist im Bereich der Prüfungsfragen um einiges besser als es bei Shells CD der Fall ist. Doch kann man bei letzterer wenigstens erkennen, was Sache ist. Wollen Sie den Führerschein also wirklich mit der Hilfe eines Computerprogramms bestehen, dann sollten Sie lieber dreißig Mark mehr investieren und sich für die Doppel-CD von NBG entscheiden.

Titel	*Hersteller*	*Telefon*	*Preis*
PC-Mail	**S.A.D.**	**07305/919491**	**39,95 Mark**
n-tv – Gut zu wissen	**TopWare**	**0621/48050**	**49,95 Mark**
Super Graphics Collection	**NBG**	**09471/70170**	**29,95 Mark**
Der interaktive Shell Führerschein	**NBG**	**09471/70170**	**69,95 Mark**
Der KFZ-Führerschein	**S.A.D.**	**07305/919491**	**39,95 Mark**

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

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

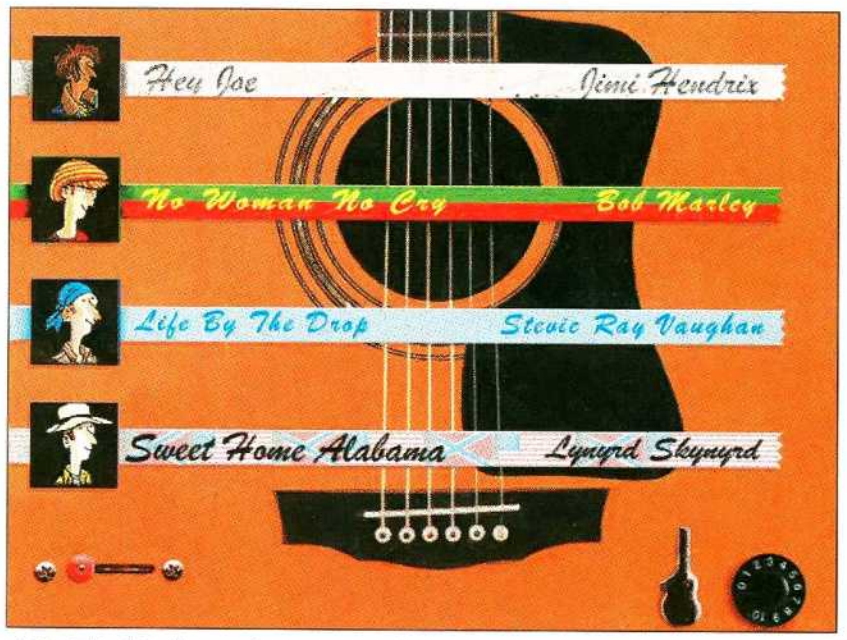
unicef

Kinderhilfswerk der Vereinten Nationen

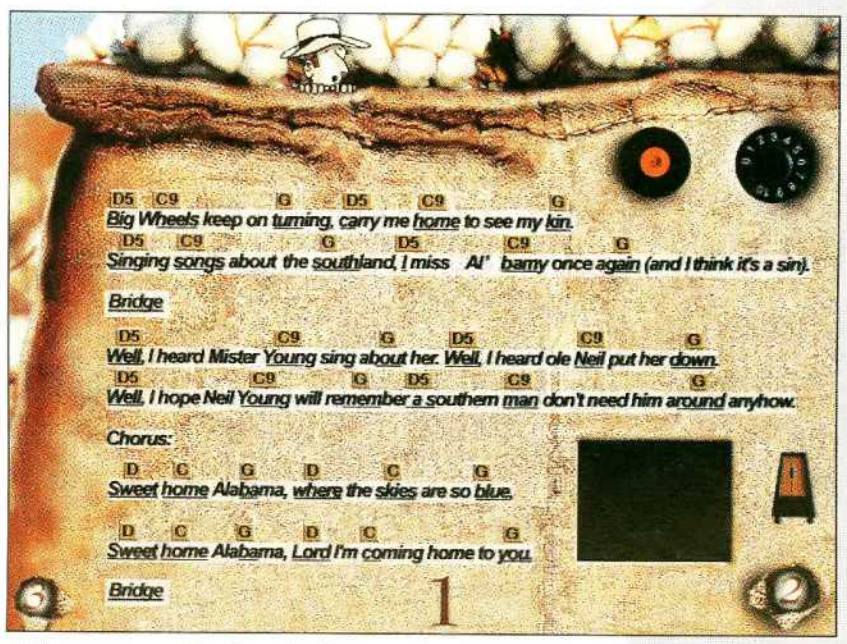
Guitar Hits Volume 1

Kaufe eine Gitarre, lerne drei Griffe, gründe eine Band. Teil 1 der Anleitung "Reich und berühmt werden mit Markus Brodrick".

Es werden so viele Gitarren produziert, daß die Hersteller sich gezwungen sehen, die Dinger zu verkaufen. Jetzt schauen Sie mal auf Ihre Hände. Was sehen Sie? Jede Menge Finger. Eigentlich steht schon jetzt fest, daß Sie lernen sollten, ein Instrument zu spielen. Warum eigentlich nicht die immer wieder beliebte Gitarre? Die einzigen ernsthaften Hindernisse auf Ihrem Weg zum Lagerfeuerbarden werden Ihnen in den Weg gelegt, wenn Sie dieses Instrument noch nicht beherrschen. Es ist nicht jedermanns Sache, sich mit einer ganzen Schar kichernder, pubertierender Jugendlicher in den vor dem Musiklehrer am Boden sitzenden Kreis einer Volkshochschulgruppe einzureihen. Es ist erst recht nicht jedermanns Sache, sich in der Musik- oder Buchhandlung eines dieser bekannten Machwerke mit Titeln wie "Besser als Jimi Hendrix in nur vier einfachen Lektionen" zuzulegen. Sie werden so oder so nicht mit den merkwürdigen Bildchen zu fingerbrechenden Griffen klarkommen.



Alle Titel haben eines gemeinsam: Sie sind schwer erinnerungsträchtig



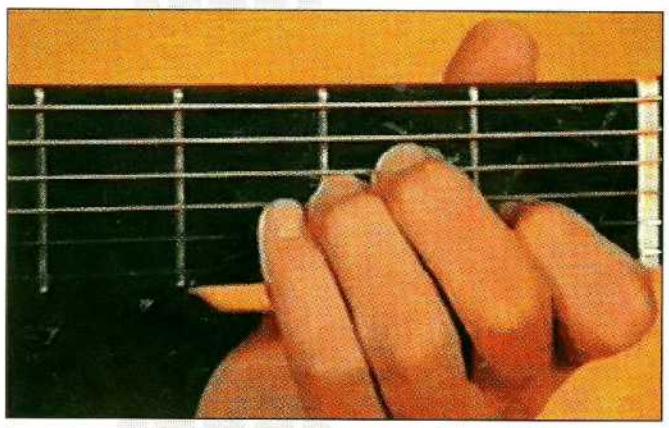
Alles easy – die Texthefte zu den Stücken sind fester Bestandteil des Programms

Superhits – leicht gemacht

Jetzt soll alles anders werden. Das Softwarehaus Ubi Soft hat unter dem Titel Guitar Hits – Volume I eine Lernsoftware für die Computerbesitzer unter den Zupfinstrumentenliebhabern herausgebracht. Außer Ihrem Rechner brauchen Sie nur noch Ihre Finger, eine Gitarre und – falls Sie Rücksicht auf Ihre Mitmenschen nehmen möchten – ein Stimmgerät (Für die Gitarre, nicht für Finger oder Rechner.). Schon dem ersten Anschein nach macht dieser Titel den Eindruck, als könne das Lernkonzept aufgehen. Nach der kurzen Installationsprozedur trennen Sie nur noch Sekunden von den ersten selbstgespielten Noten.

Die Benutzeroberfläche von Guitar Hits ist sympathisch aufgemacht. Ein ganz witzig gezeichneter Begleiter namens Jim stellt Ihnen alle Teile des Programms vor. Der Aufbau der Lektionen ist einfach und eingängig. Insgesamt sieben bekannte (für alle Kinder der 70'er bekannte Titel natürlich.

Bild- und Tonqualität sind makellos



Ja, so geht's. Schauen Sie nur ein Weilchen zu, dann klappt's wie von selbst

Der Red..) Stücke, deren Hauptinstrument natürlich die Gitarre ist, finden sich auf der CD. Nach der Auswahl des persönlichen Hits gelangen Sie zu den verschiedenen Teilen der Übung. Sie finden Bildschirme, in denen Text, Noten und Griffe des Musikstücks ausführlich in Wort, Bild und Video beschrieben werden. Mit etwas Geduld werden Sie sicher recht bald zu (an)hörbaren Ergebnissen kommen, denn Sie haben einen geduldigen Lehrer. Jede Sequenz des Stückes kann beliebig oft wiederholt und geübt werden, bis das Stück wirklich sitzt.

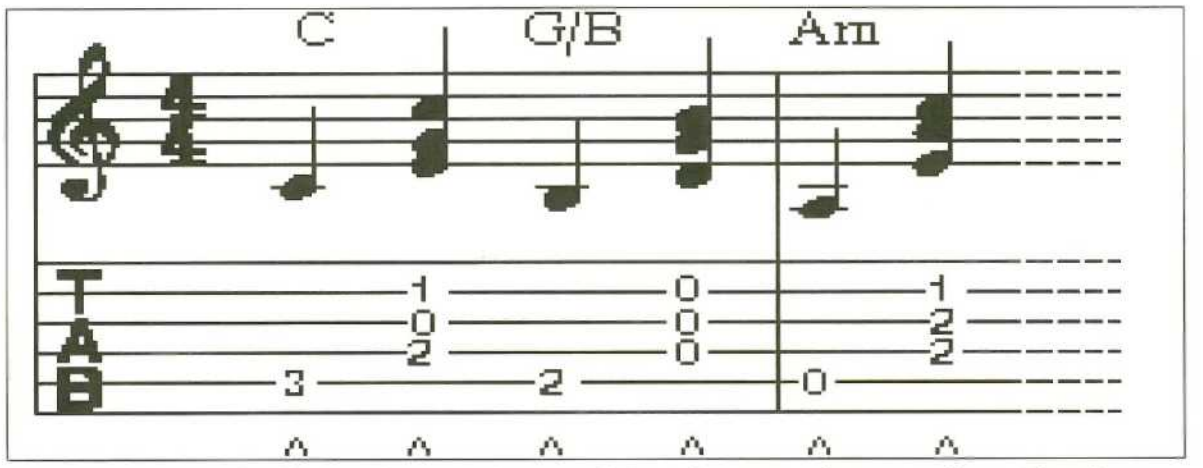
Während Sie ein Stück einüben oder auch nur anhören, zeigen verschiedene Fenster nicht nur stilisiert die dazu nötigen Griffe. Gleichzeitig wird ein Video gezeigt, daß sehr lehrreich den Blick auf Könnerfinger wiedergibt. Wie so oft, ist es entschieden leichter, sich einige Male anzusehen, wie etwas gemacht wird, als selbst auf den entscheidenden Kniff zu kommen. Last but not least ersetzt Guitar Hits sogar die Anschaffung eines Metronoms.

Anm. des Chefanschaffers: Was 'n das, ein Spezialticket für die U-Bahn, oder was?

(Anm. des Layouters: Du weißt auch gar nichts. Das ist ein Taktangeber. Ein Zeiger bewegt sich hin und her, und dazu tickt das Teil.)

Anm. des Cheftickerers: Ach sooo... das habe ich schon mal gesehen. Damit spürt man doch Radioaktivität auf, nicht wahr?

Wer sich damit abfinden kann, daß ein kleines Windows-Fenster per Soundkarte und



A-B-C, die Katze läuft im Schnee. Die Grundzüge des Notenlesens sollten Sie schon beherrschen

Lautsprecher die rhythmusbestimmenden Tacks erzeugt, kommt billig weg und braucht kein Geld in die Anschaffung dieses Geräts zu investieren. Guitar Hits macht es wirklich leicht, endlich Gitarre spielen zu lernen. Ernsthafte Probleme treten lediglich auf, wenn Partner, Kinder und Nachbarn sich zu einer schlagkräftigen Truppe formieren und Anstalten machen, Ihren Übungsraum zu stürmen.

Anm. des Chefohrenzuhalters: Oder ein gewisser Chefredakteur...

Professionell gestaltet

Lernsoftware für den PC kann oft nicht halten, was der Werbeaufdruck der Packung verspricht. Auch Ubi Soft nimmt mit dem Satz "Ein Jahr Privatunterricht, um Meister der Techniken und Rhythmen des Gitarrenspiels zu werden" den Mund ziemlich voll. Sicherlich, es hat Leute gegeben, die gerade drei Bratakkorde beherrschten und damit goldene Schallplatten produzierten. Sollte Ihnen dieser kometenhafte Aufstieg gelingen, Glückwunsch. Realistisch betrachtet, bekommen Sie mit diesem Programm eine gute Hilfe, die Grundzüge der Spieltechnik zu erlernen. Dieser Titel ist professionell gestaltet und sinnvoll einsetzbar.

Im Gegensatz zu vielen Lehrbüchern, zu denen als Übungsmaterial ein Video, oder, noch viel schlimmer, eine Musikkassette mitgeliefert wird, können Sie die Vorzüge Ihres Rechners voll ausnützen. Jeder der besprochenen Titel kann beliebig oft in gleichbleibender Qualität wiederholt werden, einzelne Sequenzen des Stückes sind ohne lästige Hin- und Herspulerei anwählbar. Die verschiedenen Griffe auf der Gitarre werden ausführlich und leicht verständlich erklärt, Sie können jeden Griff so lange üben, bis Sie während des Spiels wirklich nicht mehr auf die Finger sehen müssen (ganz wichtig!).

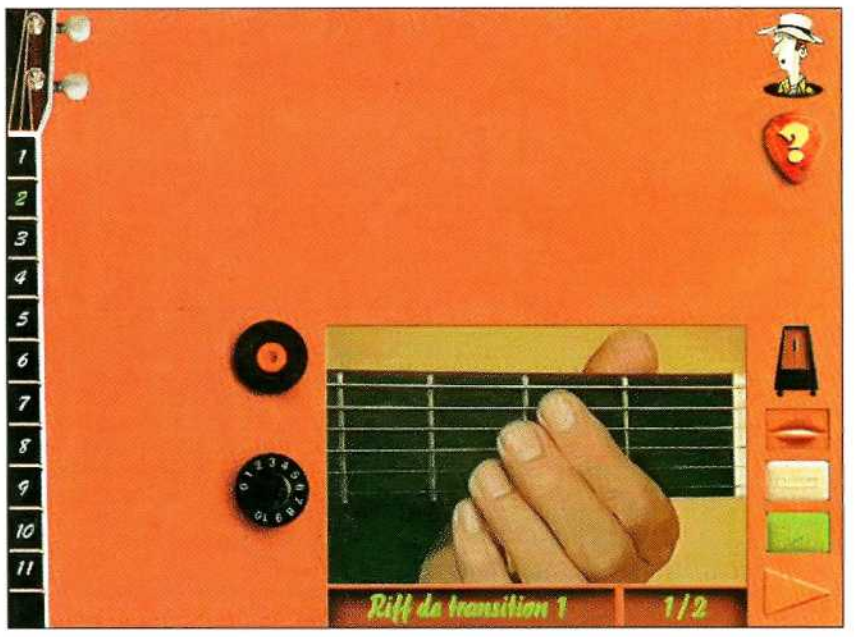
Die Hacker bei Ubi Soft haben sich wirklich Mühe gegeben, ein gutes Projekt auf die Beine zu stellen. Die Qualität eines Programms fängt bei seinem Handbuch an. Zu Guitar Hits finden Sie nicht irgendein schlappes Heftchen im CD-Cover, sondern ein richtiges Handbuch, natürlich in deutscher Sprache, versehen mit allen wichtigen Tips und Hinweisen. Alle Funktionen der Software werden ausführlich erklärt, sollte es Probleme geben, finden Sie die entsprechenden Hinweise in verständlicher Form. Alle Titel der CD werden ausführlich vorgestellt, als Dreingabe finden Sie Hintergrundinformationen über die Hits von gestern und nützliche Hinweise zum Spiel.

Falls in einem Stück schwer zu spielende Sequenzen enthalten sind, wird Ihnen hier weitergeholfen. Auch die technische Ausführung des Programms selber ist sauber gemacht. Bild- und Tonqualität sind makellos und nutzen die Fähigkeiten einer modernen Maschine bestens. Es macht nicht nur Spaß, den Übungen zu folgen, es ist auch gut, einfach wieder einmal die lange vergessenen Stücke der Hippie-Vergangenheit zu hören.

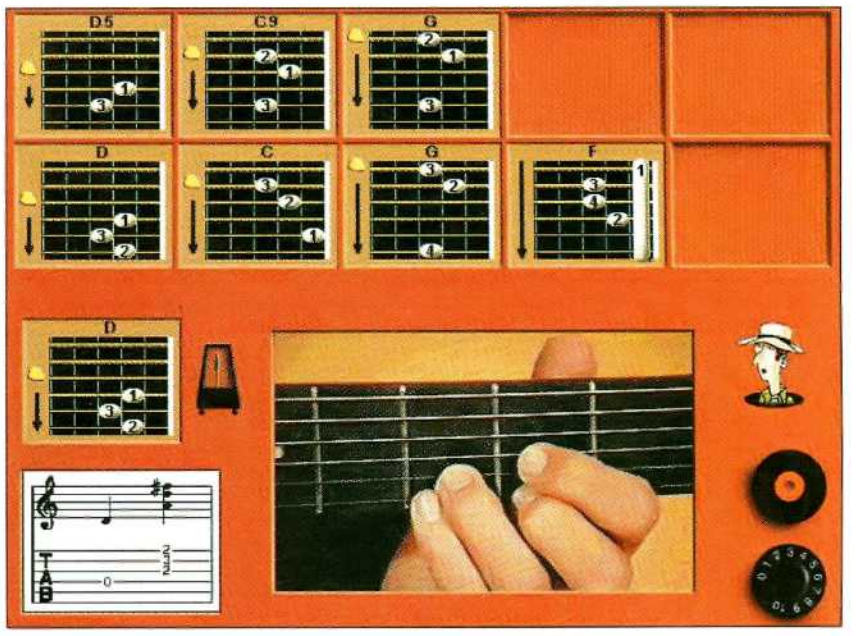
Ob der unvergessene Jimi Hendrix mit dem Superhit "Hey Joe" oder "Wild World" von Cat Stevens, jeder kennt zumindest einige dieser Titel aus einer Zeit, in der noch niemand an Computermarschmusik und Rhythmusmaschinen, die anscheinend nur aus einer Diode, einem Kondensator und zwei schäbigen Transistoren bestehen, dachte. Diese Titel wecken ganz einfach viele Erinnerungen.

Hört man dagegen die Hits von heute, computergeneriert und klinisch rein, fragt man sich doch ernsthaft, wie aus Youngstern, die nie mit Rotwein, PIIEEP und Gitarre, Lagerfeuer, Sternenhimmel und Strand in Kontakt gekommen sind, anständige Menschen werden sollen.
Viel Spaß beim Üben!

Fazit: Sehr empfehlenswert
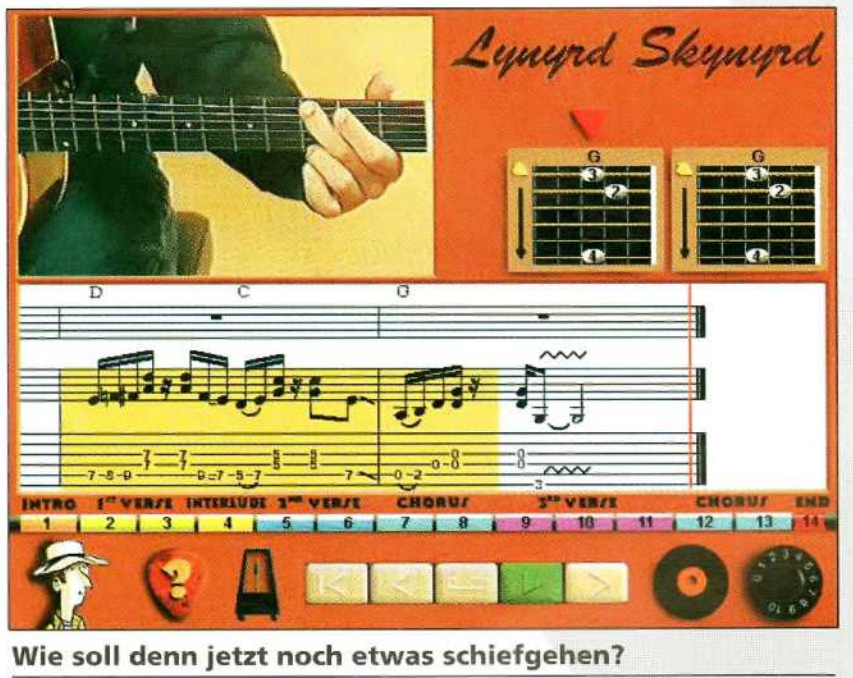


Jetzt geht's richtig los! Sie singen "Blowin' in the Wind", Hund, Katz' und Gitarre begleiten Sie



Wenn Sie jetzt noch nicht mit den Griffen klarkommen, sollten Sie an ein anderes Instrument denken



Na also, es geht doch. Lynyrd Skynyrd hat schon immer einen satten Sound gemacht



Wie soll denn jetzt noch etwas schiefgehen?

Glide Zipper II

Muster von: Pearl • Preis: 68,80 Mark (2-Player-Set)



Eine behelfsmäßige Steuerung der Spielfiguren mit der allseits beliebten PC-Tastatur killt binnen kürzester Frist den Spaß am Spiel, die im PC-Bereich weit verbreiteten Analog-Joysticks sind auch nicht der wahre Jakob. Was tun also? Ein Joypad muß her, am besten gleich zwei, denn die Zockerei am Bildschirm macht zu zweit erst richtig Spaß.

Abhilfe schaffen hier nur drahtlose Eingabegeräte, und genau das sind die Glide Zipper Joypads. Kaum ist die Verpackung geöffnet, purzeln zwei Joypads und ein knubbeliger kleiner Infrarotempfänger heraus. Bis auf das fehlende Anschlußkabel sehen die Dinger genau so aus wie andere Joypads. Auch der Anschluß an den Rechner macht keine Schwierigkeiten. Ohne Fummelei mit Treibern oder Änderungen an den Konfigurationsdateien werden die Glide Zipper problemlos erkannt. Probleme treten lediglich auf, wenn Sie noch (mehr oder minder) glücklicher Besitzer eines altmodischen Gameports sind, der nur einen Joystick unterstützt.

Mit den Glider Pads gab es vom Fleck weg keine Probleme. Lediglich der Anschlußstecker des Infrarotempfängers zeigte sich ein wenig oxydiert, nach einigen Steckvorgängen nahm das Teil seine Arbeit auf. Die Verarbeitung und Bedienbarkeit der Pads entspricht dem Standard der unteren Mittelklasse. Alle Buttons sind problemlos erreichbar und lösen sicher aus. Trotzdem, das Spielkreuz könnte etwas präziser gearbeitet sein. Der Daumen zur Bedienung sollte der kleineren Sorte angehören, sonst wird allzu leicht der in Spielen nicht vorgesehene Befehl "Alle Richtungen" gewählt. Die Glide Zippers entsprechen in der Bedienung gewöhnlichen 4-Button-Joypads. Leider lassen die pfiffigen Geräte einen Mini-Analog-Joystick vermissen, der bei Pads der neuesten Generation zum Standard gehört. Nach einer kurzen Gewöhnungsphase an die neuen Pads werden Sie es zu schätzen wissen, daß Sie sich während des heißen Gefechts nicht in irgendwelchen Anschlußkabeln verheddern. ***Markus Brodrick***

Fazit: Trotz kleiner Mängel empfehlenswert

D-Cam

Muster von: Pearl • Preis: 368,80 Mark • 0180-55582 (24 Std.)



Als die Telekom vor einigen Jahren die ersten Bildtelefone herausbrachte, war dies eine kleine Sensation. Doch schlechte Bildqualität und niedrigste Übertragungsraten machten schnell Frust statt Freude. Heute sind wir natürlich etwas weiter, und so ist im Internet "Cam-to-Cam-Chat" fast schon eine Selbstverständlichkeit geworden. Allerdings sollte man schon wenigstens ein 288K Modem besitzen, besser noch einen ISDN-Anschluß, damit nachher für beide Seiten auch die Optik stimmt. Die D-Cam von Compro ist nicht nur eine von der Bildqualität herausragende, sondern auch vom Preis her äußerst günstige Möglichkeit, dem Online-Vergnügen nachzugehen.

Die Kamera wird direkt an den Parallel-Port angeschlossen, wobei ein eventuell angeschlossener Drucker "hintenan" gehängt werden kann und problemlos weiterarbeitet. Anders sieht es jedoch aus, wenn Sie bereits ein Zip-Drive am Parallel-Port installiert haben und dies im Gerätemanager von Windows 95 vermerkt ist: Die mitgelieferte Software wird in diesem Fall die Kamera solange nicht erkennen, bis Sie entsprechende Veränderungen in der Systemsteuerung vorgenommen haben.

Und noch einen Haken gibt es: Die Stromzufuhr erfolgt über die Tastaturbuchse, wobei das Keyboard per Adapter angeklemmt wird. Nur hat Hersteller Compro offenbar nicht bedacht, daß sich bei sehr vielen PCs der Anschluß weit im Gehäuse befindet – das Adapter-Kabel macht jedoch bereits vorher Feierabend. Sie werden also nicht umhin kommen, ein Tastaturverlängerungskabel zu kaufen (ca. 8 Mark) – aber dann kann's losgehen.

Die Farbqualität und die Bildschärfe ist, wie uns von anderen, weltweit verstreuten Internet-Usern bestätigt wurde, erstklassig. Auch die Möglichkeit, ein AVI-Video sowie Einzelbildaufnahmen zu produzieren und diese beispielsweise als Grußbotschaft seinen e-Mails anzuhängen, überzeugte vollends. Mit im Net erhältlicher Internet-Videokonferenz-Software wie beispielsweise I-Phone 4.5 ***(http://www.vocaltech.com)*** gab's keine Probleme, im Gegenteil: Hier wurde die Kamera sogar trotz angeschlossenem Zip-Drive erkannt. Falls Sie also eine preisgünstige und dennoch technisch herausragende Lösung suchen, um zu sehen und gesehen zu werden – zögern Sie nicht und bestellen Sie die D-Cam. Derzeit gibt es keine Alternative, die fürs gleiche Geld dieselbe Qualität bietet. ***Klaus Trafford***

Fazit: Sehr empfehlenswert

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

Sim City 2000 Netzwerkedition

Mit gekreuzten Fingern und abgewandtem Blick empfing Marco Gremmel die Netzwerkversion von Sim City 2000.

Es erschreckt mich zu Anfang immer, wenn ich ein Netzwerkspiel für Windows95 testen muß. In diesem Fall hatte ich natürlich auch wieder Probleme bei der Installation. Der Grund war dieses Mal, daß DirectX für die Netzwerkverbindung einen eigenen Treiber herausgebracht hat, der den Namen DirectPlay trägt. Und den gibt es in gleich zwei Versionen. Haben Sie also bereits eine der beiden auf Ihrem Rechner installiert, kann es mitunter zu Problemen kommen.

Die moderne Version des Klassikers jetzt auch im Netz: Technisch nicht ganz ausgereifte Geschmackssache.

Protokolle

Zwar unterstützt DirectPlay die unterschiedlichsten Netzwerk-Protokolle, doch sollte man erst gar nicht versuchen, das Spiel mit IPX-Datenübertragung zu starten. Ausschließlich TCP/IP läuft sicher und halbwegs akzeptabel in der Geschwindigkeit. Dafür müssen Sie aber auch einiges an Vorarbeit leisten (siehe Kasten). Doch hat man es erst einmal geschafft, alles irgendwie in Gang zu setzen, dann soll sich die Arbeit auch gelohnt haben. Wer schon einmal Sim City gespielt hat (und wer hat das nicht?), kann sich gut vorstellen, welche Aufgabe der Spieler hat. Es liegt an ihm, eine Stadt zu gründen und zu einer Metropole aufzubauen. Dabei muß eine Vielzahl unterschiedlicher Aspekte berücksichtigt werden.

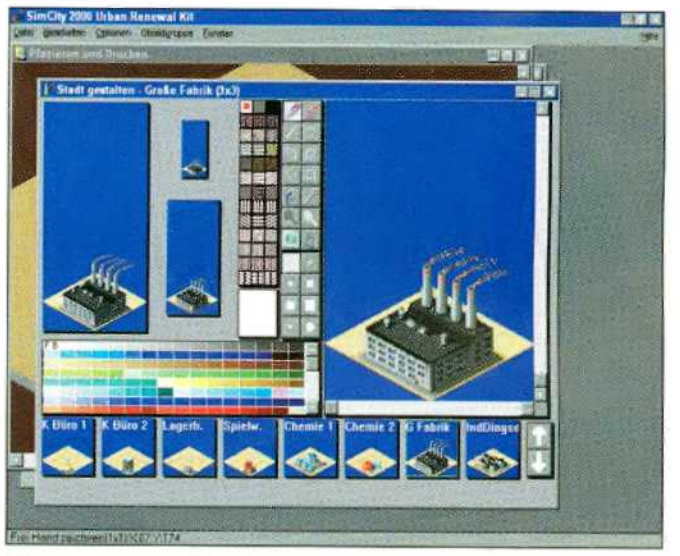
Die Netzwerkversion bringt allerdings nicht sonderlich viele neue Optionen. Bevor er wie wild einfach mit dem Bauen beginnt, muß der Spieler allerdings Land von der Stadt von der Stadt erwerben. Und das ist nicht billig. Auf diesen erworbenen Grundbesitz darf dann nur derjenige bauen, der ihn auch gekauft hat. Dies macht den eigentlichen Anreiz des Spiels aus. Denn nur der, der schnell wächst, steht am Ende als der bessere da. Also muß die Stadt schnell immer größer werden und die Gegenspieler ausboten.



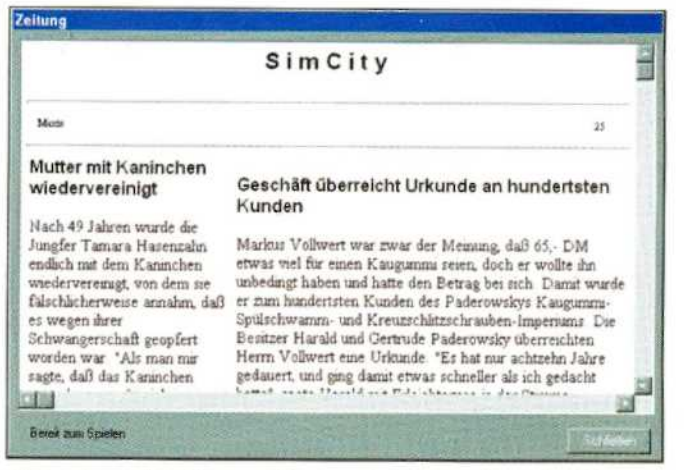
Nicht immer werden solch außerordentlich wichtige Gespräche im Chatfenster geführt.

Verträge und Verordnungen

Es ist außerdem möglich, Verträge mit den anderen Bürgermeistern abzuschließen. Auf diese Weise kann Geld eingespart werden. Ein Vertragspartner kann dem anderen beispielsweise Strom anbieten, der andere leistet ihm dafür Polizeischutz. Beim Spielen ist mir allerdings aufgefallen, daß sich die Vertragsbedingungen auf dem Weg von einem Computer auf den anderen auf wundersame Weise veränderten. Über die Verordnungen darf jetzt gemeinsam entschieden werden. Das geschieht durch eine geheime Abstimmung. Die Mehrheit der Spieler muß also dafür sein, daß eine Umsatzsteuer eingeführt wird, bevor diese tatsächlich eingeführt werden kann. Und das war's dann eigentlich auch schon. Ehrensache ist ein Chatfenster, durch das alle Spieler sich miteinander unterhalten und gemeine Pläne gegen die anderen Bürgermeister schmieden können.

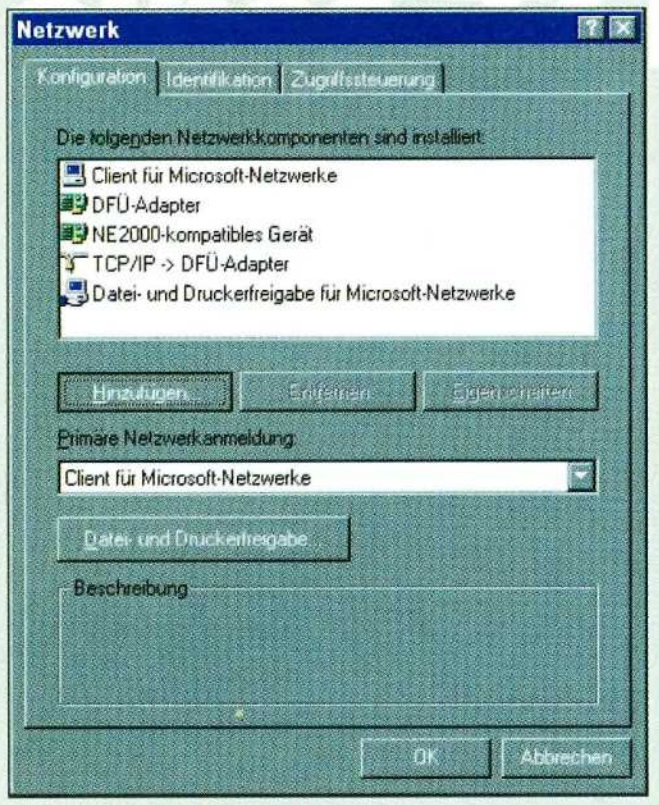


Wer gerne selbst bastelt, wird mit dem Urban Renewal Kit seine helle Freude haben

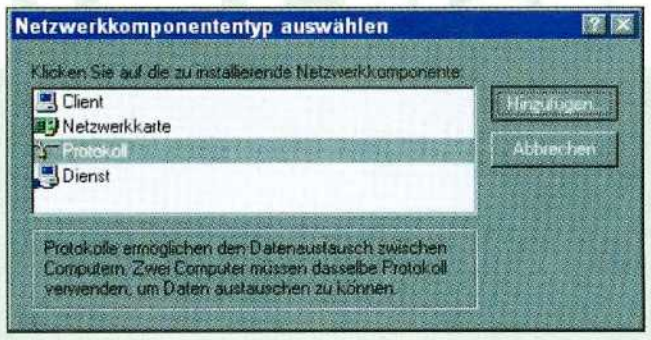


Manchmal informativ, meistens scherzhaft: Die SimCity-News.

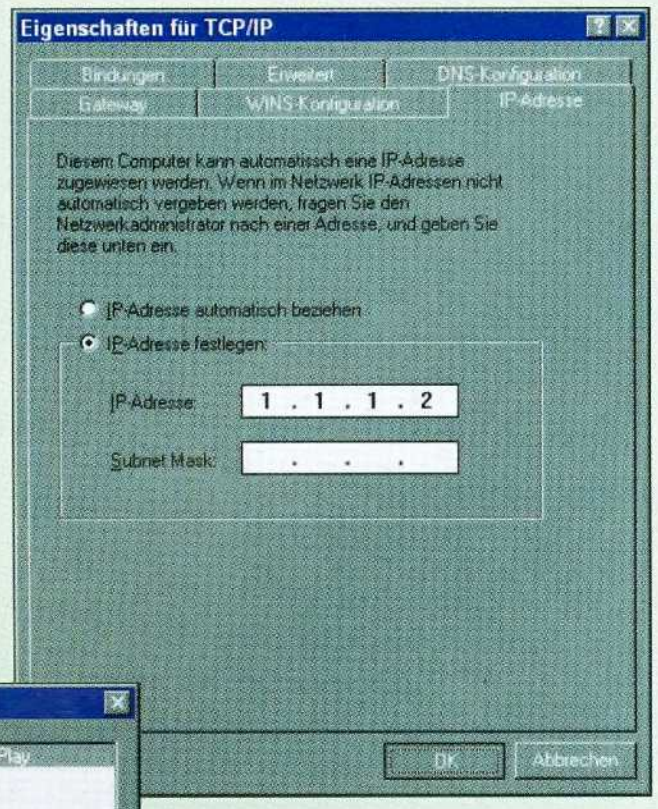
Einrichtung eines TCP/IP-Netzwerks

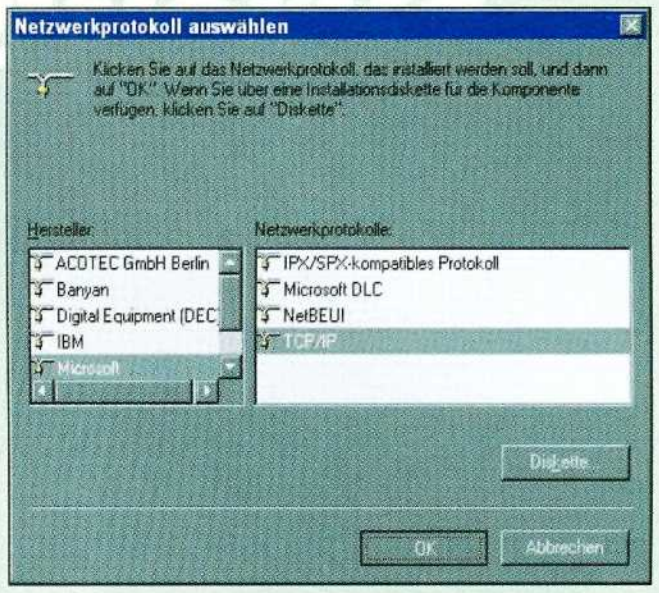


Haben Sie bereits eine Netzwerkkarte in Ihrem System installiert und diese auch eingerichtet (Hardwareerkennung oder Diskette des Herstellers), dürfen Sie auch an die Einrichtung der Protokolle gehen. Standardmäßig werden die NetBEUI-Treiber auf die Platte kopiert, die sich am besten zum Kopieren von Dateien eignen. Um TCP/IP zu installieren, klicken Sie auf Hinzufügen.



Als nächstes wählen Sie Protokoll in der Liste und klicken ein weiteres Mal auf Hinzufügen.





Unter dem Hersteller Microsoft finden Sie dann das passende TCP/IP-Protokoll. Nachdem Sie dieses ausgewählt und mit OK bestätigt haben, darf nur noch kurz die Windows95-CD eingelegt werden und schon haben Sie das meiste hinter sich...

Als letztes sollten Sie vor allem für die Verwendung mit Sim City 2000 jedem Computer eine eigene IP-Adresse zuweisen, die Sie frei wählen können. Wichtig ist nur, daß Sie darauf achten, daß jeder PC eine eigene Adresse hat. Wenn Sie anschließend ein Netzwerk-Spiel mit TCP/IP beginnen, müssen Sie nur noch die IP-Adresse des Server-Computers eingeben und alles sollte nach Plan laufen.



Die Verbindungsmethode TCP/IP ist die einzige, mit der man dieses Spiel zum laufen

Nach CivNet und Conquest of the New World kommt mit der Sim City 2000 Netzwerkedition nun schon das dritte Spiel für Netzwerkfreaks auf den Markt, das auf keinen Fall auf Action setzt. Und das sollte Ihnen beim Kauf dieses Spiels auch bewußt sein. Für eine kleine Pause vom Büroalltag eignet sich das komplexe Werk nämlich nicht. Man muß mitunter schon ein paar lange Abende investieren, um überhaupt erst aus den Startlöchern zu kommen.

Ich persönlich bin der Ansicht, daß Sim City nach wie vor ein Spiel für nur eine Person ist. Auch in der Netzwerk-Edition kommt es nur selten zu echten Konfrontationen mit anderen Spielern. Trotzdem sollte jeder Simulations-Freak, der die Gelegeheit hat, auch im Netzwerk zu zocken (und viel Zeit mitbringt), diese Neuerscheinung nicht entgehen lassen.



Mit der Abfrage-Funktion können allerhand statistische Informationen über eigene und gegnerische Gebäude und Einrichtungen eingeholt werden.

SIM CITY 2000 NETZWERKEDITION

Alternativen:
CivNet
Microprose

Hersteller: Maxis
Preis: ca. 90 Mark

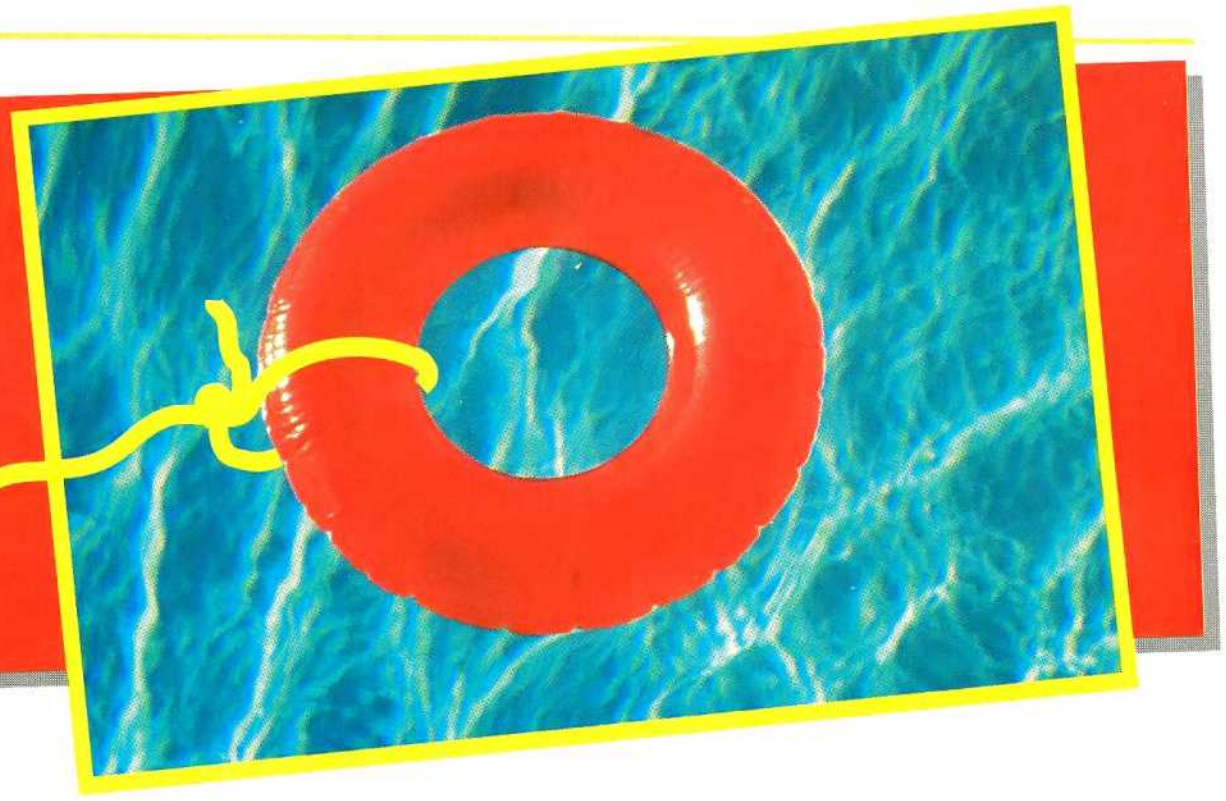
Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Detaillreiche Grafik
Hat noch immer nicht seinen Reiz verloren

Kontra
Netzwerk schwer zu konfigurieren
Die Musik ist kaum auszuhalten

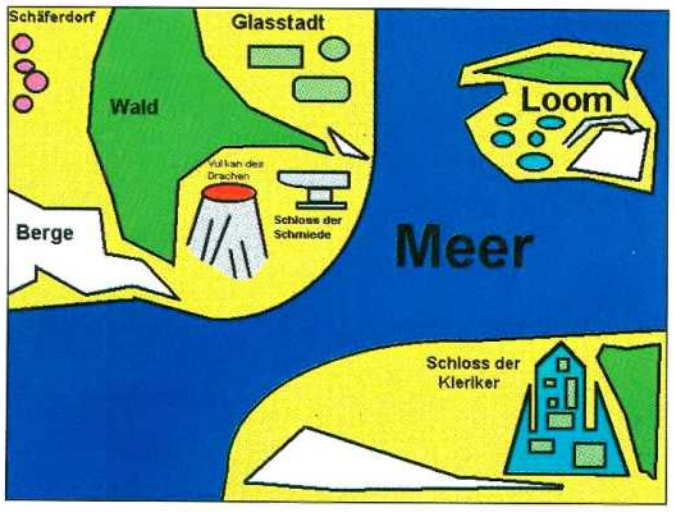
Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**5 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**10 von 20**

TOTAL: 77



LOOM

Samuel Georg Brodbeck spielte sich durch die Vollversion der PC Power-CD 2/97. Zusätzlich legte er einige Savegames an, die Sie auf der Cover-CD finden.



Die Karte zeigt, wo's langgeht

Da man sich in diesem Spiel sehr viele Sprüche merken müßte, empfiehlt es sich immer einen Zettel vor sich zu haben und sobald man einen Zauberspruch erfährt, diesen aufzuschreiben.

Auf Loom *(Savegame 1)*

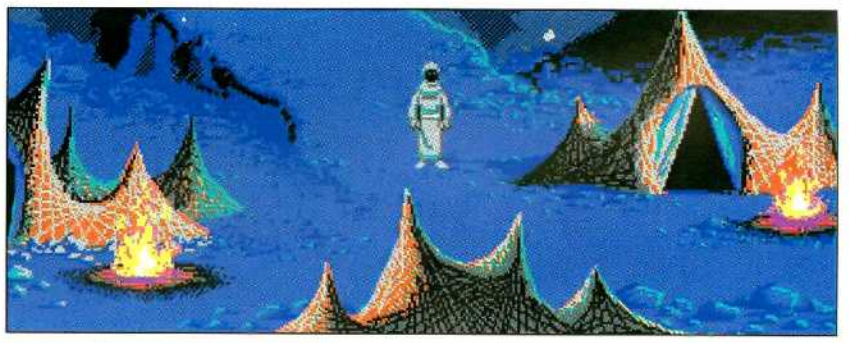
Am Anfang läuft man erst einmal vom Berg herunter, in das Dorf und in das linke Zelt. Ganz nach hinten durchgehen, bis man zu einer Versammlung kommt! Nachdem die Versammlung zwangsweise aufgelöst wurde, nimmt man den Stab, hört sich den Webstuhl an und öffnet das Ei mit seinen eigenen Geräuschen. Sobald man von Hetchel informiert wurde, verläßt man das Zelt und geht im Dorf ganz nach rechts und betritt das letzte Zelt. Im Zelt den Kessel und die Flasche anhören, das Zauberbuch mitnehmen und die weisen Tücher färben. Das Zelt und das Dorf verlassen und zum Steg gehen. Die Möwen anhören und mit dem erhaltenen Lied die Muschel öffnen, schließlich zum Wald gehen.

In alle Baumlöcher sehen, eine Eule fehlt, links zum Friedhof gehen, dort den Hasen im Gebüsch aufscheuchen. Zu guter Letzt den Grabstein ansehen. Zurück im Wald noch mal in das letzte Eulennest horchen. Zum Dorf gehen und im ersten Zelt rechts den Sehen-Spruch in der Dunkelheit anwenden. Das Spinnrad anhören und den damit erhaltenen Spruch am Stroh testen. Man begibt sich zurück zum Startpunkt auf dem Berg und öffnet den Himmel mit dem Öffnungs-Spruch. Um die Insel zu verlassen, müssen wir nun zum Steg, dort ins Wasser springen und auf den Baumstamm steigen. Eine Windhose verhindert das Weiterkommen. Die Windhose anhören und den Spruch rückwärts mit ihr benutzen.

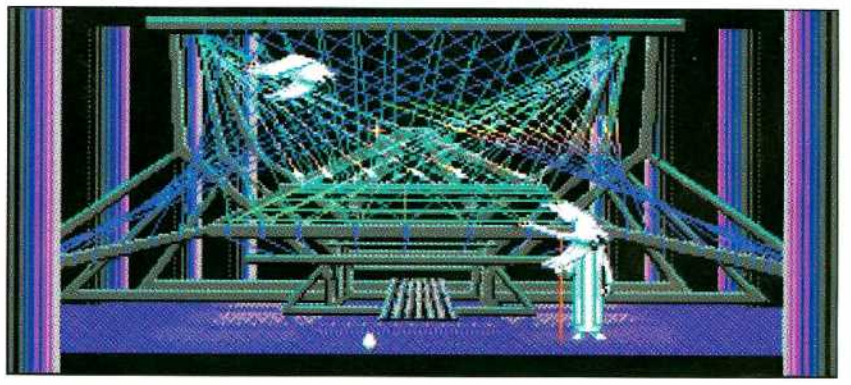
Auf dem Festland *(Savegame 2)*

Nun endlich von der Insel runter, geht man in den Wald und ganz nach links. Plötzlich wird man von ein paar Schäfern überrascht. Da man im Moment nicht mit dem passenden Spruch ausgestattet ist, geht man über den Bergweg in die Glasstadt, wenn man geht merkt man sich schnell noch den Spruch den die Schäfer beim Verschwinden benutzen. Durch den Vordereingang betreten wir die Stadt. Durch die obere Tür gehen. Dort wo man herauskommt nach links zum Kristall gehen und an der Glocke ziehen. Nach einer kleinen Begrüßung vom Oberkristallmann geht man wieder nach links zum Friedhof und von dort nach draußen.

Den Unsichtbarkeits-Spruch benutzen wir mit den Arbeitern im Turm und gehen in selbigen. Das Gespräch der beiden Leute belauschen wir und steigen in den Kristalltransporter, läuten an der Glocke und befinden uns schon im Turm. Wir gehen schnell nach rechts und läuten dort die Glocke, um zur Kristallkugel zu kommen. Schnell schaut man in die Kristallkugel und erfährt den



Versuchen Sie's mit dem Zelt...



...auf jeden Fall müssen Sie hierhin

Spruch, den man bei den Schäfern gut brauchen kann. Zurück in den Turm, in das Erdgeschoß und aus der Stadt heraus in den Wald. Zu den Schäfern und ihnen mit dem neuen Spruch Angst einjagen. Die Schafe mit dem Färbe-Spruch grün werden lassen und über den Zaun scheuchen, damit man den Aufwach-Spruch erhält.

Zum Schäferdorf gehen und das kleine

Zaubersprüche von Loom

Achtung! Diese Sprüche funktionieren nur in den Savegames auf der CD-ROM! Diese finden Sie im Verzeichnis Helpline\Loom. Kopieren Sie die Savegames in das Loom-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte und laden Sie sie dann mit dem entsprechenden Befehl aus dem Spiel.

Spruch:	***Noten:***
färben	ddcd
sehen	cccc
Stroh zu Gold machen	ddde
Wirbel	fdde
Unsichtbarkeit	gcgc
Angst	dffd
Wecken	cdea
heilen	acca
Gestalt tauschen	faaf
Stimme stehlen	bagf
Zu essen machen	baba
Webstuhl zerstören	baab



Lamm ansehen. Nach der Erklärung der Probleme das Lamm noch mal ansehen, damit man die heilenden Lieder erfährt. Aus dem Haus gehen und die Schafe mit dem Färben-Spruch färben.

Die Drachenhöhle *(Savegame 3)*

Glücklich darüber, daß man nicht verspeist wurde, verwandeln wir das ganze Gold in Stroh, indem wir den Stroh-zu-Gold-Spruch rückwärts benutzen. Um die Illusion perfekt zu machen, benutzen wir den Angst-Spruch auf den Drachen. Wir gehen durch den nun sichtbaren Höhleneingang und finden uns in Dunkelheit wieder. Da wir aber den Sehen-Spruch schon lange kennen, benutzen wir diesen schnell in der Dunkelheit. Das Labyrinth sollte keinem große Probleme bereiten, weil es zwar verschiedene Wege gibt, aber immer nur einen Höhleneingang. Einfach immer durch die Höhle gehen, und bald ist man an einem See, den man kurz anhört. Weg vom See kommt man schnell nach draußen zu einer Treppe, die man mit dem Drehen-Spruch (wieder falsch herum), den wir von der Windhose haben, geradebiegen und die Treppe hinuntersteigen.

Die Gilde der Schmiede

(Savegame 4)

Den Jungen auf dem Boden mit dem Wecken-Spruch von den Schafen aufwecken. Sobald er sich wieder schlafen gelegt hat, den Gestalt-tauschen-Spruch vom See mit ihm benutzen. In die Burg gehen, und bis ganz nach rechts wandern. Hier wird man erst einmal eingesperrt und der Stab ins Feuer geworfen. Doch Hilfe naht. Das Stroh ansehen, damit man einschläft. Den Stab nehmen, das Stroh zu Gold spinnen und die Tür mit dem allgemein bekannten Öffnen-Spruch öffnen. Die untere Treppe benutzen um zur Schmiede zu gelangen. Das Gespräch belauschen, und sobald der Schmied das Schwert hochhebt es mit dem Drehen-Spruch (richtig herum) verbiegen. Sollte es nicht beim ersten Mal klappen, muß man das Gespräch einfach noch mal belauschen, damit der Schmied das Schwert noch mal hochhebt.



Der Haufen links birgt ein Geheimnis

Gefangener der Kleriker

(Savegame 5)

Den Käfig mit dem Offnen-Spruch aufmachen. Zur Kristallkugel gehen. Aus dem Raum heraus zum Balkon gehen. Nachdem unser lieber Freund verschwunden ist, den Stab nehmen und in das Gefängnis zurück und gleich wieder zum Balkon.

Die Welt am Abgrund

(Savegame 6)

Das Portal zum Schloß der Kleriker verschließen wir durch rückwärts gesprochenen Öffnen-Spruch. Das Portal zum Land der Schmiede betreten. Zu Rusty gehen. Die Leiche von Rusty mit den heilenden Liedern von der Oberschäferin heilen und zurück durch das Portal. Auch dieses Loch muß geschlossen werden, und zwar genau wie vorher. Durch das nächste Portal zu den Schäfern. Die Leichen am Boden ansehen und auch mit den heilenden Liedern heilen. Durch das Portal zurückgehen. Das Portal wie üblich verschließen und in das nächste steigen. Versuchen, Meister Goodmode zu heilen, doch es ist zu spät... Die Glasstadt durch das Portal verlassen und auch dieses verschließen. Ganz nach links schweben bis man zum See der Schwäne kommt. Den See der Schwäne betreten, hier erfährt man viel.



Den Kai, den rufen die Möwen...

Das Finale auf Loom

(Savegame 7)

Direkt hinter dem See befindet sich das Portal nach Loom. Durch das Portal steigen und zum Webstuhl gehen. Sobald Hetchel nichts mehr sagt, den Webstuhl anhören und den Spruch rückwärts auf ihr benutzen. Wenn man sie zu einem leckeren Hähnchen verwandelt hat, noch mal den Webstuhl abhören und wieder den Spruch rückwärts auf ihr benutzen. Nun bleibt nur noch eine Feder von ihr übrig. Wenn man versucht sie zu nehmen, hebt Chaos sie auf. Ein letztes Mal den Webstuhl abhören und den Spruch ohne Veränderung auf Chaos benutzen.

Durch das Portal steigen und den Spruch, den man ganz am Anfang des Abenteuers vom Webstuhl gehört hat, mit sich selbst zu benutzen. Das war dann der letzte Spruch – und das Ende einer spannenden Geschichte ***(Savegame 8).***

BAZOOKA

Beate Lackner verbrachte Tage und Nächte damit, Bazooka Sue auf den richtigen Wegen zu geleiten. Hier ist ihr Erlebnis als Sue...

Hallöchen, mein Name ist Bazooka Sue. Nachdem ich fast ohne Benzin in diesem müden Nest von Swamp Rock festsitze, muß ich halt das beste daraus machen. Im ***Kofferraum*** meines Wagens finde ich einen Stapel Magazine und einen Wagenheber. Der Friseur, der vor meinem Auto herumhüpft, lädt mich zur Neueröffnung seines Geschäfts ein. Im Vorbeigehen schnappe ich mir die leere Flasche neben dem Minderbemittelten auf der Parkbank.

Ich steige die Stufen zur ***U-Bahn-Station*** hinunter und erblicke links neben dem Fahrkartenautomat eine glänzende Münze auf dem Boden. Ich werfe sie in den Automaten, nehme mir das Ticket und das Wechselgeld, das auf den Boden gefallen ist. Die Bahn läßt auf sich warten, und so muß ich mir durch Swamp Rock die Hacken ablatschen. Vor dem ***Buchladen*** steht ein Kunde und redet mit dem ganz in schwarz gekleideten Opa. Ich belausche deren Gespräch, spreche den Türsteher an und werde nach dem Passwort gefragt. Leider konnte ich die Worte nicht richtig verstehen, und so muß ich noch zwei weitere Kunden, die vor dem Shop stehen, belauschen (zweimal zum nächstem Bildschirm gehen und wieder zurückkommen). Jetzt weiß ich das richtige Passwort und werde eingelassen. Den großen Wälzer am Eingang packe ich in meine imaginären Taschen und ziehe weiter durch die Stadt.

Im ***Rathaus*** treffe ich den Sheriff alias Bürgermeister wieder, der sich vor meinen Augen in Luft auflöst. Ich gehe ins ***Café,*** um mir etwas Eßbares zu bestellen. Dem Barkeeper haue ich eine rein und erledige auf diese Weise sieben Mücken auf einen Streich. Ich nehme sie natürlich mit. Der Barkeeper ist ganz hin und hergerissen vom Anblick eines meiner Magazine. Er spendiert mir dafür ein würziges Mittagessen und ein saftiges Bier. Dem großen Idiot, der am Billardtisch steht, kippe ich das Essen über, dem kleinen Idiot das Bier. Ich greife den Billardstock und wage ein Spielchen. Ich denke, mir fehlt noch etwas Übung.

Die leere Dose vor dem Café sammle ich ein und mit dieser den Schleim von der Kröte, die ich am Anfang des Spieles (Tierschützer alle weggucken) überfahren habe. Ich rangiere mein Auto in der Parklücke hin und her und packe die abgebrochene Kühlerfigur ein. Ich gehe rechts neben dem Casino in die Gasse. Was ist denn das für eine herrliche Sauerei, genau das richtige für kleine Schweinchen, ein Schlammbad. Auf diese Weise gelangt das frische weiße Tuch in meinen Besitz. In dem Autowrack finde ich auf dem Rücksitz eine Zange.

Im ***Waschsalon*** hebe ich die Münze vom Boden auf, stecke das schmutzige Tuch in die Waschmaschine und die Münze in den Münzautomat. Ich verlasse kurz den Salon, komme gleich zurück und nehme das saubere Tuch wieder heraus. Das Fleckenwasser, das auf dem Boden steht, fülle ich in die leere Schnapsflasche. Der Dame hinterm Tresen schenke ich das Buch vom Buchshop und



Leider ist einer "ins" Büro...

bekomme dafür ihren Kristallelefanten. Ich betrete die Bruchbude links neben dem Waschsalon. Neugierig, wie ich nun mal bin, untersuche ich sogleich den Versandkarton und finde ein tolles Computerspiel. Im ***Starbyte Spieleimperium*** spreche ich den Mann an, der Löcher in CDs bohrt (interessant, ich wollte schon immer wissen, wie die Löcher da rein kommen). Er schenkt mir einen Füller und ich packe mir die Bohrmaschine.

Mit derart bereichertem Inventar mache ich mich auf den Weg ins ***Casino***. Ich lege meine drei grünen Münzen auf den Tisch neben das Geldbündel und gewinne gleich beim ersten Mal. Beim Kassier löse ich die Münzen ein und verlasse das Casino. Halt, da erscheint ein freundlicher Steuereintreiber. Ich unterschreibe mit meinem Füller und erhalte zum Dank eine Karte, damit ich mich in den Sümpfen besser zurechtfinde. Urplötzlich verschwindet das sonderbare Männchen wieder. Ich sammle auch jeden Müll! Die grüne Konservendose auf dem Gehweg vor der Polizei kann ich sicher noch gut gebrauchen.

Vor der Zeitungsredaktion sammle ich den heruntergefallenen Apfel ein. Den kleinen Kerl vor der ***Music Hall*** kann ich mit einem Magazin von meinen gesanglichen Qualitäten überzeugen. Ich eile zum Waschsalon um eine Begleitband zu organisieren. Der Mülleimer wackelt schon ganz ordentlich, ich klopfe mit der Karte der Streethearts daran. Die Tierchen sind gerne bereit mir zu helfen. Das schweißnasse Tuch, das vor dem Kino liegt, stecke ich angewidert ein.

Auf dem ***Friedhof*** greife ich mir den Ochsenhörner-grabschmuck. Am ***Hafen*** bohre ich mit meiner Bohrmaschine ein Loch in den Bootssteg und verhelfe dem Angler dadurch zu einem guten Fang. Dem kleinen Mädchen, das vor der Apotheke versucht Rollschuh zu laufen, schenke ich das Computer-spiel und bekomme dafür ihre Rollschuhe. Beim Friseur lege ich den Gutschein auf den Stuhl und bekomme, beim zweiten Anlauf, doch noch eine



Jetzt im Handel

PC CLASSIC
SPIELE-HITS AUF CD-ROM
Ausgabe 3 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

Unverbindliche Preisempfehlung

Vollversion DOS-Version

KOMPLETT DEUTSCH

HEROES of Might and Magic

LÄUFT UNTER Windows 95



KOMPLETT DEUTSCH

Heroes of Might and Magic
Vollversion

VOLLVERSION AUF DER CD

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®

tolle Frisur. Im ***Hotel*** nebenan erfrische ich mich am Wasserspender, packe das Blitzlicht neben dem Fahrstuhl und eine Landkarte an der Rezeption.

Auf der Straße bocke ich mein Auto mit dem Wagenheber hoch und lege die Äpfel darunter. Den Apfelmatsch fülle ich in die halbvolle Schnapsflasche. Mit der Zange schraube ich den Hydrant neben dem Buchshop auf und fülle das kühle Naß ebenfalls in die Flasche. Dem Penner auf der Parkbank biete ich meinen selbst gebrauten Apfelschnaps an. Ich darf seine Zeitung nehmen und finde darin einen Gutschein für ein Duftwässerchen, genannt Mexican Mosquito.

Die Raben vor der ***Schule*** erschrecke ich mit der grünen Dose. Die Zeitung lege ich unter den Vogelkäfig und fange den kostbaren Guano auf. Ich gehe zur Apotheke und löse den Gutschein für das Mexican Mosquito ein. Leider ist dieses duftende Gebräu nicht vorrätig, ich gebe dem Apotheker folgende Zutaten: Fliegen aus der Bar, Ochsenhorn vom Friedhof, Schweißtuch, Zeitung mit Guano. Die zweite Portion Fliegen fehlt noch, doch jetzt bin ich zu müde und suche mir erst einmal eine vernünftige Bleibe.

Mit meinem Auto fahre ich zur nächsten Tankstelle (rechts). Dem Tankwart schenke ich die Freikarte für meinen großen Auftritt in der Music Hall. Mit vollem Tank und einer Wegbeschreibung durch den Sumpf gelange ich zu einem verlassenen ***Motel***.

Anm. des Chefpsychopathen: "Norman!" – "Ja, Mutter?"

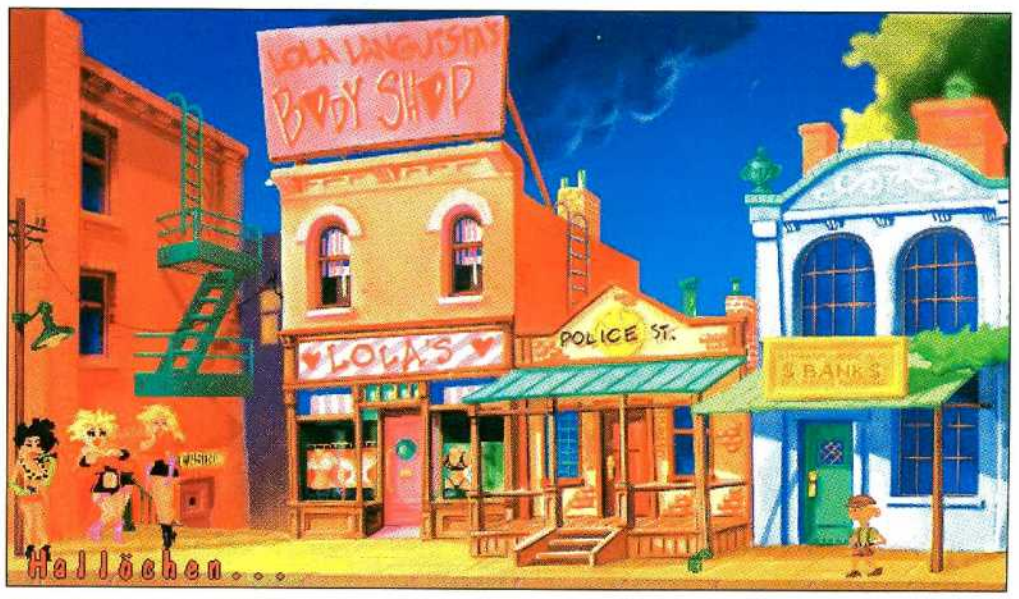
Hinter dem Blockhaus durchwühle ich die Mülltonne auf der Suche nach etwas Brauchbarem. Mit der Brechstange mache ich mir am Fenster zu schaffen und steige ein. Die rote Mausefalle nehme ich mit. Ich schaue das Schlüsselbrett näher an und sortiere die Schlüssel nach den Nummern von 1 bis 4 (von links nach rechts). Als ich mich umdrehe entdecke ich auf dem Tisch einen goldenen Schlüssel, den ich sogleich einstecke. Auf der Frontseite des Motels schließe ich damit eine Tür auf. Den Fusel, neben dem Bett greife ich mir. Die Münze aus der Nachttischschublade werfe ich in das Münzgerät und schaue mir das scharfe Fernsehprogramm an. Die Mausefalle plaziere ich vor dem Mauseloch. Den Klostampfer aus dem Badezimmer stecke ich vorsichtshalber ein. Nach diesem anstrengenden Tag sinke ich mich müde und erschöpft in dieses herrlich flauschige Bett.

2. Tag

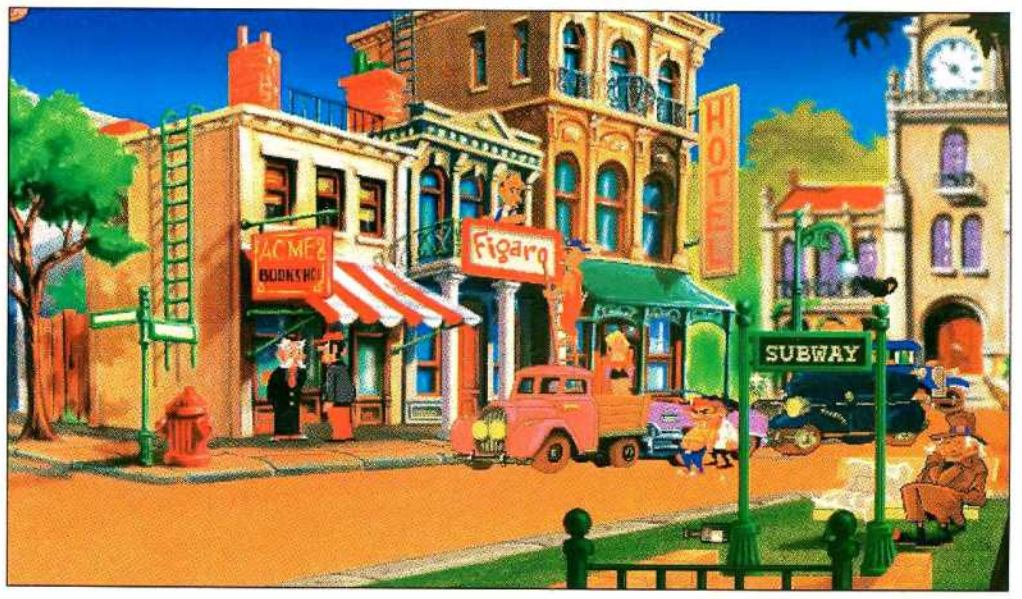
Ausgeruht fahre ich in die Stadt. In der ***Bank*** löse ich meinen Scheck ein. Auf dem ***Friedhof*** treffe ich auf den Reporter der hiesigen Zeitung und den Pfarrer. Mit dem Blitzlicht aus meinem Inventar helfe ich dem Reporter aus der Patsche. Die Katze nehme ich widerwillig mit. Am ***Hafen*** lasse ich die Katze am Eimer schnuppern. Ich greife mir den Fischköcher und die Kiste mit Köderfliegen. Ich besuche den Zeitungsreporter in seinem Büro und stelle ihm ein paar Fragen. In seinem Aktenschrank finde ich zwei interressante Berichte unter Buchstaben E-H und U-Z.

Im ***Gemüseladen*** erstehe ich die alte Laterne und bekomme gratis eine Tüte Bonbons dazu. Nebenan gebe ich dem Apotheker die noch fehlende Portion Fliegen. Die Zubereitung haut ihn glatt um. Ich greife mir die Döschen Mexican Mosquito und ziehe weiter. Im ***Friseurgeschäft*** sammle ich die Perücke und das Hair Repair ein. Durch das Mexican Mosquito wird die Dame, die an der Ecke steht, wesentlich an- bzw. ausziehender. Aus den Klamotten, die auf der Straße liegen, hole ich die Telefonkarte heraus.

Ich betrete die ***Boutique "Lola"*** und teste, ob mein gelungenes Figürchen in den knappen rosa Body paßt. Zu meinem Entsetzen muß ich feststellen, daß irgend etwas an mir zu voluminös geraten sein muß.



Die Polizei spielt hier keine große Rolle...



Der Herr rechts im Bild hat was für Sie

Anm. des Chefschlanken: Tröste Dich, davon kann Kollege Brodrick ein Lied singen!

Zum Trost kaufe ich die hübsche Schneekugel, die den Tresen schmückt. Ich packe das Strickzeug, das an der Hausecke auf dem Boden liegt. Im ***Buchshop*** rede ich mit der Wahrsagerin. Da ihre Kristallkugel geplatzt ist, helfe ich ihr mit der Schneekugel aus. Zum Dank bekomme ich ihren Kristallelefanten. Mit dem Spaten, der am ***Friedhof*** steht, schaufle ich das Grab links neben dem bereits geöffneten auf. Bei genauerem Hinschauen entdecke ich dort einen dritten Kristallelefanten.

Das kleine Schweinchen vor dem ***Kino*** verrät mir, warum es so traurig ist. Beim Gemüsehändler erstehe ich das wachstumsfördernde Jumbo Gro. Ich bringe dem kleinen Robin dieses Wundermittelchen, er überläßt mir seinen Ball und ich besorge für uns beide Kinokarten. Ich gehe nach hinten, wo der Film abgespielt wurde, und grapsche mir den Filmprojektor und die Filmschnipsel vom Boden. Vor dem Kino erwartet mich schon der Sheriff. Nichts wie Ärger, schon bin ich im ***Knast***. Ich spreche den Aufpasser vor der Zelle dreimal an. Nachdem ich hiermit keinen Erfolg habe, lasse ich meine weiblichen Reize sprechen (ich sprühe mich mit Mexican Mosquito ein).

Anm. des Chefdonaldisten: Möchte zu gerne wissen, was Gundel Gaukeley benutzt – vielleicht Spanische Fliege?

Mit dem Schlüssel, der links bei der Zellentür liegt, verschaffe ich mir den Weg in die Freiheit. Nun ist es höchste Zeit für meinen großen Auftritt in der Music Hall.

3. Tag

Nanu, wo ist denn nach dieser aufregenden Nacht mein kleiner Freund Buzzy geblieben? Ich greife mir den Burger von Mc Schmeck und stecke ihn in den Briefkasten. Dieser spuckt einen Schlüssel aus und verschlingt den Burger. Ich packe den Schlüssel und schließe damit zweimal bis sich das Tor zur Villa öffnet. Ich gehe rechts neben der ***Villa*** die Treppe hoch und werfe den Ball an die Hundehütte. Die Zahlen der Inschrift auf dem Brunnen notiere ich auf einem Zettel. Ich versetze der Steinstatue von Dr. Bruth einen Schlag, die Nase fällt ins Wasser. Aus dem Becken greife ich mir den Hausschlüssel und das Zahnrad.

Ich schließe die Eingangstür zur Villa mit dem kleinen Schlüssel aus dem Brunnen auf und trete ein. Um das Monster zu besänftigen, setze ich meine Geheimwaffe ein. Doch damit kann ich das Vieh nicht beeindrucken. Hier hilft nur noch der Klostampfer. Die linke Tür führt in den ***Computerraum***. Das Geschenkpäckchen nehme ich mit. An der Computerkonsole spiele ich an jedem Hebel so lange herum, bis ich ein Knacken höre (Hebel links oben und rechts

unten: untere Stellung; Hebel rechts oben und links unten: obere Stellung).

Die Videosequenz verfolge ich sichtlich beunruhigt, hier also ist mein kleiner Freund Buzzy. Ich drücke den Knopf auf der linken Konsole und höre ein Geräusch, als ob ein Türschloß entriegelt werden würde. Die herumwuselnde Hand im ***Kellergewölbe*** fange ich mit dem roten Überraschungspaket.

Die rechte Tür führt in ein gemütliches ***Wohnzimmer***. Ich nehme die Fernbedienung, die auf dem Fernseher liegt und gehe weiter in die ***Küche***. Aus dem Kochbuch links neben dem Kamin reiße ich eine Seite heraus, auf der ein leckeres Fledermauspaste-Rezept steht. Aus dem Schrank darüber grabsche ich mir das Rabattmarkenbüchlein. Die Isolierkanne auf dem Herd und der Stinkekäse aus dem Kühlschrank wandert auch gleich in meine Tasche. Von dem Geschirrstapel, neben dem Gasherd greife ich mir die Tasse. Von der Küche aus gelange ich in ein ***Gewächshaus*** mit böse aussehenden gefräßigen Pflanzengeschöpfen. Das Gegengift in der grünen Flasche trinke ich in einem Zug leer. Ich ziehe den nuckelnden Pflanzen den Schlauch aus dem Mund und zapfe ihnen mit der Kaffeetasse etwas Gift ab.

Im ***Wohnzimmer*** werde ich von zwei kleinen



Von wegen "prompte Erledigung"

Monstern umlagert. Ich schalte mit der Fernbedienung den Fernseher ein. Zum Glück sind die beiden ganz fernsehsüchtig und ziehn' sich das aktuelle Programm rein. Ich bücke mich und hebe die Streichhölzer auf, die jemand verloren hat. Mit dem Zahlencode auf dem Zettel gehe ich noch mal zum ***Motel*** zurück und öffne damit den Tresor. Ich finde erneut einen Zettel mit einer Zahlenreihe.

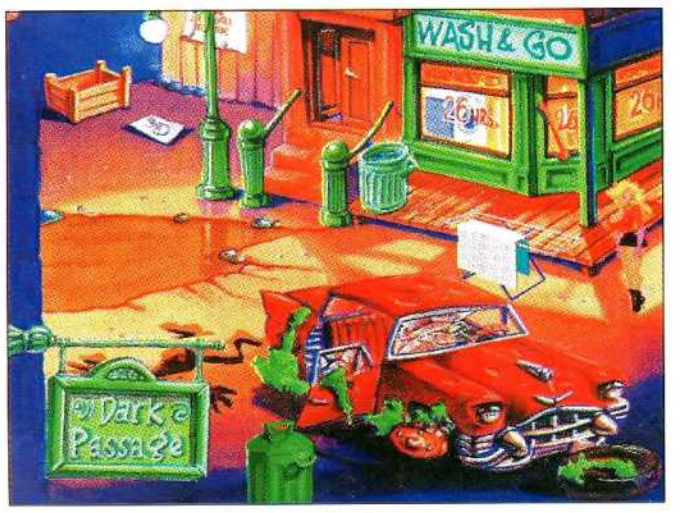
Den duftenden Käse lege ich in die Mausefalle, die ich im Motel aufgestellt habe, und schon ist die Maus mein. Zurück, im oberen Stockwerk der Villa öffne ich die linke Tür und befinde mich in einer ***Bibliothek***. Auf dem Piano spiele ich ein flottes Lied, bin ich nicht umwerfend? Die heruntergefallenen Bücher staple ich der Reihe nach. Zuerst greife ich das blaue Buch "Psycho", als nächstes packe ich das vierte Buch in der Reihe (von vorne nach hinten), das letzte Buch in der Reihe, das dritte Buch, das lila Buch ganz links, das vorderste Buch und staple das noch verbleibende Buch obendrauf. Ich lege die Bücher auf den Schalter, es öffnet sich eine Geheimtür.

Unten treffe ich die Mutter von Dr. Bruth. Mit der Wolle kann ich die Oma dazu überreden, mir weitere Auskünfte zu geben. Sie möchte etwas trinken, ich versuche den Getränkeautomat zu reparieren. Der Fahrstuhl zur Küche öffnet sich und ich verlasse das



Tröste Dich, Klaus ist auch nicht größer als du

Kellergewölbe. In der oberen Etage betrete ich diesmal die mittlere Tür und stehe in ***Dr. Bruths Schlafzimmer***. Von dem häßlichen Gemälde an der Wand fällt ein Zahnrad herab, das ich einstecke. Die Tür rechts führt zu ***Mamas Schlafzimmer***. Ich öffne die Kommode, blättere das Buch durch und packe den Handspiegel.



Daher kommt also Wash & Go...

Auf der Treppe, die nach oben führt, turnen zwei kleine elektrisch geladene Kreaturen herum. Kurz entschlossen packe ich sie in mein Isolierkännchen. Im ***Speicher*** jage ich der großen grünen Monsterlady mit meinem Mäuslein einen gehörigen Schreck ein. Ungehindert greife ich mir das Haarwaschmittel, das Bionitritkarbonat und die Dinoeier aus dem Regal. Als ich den Speicher verlassen habe und rechts um die Ecke gehen will, versperrt mir eine Lichtschranke den Weg. Mit dem Taschenspiegel aus Omas Zimmer lenke ich die Strahlen um.

Dem kleinen Zombie-Mädchen im linken Zimmer schenke ich die Rollschuhe und packe mir den Spielzeug-King-Kong. Im Raum nebenan greife ich einen Billardstock und übe ein wenig, damit ich den Typen im Cafe von Swamp Rock imponieren kann. Den Bildhauer im Nebenzimmer spreche ich an und werde sogleich in Stein verewigt. Ich mache einen Deal mit ihm, gebe ihm die Flasche Fusel, und er meißelt mir einen Zahnradstein.

In der Küche werfe ich eine der Kochzutaten in den Topf über dem Feuer, z.B. den Krötenschleim, und schon erhalte ich eine herrliche Anti-Fledermaus-Paste. Hinter der Villa, rechts vom Brunnen führt ein Weg durch eine Dschungellandschaft und eine steile ***Felsentreppe*** nach unten zu einem Motorboot. Den kleinen Wichtel locke ich mit den Karies fördernden Drops an und fange ihn mit dem Fischköcher. Ich sammle den Motorkolben auf und repariere damit das Boot. Eine kleine Bootsfahrt bringt mich in die Sümpfe, damit ich nicht die Orientierung verliere, studiere ich die Karte, die ich von dem kleinen Männchen im Casino erhalten habe (auf Reklameschild mit der Karte klicken).

Vom ***Werbeschild*** aus biege ich zweimal nach rechts und gelange an eine ***Blockhütte***, die von vielen Fledermäusen umschwärmt wird. Hier gelangt die Anti-Fledermaus-Paste zum Einsatz, und im Nu sind die lästigen Viecher verschwunden. Ich betrete das Gebäude und stelle auf den Sockel an der Tür und auf den am Kamin je einen Kristallelefanten. Ich öffne die große Kiste, packe die Spitzhacke und die Motorsäge, die an der Wand hängt. Den dritten Sockel, der hinter dem Karton verborgen war, schmücke ich mit dem letzten Elefant. Lichtstrahlen zirkulieren nun zwischen den Kristallelefanten und markieren eine Stelle des Bodens. Mit der Spitzhacke grabe ich beim X und gelange in den Besitz eines kostbaren Goldschatzes und einer Sylvesterrakete.

Ich verlasse die Hütte, gehe nach rechts und rede mit Robin auf der Baumbrücke. Er bittet mich, den Kapuzineräffchen auf dem Schiff zu helfen. Ich verlasse die Blockhütte mit dem Motorboot und biege an der nächsten Kreuzung nach links und schließlich den mittleren Weg zu einem unheimlich aussehenden ***Geisterschiff*** ab. Zum Glück kenne ich die Sprache der Äffchen, sie erzählen mir, was sie bedrückt. Mit dem Sylvesterknaller vertreibe ich das Krokodil aus der Kajüte.

Ich fahre zurück zur ***Blockhütte*** (links, rechts) und überquere den Baumstamm, wo Robin mir zuvor den Weg versperrte. Den abgedürrten Klappermann vor der ***Gruft*** zersäge ich mit der Kettensäge. Hinter der Gruft entferne ich den losen Mauerstein. In der Nische setze ich die drei Zahnräder auf die Stifte, dieser Mechanismus bewirkt, daß sich auf der Vorderseite die Tür öffnet. Das monumentale Gebilde nehme ich näher unter die Lupe, ich haue dem Fiesling eins in die Fresse und ab gehts in den ***Keller***. Zum Öffnen der Tür ist mir das kleine Kapuzineräffchen behilflich, es klettert durch den Lüftungsschacht. Durch das ***Labyrinth*** gelange ich in Dr. Bruths Geheimlabor (siehe Skizze). Den Piranha, der mir im Labyrinth begegnet, fange ich mit meinem Fischköcher, dem Skelett style ich mit dem Hair Repair ein neues Aussehen und das Monster stecke ich in den roten Strickpulli.

Kurz vor dem Labyrintherwahnsinn erreiche

ich Dr. Bruths ***Labor***. Die Gerümpelkammer unter der Treppe des Labors beleuchte ich mit meiner Laterne, aus der Kiste greife ich eine Eisblockpistole. Ich beobachte den verrückten Erfinder im Nebenzimmer bei seinem teuflischen Vorhaben und hecke einen Plan aus. Die wuselnde Hand lege ich auf den Scanner, schnell packe ich die Pistole und verwandle diesen Giftzwerg von Dr. Bruth in einen Eisblock. Im linken Raum ziehe ich an dem Hebel des Kästchens und befreie Buzz. Ich packe die Spritze, die im Schreibtisch liegt und ziehe damit etwas Adrenalin aus der Flasche im Labor. Ich injiziere Buzz die Spritze, wecke ihn damit auf und bitte ihn, mir zu helfen.

Ich versuche, mit dem Computer, der in der oberen Etage steht, dem Spuk ein Ende zu bereiten, jedoch mit zweifelhaftem Erfolg. Mit der Draisine rette ich mich nach ***Swamp Rock City***. In der ***Bar*** spiele ich mit den beiden Kerlen eine Runde "Kegeln" und gewinne. Wie könnte es auch anders sein, immerhin habe ich in der Villa Bruth geübt. Mein Gewinn ist sehr explosiv, ein Bündel Dynamit. Im ***Gemüseladen*** tausche ich das Rabattmarkenbuch, das ich in Bruths Küche fand, gegen das Kofferradio.

Endlich ist das ***Telefon*** repariert. Ich stecke



Sue – allein im Hotel

meine Telefonkarte hinein und warte auf den Bankdirektor. Hinter der Telefonzelle schlage ich mich in die Büsche und komme an die Rückseite der Gebäude. Ich klettere die Leiter nach oben, stelle den Filmprojektor auf den Kamin, verwende das weiße Laken als Leinwand und lege die Filmschnipsel ein. Den Stecker des Projektors stecke ich in die Isolierkanne, die elektrisch geladenen Monster versorgen diesen optimal mit Strom. Der Bankdirektor ergreift vor Entsetzen die Flucht und läßt die Tür für mich offen.

In der ***Bank*** gehe ich durch die linke Panzertür und öffne mit der Zahlenkombination auf dem Zettel das richtige Schließfach (zweite Reihe von oben, mittleres Fach). Aufmerksam lese ich die Notiz von Dr. Bruth. Ich gehe zu den Musikern, die in der Mülltonne wohnen, und frage sie, ob sie mir noch einmal behilflich sein könnten. Das Dynamit befestige ich in der Mitte der Gleise, die über den ***Säuresee*** führen (Achtung, die Augen der Cursors zeigen hier nichts an). Ich verlasse kurz die U-Bahn Station, komme zurück und stelle das Radio in den Waggon.

In der Zwischenzeit sind die musikalischen Tierchen beim ***Radiosender*** eingetroffen. Ich packe die Gitarre und gemeinsam spielen wir einen dröhnenden Sound, bis die Panzerglasscheibe in tausend Scherben zerspringt. Der Radiosprecherin gebe ich unmißverständlich zu verstehen, daß ich jetzt in den Sender will. Ich schalte das Mikrofon ein, Bruths Doppelgänger steigen in die Bahn und versinken im Säuresee.

Im ***Rathaus*** stelle ich den Monster-King-Kong auf die Mini-Rathauskuppel, der Gorilla frißt sich in das Gebäude und ich finde die Schuldscheine des Sheriffs. Ich verlasse das Rathaus und werde von der Menge umjubelt. Bin ich nicht ein phantastisches Schweinchen?!

Wanted

In dieser Rubrik helfen Leser Lesern. Wer zu den folgenden Fragen eine Antwort weiß, schreibe uns.
Adresse: ***SMP Publishing, Kennwort: Wanted, Postfach 3161, 48581 Gronau.***

Fragen

Niels kommt bei ***Lords of the Realm 2*** nicht weiter – und das schon in Level 2, Spielfarbe schwarz. Er wünscht sich daher allgemeine Tips und auf das Level bezogene. Außerdem hängt er bei ***Wing Commander 3: Die Mission, i***n der Behemoth "hopsen" geht, kann er nicht beenden bzw. nicht landen.

Andreas hat gleich bei drei Spielen Schwierigkeiten. Bei ***Dragon Lore*** sitzt er im Felsengang fest, den ein offenes und ein geschlossenes Tor versperren. Der Gang ist die nächste Station nach den Drachenritterstatuen. Bei ***Legend of Kyrandia*** hängt Andreas in der Sandwich-Bar fest und weiß nicht, wie er die Leute verscheuchen kann. Und schließlich kommt er bei ***Simon the Sorcerer 2*** nicht in die Burg und nicht an Geld.

Christian sitzt bei ***Knight of Xentar*** in der Burg Kalist fest. Er besitzt den Dämonenschlüssel, kommt aber nicht aus der Burg heraus. Wer kennt außerdem Cheats oder Hexcodes für unendlich Geld und Headpoints?

Kurt hat ein Problem bei ***Hell,*** und zwar in Mephistos Throne Room. Er redet zunächst mit Mephisto und kämpt dann mit ihm – erfolglos, denn Kurt wird getötet. Weiß jemand Rat?

Schließlich sucht ***Konstantin*** noch einen Tip: Er kommt bei ***Simon the Sorcerer*** nicht voran, und zwar beim Doppelportal und beim Schneemann.

Antworten

Eine Ergänzung zu unserer Komplettlösung von Hell kommt von ***Kurt Th. Splitter:*** Um in alle "Throne Rooms" zu gelangen, muß man zuvor die Geisel im "Hells Flame Room" befreit haben. Dazu ist das "Steel Cover" zu benutzen. Man deckt das Loch, aus dem der heiße Dampf austritt, damit zu und stellt sich dann selbst auf das Steel Cover. Der Dampfdruck wird dann irgendwann so stark, daß das Steel Cover weggeschleudert und man selbst über die Flammen hinweg zur Geisel katapultiert wird – die Flammen erlöschen alsbald. Der Rest der Befreiung geht dann von ganz allein.

Und hier noch die Antworten auf die (im Brief gestellten) Fragen von ***Christian.***
1. Speicherbedarf: Manche Spiele verlangen nach EMS-Speicher, andere verzichten darauf und wieder andere reagieren allergisch, wenn EMS freigemacht wird. In der CONFIG.SYS kann man entsprechende Veränderungen vornehmen; wobei die Zeile wie folgt lautet:
device=c:\dos\emm386.exe (...)
(...) = noems, wenn kein EMS benötigt wird,
RAM, wenn EMS verlangt wird, wobei sich das jeweilige Programm in diesem Fall so viel EMS nimmt, wie es benötigt. Bei Spielen, die in der Anleitung darauf hinweisen, daß sie XMS (und KEIN EMS) benötigen, empfiehlt sich mitunter ein REM plus Leerstelle vor o.g. Zeile.

Falls sich ein Programm nach dem Start mit "Nicht genug Arbeitsspeicher für ausführbares Programm" meldet, empfiehlt sich der MEMMAKER (einfach unter DOS aufrufen).

2. Passwörter und Tips zu indizierten Spielen können hier leider nicht veröffentlicht werden.

3. Blood hat noch keine USK-Altersempfehlung, da noch nicht einmal sicher ist, daß es hier in Deutschland erscheinen wird. Die Vollversion dürfte mit Erscheinen dieser Ausgabe per Import oder via Internet-Bestellseite bei ***www.blood.com*** zu bekommen sein.

Die neue CD Power...



...Jetzt im Handel

Das galaktische Spiel & Spaß

Computer-Logbuch des Captains, Sternzeit 1997: Habe heute auf dem Planeten Erde eine Zeitschrift mit dem Titel PC POWER entdeckt – und darin ein unglaubliches Angebot:

11 Hefte plus CD-ROM mit mindestens einem Computerspiel als Vollversion frei Haus!

Kostenlos dazu:

STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY

von Microprose!!

Ob man uns das Heft wohl auch in unsere Galaxis schickt?

STAR TREK®

THE NEXT GENERATION™

A FINAL UNITY

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

Angebot...



PCPower-Abo

Ich wohne zwar nicht im Weltraum, aber ich möchte trotzdem die PC POWER abonnieren.

Hiermit bestelle ich:
Das PC POWER Jahresabonnement.
11 Ausgaben zum Preis von nur DM 120 inkl. des Spiels *Star Trek TNG: A Final Unity*. Das Abonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.
Das Spiel wird nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten automatisch zugeschickt
(ca. nach einem Monat ab Eingang des Betrages auf unserem Konto).

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)
Das Abonnement soll ab Ausgabe Nummer _ _ _ laufen.

Mein Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____
Unterschrift: _____

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

❑ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für

Name: _____
Straße/Nr.: _____
PLZ/Ort: _____
Telefon: _____

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)
❑ Geld liegt bei
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
❑ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

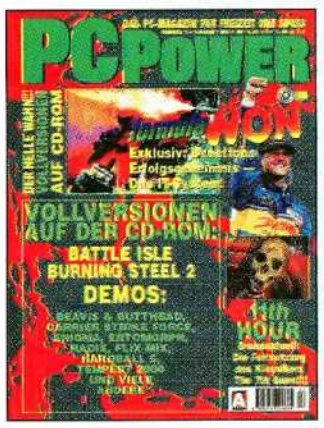
Kontonummer: _____
Bankleitzahl: _____
Geldinstitut/Ort: _____
Unterschrift: _____

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

PC POWER Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

PC POWER WANTED

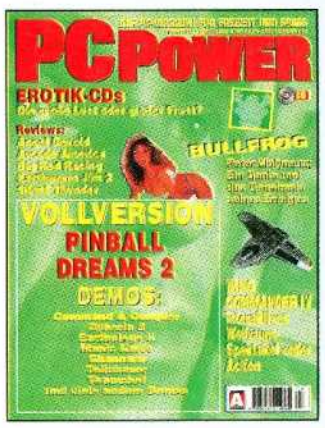
WER SIND NOCH NICHT ZU HABEN



Nummer 2/96
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2



Nummer 3/96
Mit der Vollversion von Shadow of the Comet



Nummer 4/96
Mit der Vollversion von Pinball Dreams 2



Nummer 5/96
Mit der Vollversion von Der Planer (Extra) und Pinball Dreams 2 - Update



Nummer 6/96
Mit 15 Vollversionen



Nummer 7/96
Mit der Vollversion von ranTrainer



Nummer 8-9/96
Mit der Vollversion von Die Höhlenwelt Saga



Nummer 10/96
Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill



Nummer 11/96
Mit der Vollversion von HELL



Nummer 12/96
Mit der Vollversion von Wolfpack



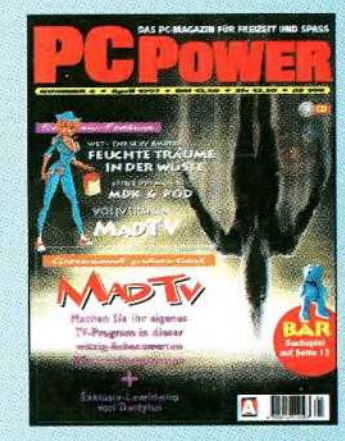
Nummer 1/97
Mit der Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe



Nummer 2/97
Mit der Vollversion von Loom



Nummer 3/97
Mit der Vollversion von Al Unser Jr. Arcade Racing



Nummer 4/97
Mit der Vollversion von MadTv



Nummer 4/97
Mit der Vollversion von Pinball Dreams



Nummer 2/97
Mit der Vollversion von Loom



64 power
Mit Wettbewerb: 5x N64 plus Super Mario⁶⁴ zu gewinnen!!

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
..... mal Nr. 1/97
..... mal Nr. 2/97
..... mal Nr. 3/97
..... mal Nr. 4/97
..... mal Nr. 5/97
..... mal PDClassic - Hammer of the Gods *14,80
..... mal PDClassic - Dragon Lore *16,80
..... mal 64 power, Ausgabe 4/5 *6,80

zum Preis von je 12,50 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 6/97 **Gerüchteküche des Monats**

Ein Kochbuch von
Alchemy Publishing Ltd

Küchenleiter
SMP Publishing
Michel Kieselstein *("Jetzt geht er langsam hoch!")*
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande
mkieselstein@smppublishing.com

Anzeigen- und Rezeptbüro
TETRIX Medien & Verlags GmbH
Pirrina Taufmann *("Ich mach's mit Stefan!")*
Hessenring 32
37269 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 98 10 4
Fax: 0 56 51 / 96 37 7

Power-Koch-Team
SMP Publishing
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 43 08 56 4
Fax.: (0031) 53 43 09 15 7

Chefkoch
Klaus Trafford *("Jetzt hängt er wieder!")*
ktrafford@smppublishing.com

Stellvertr. Chefkoch
Hat eine Lebensmittelvergiftung

Köche
Markus Brodrick *("Mein Kleiner meldet sich.")*
Frank Fischer *("Kann ich's auch ohne machen?")*
Marco Gremmel *("Ich mach's mal so und mal so.")*
Martin Mirbach *("Ich bin in der falschen Spalte.")*
Thomas Richter *("Ist er Dir zu kurz?")*

Maître du Layout et Grafik
Lourens Huizinga *("Alle Frauen wollen mich!")*
lhuizinga@smppublishing.com

Reproduktion
Boekhoven Bosch *(keine Küchengeräte!)*
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Vertrieb
IPV GmbH *("Ich geb's ihr!")*
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Die zubereiteten Speisen und Getränke in dieser sogenannten Zeitschrift sowie die mit ® © ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind urheberrechtlich geschützt. Wer glaubt, uns einfach so, teilweise oder ganz nachahmen zu müssen, wird zum Tellerwäscher degradiert und darf uns den ganzen Abwasch machen.

© Alchemy Publishing Ltd
im Jahre der Zweideutigkeiten 1997

Titelmotiv: © Westwood/Virgin

In vier Wochen kochen wir weiter!

Im nächsten Heft

Zu Besuch

Gleich mehrere neue Projekte stehen bei Bethesda Software an, eines vielversprechender als das andere. Philip Paisnel besorgte Infos aus erster Hand – nachzulesen in der nächsten Ausgabe.

Zu spät

Gerne hätten wir Ihnen mitgeteilt, wie uns ***Dark Reign*** gefällt. Es traf jedoch bis Redaktionsschluß dieser Ausgabe nicht bei uns ein. Wer genau wissen will, wie's ist, besorgt sich die PC Power 7/97 und liest dort den Test.

Zu hören

Die deutsche Lokalisierung von ***7th Levels Dominion*** ist in vollem Gange. Termine mit den deutschen Stimmen von Arnold Schwarzenegger, Clint Eastwood und mit Susi "Herzblatt" Müller sind vorgesehen – ob Martin alle antrifft, steht in der Juni-Power.

Und was Frank, Klaus, Marco, Markus und Thomas in der Zwischenzeit erleben und spielen, erfahren Sie ebenfalls...

Ab 9. Mai 1997 im Handel!



Das Power-Team hatte Besuch: Die Jungs von New Generation waren "wet und happy" auf dem Sofa in der Fußgängerzone Enschede

Lieber Händler,
bitte reservieren Sie die PC Power 7/97.

Mein Name: ----------

Strasse, Nr.: ----------

PLZ, Ort: ----------

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Kleines Lexikon der Computersprache (XIV)

W

WAN (engl. wide area network) Im Gegensatz zum LAN (engl. local area network) handelt es sich beim WAN um den Zusammenschluß mehrere Rechner, die geographisch nicht im selben Areal untergebracht sein müssen und in der Regel über das Telefonnetz miteinander verbunden sind.

WAIT-STATES (dt. Wartezyklen) In billigen PCs sind häufig langsamere Speicherbausteine eingebaut, deren Funktion dann mit Hilfe sogenannter Wartezyklen korrigiert werden muß, damit der Rechner funktioniert.

WARMSTART Eine Möglichkeit, den Rechner auf schonende Art neu zu starten. Bei Programm abstürzen schalten Sie also den Rechner möglichst nicht aus, sonder halten Sie einfach die Tasten <Strg> und <Alt> gedrückt und tippen Sie kurz auf die Taste <Entf>.

WIMP (in diesem Falle nicht die englische Bezeichnung für unseren Chefred., sondern die Kurzform von windows icons menus pointers environment) Eine Arbeitsoberfläche, die aus windows (Fenstern), icons (Sinnbildern), einem menu (Menü) und pointers (Zeigern) besteht. Solche Programme fungieren als Schnittstelle zwischen Betriebssystem und Benutzer und lassen in der Regel auch ein Multitasking zu. Sie finden sich oft im Bereich des Desktop Publishing, die gängigen Vertreter dieser Art heißen Microsoft Windows, OS/2 und GEM.

WORKSTATION In modernen Büros sitzt man nicht mehr am Arbeitsplatz, sondern an sogenannten Workstations. Zu dieser zählt ein Bildschirm, der über ein Netzwerk mit der Datenbank des Unternehmens verbunden ist, und eventuell auch noch am Telefonnetz hängt. Über eine Tastatur kann man auf das (oder die Netzwerke) zugreifen und darin arbeiten. Workstations stehen aber nicht unbedingt in einem Büro, sie können auch in der Fabrikhalle oder im Wohnzimmer des Arbeitnehmers untergebracht sein.

WORLD WIDE WEB (auch WWW) Ein Internet-Dienst, der alle großen im Internet vertretenen Dienste unter einer einheitlichen graphischen Benutzerschnittstelle zusammenfaßt und dessen multimediale Informationsseiten nach dem Hypertext-Prinzip miteinander verbunden sind.

WYSIWYG (engl. Kürzel für what you see is what you get) Eine Bildschirmdarstellung, etwa bei einem Textverarbeitungsprogramm, bekommt diese Bezeichnung verliehen, wenn sie exakt dem späteren Druckergebnis entspricht.

X

X-ACHSE, Y-ACHSE Andere Bezeichnung für die vertikale bzw. horizontale Ausrichtung auf einem Bildschirm oder einem Ausdruck. Siehe auch Plotter.

X-MODEM Ebenso wie Y-Modem oder Z-Modem ein Protokoll, das zum Datenaustausch über Modem zwischen verschiedenen Computertypen eingesetzt wird. Z-Modem ist dabei die am weitesten entwickelte (und somit schnellste) Variante.

Y

YOGA Eine effektive und besonders beruhigende Entspannungstechnik. Hilft auch dann, wenn der Chefred. durch die Gegend brüllt, das Adventure abstürzt, ohne daß man vorher abgespeichert hat oder wenn das Lexikon der Computersprache in Ihrer Lieblingszeitschrift den Begriff, den Sie gerade suchen, ganz einfach vergessen hat.

Z

ZEICHEN Ein beliebiges Symbol auf der Tastatur. Dabei kann es sich um eine Ziffer, einen Buchstaben, ein Sonderzeichen (z.B. @, {, §) oder um ein Leerzeichen handeln.

ZEICHENCODE Meist wird in Computern das Binärsystem zur Darstellung der Zeichen benutzt. Es gibt jedoch ebenso eigene Codes verschiedener Hersteller wie Standardcodes (Z.B. die ASCII-Tabelle).

ZIFFER Die Zahlen zwischen 0 und 9 werden auch als Ziffern bezeichnet. Die unsterbliche 007 besteht als aus drei Stellen, aber nur aus zwei Ziffern.

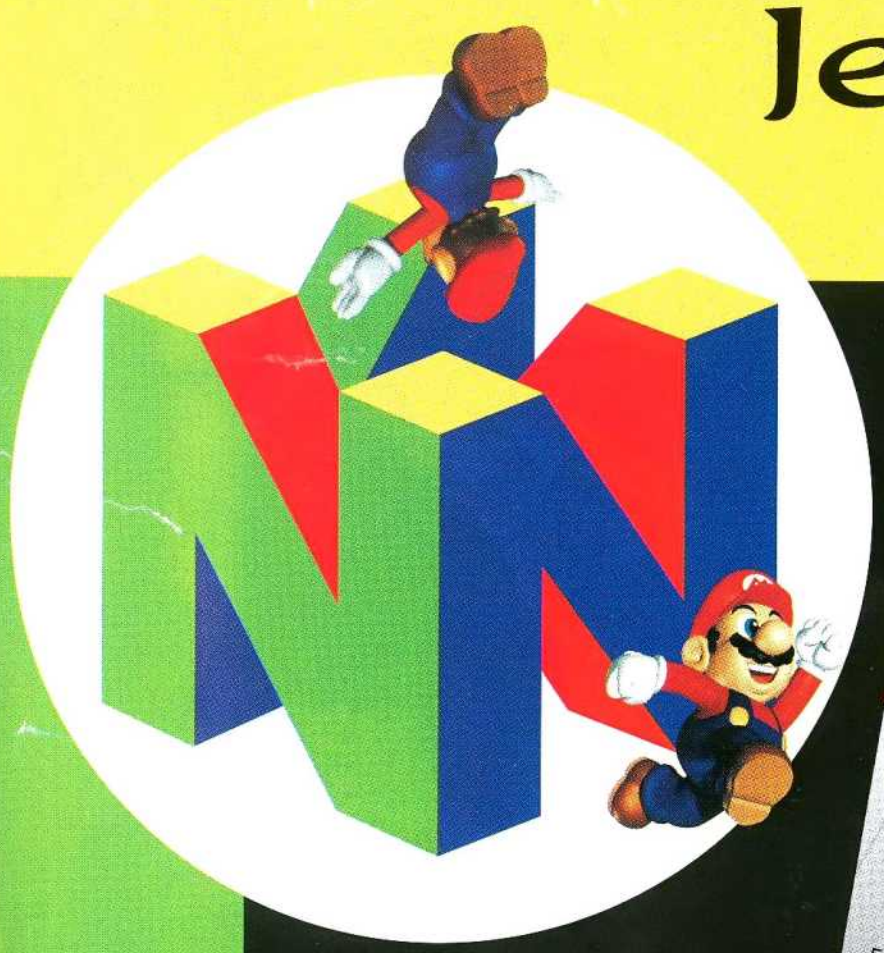
ZUGRIFFSZEIT (engl. access time) 1. Die Zeit, die der Computer braucht, um Daten von einer Adresse im PC oder von einem Speichermedium zu holen. 2. Die Zeit zwischen dem Auftrag, die Daten zu holen, und ihrer Bereitstellung.

ZUSATZSPEICHER Ein Speicher für große Datenmengen, die in den Hauptspeicher geladen werden können, sobald sie benötigt werden und sobald dort genügend Speicherplatz zur Verfügung steht.

ZYLINDER Bei einer Festplatte nennt man alle Spuren eine Plattenstapels, die direkt übereinander liegen und somit vom Schreib-/Lesekopf in einem einzigen Zugriff erreicht werden können, Zylinder. So bilden etwa alle Spuren mit der Nummer 1 einen Zylinder, ebenso alle Spuren mit der Nummer 2, usw.

Noch mehr Power jetzt im Handel

Jetzt im Handel!
64 power



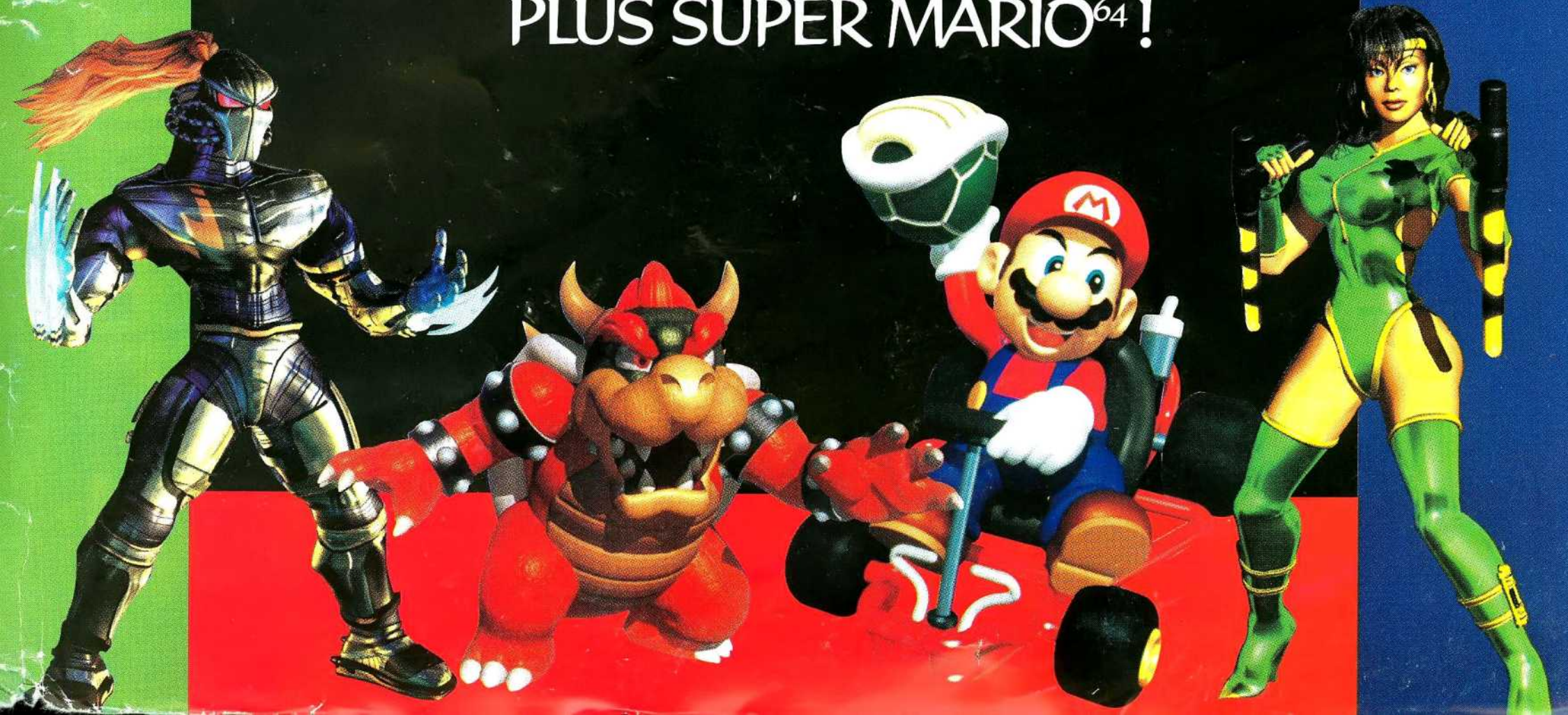
Mit SUPER Wettbewerb

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