DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPAS

PC POWER

NUMMER 7 • Juli 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100 • pts 1250 • L 16.000

JUGENDFREIE EROTIK:

WET – THE SEXY EMPIRE IST DA!!

EXKLUSIVES 3-D-SHOOTER-FEATURE:

BIS DAS BLUT GEFRIERT

KOMPLETT IN DEUTSCH

VOLLVERSION

DAWN PATROL

BONUS: JETFIGHTER II

PC Power präsentiert

VOLLVERSION KOMPLETT IN DEUTSCH

DAWN PATROL

ERLEBEN SIE DIE FLIEGERASSE DES ERSTEN WELTKRIEGS!

BONUS

VOLLVERSION VON JETFIGHTER II (ENGLISCH)

DEMOS

HARVEST OF SOULS

3D ULTRA MINIGOLF

UND ANDERE DEMOS

WOW!

PC Power trifft Sharon Stone

Seite 18

ALCHEMY PUBLISHING

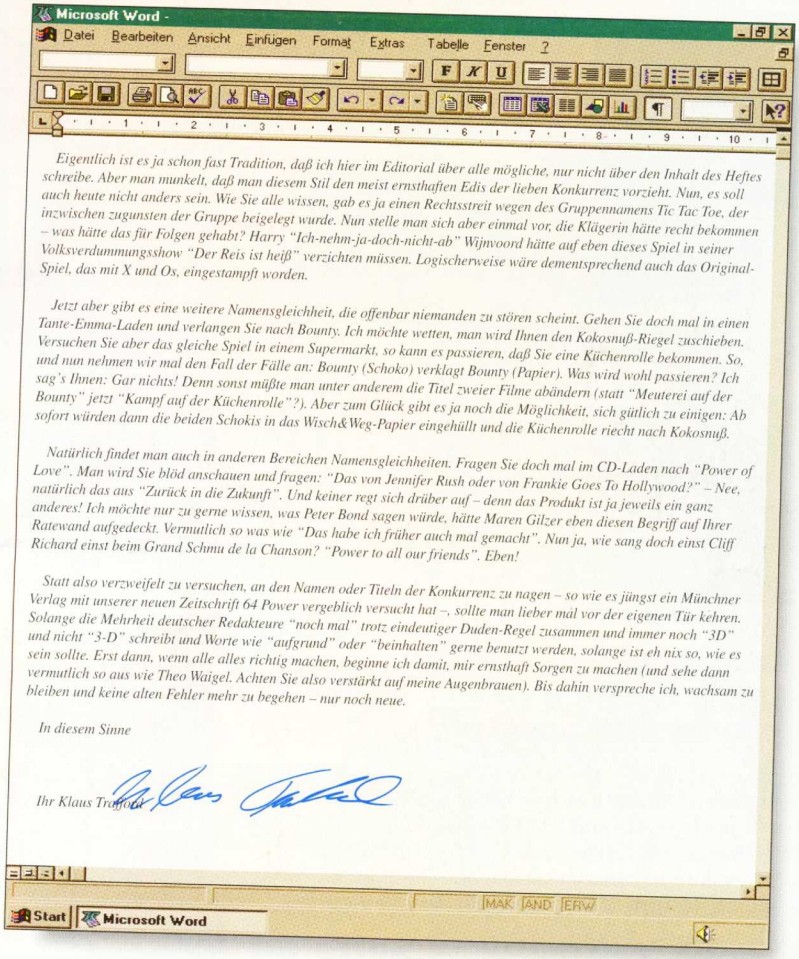
07

4 398016 012503

DIE EROTISCHSTE WIRTSCHAFTS-SIMULATION ALLER ZEITEN:



...sonst ändert sich nichts



Eigentlich ist es ja schon fast Tradition, daß ich hier im Editorial über alle mögliche, nur nicht über den Inhalt des Heftes schreibe. Aber man munkelt, daß man diesem Stil den meist ernsthaften Edis der lieben Konkurrenz vorzieht. Nun, es soll auch heute nicht anders sein. Wie Sie alle wissen, gab es ja einen Rechtsstreit wegen des Gruppennamens Tic Tac Toe, der inzwischen zugunsten der Gruppe beigelegt wurde. Nun stelle man sich aber einmal vor, die Klägerin hätte recht bekommen – was hätte das für Folgen gehabt? Harry "Ich-nehm-ja-doch-nicht-ab" Wijnvoord hätte auf eben dieses Spiel in seiner Volksverdummungsshow "Der Reis ist heiß" verzichten müssen. Logischerweise wäre dementsprechend auch das Original-Spiel, das mit X und Os, eingestampft worden.

Jetzt aber gibt es eine weitere Namensgleichheit, die offenbar niemanden zu stören scheint. Gehen Sie doch mal in einen Tante-Emma-Laden und verlangen Sie nach Bounty. Ich möchte wetten, man wird Ihnen den Kokosnuß-Riegel zuschieben. Versuchen Sie aber das gleiche Spiel in einem Supermarkt, so kann es passieren, daß Sie eine Küchenrolle bekommen. So, und nun nehmen wir mal den Fall der Fälle an: Bounty (Schoko) verklagt Bounty (Papier). Was wird wohl passieren? Ich sag's Ihnen: Gar nichts! Denn sonst müßte man unter anderem die Titel zweier Filme abändern (statt "Meuterei auf der Bounty" jetzt "Kampf auf der Küchenrolle"?). Aber zum Glück gibt es ja noch die Möglichkeit, sich gütlich zu einigen: Ab sofort würden dann die beiden Schokis in das Wisch&Weg-Papier eingehüllt und die Küchenrolle riecht nach Kokosnuß.

Natürlich findet man auch in anderen Bereichen Namensgleichheiten. Fragen Sie doch mal im CD-Laden nach "Power of Love". Man wird Sie blöd anschauen und fragen: "Das von Jennifer Rush oder von Frankie Goes To Hollywood?" – Nee, natürlich das aus "Zurück in die Zukunft". Und keiner regt sich drüber auf – denn das Produkt ist ja jeweils ein ganz anderes! Ich möchte nur zu gerne wissen, was Peter Bond sagen würde, hätte Maren Gilzer eben diesen Begriff auf Ihrer Ratewand aufgedeckt. Vermutlich so was wie "Das habe ich früher auch mal gemacht". Nun ja, wie sang doch einst Cliff Richard einst beim Grand Schmu de la Chanson? "Power to all our friends". Eben!

Statt also verzweifelt zu versuchen, an den Namen oder Titeln der Konkurrenz zu nagen – so wie es jüngst ein Münchner Verlag mit unserer neuen Zeitschrift 64 Power vergeblich versucht hat –, sollte man lieber mal vor der eigenen Tür kehren. Solange die Mehrheit deutscher Redakteure "noch mal" trotz eindeutiger Duden-Regel zusammen und immer noch "3D" und nicht "3-D" schreibt und Worte wie "aufgrund" oder "beinhalten" gerne benutzt werden, solange ist eh nix so, wie es sein sollte. Erst dann, wenn alle alles richtig machen, beginne ich damit, mir ernsthaft Sorgen zu machen (und sehe dann vermutlich so aus wie Theo Waigel. Achten Sie also verstärkt auf meine Augenbrauen). Bis dahin verspreche ich, wachsam zu bleiben und keine alten Fehler mehr zu begehen – nur noch neue.

In diesem Sinne

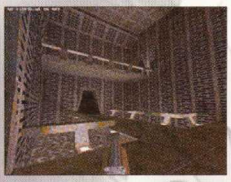
Ihr Klaus Trafford

In diesem Heft

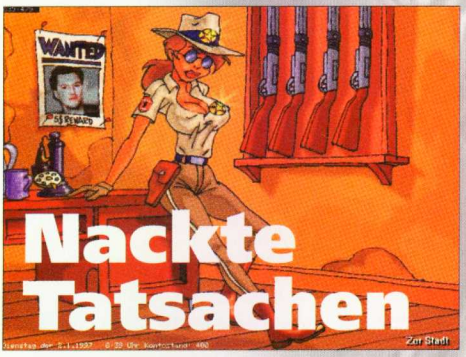
Den Tod im Nacken



...werden Sie demnächst wieder verspüren dürfen, denn die Tage der 3-D-Actiongames sind noch lange nicht gezählt. Mit Prey, Unreal, Quake 2 und Duke Nukem Forever kommen vier weitere Highlights auf Sie zu. Alles Wissenswerte zu diesen heißen Titeln gibt es ab

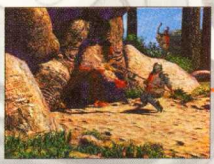


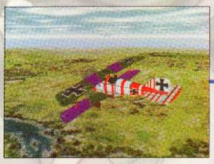
Seite 24



...gibt es bei Wet – The Sexy Empire zwar auch, doch darauf kommt es gar nicht mal so an. Wichtiger ist vielmehr, daß diese Wirtschaftssimulation so ziemlich alles bisher Dagewesene in diesem Genre auf die Plätze verweist. Warum? Nun, lesen Sie das Review ab

Seite 64









CD-INHALT 8

FEATURE 18

Man spricht deutsch 18
Bis das Blut gefriert 24
Expedition zum Schwarzen Stern 28

PREVIEWS 32

Alle Previews und Reviews auf einen Blick/Wertungssystem 32
Tender Loving Care 34
Agent Armstrong 36
Populous 3 37
Neues von Psygnosis 38
Pacific Admiral 39
Black Dahlia 40
Cryo dreht auf 42
Warcraft Adventures 45
Dark Reign 46
iF22 48
Lands of Lore 2 50
Red Baron 2 52
No Respect 53

REVIEWS 54

X-Wing vs. Tie Fighter 54
Ten Pin Alley 56
Redneck Rampage 58
Imperium Galactica 60
Sandwarriors 62
Wet – The Sexy Empire 64
Super Puzzle Fighter 2 Turbo 67
Earth 2140 68
Uefa Champions League 1996/97 70
Reloaded 72
Star Trek Generations 74
Helicops 78
Terracide 80
Rebel Moon Rising 82
Need for Speed 2 84
3D Ultra Minigolf 86
Shadow Warrior 88
Pandemonium 90
Trash-it 92
Golden Gate 94
Capitalism Plus 96

EDUTAINMENT 98

MULTIMEDIA-CDS 104

ANWENDER 110

HARDWARE 114

RUBRIKEN

Editorial 3
Feedback 6
News 10
N64-News 16
Wettbewerb Software 2000 115
Helpline 116
Vorschau/Impressum 129
NEU!! Last Minute 130

Vollversion

DAWN PATROL

ERLEBEN SIE DIE FLIEGERASSE DES ERSTEN WELTKRIEGES IN EINER ATEMBERAUBENDEN FLUGSIMULATION MIT HISTORISCHER KULISSE. KOMPLETT IN DEUTSCH!

BONUS:

JETFIGHTER II

DIE ENGLISCHE ORIGINALFASSUNG ALS UNEINGESCHRÄNKTE VOLLVERSION.

Demos auf der CD-ROM

BLINKY BILL

HARVEST OF SOULS

3D ULTRA MINIGOLF

Power Feedback



Normalerweise hätte an dieser Stelle unser sehr hochgeschätzter Feedbackonkel Kate seinen Senf abgelassen, jedoch war er in diesem Monat anderweitig beschäftigt. So haben sich diesmal freundlicherweise Markus und Martin an die Beantwortung der Leserpost gemacht. Falls Sie uns auch was zu sagen haben, schreiben Sie: SMP Publishing, Power Feedback, Postfach 3161, 48581 Gronau.

Oldtimerfans ahoi!

Ahoi Powerteam! Ich finde eure Zeitung echt klasse, wie ihr schreibt, ist einfach super! Was ich aber nicht so gut finde ist, daß man für die meisten Computerspiele inzwischen einen ganz neuen PC braucht. Viele Jugendliche hier müssen aber noch mit einem 386er oder 486er spielen. Ich selbst habe auch nur einen 386er mit 4 MB. Vielleicht könnt ihr ja auf eurer CD auch mal Spiele bringen, die auch mit alten PCs laufen. Ansonsten finde ich euer Magazin echt klasse. Vielleicht könntet ihr in der Zukunft etwas mehr Tips geben, welche PCs für die Spiele am besten sind oder welche Teile man sich kaufen soll.

Falk Koslowski

Anm. d. Red.: Ahoi Falk! Erst einmal vielen Dank für Dein Lob. Wir wissen, daß, gerade bei Jugendlichen, immer noch viele ältere Rechner im Einsatz sind. Trotzdem berichten wir über die neuesten Games, die der Markt hergibt und zeigen, welche großartigen Möglichkeiten in High-End-PCs stecken. Deshalb findest Du auf unserer Cover-CD aktuelle Games, die manchmal nicht auf Büromaschinen von gestern funktionieren. Natürlich testen wir, wenn sich die Gelegenheit bietet, immer wieder interessante Hardware. In den letzten Ausgaben konntest Du regelmäßig Joystick-, Lautsprecher- und Gamepadtest finden, deren Bewertung schon fast eine Kaufberatung ist. Ansonsten – auch für Deinen alten PC finden sich auf dem Sharewaremarkt jede Menge interessanter Spiele, die uns früher viel Spaß gemacht haben.

Engelchen gesucht

Hallo Ihr da in der PC Power-Redaktion! Ich lese seit ungefähr einem Jahr mehr oder weniger regelmäßig die PC Power. Ich finde es besonders gut, daß Ihr eine regelmäßige Rubrik habt, in der Ihr über Programme für Kinder und Lernsoftware berichtet. Damit seid Ihr ja so ziemlich die einzigen. Ich habe selber zwei Kinder, die gerne mit dem PC spielen. Eure Tips für Lernprogramme und interaktive Lesebücher sind eine prima Hilfe, die richtigen Programme für Computerzwerge auszusuchen. Weiter so! Leider finde ich es sehr schade, daß Ihr eure Zeitung anscheinend nicht auf Umweltschutzpapier druckt. So ein kleines blaues Engelchen würde dem Magazin sehr gut stehen.

Christine M.

Anm. der Red.: Na also. Endlich fällt einmal jemandem auf, daß wir uns jeden Monat um Seiten für Kinder und solche, die es werden wollen, bemühen. Wir finden es ziemlich wichtig, aus der Menge der Programme für Lern- und Computeranfänger die besten herauszusuchen und vorzustellen. Wir werden auch in der Zukunft am Ball bleiben und fleißig Programme aus dem Edutainment-Sektor testen. Was das Papier unseres Magazins betrifft – wir verwenden eine Qualität, die einen guten Kompromiß zwischen Reproduktionsqualität und Umweltaspekten ergibt.

Ordnung gewünscht

Hallo Power-Team! Ich lese die PC Power, seitdem ich sie zum ersten mal am Kiosk entdeckt habe. Mir gefällt es besonders gut, daß eure Cover-CD eine anständige Hülle hat. Diese windigen Papierdinger der anderen Zeitungen zerfleddern einfach zu schnell. Es wäre allerdings super, wenn ihr am Ende des Jahres ein Menü machen würdet, in dem alle Titel der Cover-CDs eines Jahres erscheinen. Ansonsten finde ich die PC Power gut, besonders die Anmerkungen der Redakteure finde ich witzig. Wollt Ihr euren Chefredakteur eigentlich in den Wahnsinn treiben?

Jochen Fischer

Anm. d. Red.: Was heißt hier "in den Wahnsinn treiben"? Er ist uns bereits einen Schritt

Feedback-Splitter

Wie findet Ihr eigentlich die Magazine der Konkurrenz?
Anm. d. Red.: Ganz einfach: Wir gehen zum Zeitschriftenhändler – und da sind sie auch schon.

Was habt Ihr denn in diesem Jahr so alles vor?
Anm. d. Red.: Wahrscheinlich Hosen...

Muß ich Euch erst bestechen, damit ich mal ins Feedback komme?
Anm. d. Red.: Nein, selbstverständlich nicht. – Wieviel zahlst Du denn?

voraus... Eine Auflistung aller bisherigen Vollversionen auf den Cover-CDs findest Du jeweils auf der "Nachbestellseite" (Powerjargon) im hinteren Heftteil (in der Regel nach der Abo-Werbung).

Lob eines Vaters

Sehr geehrte Damen und Herren,
ich möchte Ihnen heute schreiben, obwohl ich eigentlich nicht zu Ihrem Leserkreis gehöre. Ihr Magazin, die PC Power, habe ich auch nur zur Hand genommen, weil mich interessierte, für welche Lektüre mein 15jähriger Sohn regelmäßig einen Teil seines monatlichen Taschengeldes ausgibt. Ich muß sagen, daß ich von dem Ergebnis sehr positiv überrascht war. Der überwiegende Teil Ihrer Artikel besticht durch Humor und Esprit und ist auch für denjenigen unterhaltsam, der Computerspiele nicht als den Nabel der Welt betrachtet. Trotz der Tatsache, daß ich nicht gedenke, jemals einen der von Ihnen besprochenen Titel auszuprobieren, werde ich mit Sicherheit auch in Zukunft den ein oder anderen Blick in Ihre Publikation werfen.

Mit herzlichen Grüßen

Dr. Friedhelm Werner

Anm. der Red.: Sehr geehrter Herr Dr. Werner, vielen Dank für das nette Lob von unerwarteter Stelle. Daß Ihnen und Ihrem Sohn die PC Power gleichermaßen gut gefällt, zeugt nicht nur von der dominanten Vererbung Ihres ausgezeichneten Geschmacks-Gens, sondern vor allem von der Fähigkeit des Sohnemanns, sinnvoll mit Ihren sauer verdienten Moneten umzugehen.

So toll ist die PC Power nicht

An das Power-Team. Nach den ganzen Lobeshymnen wird es Zeit, daß ich Euch mal sage, was Sache ist. Langsam bin ich nämlich der Meinung, Ihr druckt immer nur die guten Briefe ab. Mal gucken, ob Ihr auch meinen Brief im Heft druckt. Die PC Power ist ja ganz gut, aber so toll auch wieder nicht. [...] Zum Beispiel weiß ich gar nicht, was die ganzen Anmerkungen sollen. Andere Hefte machen so was doch auch nicht. [...] Und warum macht Ihr die Wertung nicht in Prozent, wie die anderen auch. [...] Und Grafikkartentests und ganz aktuelle Lösungen fehlen ja wohl auch. [...]

Uwe Z.

Anm. d. Red.: Also wirklich, Uwe! Natürlich veröffentlichen wir auch negative Zuschriften. In Deinem Fall mußten wir allerdings heftig kürzen und die Rechtschreibung behutsam auf den neuesten Stand bringen. Deswegen haben wir uns auch erlaubt, Deinen Familiennamen nicht zu nennen. Aber nun zu Deiner Kritik. Wenn Du die PC Power regelmäßig lesen würdest, wüßtest Du, daß wir sowohl aktuelle Lösungen als auch Grafikkartentests veröffentlichen. Alles, was mit Spielen zu tun hat, findet bei uns seinen Platz. Nur ist nicht immer für alles Platz, und da die meisten Leser mehr über neue Spiele und ihre Macher erfahren wollen, geben wir diesen Bereichen den Vorzug (außerdem haben die Multimedia-CDs und der Edutainment-Teil inzwischen eine breite Fangemeinde). Und was den Vergleich mit anderen Zeitschriften angeht: Wenn die anderen eh alles anders machen, warum sollen wir die dann kopieren? Wir produzieren lieber ein "eigenes" Heft – und die Umfrage in der März-Ausgabe gab uns dazu neuen Auftrieb.

Und noch mal Lob

Hallo Leute! In der Kürze liegt die Würze. Glückwunsch zu Eurem prima Magazin. Macht weiter so wie bisher und laßt Euch bloß nicht unterkriegen. Schon gar nicht vom Chefred.!

Thomas Michalak

Anm. d. Red.: Der ist gar nicht so übel. Immerhin hat er uns (Martin und Markus) in diesem Monat "sein" Feedback überlassen, weil er sich um die 64 Power kümmern mußte und so nebenbei den "Volo" ausbildet. Seine Anmerkungen im Heft hat er sich allerdings auch diesmal nicht verkneifen...

Vorschau stimmt nicht

Moin, moin! Ich bin mit eurem Blatt echt zufrieden, nur eines stört mich immer wieder: Ihr kündigt in der Vorschau Spieletests an, die dann in der nächsten PC Power gar nicht erscheinen. Der versprochene Test von Wet ist zum Beispiel nicht gekommen. Ist das beabsichtigt oder steckt da was anderes dahinter?

Lutziputzi

Anm. d. Red.: Wer hat Dir denn diesen Namen verpaßt? Ist ja echt niedlich... Also, die Sache ist folgendermaßen: Wir fragen bei den Herstellern nach, was wir voraussichtlich bekommen, nur verschieben sich da mitunter die Termine – und dementsprechend auch die Tests. Den von Wet findest Du übrigens in dieser Ausgabe.

10 Fragen an...

Michel Kieselstein, 30 Jahre, Verlagsleiter SMP Publishing

Welche Games spielst Du am liebsten?

Super Mario64, Patiencen für Windows 95

Welche Games kommen Dir nicht ins Laufwerk?

Spiele, die sich schlecht installieren lassen

Welches ist für Dich der beste Film aller Zeiten?

The Untouchables – Die Unbestechlichen

Welches ist für Dich der größte Flop-Film aller Zeiten?

Tequilla Sunrise – so gut habe ich selten geschlafen wie bei diesem Film



Welche Musik hörst Du gerne?

Hängt von meiner Stimmung ab: Von zart bis hart eigentlich alles.

Bei welcher Musik schalten Deine Ohren ab?

Wenn Klaus Trafford singt

Was ist für Dich die größte Erfindung der Menschheit?

Frauen

Was hätte man der Menschheit besser erspart?

Langweilige, negative Typen

Was – ganz allgemein – magst Du?

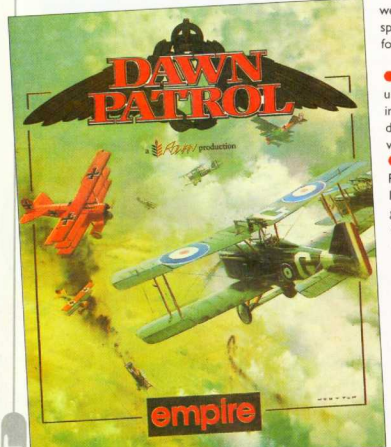
Schnelles Fahren, gutes Essen, freundliche Menschen, leckeren Wein, Urlaub in Südfrankreich, das Power-Team

Was – ganz allgemein – magst Du nicht?

Leute, die schneller fahren als ich, schlechter Service, Gehaltserhöhungen für meine Angestellten, Menschen, die behaupten, ich spräche wie Linda de Mol – ich rede nämlich wie Rudi Carrell!

Dawn Patrol

Mit Dawn Patrol konnte Rowan Software einmal mehr seine führende Rolle in Sachen Flugsimulation unter Beweis stellen. Begleitet von klassischer Musik durchleben Sie die packendsten Luftkämpfe des Ersten Weltkriegs. Lange vor der Erfindung des ersten Raketengeschosses, ohne Radar oder Navigationssystem müssen Sie sich Mann gegen Mann mit den besten Piloten dieser Epoche messen.



Allein Ihr fliegerisches Können und der Einsatz des einzigen Bordgeschützes entscheiden über Sieg oder Niederlage.

Blättern Sie in einem virtuellen Buch durch die 150 heißesten Luftschlachten und treffen Sie auf unsterbliche Fliegerasse wie Mick Mannock, René Fonck oder den "Roten Baron" Manfred von Richthofen. Übernehmen Sie anschließend deren historische Missionen an Bord einer Sopwith Camel, SPAD 7 oder des Fokker Dreideckers. Abwechslungsreiche Einsätze, vom einfachen Luftkampf bis zum Ballonangriff, aufregende Kamerafahrten und unzählige Blickwinkel sorgen für atemlose Spannung. Die realistische Steuerung der Maschinen, zahlreiche Anekdoten und Hintergrundinfos sowie 64 Biographien der berühmtesten Fliegerasse versetzen Sie mitten ins historische Geschehen.

Wer Dawn Patrol einmal gespielt hat, wird sich keine authentischere, im Ersten Weltkrieg spielende Flugsimulation vorstellen können.

Auch Sie werden so schnell nicht mehr davon loskommen. Zahlreiche optionale Features wie Autopilot und Autofire helfen auch Anfängern bei einem reibungslosen Spieleinstieg. Wir freuen uns, Ihnen dieses Referenzspiel als uneingeschränkte deutsche Vollversion auf unserer Cover-CD präsentieren zu können.

So gehen Sie vor

Um Dawn Patrol oder eins der weiteren Programme auf der CD spielen zu können, sollten Sie wie folgt vorgehen:

- Stellen Sie sicher, daß Sie unter DOS einen Maustreiber installiert haben und dieser vor dem Start der CD aufgerufen wurde.
- Geben Sie am DOS-Prompt den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM Laufwerks (z.B. D) gefolgt von einem Doppelpunkt ein und bestätigen Sie mit <ENTER>.
- Tippen Sie ein: PCPOWER und bestätigen Sie auch diese Eingabe.
- Wenn Sie nun auf OK klicken, landen Sie auf unserer Begrüßungsseite.
- Am unteren Bildschirmrand sehen Sie verschiedene Buttons. Klicken Sie auf "Vollversion", um Dawn Patrol zu installieren.
- Im folgenden Menü sehen Sie wiederum zwei Buttons. Klicken Sie auf "Handbuch", um die sich die Anleitung zum Spiel durchzulesen. Hier finden Sie auch die komplette Tastaturbelegung. Der zweite Button installiert Dawn Patrol auf Ihrer Festplatte. Folgen Sie hierzu den Anweisungen auf dem Bildschirm und nehmen Sie anschließend unbedingt die folgende Grafik- und Soundkarteneinstellung vor. Um Dawn Patrol zu spielen, wechseln Sie in das Verzeichnis des Spiels und tippen dort PATROL ein.
- Bei den Demos klicken Sie einfach auf den gewünschten Titel-Button, das entsprechende Demo läuft anschließend entweder direkt von der CD oder wird auf Ihrer Festplatte installiert. Bei Titeln mit dem Klammerzusatz WIN oder WIN 95 ist eine Installation aus dem Windows-Menü heraus erforderlich. Sollte das Programm in diesem Fall nicht von selbst starten, so beenden Sie das PC Power-Menü zunächst durch zweimaliges Drücken von ESC und starten Sie anschließend Windows (95) von Hand.

Windows

Unter Windows 3.xx klicken Sie auf "Ausführen" und anschließend auf der CD-ROM die Datei PCPOWW95.exe. Sie gelangen





nun in das PC Power-Menü. Unter Windows 95 legen Sie einfach die CD-ROM ein, das PC Power-Menü startet dann von selbst. Sollten Sie die Autorun-Funktion deaktiviert haben, verfahren Sie bitte wie unter Windows 3.xx. Die weiteren Installationsschritte erfolgen auch unter Windows wie oben beschrieben.

!!!Achtung: Bitte befolgen Sie unbedingt unsere Installationshinweise und versuchen Sie nicht das Spiel über den Windows 95-Explorer, den Norton Commander oder

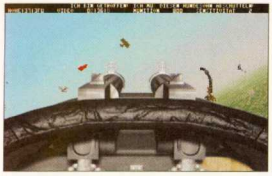
BONUS-Vollversion

Damit Sie noch mehr Flugspaß erleben können, haben wir eine zweite Vollversion auf die CD gebannt. Es handelt sich dabei um ***Jetfighter II.*** Dieses Programm ist *komplett in englisch* – was echte Flugsim-Fans aber nicht abhalten wird, denn der gesamte Flugverkehr läuft bekanntlich in dieser Sprache. Hinweise zur Bedienung entnehmen Sie bitte dem Handbuch, das Sie im Spiel finden werden.

einen anderen Dateimanager zu installieren!!!

Ersatzleistung

Trotz gründlicher Prüfung kann es vorkommen, daß eine CD-ROM fehlerhaft und somit nicht lauffähig ist. Diese tauschen wir Ihnen selbstverständlich kostenlos um, bitte schreiben Sie an die im Impressum angegebene Redaktionsanschrift. Bitte fügen Sie Ihrer Zuschrift unbedingt die beschädigte CD bei, da



wir die Reklamation ansonsten nicht bearbeiten können. Wir leisten keinen Ersatz bei fehlerhafter Installation, falscher Systemkonfiguration oder Nichtbeachtung der Herstellerangaben unserer Programme (Speicherbedarf!).

Abstürze nach Programmstart sind nur äußerst selten auf eine defekte CD zurückzuführen. Bitte sehen Sie in solchen Fällen von Anrufen in der Redaktion ab, dort weiß nämlich auch keiner, wie es in Ihrem PC aussieht. Versuchen Sie Ihr Glück statt dessen in der Online-Hilfe von Windows 95 oder im Dschungel-Dickicht Ihres DOS-Benutzerhandbuchs.

Achtung, Speicher!

Dawn Patrol benötigt mindestens 570 KB freien Hauptspeicher und zusätzlich ca. 3 MB EMS-Speicher, um im SVGA-Modus zu laufen. Bitte stellen Sie unbedingt vor Programmstart sicher, daß Ihr System diese Voraussetzungen erfüllt. Sollte dies nicht der Fall sein, optimieren Sie Ihren Arbeitsspeicher mit einem Speichermanager wie "memmaker" (ab MS-DOS 6.0). Zur genauen Vorgehensweise sehen Sie bitte in Ihr DOS-Benutzerhandbuch.

Die wichtigsten Tasturbelegungen

Flugsteuerung

A	Autopilot
T	Automatisches Feuern
–	Hoch
-	Runter
¬	Links
®	Rechts
B	Luftbremsen-Umschalttaste

Waffensteuerung

T	Automatisches Feuern (nur in Verbindung mit Autopilot)
U	Ladehemmung der Geschütze lösen
J	Feuerrate der Geschütze erhöhen
K	Feuerrate senken

Blickwinkel

F1	Heranzoomen
F2	Sicht vertikal um das betrachtete Objekt rotieren
F3	Sicht horizontal um das betrachtete Objekt rotieren
F4	Externe Verfolgungssicht
F5	Außensicht bei konstanter Kamera
F6	Folgesicht
F9	Cockpitperspektive

Sonstige Befehle

F10	Konfigurationsmenüs
M	Kartenansicht
P	Pause
TAB	Zeitraffer
W	Radbremse
ALT X	Flug abbrechen

Weitere Hinweise entnehmen Sie bitte dem Handbuch im Spiel.

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 51-6
Vertrieb nur über den Fachhandel

news news news news news news news news news

Neben der Spur



Mit *IndyCar Racing* und *NASCAR 2* haben die Entwickler im Hause Sierra bereits bewiesen, daß sie sich in Sachen Rennsimulation bestens auskennen. Aber noch in diesem Jahr wollen sie mit Papyrus' **SODA Off Road Racing** die ausgetretenen Pfade verlassen. Dabei steht das Kürzel SODA für Short Course Off-Road Drivers Association, an deren World Series sich das Spiel orientiert. Die sechs verschiedenen Rennstrecken in Wüste, Gelände und tropischer Umgebung können durch Off-Road-Fahrten umgangen werden, solange der Spieler nur die vorgegebenen Hindernisse wie Sprungschanzen oder Nadelkurven absolviert.

Zwischen drei Fahrzeugklassen darf gewählt werden: Zweiradgetriebene Trucks mit 800 PS, deren Verwandte mit Vierradantrieb und flinken Buggies mit immerhin 150 Pferdestärken. Der Spieler beginnt als unerfahrener Neuling im Rennzirkus und muß sich anfangs nur gegen gleich starke Gegner behaupten. Später müssen alle zwölf Rennen in sechs Klassen gewonnen werden. Anschließend bekommt man Zugang zu einem letzten, alles fordenden Rennen um den höchsten aller Titel. Wer keine Lust auf Computergegner hat, wird über Modem gegen seinen Kumpel oder im Netz gegen bis zu fünf Mitspieler antreten können. Neben Originallizenzen wird SODA Off Road Racing auch einen Streckendesigner beinhalten, sowie 3-D-Grafikkarten und neueste Steuergeräte (Wheels, Pedals) unterstützen.

Der Weg nach nirgendwo?

Statt wie vorgesehen schon im April zu erscheinen, wird sich die Veröffentlichung von Arsenal Publications **Road to Moscow** auch weiterhin verzögern. Als Grund für die Verspätung nannte uns Projektleiter Jim Degoey "technische Probleme mit unserem externen Designerteam". Auch die noch für dieses Jahr angekündigten Titel *Weapons Free*, *Armor in Action* und *Road to Paris*, das auf der Road to Moscow-Engine basiert, werden sich bis ins nächste Jahr verschieben. Um auf dem Laufenden zu bleiben, besuchen Sie am besten die Arsenal-Website: http://www.arsenalpub.com



Deadlock, die Zweite

Deadlock 2, der Nachfolger des gleichnamigen Bestsellers, soll in der amerikanischen Version noch in diesem Sommer erscheinen. Und laut Accolade noch besser und umfangreicher werden als sein Vorgänger. Die Handlung spielt nach der Eroberung von Gallius IV und schließt sich damit nahtlos an den ersten Teil an. Diesmal stößt man auf eine Alienrasse, die sich selbst "The Ancients" nennt, und deren Heimat man zuerst finden und anschließend erobern soll. Es wird 42 Kampagnen geben, mit unterschiedlichen Zielen für jedes Szenario und die verschiedenen Rassen im Spiel. Auch um Kampfeinsätze wird sich der Spieler in Deadlock 2 verstärkt kümmern müssen, und zwar mit neun neuen Einheiten zu Wasser, zu Lande und in der Luft.



Auf dem neu gestalteten Techik-Stammbaum finden sich 13 neue Technologien. Charactere, Grafik und Videosequenzen wurden ebenfalls überarbeitet, die neue KI soll wesentlich effizienter und flexibler reagieren als die des ersten Teils. Auch einen komfortablen Karteneditor und die Möglichkeit mit oder gegen Allianzen zu spielen wird es in Deadlock 2 geben. Ein Mehrspielermodus über LAN, Modem und Internet versteht sich wohl von selbst.

Mehr als tausend Worte...

...sagt ein Bild, wenn man dem Volksmund glauben darf. Hasbro jedenfalls glaubt's und werkelt derzeit fleißig an einer CD-ROM-Version des Brettspielklassikers **Pictionary**, die noch in diesem Jahr erscheinen soll. Als Einzelspieler sieht man zu, wie der Computer eine Zeichnung oder ein Bild Stück für Stück enthüllt. Glaubt man zu wissen, worum es sich bei dem Bild handelt, stoppt man die Enthüllung und tippt einfach die entsprechende Lösung ein. Im Mehrspielermodus kann man wahlweise nach dem gleichen Schema verfahren, oder den Computer nur als Rechenknecht benutzen und sich um die Zeichnungen selbst kümmern. In einer weiteren Variante des Spiels geht es darum einen vorgegebenen Satz (Sprichwort, Titel, etc.) Wort für Wort zu erraten. Der Spieler oder das Team, dem dies als erstes gelingt, gewinnt die Runde.

Und wo wir schon mal bei Brettspielen sind: Auch das in den USA sehr beliebte **Sorry!** wird von Hasbro als PC-Version veröffentlicht. Dieses Spiel orientiert sich ebenfalls sehr stark am Original, soll jedoch durch zahlreiche Dias und Sounds unterhaltsamer und gleichzeitig schwerer werden. Im Multiplayer-Modus mit Voice-Unterstützung soll man sich sogar persönlich bei seinen Mistspielern entschuldigen können.

Es kann nur einen geben

C & C-Fans, aufgepaßt! Aus den Westwood Studios ist zu hören, daß mit **Command & Conquer: Sole Survivor** noch in diesem Sommer eine Online-Multiplayer-Version des in der ganzen Welt beliebten Strategiespiels erscheinen soll. Exklusiv geplant für Westwood Chat, dem Online-Service des Unternehmens, werden bei Sole Survivor sage und schreibe 50 Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Jeder davon wird sich für das Kommando über eine Kampfeinheit entscheiden müssen. Ziel jeder Einheit ist es, gleichzeitig gegen feindliche Einheiten zu Felde zu ziehen und massig Power-ups anzusammeln. Gekämpft wird bis zum bitteren Ende: Zwar dürfen zwischendurch immer wieder neue Allianzen geschlossen werden, letztendlich wird aber nur ein Spieler aufrecht auf dem Schlachtfeld stehen.

Zu den Power-ups gehören höhere Schnelligkeit, stärkere Waffen, Reparatur-Kits und, mit viel Glück, eine Tarnvorrichtung. Bei einigen Power-ups handelt es sich allerdings um getarnte Fallen, die die Einsatzkraft der eigenen Einheit entscheidend schwächen können. Für Neulinge wird es einen speziellen Trainingsmodus geben, bei dem man im Spiel gegen den Computer die Handhabung erlernen und erste Taktiken erproben kann.



Zerstörungswut

Spiele, bei denen man in futuristischen Autos durch apokalyptische Landschaften rast und wild um sich ballert, sind wahrlich nichts Neues. Trotzdem glaubt man bei Accolade ganz fest an einen Erfolg mit **Redline**. Neben einer bis auf die Grundfesten zerstörbaren 3-D-Umgebung, wird nämlich auch das Spiel in Gruppen, und zwar sowohl mit- als auch gegeneinander, möglich sein. Um zu gewinnen, muß sich der Spieler in insgesamt 20 riesigen Leveln beweisen, in denen es mitunter nicht ausreicht, angeschnallt im Auto sitzenzubleiben – auch zu Fuß muß man hinaus in die feindliche Welt. In der endgültigen Version soll neben einem stattlichen Dutzend diverser Fahrzeuge auch ein angemessenes Waffenarsenal zur Verfügung stehen. Bis zu 16 Spieler, oder auch einer ganz allein, können an diesem Spaß teilhaben. Wie außerdem zu hören ist, soll die 3-D-Engine auf einem Pentium lockere 30 Frames schaffen und unter anderem die Rendition-, Power VR- sowie 3DFX-Chipsätze unterstützen.







Flug ins Blaue

Im zweiten Weltkrieg wurden Luftkämpfe noch von Piloten und nicht von der besseren Technik gewonnen. Lange vor der Entwicklung von Laser-Navigationssystemen und wärmesuchenden Langstreckenraketen kam es vor allen Dinge auf ein scharfes Auge und ein sicheres Händchen an. Genau diese Erfahrung, mit allem Schrecken aber auch mit allem Ruhm, erwartet Sie in **Screamin' Demons Over Europe** von Activision. Mit einer brandneuen Engine und einem hochentwickelten physikalischen Modell will das Spiel einen neuen Maßstab für WWII Flightsims setzen.



Dabei kommt es den Entwicklern vor allem auf die korrekte Berechnung von Schwerkraft, Fliehkraft und Masseträgheit an, um ein möglichst individuelles und gleichzeitig realistisches Fluggefühl zu vermitteln. Der Spieler wird sich für eins von neun Flugzeugen entscheiden müssen: Zur Auswahl stehen unter anderem die Lockheed P-38, die Fw. 190 F-8 und mit der Messerschmitt ME-262 auch der erste Jetfighter überhaupt. Sein fliegerisches Können wird man über dem Ärmelkanal, im Rheinland und in Nordafrika beweisen können...falls einen die Gegner nicht sofort vom Himmel holen.

Sozialer Wohnungsbau, ade

Wer sich schon immer zum Immobilienhai berufen fühlte, darf sich schon mal auf das im Herbst erscheinende **Constructor** von Acclaim freuen. Denn hier geht es darum, Gebäudekomplexe zu errichten und möglichst gewinnbringend zu verwalten. Man beginnt mit einem Stückchen Land, etwas Geld, einem Hauptquartier und einer Handvoll Arbeitern. Im Lauf des Spiels muß man seine Siedlungen schließlich immer weiter ausbauen, den Wohnwert und die Lebensqualität der Mieter erhöhen, für Sicherheit und Ordnung sorgen sowie dafür Sorge tragen, daß sich möglichst finanzkräftige Mietparteien hier ansiedeln. Unter unterm Strich haben bei all dem natürlich die fetten schwarzen Zahlen herauszukommen.



Bis hierher hört sich alles nach einer eher trockenen Wirtschaftssimulation an, nicht wahr? Aber das ist nur die eine Seite von Constructor. Der eigentliche Spaß besteht darin, die Imperien seiner Mitbewerber auf dem Immobilienmarkt zu zerstören, während man die eigenen Ziele im Auge behält. Vor Spielbeginn hat man sich für eins von vier Spielzielen zu entscheiden, die sich in der amerikanischen Version "Financial Conquest", World Domination", "Ego Mania" und "Utopian State" nennen werden. Offensichtlich handelt es sich in Constructor also ganz und gar nicht um Betriebswirtschaftslehre, wie sie an Universitäten gelehrt wird.



Um die eigenen Ziele innerhalb dieser Missionen durchsetzen zu können, muß man auch auf die Wohngebiete der Konkurrenz Einfluß nehmen. Und sich zum Beispiel darum kümmern, daß sich hier vor allen Dingen unerwünschte Personen aufhalten: Böse Geister, häßliche Monster, Psychoclowns oder Kettensägen-Mörder. Constructor wird für DOS und Windows 95 erscheinen. Entwickelt wurde das Spiel von System 3 Arcade Software, Inc., die zum Beispiel für *The Last Ninja* verantwortlich zeichneten. Neben detailreichen Grafiken und animierten Sequenzen, soll daß Spiel in erster Linie durch seine komischen Elemente und den Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler begeistern.

Schluß mit lustig!

Sie wissen also genau, was Sie von der Avalon Hill Game Company, dem Entwickler solch klassischer Strategiespiele wie *Stalingrad*, *Panzerblitz* und *5th Fleet* zu erwarten haben? Dann machen Sie sich auf was gefaßt! Denn mit **Defiance** wagt sich Avalon Hill erstmals in das Feld hochkarätiger 3-D-Action. Ganz in der gnadenlosen Tradition von *Descent*, *Mech Warriors* und einigen hierzulande indizierten Titeln, bewegen Sie ein neuartiges Fluggerät aus der Ich-Perspektive. Als sich dann auch noch häßliche Aliens über Mutter Erde hermachen, kann es nur noch heißen: die oder wir.

Defiance soll für Intels MMX-Chipsatz und alle möglichen 3-D-Grafikkarten optimiert werden. Zusammen mit Avalon Hill's TruFlow-Technik dürfen wir uns also auf ruckelfreie 13 Level voller "Kill or be killed"-Action freuen. Zu der reichhaltigen Waffenauswahl zählen Schwärmer, Heatseeker, Plasmageschosse, holographische Köder und vieles mehr. Sie werden sich garantiert über jedes einzelne dieser Teile freuen. Das Spiel soll gegen Ende des Jahres auf den Markt, das einzig unattraktive Feature ist bislang der Preis: auf etwa einen großen Blauen dürfen Sie sich gefaßt machen.



NEWS

Kommt ein Starship geflogen

Gute Neuigkeiten für alle *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*-Fans! Noch in diesem Jahr wird mit **Starship Titanic: An Interactive Epic** ein neues Multimedia-Adventure von Douglas Adams auf den Silberling gepreßt. Die Handlung des von Adams in Zusammenarbeit mit Oscar Chichioni und Isabel Molina entwickelten Spiels findet an Bord eines luxuriösen Raumschiffes statt. In Anspielung auf den vermeintlich unsinkbaren Ozeandampfer wird die Weltraum-Titanic schlicht "Das Schiff, daß sich nicht irren kann" genannt. Doch natürlich tut der Navigationscomputer genau das und läßt das Raumschiff direkt in Ihr Wohnzimmer crashen. Ihre Aufgabe wird unter anderem darin bestehen, den in 16 Kleinteile zerborstenen Computer wieder zusammenzusetzen und sich mit einigen sehr eigenwilligen Bordrobotern auseinanderzusetzen. Publiziert wird das Epos von Douglas' eigener Firma Digital Village zusammen mit Simon & Schuster Interactive.

BOO
HTTP://WW

Gewonnen!

Viele Zuschriften gab's auf unsere Bärensuche im April. Unter anderem eine, die uns fast aus dem Häuschen brachte: Haribo hat tatsächlich mal ein Computerspiel produziert, in dem Gummibären die Hauptrolle spielten. Jedoch warnte uns unsere Leserin vor der miesen Qualität des Spiels, so daß wir uns hier weitere Angaben verkneifen (zumal das Teil ganz schön happig im Preis sein soll).

Sicher ist, daß es (noch) kein Spiel gibt, in dem blaue Gummibären mitwirken – ebenso sicher ist aber der Hauptgewinner des Bärensuchspiels. Er heißt

Helmut Jäckel

und kommt aus 91154 Roth. Das große Überraschungspaket ging ihm bereits zu, alle anderen Gewinner haben inzwischen auch ihre Preise erhalten. Und für die Zukunft gilt: Lassen Sie sich von uns keinen Bären aufbinden...

VGA-Planets im Aufwind

Kaum ein Spiel macht seit so vielen Jahren von sich reden, wie das Mailbox- und Internet-Strategiespiel VGA–Planets. Vor allem wegen seines akkuraten Sciencefiction-Hintergrundes gewinnt die Fangemeinde täglich neue Mitglieder. Neben dem genialen Programm, sorgen aber auch vor allem die zahlreichen Zusatz-Programme für anhaltende Motivation. Ob Bildarchive, Sounds oder Editoren – für kaum ein Spiel wurde schon soviel gebastelt, wie für Planets.

Diverse Mailboxen aus aller Welt haben es sich zur Aufgabe gemacht, all die vielen Add-Ons zu sameln und zum Download anzubieten. Doch das führt nicht nur zu unübersichtlichen Diskettenarchiven, sondern vor allem zu hohen Telefonrechnungen. Abhilfe schafft nun die erste offizielle CD mit einer Reihe der besten Programme zu VPL. **World of VGA-Planets** heißt das Sammelsurium und soll genau 29,- DM kosten.

Einen Sonderbeitrag zu dem Kultspiel werden wir voraussichtlich im Spätsommer veröffentlichen. Dort werden wir VPL-Schöpfer Tim Wissemann die ersten Infos zu den neuen Versionen 4 und 5 entlocken, einen Blick in die Szene riskieren und vor allem die Ergebnisse der ersten offiziellen deutschen Meisterschaft im VGA-Planets preisgeben. Bis dahin soll auch eine komplett deutsche Version des Spieles auf dem Markt sein.

MARK!...

V.64POWER.COM

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

SOFTWARE darf auch PREISWERT SEIN !!

CD ROM SPIELE
Al unser Jr. 9,90
Asterix & Obelix 58,90
Bundesliga Manager 97 74,90
Chessmaster 5000 DV 73,90
Command & Conquer 288,90
C&C 2 Gegenangriff 53,90
Deukdeirb DV 49,90
Diablo DA 79,90
Die Siedler 2 DV 74,90
Die Siedler 2 Zusatzsch. 37,90
Die Übersiedler (Level)28,90
Doppelkopf DV 59,90
Earth 2140 DV 44,90
Extreme Assault DV 78,90
FIFA Soccer 97 DV 81,90
Flying Corpse DV 89,90
Formel 1 88,90
Heli 5,90
Holiday Island Scenario28,90
Hökkenwettrags DV 5,90
Interstate 97 78,90
KKND DV 64,90
Larry 7 DV 87,90
Last Express DV 88,90
Lemmings 1-3 34,90
Loom 5,90
Lord of the Realm 2 DV82,90
Lost Vikings 2 DV 75,90
Magic the Gathering 82,90
Marble Drop DV 48,90
MDK DV 83,90
Mephisto Genius 3.5 D V89,90
Moto Racer DV
MS Flugsimulator 6.0 98,90
NBA Life 97 82,90
Need for Speed 2 DV 84,90
Nemesis Wizardry DV84,90
NHL Hockey 97 DV 82,90
Opera Fatal DV 84,90
Outlaws DA 78,90
Pinball 97 65,90
POD DA 77,90
Preachers X World68,90
Rayyy Racing Xtra 34,90
Reiches Kampage DA 82,90
Risiko DV 82,90
Rome 59,90
Saboteur DA 86,90
Sandwarriors DA 74,90
Schleichfahrt DV 77,90
S.C.A.R.A.B. DA 77,90
Segenalley 87,90
Silent Hunter DV 68,90
Sim Copter 85,90
Sim Golf DV 85,90
Simetik DA 58,90
Stars! 72,90
Theme Hospital DV 85,90
Toy Story 59,90
Trek Academy DV 47,90
UEFA Champions 96/97 78,90
Vermeer DV 59,90
Warcraft 2 Spezial DV 88,90
X-Wing vs Tiefighter 78,90

LÖSUNGSHEFTE
ca. 200 verschiedene
je 12,90

LEXIKA
Brockhaus:
Discovery 97 159,-
Info BOM 79,90
Universallexikon 97 49,90
Chronik der Technik 85,-
Botanisches Lexikon 9,90
Coneptum
Encyclopedia 97 68,90
Data Becker Lexikon 97 47,90
Encyclopedia
Britannica 97 129B,90
Infopedia 2.0 DV 82,90
Lexikon des internationalen
Films 128,90
Microsoft:
Bookshelf 96/97 119,90
Encarta 97 109,-
Encarta 97 DV 184,90
Lexikron 2.0 DV 289,-
Rech Encyclopedia DV 82,-

KUNST
A Stroll in 20th Century
Art DV 78,90
Kober Interaktiv 68,90
Leben mit der Kunst DV79,90
Maxes Kleine 89,90
Paul Cezanne DV 79,90
Picasso DV 87,90
Van Gogh-Herrenmuseu57,90
Vermeer 78,90

SPRACHEN
Englisch 1 Plus 79,-
Englisch 2 Plus 78,90
TMX Englisch 58,90
Sprachreise Espanol 2 85,-
Sprachreise Englisch 1 85,-
Win Vokabel 3.0
- D/E E/D 38,90
- D/F F/D 38,90

- D/I I/D 38,90
Win Wörterbuch D/E12,-
Win Wörterbuch D/F12,-

INFOTAINMENT & NÜTZLICHES
3D Explorer USA 68,90
65000 Click Arts 84,90
10000 Color Cliparts44,-
A.D.A.M DV 78,90
After Dark 4.0 48,90
Dastopark 1 84,90
Dody Works 5.0 DV 69,-
Das Wunder unserer
Körpers 129,-
Der 2. Weltkrieg 68,90
Der 7.Sinn 44,90
Der U-Boot Krieg 44,90
Die Atombombe 79,90
D-DAY 78,90
Duden die NEUE
Rechtschreibung 68,90

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

Encyclopädie der 2.
Weltkriege (Hobby) 78,90
Falk Euro Route 44,90
Falk Street Print 44,90
Fischer
Weltalmanach 97 47,90
Holocaust
Gegen das Vergessen68,90
IQ 130 68,90
Kai´s Power GOODIES
Maglit
- Musicmaker 3.0 D/E84,90
- Musicpainter 84,90
- Musicstudio 84,90
Morph Studio DV 58,90
MS Cinemania 97 68,90
MS World Atlas 109,-
MS Weltatlas DV147,90
Flight Unl 23 68,90
Patchwork 2) 97 39,90
Pegasus Vol. 6 36,90
Pegasus Games Vol.236,90
Pegasus Win 95 3 36,90
Perry Rhodan 47,90
Peter Gabriel, Ewig 36,90
Print Artist 48,90
Printshop Deluxe DV84,90
Powerroute
(1000 Radtipläne) 47,90
Powerroute Europa47,90
Shell-Interaktiver
Führerschein 56,90
Sophies Welt DV 78,90
Sybex
- 3D Hausdesigner58,90
Taurus 78,90
Telekids Spezial 5 044,90
TOPWARE GOLD 338,90
Ultrapack 1 84,90
Ultrapack 2 84,90
Ultrapack 3 84,90
UNICEF PACK 44,90
WDR Computerclub23,90
Vulkane-Leben mit der
Bedrohung 79,90
Welt der Wunder 58,90
Welt der Wunder 2)58,90

KINDERPROGRAMME
ADI Jr.2 4-5 Jahr84,90
ADI Jr.2 6-7 Jahr84,90
ADI
- Deutsch 1. 2. Klasse85,-
- Mathe 1.-2. Klasse 85,-
ADI Englisch
- First Steps 3+4KL.84,90
Barbie Druckstudio58,90
Barbie Modedesigner64,90
Blinky Bill DV 58,90
Dr Dutti
- Hatzi durch die Zeit72,90
- Janosch
- der kleine Tiger 58,-
- Eisenpartei 85,90
- Ich mach Dich
gesund 64,90
Kinderakademie 59,90
Lesküle DV 84,90
Mathebänster Jr 59,90
Mein erstes Lexikon59,90
Prof.Time
verrückte Werkstatt74,90
Sim Park DV 68,90
Sim Town DV
Timmy
- und das Löwenkind54,90
- und die Traumfabrik54,90
- Geburtstagsparty54,90
Tuneland DV 68,90
Urmels großer Tag68,90
Urmels Filmstudio68,90
Wir ist Walter ? 78,90
Zirkus DV 29,90

Versandkosten:
Vorkasse 6,90DM Nachnahme 10,90DM
Ausland nur Vorkasse 17,00DM

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

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !

Ein Dreier mit Al Lowe



Unter dem neugierig machenden Titel Al Lowe's abenteuerliche Schatztruhe brachte Sierra jüngst eine Sammlung mit drei sehr bekannten Adventures heraus. An erster Stelle ist dabei – versteht sich ja wohl von selbst – Leisure Suit Larry 6 zu nennen. Wenn Sie bisher nicht erleben durften, wie sich auf Larrys Klopfen hin an einer Zimmertür ein gewisser Salmon Rushdie meldete, sollte allein aus diesem Grund schon zugreifen.

Titel Nummero Zwo ist Torin's Passage, das zwar nicht so viel Kultcharakter besitzt wie Mr. Laffer, dennoch aber ein sehr gutes Adventure für die ganze Familie ist. Der Held muß seine Eltern wiederfinden und erlebt dabei die phantastischsten Abenteuer. Und schließlich wäre da noch Freddy Pharkas, der den Adventure-Drilling komplett macht – ein Apotheker-Cowboy im Wilden Westen, der mittels diverser Elixiere und Medizintränke jegliche Art von Katastrophen abwenden muß (wie wäre es mit einem Mittel gegen vorlaute Mirbachs?). Alle Adventures sind komplett in deutsch. Der empfohlene Vau-Kah liegt bei schlappen 69,95 Mark.

Wasser und ein Schwert

Interplay versteht es immer wieder, für Überraschungen zu sorgen. So richtig hat ja keiner von uns mehr daran geglaubt, daß **Waterword – Die Suche nach Dry Land** überhaupt noch erscheinen würde. Ursprünglich sollte es mal mit dem Start des Kinofilms in die Läden kommen, doch das Projekt hatte sich immer wieder verzögert (lag's am Ende doch an der Qualität des Costner-Schinkens?). Man hatte ferner überlegt, sowohl eine Action- als auch eine Strategie-Variante zu Waterworld zu machen. Nun scheint man sich endgültig auf letztere festgelegt zu haben, denn *Intelligent Games* ist fleißig dabei, das Produkt fertigzustellen. Allerdings gibt es noch keinen festen Erscheinungstermin. Einen Trost hat man ja: Schlechter als der Film kann das Game eigentlich nicht werden...







Die by the Sword klingt nach 3-D-Action-Game. Und in der Tat ist es auch ein solches, nur mit dem Unterschied, daß hier 25 Feinde mit Säbeln, Speeren und zweischneidigen Äxten auf Sie warten und Zweikämpfe statt Abschlachten von Aliens im Mittelpunkt stehen. Okay, derartiges muß nicht zwangsläufig blutig enden, aber was denken Sie angesichts des folgenden Zitates aus der Pressemitteilung: "Bei jedem Kontakt mit Gegnern werden realistisch die Folgen gezeigt."

Mein erster Gedanke war, daß dieses Spiel, sollte dies keine leere Versprechung oder ein Fauxpas des Autoren gewesen sein, in Deutschland garantiert nicht in der O-Version erscheinen würde. Endgültiges wissen wir angesichts der hoffentlich bald eintrudelnden Preview-Version.











Koala Lumpur:



REISE INS CHAOS™

Broderbund®





Du bist die Fliege ... Er ist der Meister ...

DM 79,99 (Unverb. Preisempf.)

Das urkoalachaotische Broderbund-Comicadventure, komplett in Deutsch!

Aber der Meister hat Mist gebaut!!! Und jetzt braucht er Dich und Dingo, den abenteuerlustigen, aber total verklemmten Köter, um das Bööööse wieder in den Sack zu kriegen. Mönsch! Oder hast Du etwa Bock, von völlig bescheuerten Toons angemacht zu werden? Beklemmend ...



Nu' tu doch endlich was!



Hey, Fliege! Mach' was draus! Kleb's richtig zusammen, schick's uns zu, und Du kannst eins von 1000 total beknackten, koalachaotischen Tie-Shörts gewinnen! Oder kannste das auch nicht?!? Deine Stümperei sollte bis zum 15.9.97 (Poststempel) bei Take Us! GmbH, Stichwort 'FLIEGE', Postfach 1553, D-33248 Gütersloh eingetrudelt sein!

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

PC PLAYER 5/97
4 von 5 Sterne!
"Endlich wieder ein Adventure, das seinen Namen verdient."



© Copyright 1997 Broderbund Software, Inc. und Odosoft Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Koala Lumpur: Reise ins Chaos und Broderbund sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Broderbund Software, Inc. Odosoft Pictures ist ein eingetragenes Warenzeichen von Odosoft Pictures.

N64-News

Wir begrüßen Sie wieder einmal zu den Nintendo64-News-Seiten! Der Start dieser Rubrik in der letzten Ausgabe wurde offenbar wohlwollend angenommen, was aus den ersten Leserbriefen deutlich hervorging. Aber wie so oft gibt es doch einige PC Power-Leser, die ausschließlich PC-Infos möchten. Diesen Menschen sei folgendes gesagt: Die meisten Konsolen-Spiele werden früher oder später auch für den PC umgesetzt. Von daher ist es doch schon mal gut zu wissen, was in ferner Zukunft eintrudeln könnte, oder? Wir machen erst einmal so weiter und hoffen auf weitere Leserbriefe.



Star Fox 64 räumt ab!

Wir trauten unseren Augen kaum, als wir die Umsetzung des SNES-Klassikers auf dem N64 sahen. Feinste Baller-Action, von der man auf dem PC nur noch träumen kann, sauste schön verpackt über den TV-Screen. Fox McCloud rast mal wieder mit seinen Team-Kameraden in Arwing-Fightern über verschiedene Planeten-Oberflächen, um den Oberbösewicht Andross das Handwerk legen zu können. 15 Level voller Spannung und Dramatik erwarten denjenigen, der es wirklich wagen sollte, sich Star Fox 64 zuzulegen und damit einem Herzinfarkt deutlich näher kommt. Noch nie gab es für heimische Konsolen oder PCs solch riesige Endgegner, die auch noch völlig flüssige Animationsphasen bieten können. Wir sind echt begeistert! Und daß hier niemand behauptet, das N64 sei nur etwas für Kinder...tstsst. In der Ausgabe 6/7 unseres 64 Pöwer-Magazins geben wir Ihnen die Gelegenheit, in einem Wettbewerb die N64-Konsole, ein Exemplar von Star Fox 64 und den passenden Konverter zu gewinnen.

WAVE RACE 64 Tricks

Unterschiedliche Farben der Jet Skis

Bewege den Analog-Stick im Jet Ski-Menü nach oben, um die Farbe zu ändern. Mit A kannst Du Deine Wahl bestätigen.

Ritt auf dem Delphin

Besuche den Dolphin Park im Stunt-Modus und durchfahre die Ringe mit den folgenden Tricks:

Handstand rückwärts
Fahren im Stehen
Salto
Einmalige Drehung
Tauchen
Seitwärts-Rolle (in beide Richtungen)

Wenn Du dies in der richtigen Reihenfolge machst, quietscht der Delphin. Gehe jetzt in den Championship-Modus, normal, Aufwärmphase, und bewege den Stick nach unten, um dann mit dem 'A'-Knopf auf den Delphin zu kommen.





DOOM 64 Level-Paßwörter

CB92 NBPL SYL? JO27	–	The Terraformer
CYCC MGPK X47G TS2B	–	Holding Area
BXYH ?G41 6Z4J PJ?Z	–	Main Engineering
CF3? PG6D S12Z PFKB	–	Tech Centre
BBXW HLGS XB8F 4RKB	–	Research Lab
BXRO TH1F 52GG 7W?B	–	Alpha Quadrant
FVV9 FL55 QGFV DWJB	–	Final Outpost
FFLB MQ6C VV1C PF1B	–	Even Simpler

Millionen für Ronshausen

Heh? Wie kommt denn diese komische Überschrift hierhin? Tja, diese Art von Überschrift scheint genauso unmöglich zu sein, wie das neue N64-Spiel Mission Impossible.

Zwar ist es noch nicht ganz fertig, aber was bis jetzt zu sehen war, ist schon erstaunlich.

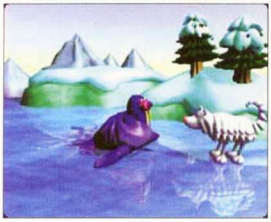


Mission Impossible wird genau das bieten, was in Turok fehlte: Abwechslung! In der Rolle eines Spezial-Agenten kämpft man sich durch verschiedene Szenarien, aber eben nicht nur mit Waffengewalt. Kommunikation mit den Gegnern kann in diesem 3-D-Shooter erstaunliche Effekte erzielen. Vielleicht wird ja jetzt endlich wieder frischer Wind ins Genre gebracht.

Anm. des Chefhessen: Um Sie nicht darüber im Unklaren zu lassen, wer oder was Ronshausen ist: Es handelt sich dabei um eine hessische Ortschaft (Kreis Hersfeld-Rotenburg). Wie Thomas auf diesen Titel kam, bleibt allerdings unser Geheimnis (na ja, wenn Sie's wissen wollen, schreiben Sie ans Feedback).

Grüße aus dem Irrenhaus

Kennt jemand die englische Software-Firma DMA? Aber natürlich, waren es doch die smarten Engländer, die uns den Überflieger Lemmings ins Haus brachten. Mindestens genauso ulkig könnte Silicon Valley werden. Der Spieler steuert zwei Agenten, die in einem



geheimen, außer Kontrolle geratenen, Weltraum-Labor aufräumen müssen. Einer der beiden Darsteller kann sich sogar transformieren, um den Kämpfen gegen die wildgewordenen Versuchstiere gewappnet zu sein. Cyborg-Walrösser und Eisbären auf Planierraupen werden bald dank DMA keine Seltenheit mehr sein.

N64-Chat

Der Vorsitzende der US-Nintendo-Company, Howard Lincoln, packt aus...



ÜBER DAS 64DD

"Das Design des Nintendo 64 und dem neuen Controller begann mit den Ideen von Herrn Miyamoto – wie können wir eine Hardware erschaffen, die unsere Konzepte und Pläne für neue Spiele unterstützt? Dies war ein großer Schritt, denn mit dem Hauptaugenmerk auf die Spiele-Qualität mußte die Hardware in den Hintergrund rücken. Daher mußte bald ein 64DD-Laufwerk kreiert werden, um die neuen Gameplay-Elemente verwirklichen zu können. Im Gegensatz zu den CD-ROMs sind 64DD-Disks immer wieder beschreibbar. Dieses Feature läßt es zu, daß Spieler individuelle Einstellungsmöglichkeiten haben und ein flexiblerer Spielablauf gewährleistet ist."

ÜBER DEN INTERNET-ZUGANG

"Es ist wahr, daß das N64 ein sehr kraftvolles Gerät ist und für das Internet geeignet wäre. Zur Zeit ist aber nichts weiteres in Planung, und wir werden auch weiterhin unser oberstes Ziel auf die Zufriedenheit der Spieler setzen, denn um die geht es ja hauptsächlich. Eine Erweiterung ist nicht ausgeschlossen..."

ÜBER DIE KONKURRENZ

"Zur Zeit unterliegt der gesamte Videospiele-Markt einem großen Wachstum. Es wäre zu früh die Gewinner oder Verlierer festzusetzen. Die ultimativen Gewinner oder Verlierer werden durch die Qualität der Spiele sichtbar, aber hier hat Nintendo zur Zeit wohl die Nase vorn."

ÜBER DIE LIEFERSCHWIERIGKEITEN

"Als wir festlegten, wie viele Konsolen auf den Markt gebracht werden müßten, rechneten wir noch nicht mit einer solch großen Nachfrage. Wir haben auch nicht genügend Geräte produziert, die diese explodierende Nachfrage stopfen könnte."

ÜBER DIE ENTWICKLER

"Unsere Fremdanbieter haben alle eins gemeinsam. An erster Stelle steht der Wunsch nach neuen N64-Titeln. Zusätzlich brauchen diese Anbieter aber auch das technische Know-how für die Spieleentwicklung. In der Konsole selbst arbeitet leistungsstarke Hardware, die der von Silicon Graphics-Stations ähnelt. Die Produzenten müssen sich eben mit dieser Hardware auskennen. Da ja SGI-Computer wesentlich teurer als normale PCs sind, müssen die Entwickler oftmals tief in die Tasche greifen, aber nur wenige können sich so etwas leisten. Was aber am wichtigsten ist: Die Entwickler brauchen gute Ideen, denn die beste Grafik garantiert noch kein gutes Gameplay."

ÜBER MIYAMOTO

"Shigeru Miyamoto ist für Nintendo eine sehr wichtige Person, und seine genialen Ideen fördern die ganze Unterhaltungs-Industrie. Später investierte er mehr und mehr Zeit in die Spiele seiner Teams. So griff der Miyamoto-Stil auf viele Nintendo-Games über."



Seite 131!

64 power

Man spricht Deutsch

Martin Mirbach traf sich in einem schummrigen Kellergewölbe mit Sharon Stone und Susi Müller. Und wer weiß – wären nicht Clint Eastwood und Arnold Schwarzenegger dazwischengekommen, hätte es der aufregendste Abend seines jungen Lebens werden können.

Irgendwann in der Zukunft, in einer weit entfernten Galaxie. Das Leben hier ist fruchtbar und vielfältig, durch die ständig wachsende Bevölkerung stoßen die verschiedenen Rassen bald an die Grenzen ihres natürlichen Lebensraums. Auch die Menschen leben in diesem System, sie haben sich zu einer hochentwickelten Wirtschafts- und Militärunion zusammengeschlossen. Die Zeiten, in denen menschliche Nationen noch gegeneinander in blutige Schlachten zogen, sind längst vorüber. Und das ist gut so, denn es steht viel mehr auf dem Spiel, als das Wohlergehen einzelner Gruppen. Es geht um das Überleben der eigenen Rasse, um eine Existenz in Freiheit und Selbstbestimmung oder um immerwährende Sklaverei. Nur diejenige Rasse kann überleben, der es gelingt, den größtmöglichen Teil der Galaxie zu erobern.

Die ersten Kriege sind bereits voll entbrannt, neben der menschlichen Union ziehen noch drei weitere Rassen mit allem, was sie haben, in den Kampf. Da sind zunächst die Scorps, eine physisch unterlegene, aber ebenso aggressive wie furchtlose Spezies, die sich sogar unterhalb der Planetenoberfläche fortbewegen kann. Auch die Darken kämpfen um die Vorherrschaft innerhalb der Galaxie.



Auch wenn es hier so grünt wie in Ihrem Vorgarten: Man weiß nie, hinter welchen Busch ein Scorp auf Sie lauert

Sie sind nicht sonderlich intelligent, aber dafür vorsichtig und unerbittlich. Ihre stark gepanzerten Fahrzeuge machen sie im Vergleich zu ihren Gegnern eher langsam und unflexibel. Die Bendianer dagegen leben in einer äußerst disziplinierten und rücksichtslosen Gesellschaftsordnung. Sie gehorchen nur der eigenen Intelligenz, schwächliche Angehörige der eigenen Rasse werden rücksichtslos getötet. Ihre Aggressivität macht sie extrem gefährlich.

Die Menschen selbst bilden die geistig und technologisch höchst entwickelte Kraft in diesem Krieg. Der Preis dafür: Lange Entwicklungszeiten bei technischen Erneuerungen und ein gewaltiger Kostenaufwand. Zentrum des Konflikts ist das neutrale Phygos-System, dessen Planeten von allen Beteiligten als strategischer Schlüssel zu einer umfassenden Dominanz über die gesamte Galaxie betrachtet werden. Auf vielen dieser Planeten toben bereits erbitterte Schlachten, wobei die Oberflächen der umkämpften Gebiete unterschiedlicher nicht sein könnten.

Film ab!

In den aufwendigen und atmosphärisch dichten Videos kommen die Stimmen der bekannten Synchronsprecher besonders zum Tragen. Kein Wunder, bei dieser Action...



Viele Kampfmaschinen werden Insidern schon aus G-Nome bekannt sein



Manche Gebäude weigern sich ganz offensichtlich, eingenommen zu werden



Aus vollen Rohren feuert dieser finstere Geselle. Wozu so ein Stumpf nicht alles gut sein kann...



Eislandschaften, verdörrte Steppen, tropisches Grün oder vulkanische Hitze: Jede Atmosphäre scheint eine andere Rasse zu bevorteilen. Aber nur wer sich in jedem Terrain durchsetzt, kann letztendlich siegen.

Die Eroberung der Märkte

So liest sich die Story von Dominion, einem brandneuen und seit längerem heiß erwarteten Action-Strategiespiel aus dem Hause 7th Level. Mehr als ein Jahr und ein siebenstelliges Budget wurden von den Entwicklungsarbeiten des 19köpfigen Teams um den Produzenten Brian Donelli verschlungen. Und falls Ihnen die Handlung oder zumindest Teile davon bekannt vorkommen sollten, liegt das an einem ganz bestimmten Konzept: Wie schon der Vorgänger G-Nome spielt auch Dominion im neu erschaffenen Universal Order-Szenario, auch wenn es sich bei diesen Titeln um Vertreter verschiedener Genres handelt. Weitere Spiele in derselben Umgebung sind für die Zukunft bereits geplant, und auch eine Ausweitung der Marketing-Aktivitäten auf ganz andere Bereiche ist sicher nicht ganz auszuschließen. Brettspiele, Comics, Zeichentrickserien fürs Fernsehen, Trading Cards – alles liegt im Bereich des Möglichen.

- 01 Die Gastgeber beim Studio-Event in München: Sandra Funck von 7Th Level und Hans-Joachim Amann von BMG Interactive
- 02 Was wohl passiert, wenn ich an diesem Knopf da drehe?
- 03 Der Ingenör hat's schwör, in diesem Fall muß er sogar Mischpult, Monitor und Manuskript gleichermaßen fest im Blick haben
- 04 Sieht er nicht zufrieden aus? Associate Producer Mirko Karafiat macht jedenfalls ein sehr glückliches Gesicht
- 05 Susanna Müller, ihren Fans eher als Herzblatt-Susi bekannt, hat sichtlich Spaß an dem Job
- 06 Auch Sharon Stone hat in Simone Brahmann ein deutsches Pendant, daß durchaus optische Ähnlichkeit mit dem Original aufweist
- 07 Hängt ihn höher! Eastwood-Sprecher Klaus Kindler leiht dem amerikanischen Schauspieler seit weit über 35 Jahren seine Stimme
- 08 "Ich komme wieder", versprach Thomas Danneberg und tauchte nach G-Nome auch im zweiten Spiel der Universal Order-Saga auf

Vielleicht liegt es an dieser Corporate Identity und dem damit verbundenen Wiedererkennungseffekt, daß in Brian Donelli die Hoffnung aufsteigt, ein Kultspiel produziert zu haben. Tatsächlich steckt aber viel mehr in Dominion. Das amerikanische Insider-Magazin Intelligent Gamer lobte schon die frühe Alphaversion in allerhöchsten Tönen, und



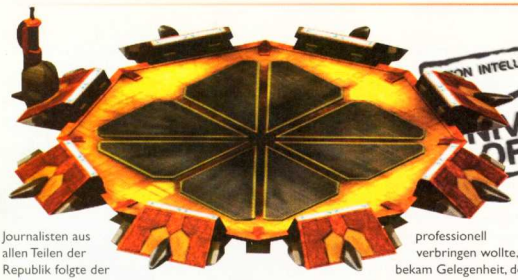
Unwirtliche Eislandschaften bilden die Heimat der Bendianer. Auch hier muß sich der Spieler bewähren

nannte Dominion ein nicht nur spielerisch überlegenes, sondern gleichzeitig auch optisch bahnbrechendes Strategie-Spektakel. Dabei sind es auch die aufwendig inszenierten Videos, die für das richtige Feeling drumherum verantwortlich sind. Erstmals gaben die Entwickler der von RAD Gametools entwickelten Smacker-Technik den Vorzug gegenüber herkömmlichen AVIs. Der Vorteil dieser speziell für den Spielebereich entwickelten Video-Kompression liegt zum einen in einer höheren Zeilenfrequenz, zum anderen in einer sehr rationalen Speicherverwaltung. Besonders im 256-Farben-Modus gibt es hinsichtlich Geschwindigkeit und Qualität keine ernstzunehmende Alternative.

Neben neuen Elementen und Ideen in Sachen Spielbarkeit sowie den atmosphärisch dichten Videos, von denen Sie sich in der amerikanischen Version des Spiels bei Erscheinen dieses Heftes wahrscheinlich schon selbst ein Bild machen können, sind es vor allem die Sprecher, die über Erfolg und Mißerfolg eines Spiels entscheiden. Und das gilt ganz besonders für die jeweiligen Lokalisierungen. Wie oft schon mußten wir erleben, daß eine gute Originalversion durch schlechte deutsche Synchronsprecher verdorben wurde. So weit wollte man es bei 7th Level natürlich nicht kommen lassen und vertraute wie schon bei G-Nome ausschließlich auf die erste Liga der hiesigen Synchronstimmen.

Go ahead, punk – make my day!

An einem sonnigen Nachmittag in der letzten Aprilwoche war es dann soweit. Eine Handvoll



Journalisten aus allen Teilen der Republik folgte der Einladung von BMG Interactive und 7th Level in die bajuwarische Landesmetropole. Als Treffpunkt war das kleine, aber feine Artysan Studio von Rainer Kläger ausgemacht, wo sich normalerweise in erster Linie Independent Bands die Klinke in die Hand geben. Das Herz des hünenhaften Chefs scheint aber eher an blau-weißen Edelkarossen und Steve Vais Gitarrenakrobatik zu hängen, zumindest erwiesen sich seine Imitationsversuche des amerikanischen Saitenidols als prima Icebreaker für die anfangs noch etwas zurückhaltenden Gäste. Wer die Wartezeit auf den ersten angekündigten Sprecher lieber professionell verbringen wollte, bekam Gelegenheit, der sonoren Stimme Kenneth Coopers bei dessen Aufnahmen zu den Hintergrundkommentaren der englischen Universal Order-Versionen zuzuhören.

Pünktlich um 11.30 Uhr erschien schließlich der Mann, auf den wir alle warteten. Dichtgedrängt versammelte sich eine Journalistentraube nebst Gastgebern im engen Aufnahmeraum, um der deutschen Stimme von Clint Eastwood bei seinen Vorbereitungen zuzusehen. Klaus Kindler wurde engagiert, um Intro und Extro der deutschen Fassung von Dominion das passende Timbre zu verleihen. Aber was würde der Sprecher, dessen unvergeßliche Zeilen aus den Sergio Leone-Western und der Dirty Harry-Reihe auch hierzulande zu Klassikern wurden, als erstes von sich geben? Vielleicht ein leises Gurgeln, ein kleines Sonett oder gar die erste Strophe eines Kinderliedes zum Aufwärmen der angerauhten Stimmbänder? Doch es war ein einziger Satz, der uns allen einen leichten Schauer über den Rücken laufen ließ: "Pressefritzen! Wie fühlt ihr euch jetzt, mit einer 45er im Nacken?" Und plötzlich wußten wir alle, warum der Mann es wirklich verdient hatte, einem der letzten echten Kultschauspieler über 35 Jahre lang seine Stimme zu leihen.

Neben der bekannten Stimme waren es vor allen Dingen die offensichtlichen Ähnlichkeiten im Äußeren, die sofort Assoziationen mit den Leinwandhelden aufkommen ließen. Zwar verfügt Thomas Danneberg nicht wirklich über die körperlichen Ausmaße eines

Jeder gegen Jeden

Die folgenden Rassen werden Sie in Dominion näher kennenlernen. Sowohl in Allianzen, als auch in blutigen Schlachten. Jede von ihnen verfügt über ein eigenes technisches und infrastrukturelles Umfeld.



Die Mercs erinnern äußerlich an Humanoiden, ihre Fahrzeuge eher an eine postmoderne Enterprise



Aus vollen Rohren feuert dieser finstere Geselle. Wozu so ein Stumpf nicht alles gut sein kann...



Viele Kampfmaschinen werden Insidern schon aus G-Nome bekannt sein



Obwohl die menschliche Union die am weitesten entwickelte Rasse des Spiels verkörpert, erinnert mich der fahrbare Untersatz stark an den alten Leo II


Durch-
blicken ...
... lohnt sich!



Mister Universum-Teilnehmers, dennoch lassen Länge und Breite der hiesigen Stimme des mittlerweile ohnehin etwas zusammengeschrumpften Arnold Schwarzeneggers durchaus den Vergleich mit dem Original zu. Für Dominion hatte die deutsche Antwort auf die österreichische Eiche ein umfangreiches Programm vor der noch umfangreicheren Brust. Neben einer Vertonung bei der Vorstellung der menschlichen Rasse im Spiel, standen auch die Begleitung von zehn Missionen und eine ganze Reihe diverser Kommandos auf dem Fahrplan. Mit einem brummigen "Ich komme wieder" war es diesmal also nicht getan...

Keine Gnade für die Presse

Und sogar die gleichermaßen beeindruckte wie hungrige Presse bekam in der lang ersehnten Mittagspause keine Ruhe. Nach einem kleinen Imbiß am kalten Büfett folgte die technische Einführung in die Tücken des Tonstudios, oder besser: in den vielfältigen Arbeitsbereich des Tontechnikers. Denn der muß neben den unzähligen Reglern und Knöpfen seines Mischpults auch noch eine PC-Monitor und die Textvorlage im Auge behalten. Bei den Aufnahmen einer Off-Voice gibt es also schon beide Hände voll zu tun, noch schwieriger wird es aber bei Synchronaufnahmen. Davon, daß auch die Sprecher hierbei aufs Höchste gefordert werden, durften sich die anwesenden Journalisten sofort in einem mehr oder weniger freiwilligen Lebendversuch überzeugen. Einer nach dem anderen wurde in die Sprecherkabine gelotst, um zwei oder drei Sätze einer Spielfigur möglichst synchron zu vertonen. Selbst scheinbare Trivialitäten wie "Laß den Hummer fliegen!" brauchten viel Geduld, mehrere Takes und wurden zu allem Überfluß auch noch von BMG dokumentiert. Bleibt nur zu hoffen, daß diese Aufnahmen für immer im Archiv verschwinden.

Immerhin gab es anschließend etwas Erholung für Aug' und Ohr. Mit Susi Müller und Simone Brahmann, der deutschen Stimme von Sharon Stone, erschienen zwei Profis zum Dienst, die unsere Zweizeiler in einem Take und mit einem müden Lächeln auf den Lippen abfertigten. Und das mit Stimmen, die den männlichen Journalisten einen merkwürdig verschwommenen Glanz in die Augen trieben. Wie schön, daß sich alle Anwesenden von den Sprecherinnen ein paar Sätze ihrer Wahl vorsprechen lassen durften. Einer schlug im Anschluß daran beinahe Purzelbäume vor lauter Freude über das Resultat. Natürlich gebietet mir die Diskretion, sowohl über den Inhalt der von ihm gewünschten Ansage für seinen Anrufbeantworter als auch über den Namen des Kollegen strengstes Stillschweigen zu bewahren. Trotzdem viele Grüße nach Hamburg, Olli!



Ob es möglich ist, in die brodelnden Lavaquellen zu plumpsen, konnten wir bisher noch nicht feststellen



Verdörrte Steppe, weites Land: Die Möglichkeiten, sich hier zu verstecken, sind mehr als rar

Und es geht weiter

Während anschließend Susi Müller wie schon bei G-Nome auch dem Bordcomputer in Dominion ihre Stimme lieh, ging der Tag für alle anderen bei dem ein oder anderen Weißbier zu Ende. Es blieb die Einsicht, daß eine gute Lokalisierung viel Arbeit und einen nicht unbeträchtlichen Zusatzetat benötigt. Immerhin betragen die Tagesgagen bekannter Synchronsprecher bis zu mehreren tausend Mark. Und es blieb die Vorfreude auf eine, soviel steht jetzt schon fest, gelungene deutsche Version von Dominion und darauf, ein weiters Mal von Susi, der sinnlichsten Computerstimme des ausgehenden 20. Jahrhunderts, herumkommandiert zu werden. Für 7th Level war es bis dahin aber noch ein langer Weg. Mit einem Tag im Studio ist die komplette Vertonung des Spiels natürlich nicht zu bewältigen. Am nächsten Morgen standen mit Guido Hoegel, der neuen Stimme von Willem Dafoe, und mit Tommi Piper zwei weitere Profis am Mikrofon, die sich den Bendianern und den Darken zu widmen hatten. Und die Sprecher für kleinere Rollen mußten auch noch ran.

Wann wir eine testfähige Version für unseren Reviewteil erhalten würden, stand bei Drucklegung dieses Features noch nicht ganz fest. Vielleicht hat es ja schon für diese Ausgabe geklappt. Jedenfalls haben mehrere Kollegen auf der Festplatte ihres Pentiums bereits die 40 Megabyte freigeschaufelt, die Dominion letztendlich benötigen wird. Sie schwärmen fast täglich von einer 3-D-Engine, die 95.000 Frames schaffen soll, und von der Möglichkeit, auch in einer 1280 x 1024-Auflösung spielen zu können. Und sie legen sich schon Strategien fest, mit denen sie die KI des Spiels oder den Gegner im Netzwerk in die Knie zwingen wollen. Von einer Vorfreude auf die deutsche Version mit den erstklassigen Sprechern ist dagegen noch nichts zu hören. Aber was soll's. Die wissen ja auch nicht, was wir wissen, nicht wahr? ☺


WARHAMMER
IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE
FANTASY GENERAL
PANZER GENERAL II
Die neue
CASH & CARRY
COLLECTION
ADVANCED SIMULATOR SERIES
BURNING STEEL
Jedes Spiel nur
DM 29,95
(Unverbindliche Preisempfehlung)
SU-27 FLANKER
STEEL PANTHERS
Augen auf im Kaufrausch! Jetzt gibt's Spiele-Klassiker zum kleinen Preis: Mindscapes Bestseller aus Strategie, Fantasy und Action/Adventure. Die neue Cash & Carry Collection – holt Sie Euch!
MINDSCAPE
MINDSCAPE International · Zeppelinstraße 321 · 45470 Mülheim a.d. Ruhr · Tel.: (0208) 99241-0 · Fax: (0208) 99241-29

Bis das Blut gefriert...

Wenn ein neues 3-D-Action-Game angekündigt wird, werden nicht nur Fans hellhörig. Auch bei diversen Jugendämtern schrillen die Alarmglocken. Klaus Trafford sagt Ihnen, womit Sie rechnen dürfen.

Jedesmal, wenn meine Kollegen oder ich über ein Game aus der Reihe "Ballerei in 3-D" berichten, stellen wir uns die gleiche Frage: Wie kann man die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Vorgänger und Neuling in Worte fassen, wenn man das, was es bisher auf diesem Sektor gab, eigentlich nicht mehr erwähnen darf? Das Problem nämlich ist, daß jegliche Berichterstattung über ein indiziertes Spiel mit einem hohen Risiko verbunden ist. So kann es passieren, daß der an sich objektive Bericht von einem übereifrigen Jugendbeauftragten als "Werbung" erkannt wird. Die Folge wäre dann ein Antrag auf Indizierung der jeweiligen Ausgabe der Zeitschrift bei der BPjS.

Wir Redakteure müssen daher stets wachsam sein. Insofern müssen wir und Sie, liebe LeserInnen, wiederum auf die Titel indizierter Vorbilder verzichten, wenngleich der Wiedererkennungswert dank Namensähnlichkeiten der Nachfolger alles andere als problematisch ist. Und genau da liegt der Hase im Cayenne-Pfeffer:



Der Mann mit den Koffern? Ja, von wegen! Das sind Waffen, und zwar recht wirkungsvolle!

Nichtindizierte Fortsetzungen dürfen genannt werden! Ist schon irgendwie seltsam, das Ganze. Hat hier jemand "typisch deutsche Gründlichkeit" gesagt? Aber genug der Vorrede, ich komme noch einmal auf das Thema Indizierung zurück, und zwar in der Unterstehenden-Box.



Eines fällt sofort auf: Der Held von Unreal ist Linkshänder – oder ist der Screenshot etwa spiegelverkehrt?

Lassen Sie uns nun lieber ins Eingemachte, oder passenderweise in die Eingeweide gehen – und daher nun erste Infos zu ***Unreal, Prey, Duke Nukem Forever*** und ***Quake II.***

Der Standpunkt

Es werden heiße Zeiten auf uns Fans derartiger Spiele zukommen, doch auch auch Holzauge, sprich Jugendbeauftragte werden wachsam sein. Daß die meisten der beschriebenen Games irgendwann auf dem Index landen werden, scheint unbestritten. In der USA und England wirbt man indes mit hiesigen Maßnahmen und klebt auf die Packungen solcher Spiele folgendes Label: "Banned in Germany".

Zugegeben, der Anblick rollender Köpfe oder in Körper eindringender Mistgabeln ist nicht gerade jedermanns Sache – und ganz sicher nichts für Kinder oder Jugendliche, aber wer's – als Erwachsener – mag (oder braucht) sollte auch das Recht haben, sich ein solches Spiel zulegen zu können. Genau das ist aber das Problem: Allein die Empfehlung "nicht unter 18 Jahren" macht noch keine Probleme aus, anders sieht es aber aus, wenn es auf dem Index landet. Dann nämlich wird es, wenn überhaupt, nur unter dem Ladentisch verkauft. Die Folge: Der Schwarzmarkt blüht, Raubkopien werden verteilt und gelangen so doch in die Hände derer, die man eigentlich ausschließen wollte – in die Minderjähriger nämlich.

Zumindest war es so bis vor einiger Zeit. Seitdem es aber das Internet auch in Deutschland gibt (allein die Telekom zählte jüngst rund 1,1 Millionen Teilnehmer dank ihres BTX-Gateway zum WWW), gibt es auch neue Möglichkeiten, auf legale Weise an die gewünschte Software zu kommen. Fast alle Hersteller von 3-D-Shootern haben ihre eigenen Web-Pages und bieten in der Regel auch Online-Bestellformulare. Auf diese Weise gelangen zig Grauimporte nach Deutschland, und zwar auch solche Titel, die beschlagnahmt wurden! Eine Kontrolle ist schier unmöglich.

Jugendschutz aber, und das sollten sich alle, die's betrifft, mal hinter die Ohren schreiben, ist nicht allein Sache des Staates, sondern beginnt im Elternhaus. Väter und Mütter sollten sich mit ihren Sprößlingen vor den Computer setzen und auch beim Softwarekauf mit anwesend sein. Oft läßt sich schon anhand der Abbildungen erkennen (und mehr noch am USK-Sticker), ob das Programm für ihn

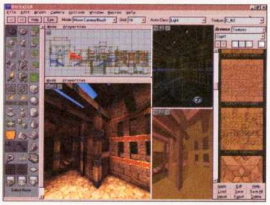
Unreal

Die Background-Story des neuen Shooters





Dies könnte glatt der Kölner Dom nach der nächsten Sintflut sein



Hiermit machen Sie sich's selbst: der Unreal-World-Editor

von Epic MegaGames klingt fast wie der Beginn eines klassischen Infocom-Text-Adventures: "Sie erwachen in einem kleinen, geschlossenen Zimmer mit metallenen Wänden. Der Raum wird von einem schwachen Lichtschein erhellt, der durch einen Riß in der Decke dringt. Ein ausklappbares Bett befindet sich an der Wand. Obwohl Sie keine Erinnerung daran haben, wo Sie sind und wie Sie hierher gelangten, vermuten Sie, daß es sich um eine Gefängniszelle handelt."

Dem ist, wie Sie bald herausfinden werden, nicht so, denn es handelt sich vielmehr um ein kleines, schwerbeschädigtes Raumschiff, das auf einer Insel notgelandet ist. Mit der Waffe in der einen und einer Portion Mut in der anderen Hand erkunden Sie die Insel – und sind überwältigt von der Schönheit. Doch zwei Dinge werden Sie wieder in die Realität zurückrufen: Am Himmel entdecken Sie zwei Monde – und einer Ihrer Kumpel wird gerade von einem riesigen Alien aufgefressen – willkommen bei Unreal!

Wieder einmal wird Technik großgeschrieben, und so muß man DirectX installieren, um in den Genuß diverser Fights in noch diverseren Umgebungen zu kommen. Auch an MMX-Besitzer wurde gedacht, doch ein "herkömmlicher" Pentium (was auch immer das sein mag) soll laut EMG genügen. Die Welt von Unreal ist gewaltig, und wem das nicht reicht, der kann mit dem Unreal-World-Editor, kurz "UnrealEd", sein eigenes Reich oder auch einzelne Gebäude schaffen. Und das Beste an Unreal: Es wird auch in Deutschland offiziell erscheinen – allerdings konnte sich GT Interactive noch nicht dazu hinreißen lassen, über eventuelle Kürzungen zu sprechen.

Erster Eindruck: Immerhin eine, wenn auch allzu bekannte Background-Story. Ob's Spaß macht, bleibt abzuwarten.



Kleiner Abschuß gefällig?

Prey

Aus der Factory der 3D Realms kommt dieser Action-Shooter, bei dem es vermutlich auch reichlich Blutvergießen geben wird. Wiederum ist die Szenerie im Sciencefiction-Milieu angesiedelt, und wiederum sind es Aliens, drei verschiedene Spezies an der Zahl, die einem ans Leder wollen. Der Held ist diesmal ein vollblutiger US-Indianer (echt wahr! So steht's in der englischen Beschreibung, und ich glaube nicht, daß "Indian" mit "Inder" übersetzt werden muß!).

Prey wird, immerhin mal was Originelles,

oder sie geeignet ist.

Oder man macht's eben wie in Holland: Dort ist (fast) alles erlaubt – fragen Sie doch mal einen holländischen Jugendlichen. Ich hab's getan, und zwar bei dem Sohn meines Nachbarn (16). Auf die Frage, wie er denn 3-D-Action-Games findet, meinte er: "Na ja, ganz nett. Aber es ist ja fast immer dasselbe: Da pustet man Aliens oder Leute um, es spritzen ein paar rote Sprites durch die Gegend oder rollen Köpfe... mit der Zeit wird's eintönig." – Ob ihm denn das nichts ausmache, daß da so viel Blut spritzt, will ich wissen. – "Wieso, ist doch alles nicht echt. Wenn Du Dich in den Finger schneiden würdest, ja, das würde mich echt schocken..."

Eine Ausnahme? Oder ist Gewalt im Spiel weniger verrohend oder moralisch bedenklich, als allgemein angenommen wird? Man könnte es leicht feststellen: Man müßte einfach Jugendliche mit zu den Prüfgesprächen bei der BPjS bitten und die jeweiligen Reaktionen beobachten. Denn über die Begründungen, mit denen diverse Spiele indiziert werden – nachzulesen im BPjS-Report – kann man durchaus geteilter Meinung sein. Erwachsene, vor allem ältere Erwachsene, sehen's eben anders. Und über eines sind wir uns doch wohl einig: In Holland gibt es bei Jugendlichen deutlich weniger Gewaltbereitschaft als in Deutschland – an Computerspielen (oder auch Filmen, Höchstaltersgrenze ist "ab 16") kann's also nicht allein liegen.

Abschließend noch etwas aus eigener Erfahrung: Anfang der Achtziger Jahre gab es in Deutschland eine Vielzahl von Zombie-Filmen und eine stattliche Anzahl von mehr oder weniger brutalen Spielen auf den ersten Heimcomputern. Das wußten auch meine Freunde und ich, nur schauten wir lieber harmlose Filme oder beschäftigten uns mit gewaltfreien Games wie M.U.L.E. Erst als die ersten Titel indiziert wurden und wir den BPjS-Report in die Hand bekamen, suchten wir konkret nach verderblichen Werken. Der Grund lag damals und liegt auch heute noch auf der Hand: "Verbotenes" reizt...

für Windows 95 konzipiert und auch via Internet spielbar sein. Wer eine 3-D-Grafikkarte besitzt, soll besonders dafür belohnt werden, verspricht der Hersteller und empfiehlt den baldigen Kauf. Nun ja, da es nicht vor 1998 erscheinen wird und es bis dahin sicher wieder neue Karten gibt, kann man ja ggf. auch noch etwas warten. Genauso warte ich jetzt mit weiteren Infos zu diesem Spiel – und auf die ersten Monster-Bilder.

Erster Eindruck: Aliens im Fenster-Modus – langsam wird's Zeit für Windows 97!

Duke Nukem Forever

Falls Sie zu jenen Lesern gehören, die sich zuerst die Bilder anschauen, werden Sie jetzt vermutlich denken, ich hätte da wohl was vergessen. Nö, ist nicht der Fall –es GIBT einfach noch keine Screenshots (jedenfalls nicht bis zu unserem Redaktionsschluß). Als Alternative haben wir kurzerhand einige Mitglieder des Programmierteams abgelichtet, damit die nicht zu kurz kommen.

Das Wesentliche bei Duke Nukem Forever: Man hat sich die Rechte an Id Softwares Quake II-Technologie und der Werkzeuge gesichert und nutzt nicht die eigene wie z.B. bei Prey!

Das Team von Duke Nukem Forever

Diese (und andere) Gentlemen arbeiten an Duke Nukem Forever:



George Broussard, Projekt Manager und Chef von 3D Realms



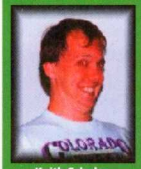
Todd Replogle, Chefprogrammierer



Allen Blum, Level-Designer



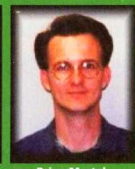
Stephen Cole, Level-Designer



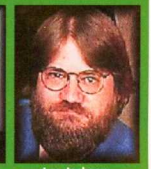
Keith Schuler, Grafiker



Dirk Jones, Grafiker



Brian Martel, Grafiker



Lee Jackson, Musik/FX-Komponist

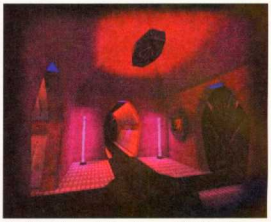
Vergleichskampf mit Duck Nuckel in der ersten Runde verloren hat, kann sich die Firma nicht beklagen: Auch ihre Werke sind will, wie die Levels bei Duke Nukem Forever aussehen könnten, mag sich an den drei besten und hier veröffentlichten Bildern



Ob man beim fertigen Spiel hier wohl hinunterspringen kann? Ob man diesen Sprung wohl überleben wird?



Sogar an einen Laufsteg für Claudia Schiffer wurde bei Prey gedacht (aua!)



Ähnlichkeiten mit dem Horror-Schinken "Das Böse" sind rein zufällig beabsichtigt, oder?

Der Grund ist einleuchtend: Beide Spiele kommen etwa zur gleichen Zeit (Mitte 1998, Prey dann etwas später) heraus, und man möchte nicht, daß sie sich selbst Konkurrenz machen. Natürlich habe man bei 3D Realms darangedacht, DNF mit der Prey-Technik zu kreieren, doch dann habe man sich eines besseren besonnen. Wie würde Duke jetzt sagen? "This is gonna rock."

Erster Eindruck: Die beiden größten Konkurrenten, vereint in einem neuen Titel. Wenn das kein Hit wird, dann weiß ich nicht...

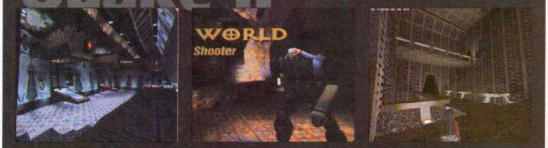
Quake II

Id Software ist zweifelsohne der Spezialist für 3-D-Shooter. Auch wenn Quark den Kult. Dementsprechend groß sind auch die Erwartungen der Fans, was Quake II angeht. Doch, auch das gehört zur Firmenpraxis, allzuviel an Informationen rückt man noch nicht raus.

Die vorhandenen Screenshots sind spärlich gesät, und wer unbedingt wissen orientieren. Was das Game angeht, bleiben wir natürlich am Ball und werden, sobald es was Neues gibt, darüber berichten. Bis zum Release ist es ja noch eine ganze Weile hin...

Erster Eindruck: Wenn sich 3D Realms die Technologie der Konkurrenz sichert, muß ja was Gescheites dabei herauskommen.

Viele, vor allem gute Screens von Quake II gibt es noch nicht. Hier sind drei, die wenigstens einen klitzekleinen Eindruck wiedergeben:



SMOKING CAR PRODUCTIONS

Broderbund®

THE LAST EXPRESS™

DM 99,95
(Unverb. Preisempf.)

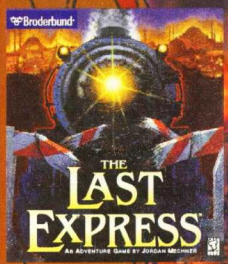
Das neue Adventure von Jordan Mechner, dem Schöpfer von "Prince of Persia"!

Deutsche Version, für Windows '95 und PowerPC mit MAC OS



Der Zug ist abgefahren!

Ein Mord im Express von Paris nach Konstantinopel. Und Sie müssen ihn aufklären, bevor der Zug sein Ziel erreicht hat - oder Sie als Schuldiger verhaftet werden ...
Der Kriminalthriller mit völlig neuem Grafikkonzept in einer Atmosphäre des gegenseitigen Mißtrauens im Dampflokzeitalter Europas!



Gewinnen Sie eine von fünf Bahncards, zweite Klasse! Schicken Sie die Antwort auf die folgende Frage bis zum 30. September 1997 an:
Take Us! GmbH, Stichwort "Express", Postfach 1553, 33245 Gütersloh.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Und hier die Preisfrage:

Wie heißen die fünf großen Städte, durch die "The Last Express" von Paris nach Konstantinopel kommt?

PC Player: 4 von 5 Sterne!

PC Joker Hit: 87%
"Ein Programm, daß einen wünschen läßt, Tage und Nächte nur dafür Zeit zu haben."

Software © 1997 Smoking Car Productions, Inc. Verpackung und Dokumentation © 1997 Broderbund Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. "The Last Express" und Broderbund sind Warenzeichen von Broderbund Software, Inc. Smoking Car Productions ist ein Warenzeichen von Smoking Car Productions, Inc. Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation, Inc. Macintosh ist ein Warenzeichen von Apple Computer, Inc. Alle anderen Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Eigentümer.

Expedition zum schwarzen Stern

Kleinere Labels haben es vor allem in Deutschland sehr schwer, ihre Produkte auf den Markt zu bringen. Daran sind nicht zuletzt auch die Zeitschriften schuld, die lieber einem bewährten Softwarehaus ihre Seiten widmen als aufstrebenden Newcomern. Die PC Power nimmt sich aber immer wieder gerade dem Nachwuchs an, und so traf sich diesmal Markus Brodrick traf sich mit aufstrebenden jungen Programmierern.



Terra Inc. – bunt und schnell wie in alten Amiga-Zeiten



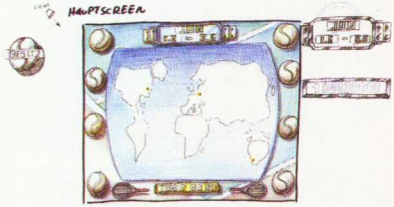
Jetzt, genau jetzt geht es den Widersachern ans Fell



Ob Wüstenei oder im Gebirge, die schlagkräftigen Truppen des Gegners machen Ihnen immer und überall das Gebiet streitig

Es gibt nichts tödlicheres als einen gut eingefahrenen Arbeitsalltag. Wenn man diese Woche Montag schon weiß, was man nächste Woche Freitags erledigen wird, ist ein kritischer Punkt erreicht. Das (Arbeits-)Leben ist eintönig geworden, düstere Phantasien, satte Depressionen und Selbstmordgedanken haben ein leichtes Spiel mit dem Probanden. Glücklicherweise sind wir Redakteure der PC Power vor solcherlei Unbill gefeit. Langeweile ist ein unbekanntes Wort. Die ständige Hektik im Power-Tower, die stets überquellenden Postfächer, der gnadenlose Redaktionsschluß, die vom letzten Technik-Test übrig gebliebenen Rechnerleichen, schrillende Telefone und nicht zuletzt Winbug 95 halten die Mitarbeiter der besten aller Redaktionen stets auf Trab.

Richtig interessant wird es, wenn in der Redaktion Software auftaucht, die erst in einiger Zeit auf dem Markt erscheinen wird. Wenn eine der Vorab-CDs mit Infos, Bildern und vielleicht sogar schon einer lauffähigen Beta-Version im Laufwerk eines Testrechners landet, stellt sich jedes Mal aufs Neue Spannung ein. Es macht einfach jede Menge Spaß, zu sehen, wie Programmierer und Grafiker Spielideen neu aufgreifen und mit Phantasie und Geschick in neuen Games unterbringen. Da ein Großteil der neuen Software von jenseits des großen Teiches zu uns kommt, fehlen zu den neuen, interessanten Titeln oft Hintergrundinformationen. Der Eindruck vom neuen Game wird komplett, wenn die Möglichkeit besteht, die Macher der neuen Programme zu einem Gespräch zu treffen oder wenigstens miteinander zu telefonieren. Bei Neuentwicklungen aus Deutschland sieht die Sache ganz anders aus. 1997 scheint ein gutes Jahr für Software aus deutschen Landen zu werden. Mit Schleichfahrt erschien ein bereits absoluter Superhit. Doch das kam von BlueByte, einem etablierten Label.



Am Anfang war's nur auf'm Papier

Neue Männer braucht das Land

Wie aber sieht das aus, wenn eine Truppe auf den Plan tritt, die bislang kaum von sich reden machte und nun mit neuen Ideen frischen Wind in die Spielelandschaft bringen? Vor just einem Jahr, Anfang 1996, wurde ein ebensolches, vielversprechendes Label mit dem Namen **Blackstar Multimedia** von Simon Hellwig gegründet. Im vergangenen Jahr sammelte die Truppe erste Marketing-Erfahrungen mit Shareware-CDs und Add-Ons für bekannte und beliebte Games wie *Quaak*. Nach einer gründlichen Vorbereitungsphase schien die Zeit reif für die Produktion von eigenen Spielen. Mit *Civilize!* und *New Alert* (neue Levels für Command&Conquer) sammelte Blackstar Multimedia erste Erfahrungen.

Diese Titel waren so erfolgreich, daß gleich vier neue Spiele, *Die Barbaren*, *Zeus*, *Tennis World* und *Terra Inc.* in Arbeit genommen wurden. Für die Mitarbeit an zwei der neuen Games, Terra Inc. und Tennis World, konnte das durch **Wet – The sexy Empire** inzwischen bundesweit bekannte Team von New Generation gewonnen werden. Nach den hervorragenden Kritiken, die New Generation Software bisher sammeln konnte, sieht es ganz so aus, als könnten weitere Produktionen nur unter der Rubrik "Voller Erfolg" verbucht werden. Weitere, in der Coder-Szene bekannte Namen wie der Grafiker Celal Kandemiroglu, der Programmierer Stefan Bayer und, für guten Sound zuständig, der Musiker Axel Melzener arbeiten unter Hochdruck an den neuen Projekten.

Gute Namen, ein gutes Konzept, Ideenreichtum und Phantasie sind aber noch kein Garant für erfolgreiche Games. Anläßlich eines exklusiven Besuches von Simon Hellwig und Carsten Korte im Power-Tower konnten wir einen langen, gespannten Blick auf die beinahe fertiggestellten Projekte von Blackstar Multimedia werfen. Die Ergebnisse aus der Teamarbeit zwischen Blackstar Multimedia und New Generation Software gefielen uns so gut, daß wir Ihnen nun eine Vorschau auf die Titel bieten möchten.

Terra Inc. – Die Besiedelung der unendlichen Ferne

Der Weltraum – unendliche Weiten. Auch die Macher von Blackstar Multimedia rief die Ferne. Flugs wurde die Terra Incorporation gegründet. Ziel: Besiedelung des Mars. Vorgangsweise: Entwicklung eines 2-D-Strategiespiels. Die Vorschau auf Terra Inc. schien zunächst nicht auf großartige neue Ideen hinzuweisen. Mit dem Probespiel der Alpha-Version änderte sich dieser Eindruck jedoch zügig. Um mit einem 2-D-Strategiespiel nach vorne zu kommen, bedarf es einer ganzen Reihe von guten Ideen. Das Programmierteam von Blackstar Multimedia hat mit Terra Inc. einen Titel auf die Beine gestellt, der schwer an alte Amiga-Zeiten erinnert. Die Spielbretter sind bunt, die Grafiken einfach überschaubar. Terra Inc. ist ein Game, daß sich frei von allem Windows 95-Ballast in den unendlichen Weiten eines modernen Hochleistungs-PCs bewegen darf. Ein zuverlässiger, bereits von anderen Action- und Strategiespielen bekannter 32-Bit-DOS-Extender sorgt dafür, daß Pentium-Prozessoren ihre Stärken ausspielen können.



Geschickte Taktik – sonst wird nichts aus der Kolonisierung des Mars

Bei der Entwicklung von Terra Inc. stand der zügige Spielablauf ganz vorn im Lastenheft. Das Spiel verzichtet auf überflüssige und aufwendige Videosequenzen, die Schlacht zwischen Spieler und Rechner beherrscht die Szene völlig.

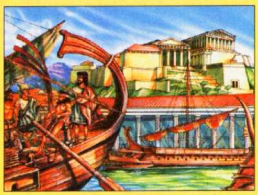
Terra Inc. ist eines von diesen Games, die dem Spieler nicht viel Zeit lassen. Das Schlachtfeld ist riesig, der Rechner ein schlauer und erfahrener Gegner. Der Verlauf wird von raschen Spielzügen geprägt, Sie werden schon bald absehen können, ob Ihre Strategie gut war oder Sie in den Ruin führt. Der erste Eindruck von diesem Titel machte deutlich, daß Terra Inc. im Gegensatz zu vielen anderen Genre-Titeln sehr schnell ist. Zusammen mit den pfiffigen Grafiken und einer bekannten, erfolgversprechenden Spielidee scheint hier ein Titel zu entstehen, der die Vorzüge moderner Maschinen und den Spielspaß altbekannter Games vereinen kann.

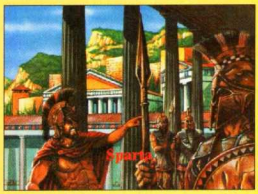
Zeus – ein Wirtschafts- und Militärstrategiespiel

Das Motto der neuen Simulation aus dem Haus Blackstar heißt "Zurück in die Vergangenheit". Die Handlung des Spiels dreht sich um die Blütezeit der griechischen Zivilisation. Um 500 vor Christus beherrschten die Griechen Land und Meer rund um die Ägäis. Eine Besonderheit der politischen und

Beim Zeus

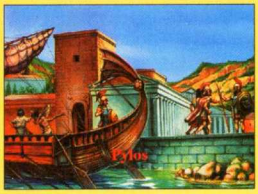
Hier sind schon mal einige Stadtansichten aus Zeus:













wirtschaftlichen Struktur dieses Zeitalters waren die sogenannten Stadtstaaten. Mächtige Städte waren wie Inselreiche von mehr oder weniger freundlich gesinntem Umland umgeben und somit in der Zwangslage, eine eigene, komplette Infrastruktur aufzubauen, die alle Bereiche des politischen und wirtschaftlichen Lebens umfaßt. Dieser Realhintergrund lädt geradezu ein, ein Wirtschafts- und Militärstrategiespiel auf seinen Kulissen aufzubauen.

Sie als Spieler erhalten in Zeus die Möglichkeit, einen eigenen Stadtstaat zu gründen und zu führen. Ihre Aufgaben sind mannigfaltig, Sie übernehmen alle Jobs, vom Bürgermeister über den Schatzmeister bis zum Militärrat. Mit Schlauheit, List, Genius, Bestechung, Waffengewalt und wirtschaftlichem Druck können Sie Macht und Einflußbereich Ihres Staates vergrößern und ausbauen.

Um diese hochgesteckten Ziele erreichen zu können, können Sie von den unterschiedlichsten Ausgangspunkten beginnen, Macht und Reichtum an sich zu ziehen (nicht, daß Sie damit ein schlechtes Gewissen haben, Sie tun nichts anderes als unser bekanntermaßen raffgieriger Chefredakteur. Der Red..).

Nachdem Sie eine erste Auswahl getroffen haben, ob Sie Ihre Ziele eher auf wirtschaftlicher, militärischer oder politischer Ebene in Angriff nehmen möchten, sich für einen von fünf Schwierigkeitsgraden entschieden und sich in einer von 15 bereits existierenden Städten niedergelassen haben, kann es richtig losgehen. Um Ihrem Wunsch und Willen, Macht, Kapital und Besitz auszubauen, müssen sie dafür sorgen, daß die Wirtschaft floriert und eine gesunde Politik eine stabile und zufriedene Bevölkerung garantiert. Natürlich dürfen Sie bei allen Aktionen Ihr Militär nie aus den Augen verlieren. Eine starke, schlagkräftige und gut organisierte Armee ist der Garant, der Ihrer zutreiben. Ihr Stadtstaat kann bis zu 40 verschiedene Waren herstellen, Sie sehen sich allem Glück und Pech des freien Unternehmertums ausgesetzt.

Damit der Handel floriert, müssen Sie nicht nur Arbeitskräfte, Werkzeuge und Rohstoffe organisieren. Keine Bevölkerung fühlt sich wohl, wenn der Tag allein von Arbeit geprägt wird. Sie werden dafür sorgen müssen, daß Ihre Arbeiter sich wohl fühlen. Also, seien Sie nicht faul und schaffen die guten Sachen und den fetten Luxus auch für das Volk heran. Stellen Sie es pfiffig an, blüht Ihre Kultur nur so auf, stellt sich heraus, daß Sie ein Loser sind, wandert Ihre Arbeiterschar zur Konkurrenz ab und Sie stehen in Sack und Asche da, um zuzusehen, wie Ihr Städtchen von den lieben Nachbarn dem Erdboden gleichgemacht wird. Viel Spaß also!

Apropos viel Spaß

Bei aller Härte eines Regierungsalltages dürfen Sie das Militär nicht aus den Augen verlieren. Sorgen Sie dafür, daß die Staatskassen immer so gut gefüllt sind, daß Sie sich eine anständige Armee mitsamt einem guten Oberbefehlshaber erlauben können. Nur eine schlagkräftige Truppe bewahrt Sie vor Übergriffen der lieben Nachbarn. Ganz nebenbei: Sie werden eine gute Truppe bitter nötig haben, wenn Sie die hübschen Städtchen nebenan endlich unterjochen wollen.

Die Politik Ihres Imperiums beschränkt sich nicht auf wirtschaftliche und militärische Führungsaufgaben. Nicht zuletzt durch Bestechung, Spionage und überraschende Blitzangriffe können Sie Nachbarstädte Ihrem Staat hinzufügen. Selbst Korruption und rasche Attentate können sich als hilfreiche Mittel erweisen. Nur keine Bange, auch im richtigen Leben geht es um nicht mehr oder weniger. Hier heiligt der Zweck die Mittel. Sehen sie zu, was Sie tun können.

Bislang hat's einige dieser Simulationsspiele gegeben, unter diesen sogar sehr gute. Nachdem wir eine ausgiebige Vorschau auf die gelungenen Grafiken und ausgeklügelten Taktiken des Newcomers Zeus werfen konnten, sind wir nun auf das fertige Spiel sehr gespannt. Es sieht ganz so aus, als könnte dieses Game den Spieler für lange Zeit vor dem Bildschirm festhalten.

Tennis World – rund um den kleinen Ringelball

Sportsims sind im Moment der absolute Renner. Nahezu jedes Programmierteam, daß etwas auf sich hält, stellte ein Spiel auf die Beine, bei dem Frau und Mann am Monitor dem Sport nachgehen konnten, ohne selber übermäßig ins schwitzen zu geraten. Leider drehen sich bislang fast alle dieser Spiele um Fußball, Soccer oder wie auch immer dieses Game genannt wird. Seit langem gab es keine guten Nachrichten mehr für alle, die es gar nicht so lustig finden, wenn sich 22 Leute um einen Ball streiten.

Aber wir können aufatmen. Bei New Generation Software hatte man ein Einsehen. Ruck, zuck wurde setzten sich Designer, Grafiker und Programmierer an den runden Tisch und schufen eine Tennissimulation für den heimischen Monitor. Tennis am Bildschirm – ein Spiel mit Historie. Schließlich waren diese grauen Kisten, mit denen zwei Spieler mit einem Fernseher als Sichtgerät gegeneinander spielen konnten, die absoluten Urväter der Home-Video-Games. Richtige Tennissims wurden zuletzt auf dem vergrabenen, aber nicht vergessenen Commodore64 gesichtet. Seit diesen guten, alten Zeiten hat sich in Sachen



Grün ist die Hoffnung



Das Racket fest in beiden Händen – der Sieg naht

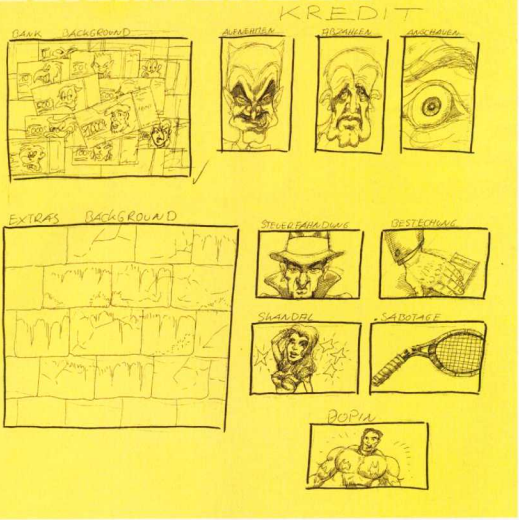


Der heiße Kampf im Court – hier hilft nur Clenbuterol

Stadt nicht nur ein Überleben in feindlichem Umland sichert, sondern auch dafür sorgt, daß Sie (hoffentlich) die entscheidenden Schläge ausführen können, um Nachbarstädte Ihrem Reich einzuverleiben. Während des Spielverlaufs haben Sie die Möglichkeit, Handel

FEATURE

Vor der Programmierung kommt die Zeichnung. Einige Entwürfe haben wir für Sie hier aufgelistet:



Rechnertechnik eine ganze Menge verändert. Multimediataugliche Maschinen mit fantastischen Grafik- und Soundmöglichkeiten lassen den Codern alle Türen offen. New Generation Software nutzte schon im Konzept und Entwurf des Games die Möglichkeiten der Rechner von heute und morgen aus.

Tennis World wird ein Spiel, bei dem Sie sich Ihre Lieblingsrolle und Position aussuchen können. Ob abgezockter Manager, ausgebuffter Trainer oder lautstarker Spieler (Pök PokÄÄh Pök PokOOh Pök PokUUh – Game Becker! So geht das doch, oder? Der Red..), Jobs aller Couleur stehen noch offen, um Ihnen das Feierabendvergnügen zu versüßen.

Sie müssen nur richtig wollen, um eines der sehenswerten Ziele des Spiels erreichen zu können. Je nachdem, in welcher Laune Sie gerade sind, können Sie sich auf den ersten Platz der Weltrangliste plecken, sich ein zu erreichendes finanzielles Ziel setzen (Der Herr mit den Augenbrauentoupets läßt grüßen! Der Red..) oder den Versuch unternehmen, überhaupt die meiste Kohle beiseite zu schaffen. Damit Ihr Wunsch nicht nur ein frommer Wille bleibt, werden Sie während des Spiels bestens unterrichtet. Grafisch bestens gestaltete Menuscreens unterrichten Sie stets über Ihren Platz in der Weltrangliste, sie es als Spieler, sei es als Finanzier. Fleißiges Training und geschickte Taktik lassen nicht nur Ihren Imagewert, sondern auch Ihr Bankkonto in schwindelnde Höhen klimmen.

Natürlich sind Sie während des Spielverlaufs dem ganz normalen Unbill des Supersportlerdaseins ausgesetzt. Haben Sie Pech, erwischt man Sie beim Doping (wie hieß doch gleich noch dieses Krabbe-Zeugs?), haben Sie noch mehr Pech, heften sich die Bluthunde der Steuerfahndung an Ihre Fersen. Natürlich sind Sabotage, Stuerhinterziehung, Bestechung und Doping nicht die einzigen Möglichkeiten, in diesem Game ganz nach vorn z kommen. Sie können es ja einmal mit hartem Training versuchen und kräftig Slices, Top Spins und Returns (oder wie diese Dinger auch alle heißen) üben. Auch mit Fleiß und Muskelkater können Sie es in der Weltrangliste weit nach oben bringen.

Trotz aller modernen Technik, auch mit Supergrafiken und HiFi-Sound hat dieses Spiel ein sympathisches Gimmick: Es hat seine Wurzeln nicht vergessen. Falls Sie einen Zugang zum Internet haben, können Sie mit einem Partner am Ende der Welt das gute, alte Ping-Pong-Spiel (Sie wissen schon, das aus der Steinzeit der Computerspiele) spielen.

Tennis World ist ein Game für die Rechner von heute. Konsequent für Windows 95 programmiert, glänzt es mit Stereosound, hochauflösenden HiColor-Grafiken und vielen Animationen. Für alle, die zum üblichen Bildschirmfußball eine Alternative suchen, bleibt nur eine Möglichkeit – mit Spannung das Release dieses neuen Games abwarten.

Compu Tronics

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	89,90
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 Auslieferungsschluß noch nicht verfügbar.

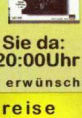
Außerdem führen wir PC Komplettsysteme und Peripherie. Fragen Sie nach unseren günstigen Tagespreisen!

Lieferung gegen Vorkasse: 7,00 DM Versandkostenanteil
Nachnahme: 10,00 DM + 5,00 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 20,00 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
Wing vs. Fighter*	79,90

Lösungshefte ab DM 15.- bei uns erhältlich!

Hier finden Sie uns!!

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

Ladenlokal:
CompuTronics
Bebritstraße 1-3
36179 Bebra

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

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

Der einzig Wahre.





Manager ist nicht gleich Manager!

SOFTWARE 2000

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

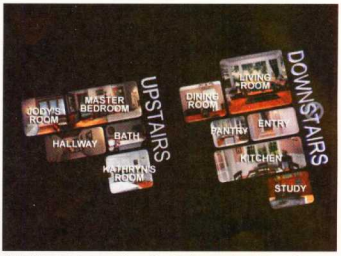
Tender Loving Care

Martin Mirbach bekommt schon wieder die Hauptrolle in einem interaktiven Spielfilm angeboten. Ob es diesmal wohl zu einem Kassenerfolg reichen wird?

So richtig ernst genommen wurde er eigentlich nie, der interaktive Spielfilm. Schon gar nicht von den meisten PC-Magazinen. Oder kennen Sie neben der PC Power noch ein anderes Games-Mag, das diesem Genre eine eigene Rubrik in der Review-Abteilung widmet? Dabei ist die endgültige Verbindung von PC und TV längst nicht mehr aufzuhalten, die Zeichen an der Wand seit langem klar zu erkennen. Auch wenn es letztendlich länger dauern wird, als eigentlich erwartet: Der PC der Zukunft wird in unseren Wohnzimmern stehen und über eine drahtlose Tastatur von der Game-Show zur Tagesschau zappen können. Bereits heute gibt es das Web-TV, IBM steht kurz vor der Entwicklung eines Geräts, mit dem man digitale TV-Signale auch auf seinem alten, analogen Fernseher wird empfangen können. Und wenn auch die Fortschritte beim interaktiven Spielfilm in diesem Tempo weitergehen, werden wohl nur die Hersteller von (dann überflüssigen) Spielkonsolen die Zukunft beklagen.

So könnte es gehen

Tender Loving Care ist einer der interaktiven Spielfilme, die die Entwicklung des Genres ganz entscheidend vorantreiben könnten. In diesem Sommer wird der Psycho-Thriller zeitgleich als Spielfilm in unseren Kinos anlaufen und als interaktive CD-ROM erscheinen. Beide Versionen werden zur Zeit als ein Projekt produziert, von einem Team und natürlich mit denselben Schauspielern. Und es sind bestimmt keine namenlosen Kreativen, die sich vor und hinter der Kamera um einen Meilenstein in der Synergie von Film und CD-ROM bemühen. Als Schauspieler konnten neben dem mehrfachen Filmpreis-Gewinner John Hurt mit Michael Esposito *(Fatal Skies)*, Beth Tergarden *(Dream On, Quantum Leap)* und Beth Tegarden *(The*



Auf dieser unkonventionellen Karte werden sich auch ungeübte Spieler sofort zurechtfinden

Alles beim Alten?

Trotz eines neuen Ansatzes bei der Verschmelzung von Spiel und Film, werden Sie sich einigen Situationen genauso nahern müssen, wie Sie es aus zahlreichen Adventures gewohnt sind:



Sie werden etwa die Räumlichkeiten eines Hauses durchsuchen müssen,...



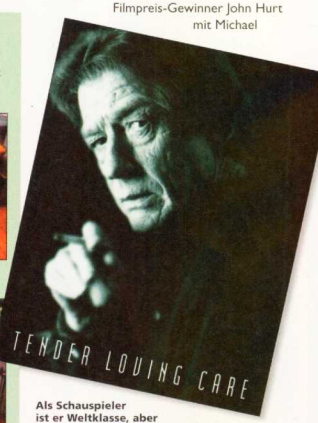
um auf dem Wohnzimmertisch ein bestimmtes Magazin zu finden



Darin finden Sie dann Infos für das Spiel, Infos über das Spiel stehen weiterhin in Ihrer PC Power



Denn so interessant dieses Interview mit dem Seelenklempner auch sein mag, irgendwie geht es doch an unserer Zielgruppe vorbei



Als Schauspieler ist er Weltklasse, aber würden Sie diesem Mann auch einen Gebrauchtwagen abkaufen?



No smint, no kiss – aber allein die Qualität der Videos könnte neue Maßstäbe setzen

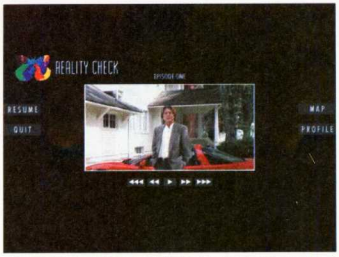


Horch, was kommt von draußen rein: Ob Sie sich über diesen blonden Besuch freuen werden?

Great Flydini) gleich drei vor allem in den USA sehr populäre Darsteller gewonnen werden.

Das Projekt basiert auf der literarischen Vorlage des Bestseller-Autoren Andrew Niedermann, dessen Romane weltweit bereits mehr als 60 Millionen mal verkauft wurden. Rob Landeros, Produzent und ehemaliger Mitbegründer von Trilobyte Software, wird Ihnen durch die Veröffentlichung von Spielen wie The 7th Guest und The 11th Hour bekannt sein. Als Regisseur und Drehbuchautor fungiert kein Geringerer als David Wheeler, dessen Werbespots für Diet Coke, Elizabeth Arden, Anais Anais, Jordache Jeans, Lancolm und viele weitere internationale Kunden um die Welt gingen. Aber hätten Sie auch gewußt, daß die von Wheeler für CBS inszenierten Dokumentarfilme den EMMY mehr als ein halbes Dutzend mal gewinnen konnten?

Es werden sich also ausschließlich erstklassige Zutaten im Debut-Gericht des neu gegründeten Labels Aftermath Media befinden. Bleibt nur zu hoffen, daß bei all dem Aufwand nicht vergessen wurde, ein wohlschmeckendes Rezept zu Grunde zu legen. Denn gerade mit dem Zusammenspiel der verschiedenen Elemente aus Film und Spiel gab es doch in der Vergangenheit des öfteren Probleme. Echte Interaktivität läßt sich eben weder in einem von Spielsequenzen unterbrochenen Filmepos, noch in einem mit zahlreichen Videos garnierten Adventure wirklich erreichen. Nur die ernst gemeinte Vereinnahmung des Spielers, der sich in einer fiktiven Umgebung voll mit "seiner"



Sie werden nicht darauf verzichten wollen, sich den ein oder anderen Film auf dem Videoplayer mehrmals anzusehen

Heldenfigur identifizieren kann, wäre in der Lage, dieses Problem zu lösen.

Mittendrin, nicht nur dabei

Tender Loving Care ist ein Psycho-Thriller über ein junges Paar, das seine einzige Tochter bei einem Verkehrsunfall verliert. Während Michael Overton sich mit diesem Schicksal abzufinden scheint, wird seine Frau Allison nicht mit der Situation fertig. In ihrem schweren Trauma steht für sie fest: Ihre Tochter Jody ist noch am Leben. Dr. Turner, Allisons Psychiater, empfiehlt Michael, eine Vollzeit-Therapeutin für seine Frau zu engagieren. Doch als diese in das Haus der Overtons einzieht, beginnen die Probleme vollends außer Kontrolle zu geraten. Statt Allison behutsam mit der Wahrheit zu konfrontieren, bestärkt die Therapeutin Michaels Frau in ihrem Irrglauben. Auch als sie merkt, daß sich Allisons Mann zu ihr hingezogen fühlt, nutzt sie die Situation eiskalt für sich aus.

Als Spieler stehen Sie also gleich vor zwei schweren Aufgaben. Zum einen müssen Sie feststellen, wie es zu dem schweren Unfall kam, wer die Therapeutin eigentlich ist und worin ihre geheimen Absichten bestehen. Dazu müssen Sie sich ohne Rücksicht im Leben der Overtons umsehen: Erforschen Sie deren Haus, durchsuchen Sie sämtliche Zimmer, lesen Sie die Tagebücher, kurz: Tun Sie alles, was nötig ist, um Licht in das Dunkel jener folgenschweren Unfallnacht zu bringen. Und zweitens: Meistern Sie den Konflikt zwischen Michael und der Therapeutin, ohne daß Allison, die ja zwischen allen Fronten steht, daran zerbricht. Dieses Geflecht aus Betrug, Geheimnissen und Besessenheit scheint auf einen katastrophalen Höhepunkt zuzulaufen, den nur Sie abwenden können.

Ab auf die Couch

Während des Spiels werden Sie ständig mit dem mysteriösen Dr. Turner konfrontiert, der Sie diversen psychologischen Tests unterzieht. Er wird Ihnen befremdende Fragen über all die Dinge stellen, die Sie bereits erkundet haben. Und Sie werden ihm mit Ihren Antworten ein psychologisches Profil vermitteln, das Verlauf und Ausgang der Handlung entscheidend beeinflussen kann. "Quid pro quo", wie schon Turners Kollege Hannibal Lecter zu sagen pflegte. Für den Spieler könnte Tender Loving Care viel mehr bieten, als lediglich einen weiteren interaktiven Spielfilm. Erstmals wird man sich auf der großen Leinwand mit der Situation und den beteiligten Personen vertraut machen können, um später einen eigenen Ansatz zur Lösung des verzwickten Problems zu suchen. Falls die Entwickler ihr ehrgeiziges Ziel in allen Aspekten verwirklichen konnten, steht uns der erste interaktive Spielfilm ins Haus, der diese Bezeichnung mit Fug und Recht verdient. Da können Sie sich auf was gefaßt machen.

Sim Ballermann

Agent Armstrong

Martin Mirbach freut sich auf ein gewaltiges Feuerwerk.

Wir schreiben das Jahr 1930. Spats Falconetti, der Big Boss, fungiert als der teuflische Kopf eines mächtigen Verbrechersyndikats, vor dem die Welt erzittert. Der ebenso eitle wie hinterhältige Gangster ist dafür bekannt, jeden Widersacher, und sei er auch noch so harmlos, ohne Erbarmen aus dem Weg zu räumen. Nur ein Mann scheint dazu in der Lage, den skrupellosen Gangster noch stoppen zu können: Agent Armstrong. Zusammen mit seiner Thompson Maschinenpistole verteidigt der smarte Agent für einen internationalen Geheimdienst das Gesetz. Ihm zur Seite steht die bildhübsche Agentin Tanya, die stets wichtige Informationen über die Aktivitäten des Syndikats für ihn bereit hält.

Das läßt hoffen

Ob der spektakuläre Spion und seine Partnerin aus Virgins demnächst erscheinenden Action-Adventure allerdings Erfolg haben werden, liegt nur an Ihnen. Denn Sie sind es schließlich, der die beiden durch 25 verschiedenen Level lenken muß. Dabei führt Sie der Weg durch ganz unterschiedliche Szenarien: Eiswüsten, tropische Dschungellandschaften, glühende Lavahöhlen, futuristische Industriegebiete und unter der Erdoberfläche versteckte Raketensilos warten ebenso auf Ihre Ankunft wie einige bisher noch nicht fertiggestellte Handlungsstätten. Ach ja: Schwimmen sollten Sie auch können, denn einige Einsätze werden Sie zwingen, in die Tiefen des Ozeans hinabzutauchen.

Die komplett im Art-Deco-Stil gehaltenen Grafiken des Spiels wurden sowohl mit 3-D-Grafikprogrammen, als auch per traditioneller Handzeichnung gestaltet. Von der hohen Qualität der Ergebnisse können Sie sich anhand der Screenshots bereits selbst ein Bild machen. Intro- und Zwischensequenzen werden in unterhaltsamen Full-Motion-Videos erzählt und versprechen, zusammen mit dem treibenden Soundtrack für die richtige Atmosphäre zu sorgen. Und das Schönste: Virgin verspricht, daß die Engine trotz zahlreicher Effekte wie Nebel, Rauch oder Halbtransparenzen mit konstanten 50 Frames laufen soll. Das würde tatsächlich eine ruckelfreie Shooting-Action ohne Kompromisse beim Anti-Aliasing bedeuten.

Bei all der Rasanz soll natürlich der Spielspaß nicht zu kurz kommen. Statt auf einen extrem hohen Schwierigkeitsgrad will Virgin daher von Anfang an auf eine hohe Langzeitmotivation setzen. In jedem Level gilt es, einen unterschiedlichen Auftrag zu erfüllen. So müssen im Wettlauf mit der Zeit andere Agenten befreit, geheime Pläne gestohlen oder Stützpunkte eingenommen werden. Dazu stehen dem Spieler diverse Waffen wie Handgranaten, Sprengstoff und Spezialgeschosse zur Verfügung. Natürlich gibt es auch verschiedene Geheimräume zu entdecken und an manchen Stellen im Spiel ist es sogar möglich, Verstärkung anzufordern.

Wann wird's endlich Sommer?

Es sieht also alles danach aus, daß uns in diesem Sommer ein echter Knaller unter den Actionspielen erwartet. An guten Ideen mangelt es jedenfalls nicht, und die einschlägigen Konsolenmagazine zeigten sich von der Preview-Version der zeitgleich erscheinenden Playstation-Variante ebenfalls begeistert. Vor meinem geistigen Auge ziehen jetzt schon die rücksichtslosen Grabenkämpfe in der Redaktion vorbei, wenn es um die Zuteilung der Review-Version gehen wird. Ob sich das Warten, die Vorfreude und unser Kampf um die Silberscheibe wirklich gelohnt haben, erfahren Sie vermutlich schon in unserer nächsten Ausgabe. Bis dahin können Sie sich ja bei der erneuten Sichtung sämtlicher James Bond-Streifen gewissenhaft auf die Rettung der zivilisierten Welt vorbereiten. P



So kann man enden! Und weiteres Röntgen erübrigt sich auch

Verbrecher aus der guten, alten Zeit

Den Froschmann hat's erwischt, da kennt Armstrong kein Pardon

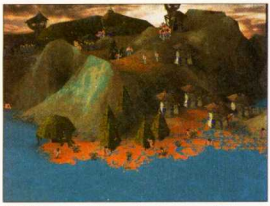
Populous – The third coming

Für die Neuauflage eines Kultspiels ist Frank Fischer sogar unter die Völkerkundler gegangen.

Ach, wie gut muß es doch den alten Göttern ergangen sein, als sie noch auf dem Olymp thronten, Götterspeise aßen und sich ein wenig um die Städte der Sterblichen stritten. Jeder Lateinschüler kennt die Geschichten vom Goldenen Zeitalter, und wenn die Sagen des Klassischen Altertums ausgepackt werden, kann Oma ihre Grimmschen Märchen gleich wieder einpacken. So mancher unwichtige kleine Menschling hat wohl schon irgendwann einmal im Laufe seines bescheidenen Lebens zu hoffen gewagt, göttliche Fähigkeiten zu haben und einmal richtig Schöpfer spielen zu dürfen.

Never change a winning team

Diese Hoffnung würde auf jeden Fall den riesigen Erfolg erklären, den Bullfrog vor etwa neun Jahren mit einem Spielchen namens Populous verbuchen konnte. Der



Wird einem der Weg nach oben verwehrt...

Spieler war kein geringerer als eine Gottheit, die für ihr niedliches kleines Völkchen zu sorgen hatte. Dazu standen einem diverse göttliche Zaubersprüche zur Verfügung, die allesamt mit Hilfe des göttlichen Grundnahrungsmittel Mana erzeugt werden können. Das Mana wiederum war von der Zahl der Anhängerschaft abhängig. Doch ein Gott kommt selten allein und so ließ die Konkurrenz nicht lange auf sich warten und machte einem das Leben schwer, indem sie ein anderes Menschenvolk unter ihren Schutz stellte und zum großen Gefecht blies. Unten keilten sich die Kleinen, während sich derweil die Großen mit Zaubereien gegenseitig zum Wahnsinn trieben. Ein bißchen Strategie, ein wenig Aufbau und jede Menge schweißtreibende Action waren gefragt und machten das Spiel über Nacht zum Riesenhit.



Wenn auf einem wird gebaut...



...man gerne ins Tal hinunterschaut



...hat man von Asbach noch nie was gehört

Kurze Zeit später brachte Bullfrog dann eine Neuauflage des alten Spielkonzeptes heraus und konnte noch einmal mit dem gleichen Konzept absahnen. Man behielt einfach die Stärken des Urprogrammes bei, fügte ein paar neue Elemente hinzu und bügelte ein paar Schwächen aus.

Aller guten Dinge sind drei

Auch mit Teil 3 der "Reihe" möchte Bullfrog an den gewohnten Erfolg anknüpfen. Eine Mischung aus Einsteiger-freundlichkeit und Komplexität, präsentiert in einem neuen grafischen Gewand lassen so manche Hoffnung aufkommen. Natürlich sind die bekannten Spielelemente, wie Wirbelstürme, Erdbeben und Seuchen wieder mit dabei. Neben diesen bekannten "Werkzeugen" sollen aber such unterschiedliche Bauwerke mit in die Strategien der Nachwuchsgötter einfließen.

Die verschiedenen Multiplayer-Modi gehören mittlerweile auch in diesem Genre zum Standart und sorgen nach dem Spielen der Einzelspieler-Missionen für zusätzlichen Spielspaß.

Zu erwarten ist Populous 3 jedoch erst am 19. September diesen Jahres. Dies ist zumindest der offizielle Veröffentlichungstermin, aber daß man bei Bullfrog hin und wieder auch ein wenig überzieht, sieht man ja an einem anderen Produkt aus dem Hause, auf das man weltweit schon seit Jahren sehnlichst wartet. Aber keine Bange – wir halten Sie auf jeden Fall auf dem Laufenden.

Psygnosis mal 15

Es war wie Weihnachten, als das Infopaket von Psygnosis auf Frank Fischers Schreibtisch landete.

Anläßlich der E3, der Electronic Entertainment Expo 97, plant allein Psygnosis die Vorstellung stattlicher 15 Titel. Genregrenzen scheint es für das Team kaum zu geben und so hat man von der



Psygnosis läßt es krachen.



Manx TT Superbike

historischen Flugsimulation über flotte 3-D-Actiontitel bis hin zu knackigen Fantasy-Adventures so ziemlich von jedem etwas in der Schublade. Zu einigen der 15 Titel liegen schon nähere Infos vor, die wir unseren Lesern selbstverständlich nicht vorenthalten wollen.

Freie Jagd!

Wer auf Flugsimulationen mit fetzigen Dogfights steht, wird sich sicher für *Freie Jagd!* interessieren. Simuliert werden die Luftkämpfe der Deutschen und Alliierten Geschwader in den Jahren 1939-1945. 70 historisch akkurate Missionen, vier Netzwerk-Modi für bis zu 8 Spielern und eine überdurchschnittlich hohe künstliche Intelligenz der Gegner sollen für Spannung über den Wolken sorgen. Leider ist Freie Jagd! kaum vor Frühjahr 98 zu erwarten.

Eher für friedfertige Menschen ist das Adventure **Rascal** gedacht, bei dem man als neunmalkluger, neugieriger Teenie per Zeitmaschine in verschiedene Epochen gerät. Aufwendige Levels mit Echtzeit-3-D-Grafik sollen neben den spielerischen Vorzügen auch genügend optische Reize bieten. Das Charakter Design übernahm, man höre und staune, Jim Henson's Creature Workshop, der seinerzeit vor allem durch die Muppet-Show von sich reden machte. Bis zum Winter diesen Jahres soll das Spiel in den Regalen stehen.

Ein wenig actionreicher geht es bei **Psybadek** zu, einem rasanten 3-D-Rennspiel, das nebenbei auch viele Plattform-Elemente



Die Segel sind gehißt – Psygnosis im Aufwind



Jagertee und Pistengaudi...wie im Skiurlaub



Nein...ich bin nicht Mario 64, sondern Rascal!

sowie Puzzles in sich birgt. Ob auf schrillen Hoverdecks, Skate- oder Snowboards – dieses Spiel dürfte die Generation der Skate-Kids bei Laune halten. Vor November '97 ist jedoch nicht mit diesem Spiel zu rechnen.

Profiteer ist eine Sciencefiction-Simulation, bei der man sich als Kampfpilot in den Weiten des Raumes einen Namen machen muß. 32 Missionen, viele Alien-Rassen und die Einbindung strategischer Elemente sollen das Spiel von den zahlreichen anderen Spielen dieses Genres abheben. An Multiplayer-Optionen wurde natürlich auch gedacht.

Für Wasserratten ist das Spiel **Overboard!** gedacht, bei dem man sich eingehend mit der Steuerung einer alten Galleone befassen darf. Auch wenn die ersten Infos ein wenig an Pirates! erinnern, soll das Spiel jede Menge Innovationen bereithalten. Ab Oktober diesen Jahres sollte man endlich in See stechen können.

Wer sich weniger auf hoher See und mehr in Spielhallen aufgehalten hat, dem wird der Name **Manx TT Superbike** sicherlich etwas sagen. Das Motorrad-Rennspiel stammt von Sega und ist die Adaption des Spielhallenerfolges. Neben der rasanten Grafik soll das Spiel vor allem durch seine Netzwerk–Unterstützung hervorstechen. Ab Sommer 97 soll der Gang in die Spielhalle überflüssig werden.

Ebenfalls um Boliden geht es bei **Newman Haas Racing**, das in enger Zusammenarbeit mit einem Top-Team der Indycar-Serie erstellt wird. Indycar-Freunde können ab Frühjahr '98 die ersten Runden drehen. Wer lieber hoch hinaus will, kann bei **G-police** ab Oktober seine Fähigkeiten am Steuerknüppel eines Polizeihubschraubers unter Beweis stellen. Ein neues 3-D-Engine und beeindruckende Filmsequenzen sollen den Flugi in oberste Verkaufsregionen heben.

Etwas phantastischer geht es dann im Fantasy–Universum von Michael Moorcrock zu. In der Rolle von **Elric** versucht man ab Winter 97 die, in einen Tiefschlaf gefallene Geliebte wiederzuerwecken. Elric klingt stark nach einem Action–Rollenspiel mit Adventureeinlagen – man darf gespannt sein.

Pazifik Admiral

Martin Mirbach träumt in seiner Badewanne von einer großen Karriere zur See.

Unter dem Arbeitstitel *Pacific General* entsteht zur Zeit der jüngste Titel der "Five Star Series" von SSI. Nicht zuletzt, da es bei der Marine keine Generäle gibt, wird Mindscape das Spiel hierzulande höchstwahrscheinlich unter der Bezeichnung Pazifik Admiral vertreiben. Zusammen mit *Imperialismus* und *Dark Omen* erwarten uns in diesem Herbst also insgesamt drei Strategiespiele des vor allem mit diesem Genre bekannt gewordenen Softwarehauses. Daß dabei die großen Hoffnungen auf dem SSI-Sproß ruhen, ist nur natürlich. Schließlich konnte kaum ein zweites Label mit deren Genre-Bestsellern konkurrieren. Aber ob es noch mal zu einem ähnlich großen Wurf wie dem allerersten General reichen wird, dessen Titel mal wieder nicht genannt werden darf?

Wer die Wahl hat...

Wie üblich, werden Sie sich auch diesmal zwischen Gut und Böse entscheiden müssen.

Auf bekannt hohem Niveau befindet sich jetzt schon die optische Präsentation

Wer sich nicht auf die Seite der Alliierten schlagen möchte, darf ebensogut unter japanischer Flagge dem Land der aufgehenden Sonne dienen. Schauplatz des Spiels ist der gesamte Pazifische Ozean und damit Teile der



Größere Einheiten werden auf mehreren Hexfeldern dargestellt

Kontinente Europa, Asien, Amerika und Afrika. Mittels eines eingebauten Schlachten-Generators soll der Spieler auch in kreativer Hinsicht voll auf seine Kosten kommen und in die Lage versetzt werden, sich eigene Einsätze maßzuschneidern. Wer diese selbst erstellten Karten nicht allein durchspielen möchte, kann sie mittels der neuen Multiplayer-Funktion bei direkter Verbindung auch seinem Kumpel als festen Spielbestandteil unterjubeln. Um



Sie werden sowohl zu Wasser als auch zu Lande kämpfen müssen

ständigen Überraschungsangriffen dürfen wir uns also auf so manchen Nervenkitzel gefaßt machen. Und damit man nicht den Überblick verliert, finden sich in einem ausführlichen Glossar alle wichtigen Angaben über die jeweils involvierten Einheiten.

Schnieke wie immer

Auf bekannt hohem Niveau befindet sich jetzt schon die optische Präsentation von Pazifik



War die Auswahl eines Szenarios je schöner?

anschließend mit wundersamer spielerischer Überlegenheit zu glänzen...

Wer sich nicht mit Kinkerlitzchen abgeben möchte, kann auch direkt in eine der beiden großen Kampagnen des Spiels einsteigen. Bei den hierin implementierten Missionen liegt der Schwerpunkt auf Abwechslung und neuen Herausforderungen. Wer also gerade bei einem Einsatz zu Wasser erfolgreich war, kann sich darauf einstellen, anschließend auf dem Festland sein Können unter Beweis stellen zu dürfen. Um dabei möglichst realistische Bedingungen zu wahren nehmen auch unterschiedliche Wind- und Wetterbedingungen auf den Spielverlauf Einfluß. Besonders bei den Nachteinsätzen mit



Der Schlachten-Generator wirkt modern und übersichtlich

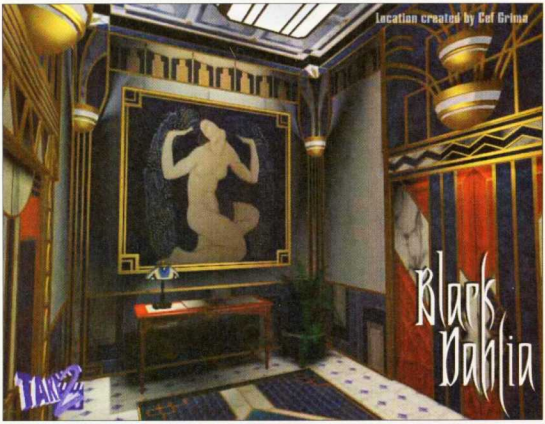


Natürlich können Sie sich für eine Seite entscheiden

General. Neben ebenso schmucken wie stimmungsvollen Videos sind es einmal mehr die edlen Grafiken, die schon in der Preview-Version zu gefallen wußten. Ganz wichtig: Damit nicht nur die Schönheit, sondern vor allem auch die Übersichtlichkeit gewahrt wird, werden größere Einheiten über mehrere der bekannten Hexfelder dargestellt. Steuerung und Sound lassen bisher ebenfalls keine Schnitzer erkennen, womit man fast schon das Fazit ziehen dürfte, daß eine spontan einsetzende Vorfreude bei Freizeitstrategen nicht ganz unbegründet ist. Um auch später eventuell aufkommenden Frust zu vermeiden, wird übrigens auch noch eine neues High-Score-System entwickelt, das sich den jeweiligen Schwierigkeitsstufen im Spiel anpaßt. Womit zu der derzeit vorliegenden Version eigentlich alles gesagt wäre. Ob Sie allerdings noch vor den Sommerferien mit einem ausführlichen Review rechnen können, steht bislang noch in den Sternen.

Black Dahlia

Markus Brodrick begibt sich auf eine Zeitreise in das düsterste Kapitel dieses Jahrhunderts.



Aufwendig gestaltet und furchterregend – Black Dahlia



Welche Geheimnisse verbergen sich hinter diesem unscheinbar aussehenden Schreibtisch?



Der Eingang in ein finsteres Abenteuer – atemlose Spannung garantiert

Nichts ist so spannend, wie dabei zugucken zu dürfen, wenn neue Spielproduktionen entstehen, neue Games auf den Markt kommen und, womöglich noch weit vor dem offiziellen Release, einen neuen Titel anzuspielen. So auch in diesem Fall. Take 2, das Team von Ripper, meldet sich mit einer neuen Produktion zurück. Nachdem das Horror-Adventure zwar nicht unbedingt der Titel war, der für Menschen mit schwachen Nerven geschaffen war, dennoch aber eine breite Fangemeinde fand, werfen wir nun einen langen, gespannten Blick auf die Neuproduktion mit dem vielversprechenden Namen Black Dahlia.

Finstere Alpträume – jetzt Realität?

Schon auf den ersten Blick läßt ein Titel wie Black Dahlia vermuten, daß die Story den Spieler in düstere Abgründe führen wird. Der Gedanke an eine schwarze Blume ist dunkel, diese Blütenfarbe findet sich vornehmlich in der Begleitung von Beerdigungen und anderen Trauerfällen.

Anm. des Chefbeerdigers: Da kennt sich vor allem Thomas, unser kleiner Grufti, aus.

Take 2 ermöglicht den Spielern, in der Zeit zurückzureisen. Angekommen im Jahr 1941, nimmt nicht nur das düsterste Kapitel des 20. Jahrhunderts, wahrscheinlich das Entsetzlichste der Menschheitsgeschichte, seinen Lauf in ein sich fulminant entwickelndes Bild des Schreckens. Im Zuge dieser unheiligen Zeit findet sich nicht nur eine bemerkenswerte Anhäufung von irren und irregeleiteten

Die dokumentierten Ereignisse lassen den Spieler nicht mehr los

Charakteren, auch die Verbrechen dieses Jahrzehnts zeigen eine bis dahin nicht oft gesehene, manchmal beinahe faszinierende Grausamkeit.

Die Geschichte des Titels Black Dahlia spielt im amerikanischen Cleveland. Dort erleben die Bürger nicht nur den Krieg mit dem fernen Deutschland. Die furchtbaren Schrecken der perversen Herrschaft der Drahtzieher des Naziregimes werden auch jenseits des Atlantiks zu einem sehr ernsten Thema. Zu Anfang des zweiten Weltkrieges ist es nicht abzusehen, daß das Siegesglück der Wehrmacht abreißen könnte. Sollte das Unglück seinen vollen Lauf nehmen, ist es nicht auszuschließen, daß Amerika einem direkten Angriff Nazideutschlands Paroli bieten muß.

Zur gleichen Zeit findet eine rätselhafte Serie von Morden statt, die die Ruhe der Bürger empfindlich erschüttert. Ein offenbar wahnsinniger Killer wird zum ersten wirklichen Serienmörder der Vereinigten Staaten. Seine Opfer stammen bevorzugt aus dem Umland Clevelands, der Irre läßt an den Tatorten furchtbar verstümmelte Leichen zurück. Trotzdem er von den besten Kriminalisten des Landes gejagt wird, gelingen dem Kriminellen weitere Untaten. Bald spricht die Presse nur noch von dem Torso-Mörder oder nennt ihn den wahnsinnigen Schlächter von Kingsbury Run. Derartig aus dem gewohnten, geruhsamen und friedlichen Leben gerissen, drängt sich den Bürgern des Landes der Gedanke auf, daß die Mörder im eigenen Lande gemeinsam mit den Nazi-Schlächtern in der alten Welt eine mystische, okkulte Prophezeiung erfüllen. Schwarze Magie wird hinter den Zeichen und Vorgängen der Zeit verstanden, in der Bevölkerung breitet sich

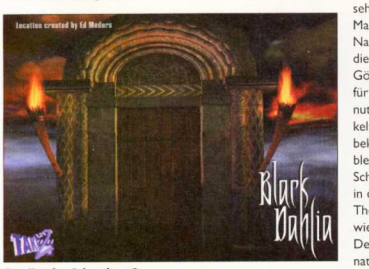
Weltuntergangsstimmung aus.

Black Dahlia versetzt Sie in die Perspektive des Ermittlers Jim Pearson. Jener ist Polizist der neuformierten Sonderermittlungseinheit, aus der später das CIA hervorgehen soll. Ihr Aufgabengebiet ist weitverzweigt. Ihre Mission ist es, Sorge zu tragen, daß die wichtigsten Probleme der Nation unter Kontrolle gebracht werden können. Ihr Kampf geht nicht nur gegen die subversiven Elemente des eigenen Volkes, auch Nazispione, die zu jener Zeit überall vermutet werden, sollen von Ihnen enttarnt und unschädlich gemacht werden.

Black Dahlia verspricht eines der Adventures zu sein, deren Genrebezeichnung mit gutem Gewissen wörtlich genommen werden kann. Die Stimmung des Spiels ist nicht nur im Bild düster, die Story bringt hervorragend die Katastrophenstimmung und Furcht an den Spieler, die zu Beginn des zweiten Weltkrieges unter den Menschen geherrscht haben müssen. Black Dahlia fesselt den Spieler nicht nur durch die atemberaubend beängstigende Story. Für dieses Game betrieben die Entwickler aus dem Take 2-Team akribische Recherche und trugen die bizarrsten der historischen Daten aus den beginnenden 40er Jahren zusammen. Durch diese, wenn auch makabre Realitätsnähe füllen sich die ansonsten oft leeren Charaktere des Spiels mit einem beängstigenden Leben. Die dokumentierten, im Spiel dargestellten Ereignisse lassen Sie nicht mehr los, fast stellt sich dieselbe Stimmung wie zur Realzeit ein. Letztendlich hängt ein gutes Stück des Schicksals der Menschheitsgeschichte von der fundierten Ermittlungsarbeit unterbezahlter Unteragenten ab. Dem Spieler wird nicht viel Phantasie abverlangt, um sich vorstellen zu können, daß die finstersten Alpträume, die Menschen jemals erleiden mußten, mit Leichtigkeit zur grauenhaften Realität gelangen könnten.



Den Bildern dieses Games ist Akribie und Liebe zum Detail anzumerken, auch bei einem Bildnis unseres Chefredakteurs

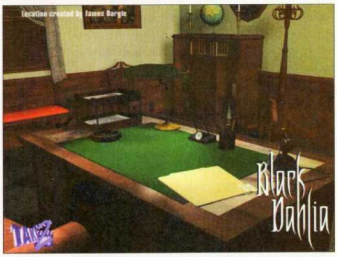


Das Tor des Schreckens?

Vergangenheit – heute aktuell

Black Dahlia greift heiße Themen auf. Okkultes Geschehen und schwarze Magie sind, ehrlich gestanden, auch für Menschen, die keinerlei Verbindung zu Aberglauben haben, Themen, die die Nackenhaare aufstellt und ein äußerst unwohles Gefühl hervorruft. Während des Dritten Reiches wurden in Deutschland okkulte Vorgänge zu einem Teil der Staatsrituale. Angefangen mit nächtlichen Fackelzügen bis zu der reichlichen Verwendung der Sagen und Zeichen der germanische Kultur, verstanden es die abartigen, leider sehr geschickten Machthaber der Nazizeit meisterhaft, die Legenden- und Götterwelt alter Zeit für ihre Zwecke zu nutzen. Das schon aus keltischer Zeit bekannte Hakenkreuz bleibt bis heute als Insignie des Schreckensreiches bekannt. Gerade in der heutigen Zeit wird diese Thematik auf ein Neues brisant, wieder gehen – nicht nur in Deutschland – rechte und nationalsozialistische Bewegungen mit einer bemerkenswerten Zunahme und Beachtung schwarzer Magie und dem Glauben an böse Mächte einher.

Take 2 hatte also mit dieser Thematik anscheinend den richtigen Riecher für Geschehnisse, die heute so aktuell und beängstigend sind wie in der Vergangenheit. Allerdings kann es gut sein, daß man hierzulande nur eine Cut-Version des Spiels zu sehen bekommt – bekanntlich wurden bereits Computerspiele indiziert oder beschlagnahmt, in denen Symbole der Nazizeit zu sehen waren. Deshalb ist es möglich, daß man die Story für den deutschen Markt umgeschrieben wird. Wäre ja nicht zum ersten Mal der Fall...



Um dieses Abenteuer zu einem Abschluß zu bringen, müssen Sie sorgfältig ermitteln

Superlativen

Black Dahlia bietet die besten Voraussetzungen, ein erfolgreiches Spiel werden zu können. Die Realitätsnähe dieses Titels kommt nicht von ungefähr. Die Personen werden von Schauspielern dargestellt, durch das Spiel begleiten Sie mehr als drei Stunden atemloser Videosequenzen. Um dieses Game zu einem Abschluß zu bringen, müssen Sie 60 detailliert und sorgfältig gestaltete Locations ergründen und 75 interaktive Puzzles lösen.

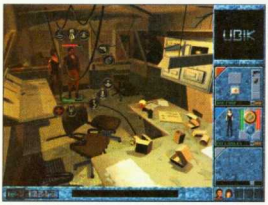
Die Programmierer von Take 2 haben sich keine leicht zu erfüllende Aufgabe gestellt. Mit neuesten Technologien, unter Ausnützung der vollen Leistungsfähigkeit einer modernen Multimedia-Maschine soll Black Dahlia zum Adventure der Superlative werden. Ob es gelingt, werden wir Ihnen garantiert sagen. Falls Sie bis dahin nicht mehr abwarten können, finden Sie weitere Informationen zu diesem neuen Spiel unter folgender Internet-Adresse: ***www.bdahlia.com***

Cryo dreht auf

Martin Mirbach hat sich zeigen lassen, mit welchen Titeln Cryo uns den Rest des Jahres versüßen will. Und er ist sogar bereit, das süße Geheimnis mit Ihnen zu teilen.

Besonders wenn man an die frühen Jahre des 1992 in Paris gegründeten Softwarehauses Cryo denkt, sind es nicht immer nur gute Erinnerungen, die in einem hochschwappen. Natürlich, Spiele wie *Dune*, *Dragon Lore I* oder *Mega Race* wurden international bekannt und haben schnell eine große Fangemeinde um sich geschart. Besonders aber einige der für Mindscape produzierten Titel konnten weitaus weniger überzeugen. Trotzdem ist Cryo in den fünf Jahren seines Bestehens kontinuierlich gewachsen und beschäftigt mittlerweile mehr als 150 Mitarbeiter weltweit. Eine wirklich starke Marktposition konnte sich das Unternehmen allerdings bisher nur im heimischen Frankreich erarbeiten, wo auch das jüngst erschienene und bei uns viel geschmähte *Versailles* mehrere Wochen auf Platz 1 der Spielecharts rangierte. Kein Wunder, daß das Spiel in mehr als zehn Sprachen, von Koreanisch bis Polnisch, übersetzt wurde.

Um auch die internationalen Aktivitäten zu stärken, wurden nun mehrere Kooperationsverträge geschlossen: zum einen mit namhaften französischen Filmgesellschaften und Werbeagenturen, zum anderen aber auch mit weltbekannten Firmen wie Dark Horse, dem viertgrößten Comic-Verlag der USA. Cryo-Spiele erscheinen für den MacIntosh, verschiedene Konsolen und natürlich für den PC. Hier fällt der Startschuß für den Rest des Jahres 1997 (voraussichtlich) im Mai mit *Intervention*.



Unaufgeräumt? Klaus wäre froh, wenn sein Büro so aussähe wie dies in *UBIK*

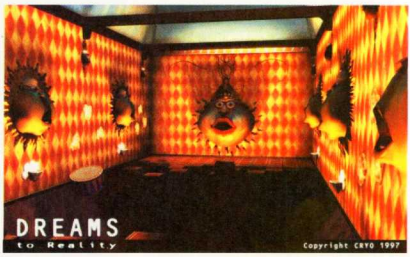


Etwas mehr Action geht aus dieser *UBIK*-Sequenz hervor

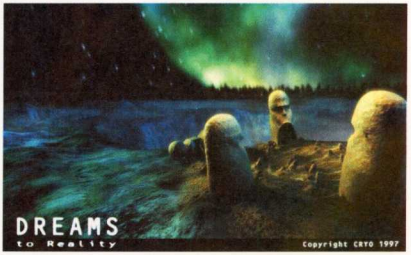
Wie im Himmel, so auch auf Erden

Bei diesem Strategiespiel läßt der deutsche Untertitel *Die Hand Gottes* nur erahnen, was bei der US-Version ganz deutlich ausgesprochen wird: *The God Simulation* heißt es da, und der Name ist Programm. Auch die offensichtliche Rücksichtnahme aufs empfindliche deutsche Gemüt in Glaubensfragen kann letztendlich nichts daran ändern, daß Intervention den Spieler nicht nach Reichtum und Gold, sondern nur nach Verehrung streben läßt. Wie im Buche Genesis gilt es, ein Universum zu erschaffen, Planeten mit blühenden Landschaften zu versehen (was noch nicht mal unserem Kanzler gelungen ist) und diese schließlich mit Kreaturen zu bevölkern. Als Spieler werden Sie alles nach Ihrem eigenen Willen formen können und noch mehr: Stoppen Sie die Pest oder lassen Sie sie ausbrechen. Geben Sie Ihrem Volk Nahrung oder lassen Sie es hungern. Aber was immer Sie auch tun, oberstes Ziel bleibt stets, als höchstes Wesen akzeptiert zu werden.

Intervention wird neben vorgerenderten 3-D-Vollbildgrafiken und Animationen auch die Möglichkeit bieten, Universen und Welten in 2-D oder in isometrischer 3-D-Perspektive betrachten zu können. So richtig Spaß wird das Spiel aber wohl erst im Multiplayer-Modus machen, für den es auch in erster Linie ausgelegt ist. Bis zu 16 Spieler können im lokalen Netzwerk ihre Kräfte messen, im Internet werden wahrscheinlich 100 junge Götter gegeneinander antreten dürfen. Egal, gegen wie viele Allmächtige Sie auch antreten und ganz gleich, wie stark Ihre Streitmacht auch sein wird, Teile Ihrer Armee sollten Sie sicherheitshalber für den Teufel aufheben. Er wird nur darauf warten, Ihre Fehler gnadenlos auszunutzen. Es ist eben hart, ein Gott zu sein.



In *Dreams* sehen die Tapeten nicht nur häßlich aus, sie benehmen sich auch so

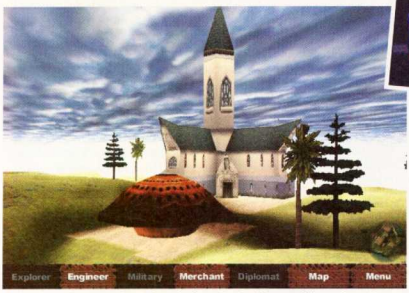


Ebenfalls aus *Dreams* stammt diese unheimliche Stonehenge-Variation

Politisch nicht korrekt

Nur einen Monat später soll es mit *Das 3. Millennium* weitergehen. Wie die Welt im Jahre 2000 aussehen wird, ahnen wir bereits: Bürgerkriege, Straßengangs und Militärdiktaturen werden das Nachrichtenbild des frühen 21. Jahrhunderts prägen. Aber was ist mit dem Jahre 2500? In Das 3. Millennium werden Sie herausgefordert, eine sehr verzweifelte Welt innerhalb von 500 Jahren wieder auf den rechten Weg zu führen. Extra für diese große Aufgabe wurde die komplette Weltkarte bis auf 50 Quadratkilometer genau kartographiert und dem Spieler als Arbeitsgrundlage zur Verfügung gestellt. Die Belfast bis zu einem für Coca Cola werbenden Mao Tse Tung. Ob Wirtschaft, Gesellschaft, Umwelt oder Wissenschaft, kein Aspekt des Lebens wurde ausgelassen, eine neu entwickelte Simulationsengine reagiert auf die Aktionen des Spielers und generiert eine unendliche Anzahl neuer 3-D-Echtzeit-Figuren. Hoffentlich werden Ihnen dargestellten Gesellschaftsstrukturen basieren ausnahmslos auf aktuellen Volkszählungen, sozioökonomischen und ökologischen Prognosen. Sie sehen, man hat sich sehr viel Mühe gegeben bei der Entwicklung des Spiels, politisch korrekt geht es deshalb jedoch noch lange nicht zu.

Ständig wird das Spiel von satirischen und provozierenden Fernsehnachrichten und Werbeeinblendungen begleitet. Ein ganzes Archiv solcher Video-Einblendungen wurde mit sichtbarem Spaß an der Sache zusammengestellt, von blutigen Schlachten in den Straßen der nordirischen Hauptstadt bei so viel optischer Ablenkung fünf Jahrhunderte reichen, um Ihren Planeten zur Vereinigung und zum Weltfrieden zu führen...



Besonders die rasende Wolkendecke trägt in *Riverworld* zur abstrakten Atmosphäre bei



Erst mal nur für die Playstation erhältlich sein wird ein Titel namens *Hardboiled*. Aber man weiß ja nie...



Andreas blättert in seinem Lieblingsmag.

Ein langer, ruhiger Fluß

Ebenfalls für den Juni ist der Release von *Riverworld* geplant. Im Gegensatz zu Pedro Almodóvar scheint man bei Cryo der Meinung zu sein, daß nicht nur das Leben ein langer, ruhiger Fluß ist, sondern auch der Tod, oder wie immer man die Zeit nach unserem Ableben auch nennen will. Für Riverworld hat man sich diesen Lebensabschnitt (?) etwa so vorgestellt: Nach seinem Ableben wird der Mensch, wie ca. acht Milliarden andere vor ihm, auf einem riesigen, erdähnlichen Planeten wiedergeboren, der von einem endlos langen Fluß durchkreuzt wird. Ihre Aufgabe besteht darin, herauszufinden, wo Sie eigentlich sind, wer diese geheimnisvolle Welt erschaffen hat und warum. Dazu ist es natürlich nötig, sich zunächst ein eigenes, kleines Imperium aufzubauen. Finden Sie andere Menschen, die bereit sind, für Sie zu arbeiten. Unterwerfen Sie zunächst eine überschaubare Region der geheimnisvollen Welt und bauen Sie Ihr Reich im Laufe des Spiels immer weiter aus.

Erst wenn Sie es geschafft haben, den schwarzen Turm zu finden, der Riverworld mit Energie versorgt, können Sie den dort versteckten Computer umprogrammieren und das Land verlassen. Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Sie müssen sämtliche Gruppen aller Regionen und Zeitalter sowie deren Anführer für sich eingespannt und alle Ressourcen erschöpft haben, bevor Sie auf ein erfolgreiches Ende hoffen dürfen. Aber besonders so charismatische Anführer eigener Gruppen wie Christoph Columbus, Albert Einstein, Winston Churchill, Marco Polo, Alexander der Große und viele andere werden gar nicht einsehen, warum sie für Sie arbeiten sollen. Wie dem auch sei, sterben können Sie immerhin nicht. Sollten Sie sich einem der Anführer geschlagen geben müssen, finden Sie sich eben in einem anderen Territorium von Riverworld wieder und fangen von vorn an.

Interessant an Riverworld ist aber nicht nur die auf einem Roman von Philip José Farmer basierende Geschichte, die in vier verschiedene Level mit jeweils 20 Territorien in elf Zeitaltern umstrukturiert wurde, sondern auch die Technik. Um den Spieler im Gegensatz zu anderen Strategiespielen tiefer ins Geschehen einzubinden, ist es möglich die Perspektive zu wechseln. Neben der üblichen 2-D-Ansicht, die aus Gründen der Übersichtlichkeit jederzeit abrufbar bleibt, steht auch eine Ich-Perspektive in Echtzeit zur Verfügung. So soll man tatsächlich das Gefühl bekommen, mitten im Leben zu stehen, wenn man etwa mit anderen Spielfiguren spricht. Machen Sie sich also heute schon auf ein interessantes Leben nach dem Tode gefaßt!

Brutale Träume

Zu einem noch nicht näher spezifizierten Zeitraum im dritten Quartal will Cryo dann mit *Dreams* ein neuartiges Actionspiel ins sprichwörtliche Rennen schicken. Die Welt dieses Spiels besteht aus mehreren übereinander gelagerten Ebenen, die auf geheimnisvolle Weise miteinander verbunden sind. Hier gibt es über 100 Locations, bevölkert mit seltsamen Kreaturen und gefährlichen Monstern. Von dieser Welt träumt der Spieler, bis er schließlich erwacht und sich in ihr wiederfindet. Oder geschieht dies alles doch noch im Traum?

Dreams wird als Actionspiel mit einigen Adventure-Elementen an den Start gehen. Um herauszufinden, wo man sich befindet, kann man einerseits mit den anderen Bewohnern der Spielumgebung in den Dialog treten und verschiedene Rätsel lösen, sich aber andererseits ebensogut ausschließlich

Das Omni 3D-Projekt

Zum ersten Mal einer staunenden Öffentlichkeit präsentiert wurde das von Cryo entwickelte und exklusiv verwendete Omni 3D-Verfahren der Spielewelt in *Versailles*. Diese Technik ermöglicht die Gestaltung einer dreidimensionalen Umgebung mit voller 360°-Perspektive in sehr guter Farbqualität und Echtzeit. So wurde es etwa möglich Objekte überall zu verstecken, auch in animierten Objekten. Zusätzlich hat Cryo nun ein neues Animationsverfahren entwickelt, das *Omnitech* getauft wurde und bei späteren Lokalisierungen der Produkte eine lippensynchrone Sprachausgabe in jeder Sprache ermöglichen soll. Was in Kurzform wie folgt funktioniert:



Zunächst werden alle Figuren des Spiels wie gehabt gezeichnet, als Polygongerüst erstellt und mit Texturen überzogen



Dann wird die Mund und Kinnpartie entfernt. Sie kann verändert und später wieder nahtlos eingefügt werden

auf Action und Kampf konzentrieren. Natürlich ist als dritter Weg auch eine Kombination der beiden Varianten denkbar, wobei es bei allen Vorgehensweisen möglich sein wird, das Spiel erfolgreich zu beenden. Es wird viele Abenteuer in den unterschiedlichsten Locations geben, mehr als zwei Waffen werden Sie allerdings zu keiner Zeit mit sich führen. Mitunter kann also auch die Flucht einen Schritt in die richtige Richtung bedeuten. Es sieht ganz so aus, als müßte man sich bei Dreams von einigen alten Spielgewohnheiten verabschieden.



Nicht immer haben die einzelnen Grüppchen der Riverworld Lust, für Sie zu arbeiten

Zwei Adventures zum Schluß

Den Schlußpunkt dieses Artikels und für Cryo den Ausklang des Jahres 1997 bilden zwei Titel aus dem Adventure-Genre. Zum einen hat man sich die Rechte an einer Story von Philip K. Dick gesichert, der schon die Vorlagen zu *Blade Runner* und *Total Recall* lieferte, und ist zur Zeit eifrig dabei, sie in einem strategischen Action-Adventure umzusetzen. *UBIK* spielt im New York des Jahres 2019. Als Spieler führen Sie eine eigene schlagkräftige Truppe in einen erbarmungslosen Krieg gegen Megafirmen, Cryonics und Weltraumkolonien. Neben dem Einsatz von Feuerwaffen und Sprengstoff stehen vor allem die Spionage und das Erlangen wichtiger Informationen auf dem Fahrplan. Mehr dazu im Herbst.

Ebenfalls noch keine näheren Eimzelheiten sind zu *Pharao* bekannt. Außer, daß dieses historische Adventure im antiken Ägypten spielt und von den Programmierern und Spieldesignern von Versailles realisiert wird, läßt Cryo noch nichts nach außen dringen. Verständlich, momentan hat man wirklich alle Hände voll zu tun. Denn wenn Sie glauben, daß die hier vorgestellten Titel alles sind, was Cryo momentan in der Mache hat, dann irren Sie sich gewaltig. Neben den hier besprochenen Eigenveröffentlichungen befinden sich nämlich auch Auftragsarbeiten für andere Publisher in der Pipeline. So wird in *Fashion* für BMG die Glitzerwelt der Modelszene ausgeleuchtet. Zu *Planet der Affen* für Fox Interactive braucht es wohl keine Erklärungen. Aus dem Filmhit *Poltergeist* wird für MGM ein packendes 3-D-Echtzeit-Action-Adventure gemacht. *Aeon Flux* für Viacom basiert auf der MTV-Zeichentrickserie von Peter Chung. *Die Besucher* für Gaumont Interactive basiert ebenfalls auf dem Film und wird zum Adventure gemacht. Und als virtuelles Internet-Spiel wird *Deuxieme Monde* für den französischen Canal plus realisiert. Über all diese Spiele werden wir Sie selbstverständlich auf dem Laufenden halten.



In *Intervention* sollten auch Sie das Universum ständig fest im Blick behalten

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Martin Mirbach sieht eine fabelhafte Transformation voraus.

Echtzeit-Strategiespiele stehen hoch im Kurs. Nicht nur bei uns in Deutschland. Unter anderem daran mag es gelegen haben, daß *Warcraft II* ein großer Kassenschlager wurde. Denn von den Möglichkeiten des Spiels haben sich eingefleischte Genre-Kenner nie sehr überwältigt gezeigt. Aber da Erfolge gut sind, Diversifizierungen besser und ein *corporate design* das Höchste, hat man sich bei Sierra entschlossen, die Story von Warcraft noch etwas weiter zu spinnen. Wo Warcraft aufhört, beginnt *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*. Und wie der Titel bereits verrät, handelt es sich dabei nicht um ein Strategiespiel.



Kollege Brodrick samt Schoßhund beim Spaziergang in seiner Lieblings-Eiswüste



Und hier eine Szene von unserer letzten Redaktionskonferenz. So was gehört bei uns zum Alltag...

Hallo, Freunde!

So trifft man also alte Bekannte in einer vertrauten Umgebung und einem ungewohnten Genre wieder. Der Spieler kehrt zurück nach Azeroth, wo er die Rolle des jungen Orcs Thrall übernimmt. Von Menschen als Sklave großgezogen, muß sich Orc aus seiner Situation befreien, seine Wurzeln suchen und zu seiner Horde zurückkehren. Das ultimative Spielziel besteht schließlich darin, die Horden der Orcs wieder zu vereinigen und zur Herrschaft über die Menschen zu führen. Erstmals ist es also möglich, das Warcraft-Universum nicht nur aus dem Blickwinkel der Menschen zu betrachten. Dazu Allen Adham, Gründer und Präsident des Entwicklers Blizzard Entertainment: "Wir wollten uns auf all die Elemente besinnen, die ein Adventure groß machen: eine komplexe Story, Interaktion mit anderen Spielfiguren und eine Menge zu entdecken."

An mehr als 60 Locations in sieben Regionen von Azeroth wird der Spieler Bekanntschaft mit 70, zum Teil aus der Serie bekannten, Gesichtern machen. Und somit einiges lernen über die Geschichte und das Weltbild der Orcs. Für den technischen Rahmen sollen unter anderem hervorragende Animationen sorgen, an denen über 50 Designer gearbeitet haben. Und, zumindest in der Originalversion, die Sprecher: Unter anderem werden dort Clancy Brown (aus *Highlander*) und Tony Jay (Disneys *Glöckner von Notre Dame*) für die Intonation sorgen. Bleibt zu hoffen, daß auch bei der deutschen Lokalisierung nicht an der Synchronisation gespart werden wird. Und, daß das Gameplay hält, was die Vorabinformationen versprechen. Aber für unterhaltsames Gameplay ist Blizzard ja spätestens seit *Diablo* in aller Welt bekannt.



Es geht noch weiter...

Wenn alles klappt, soll dieses Warcraft Adventure den Hintergrund zu weiteren Titeln aus verschiedenen Genres bieten. Doch zunächst wird es noch eine Neuerscheinung geben, die auf der Engine von Warcraft II aufbaut. Mit *Starcraft* kommt voraussichtlich im Herbst ein Strategiespiel, bei dem man sich als Anführer der Terrans, Protoss oder Zerg durch 30 Missionen taktieren muß. Mit jeder Mission soll sich ein weiter Teil der "epischen Storyline" entfalten, und dem Spieler das Geschehen aus der Perspektive aller drei Spezies nahebringen. Geplant sind außerdem ein komfortabler Editor, Multiplayer-Modus für bis zu acht Spieler und volle Battle.net.-Unterstützung. Sobald tiefergehende Infos in unserer Redaktion eintreffen, erwartet Sie selbstverständlich auch zu diesem Titel das gewohnte Preview.

Hintergründig

Schritt für Schritt wird derzeit letzte Hand an die stimmungsvollen und detailreichen Hintergründe des *Warcraft Adventures* gelegt. Was im einzelnen ungefähr so aussieht:



Am Anfang steht das leere Blatt. Aber wir wollten Ihnen doch lieber die erste Schwarzweiß-Skizze zeigen



Hier kommt schon etwas Farbe ins Spiel, aber noch sieht die Szene aus wie ein Aquarell



Fertig! Neben allen Details haben die Designer auch Thrall, die Hauptfigur, in Szene gesetzt

Dark Reign

Und sie schießen weiter wie Pilze aus dem Boden. Marco Gremmel wirft einen ersten Blick auf einen weiteren potentiellen Strategie-Hammer, dessen neue Optionen alles Dagewesene in den Schatten stellen sollen.



Die Multifunktionsleiste auf der rechten Seite informiert Sie über alles Wissenswerte



Die Einheiten sind überaus detailliert gestaltet worden

Alles begann mit einer neuen Engine, für die sich die die Firma Australis (aus ebendiesem, gleich klingenden Land stammend) verantwortlich zeichnet. Durch diese sollte dem Strategiesektor eine ganz neue Dimension verliehen werden. Actitivision kaufte die Engine und kündigte schon bald das Spiel *Offworld* an, das sich nur an die fanatischen Strategiker unter den Computerspielern richten sollte. Die Planungen enthielten eine komplexe Handlung, viele unterschiedliche Parteien, unterschiedliche Rohstoffe und unendlich viele Optionen.

Dark Reign ist der potentieller Meilenstein in Sachen Echtzeit-Strategie. Bald die Nummer eins?

Schon bald merkte man aber, daß weder das Budget noch der Zeitplan es zuließen, ein derart komplexes Vorhaben in die Tat umzusetzen. Außerdem befürchtete man, daß nur die wirklichen Strategie-Fans ein solches Spiel kaufen und Freunde von Spielen à la *Command & Conquer* kein Interesse an Offworld zeigen würden. Das Projekt wurde also komplett auf Eis gelegt und noch einmal gründlich überdacht.

Weniger ist mehr

Das Ergebnis dieser Überlegungen war ein völlig überarbeitetes Konzept. Dark Reign, so der neue Titel, sollte eine vereinfachte Rahmenhandlung haben, drastisch weniger Einstellungsmöglichkeiten und vor allem nur noch drei Hauptfiguren (statt zuvor 20). Auf diese Weise glich man sich an die bekannten und berühmten Strategiespiele der letzten Zeit an. Doch sollten einige der geplanten Neuerungen auch in Dark Reign übernommen werden, um sich somit von den bereits auf dem Markt befindlichen Strategiespielen abzuheben. Einig war man sich schnell über die Grundzüge des Spiels. Man wollte ein 2-D-Echtzeit-Mehrspieler-Action-Strategiespiel (was für ein Wort) mit den Flair von 3-D-Kampfspielen verbinden. Warten wir ab, ob den Spieldesignern dieses Vorhaben gelungen ist.

Achtung: Rahmenhandlung!

Im 27. Jahrhundert ist Wasser wertvoller geworden als Gold. Das Imperium hat die alleinige Kontrolle über die restlichen Ressourcen und kann damit über das Schicksal von mehr als tausend Welten bestimmen. Das Friedenskorps ist eine Organisation, das die Galaxis für die menschliche Rasse erkundet hat und geeignete Planeten kolonisierte. Das Imperium versprach als Gegenleistung eine Autonomie, hielt sich allerdings nie an diese Versprechungen, was nun zu einem Bürgerkrieg geführt hat. Das Friedenskorps versucht nun mit allen Mitteln, dem Imperium das Wassermonopol zu entziehen. Letzteres hat zwischenzeitlich eine Waffe entwickelt, die die Wasservorräte einer gesamten Welt in wenigen Sekunden in sich aufnehmen kann.

Viele Jahre vor Beginn dieses Krieges starteten die Tograns eine Expedition, um irgendwo ein Paradies zu schaffen. Ihr Anführer war der Wissenschaftler Alpheurs Togra, der das Know-how besaß, um Materie zu kontrollieren. Sein Schiff verscholl allerdings in den Weiten des Weltraums. Ihre Aufgabe ist es jetzt, eine Expedition zu leiten, um das Schiff des Wissenschaftlers zu bergen, bevor das Imperium es tut. Denn eine Sonde hat den vermutlichen Standort lokalisiert.

Man hat die Handlung extra so angelegt, daß einige Punkte offen bleiben und Stoff für potentielle Nachfolger liefern. Die beiden Rivalen, Imperium und Friedenskorps, wurde ein ganz unterschiedlicher Charakter verliehen. Der Friedenscorps besteht aus Guerillakämpfern, die schnell und leise



Mit dem Construction Kit können Sie nicht nur Landschaften erstellen...



...sondern auch noch Einheiten setzen

zuschlagen. Obwohl ihnen fortgeschrittene Techniken zur Verfügung stehen, verlassen sie sich lieber auf Taktiken und List. Das Imperium ist davon überzeugt, daß es mit schweren Geschützen und technischem Equipment den Sieg davontragen wird. Es will ihre Gegner mit der ihr zur Verfügung stehenden Feuerkraft überrennen. Diese Unterschiede im Charakter und der Taktik macht sich auch in den Einheiten bemerkbar. Das Friedenskorps besitzt die Möglichkeit, sich unterirdisch fortzubewegen, ist viel mobiler und bildet spezielle Infanteristen aus (so zum Beispiel Mediziner, Mechaniker, Selbstmordattentäter und Heckenschützen).



Durch die Bedienleiste am oberen Bildschirmrand wird die Maussteuerung etwas vereinfacht



So muß das aussehen, wenn hier alles militärisch gedrillt ist!

Anm. des Chefpolitikers: Ach siehste, das ist wie mit den Grünen: Die wollen neben Wiesen und Wäldern jetzt auch Hecken schützen...

Einheiten können sich durch Morphing tarnen. Ein Kundschafter ist so in der Lage, sich in einen Baum zu verwandeln, wenn feindliche Einheiten sich in seiner Nähe befinden. Die mächtigste Waffe des Friedenskorps kann eine unterirdische Druckwelle aussenden, die alles zerstört, was sich ihr in den Weg stellt.

Imperiale Truppen verwenden hochentwickelte Panzer und puschen ihre Streitkräfte mit Drogen auf. Durch eine Antigravitationstechnik können Einheiten die meisten Terrains problemlos und schnell überqueren. Angreifer mit Jetpacks werfen chemische Granaten auf gegnerische Stellungen ab. Und durch ein spezielles Verfahren gelingt es, Truppen des Friedenscorps in willenlose Selbstmordattentäter zu verwandeln. Last not least ist das Imperium in der Lage, Zeittore entstehen lassen, durch die eigene Einheiten in Sekundenschnelle an jeden gewünschten Ort transportiert werden können.

Spielerische Interessen

Wie schon erwähnt, wird dieses Spiel mit ein paar Neuerungen aufwarten, die wir bislang in den bekannten Echtzeit-Strategiespielen vermißten. Um zu erfahren, was die Spieler sich in einem neuen Spiel wünschen, hat man diese einfach mal befragt. So stellte sich beispielsweise heraus, daß sich viele Strategen mehr Freiheit bei der Missionswahl wünschen. Bislang war es ja immer so, daß eine feste Rahmenhandlung durchlaufen werden mußte und auf diese Weise jede einzelne Mission nacheinander gespielt wurde. Bei Dark Reign wird es die Möglichkeit geben, jeden einzelnen Auftrag gezielt auszuwählen und zu spielen. Ein linearer Ablauf wird dem Spieler aber ebenfalls nicht unterschlagen.

Die Engine des Spieles erlaubt es, verschiedene Höhenlagen zuzulassen. Die Geschwindigkeit einer Einheit wird demnach auch davon abhängen, wie hoch eine Steigung ist. Außerdem kann sie je nach Höhe eines Hügels nicht erkennen, was sich dahinter befindet. Auf diese Weise können in Vertiefungen und hinter Bergen Hinterhalte lauern. Außerdem wird es verschiedene Bodentypen geben. Jede Einheit wird in Geschwindigkeit und Beweglichkeit variieren – je nachdem, ob sie gerade auf Asphalt, Erde, Schlamm oder Eis unterwegs ist. Kommandozentralen werden Ihren Männern Befehle übermitteln und sorgen für Koordination im Kampf. Zerstört man eine oder mehrere dieser Kommandozentralen eines Gegenspielers, werden dessen Einheiten weniger effektiv handeln.

Optionen zum Abwinken

Durch ein Mission Construction Kit wird der Spieler in der Lage sein, eigene Planeten zu erstellen, Einheiten zu erschaffen, neue Terrains zu kreieren, und, und, und... Auf diese Weise kann das komplette Spiel selbst gestaltet werden. Die Intelligenz des Computergegners soll ebenfalls sehr hoch sein. Aber auch die eigenen Einheiten haben mehr Eigenwillen und können zum Beispiel beauftragt werden, unbekannte Regionen selbständig zu erforschen. Netzwerkspieler werden sogar die Möglichkeit haben, Einheiten und Ressourcen untereinander auszutauschen.



Diese Option ist Gold wert: Sie bestimmen Zwischenpunkte und somit den genauen Weg, den Ihre Panzer einschlagen

Doch das ist noch lange nicht alles. Würde der Platz ausreichen, könnte ich noch seitenlange Beschreibungen über die künstlichen Intelligenz, die Grafik, die Netzwerkoptionen oder die Erstellung dieses Spiels nachliefern. Ich werde das in einem ausführlichen Review nachholen. Klaus sollte mir schon jetzt einmal vier Seiten reservieren.

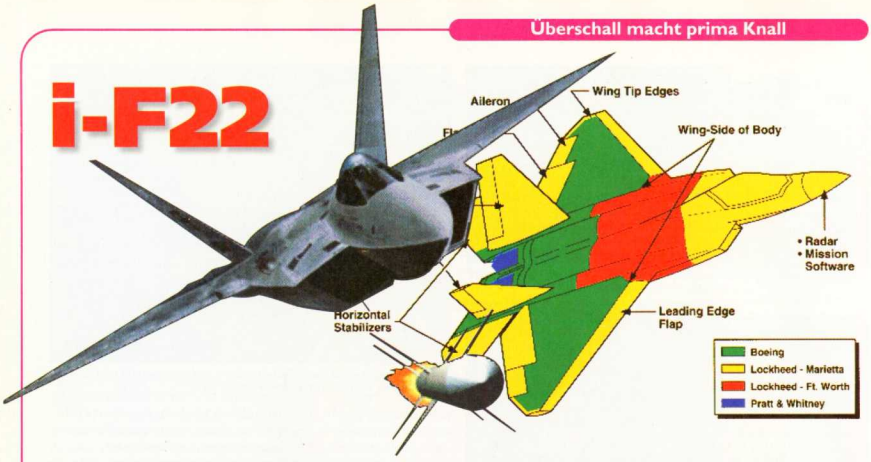
Anm. des Chefobers: Ich kann Dir einen Platz im Moulin Rouge reservieren, aber Seiten werden zugewiesen...grins.

Denn sollten all diese technischen und spielerischen Features auch noch benutzerfreundlich und ansprechend umgesetzt worden sein, dann wird dieses Spiel für Furore auf dem Strategiesektor sorgen.



Da ist wohl jetzt irgendwas kaputtgegangen

i-F22



Sie ist wunderschön, ihre Kurven sind hinreißend. Begleiten Sie Markus Brodrick auf dem Erstflug mit der F22.

Nur fliegen ist schöner. Fast jeder kennt inzwischen das unbezahlbare Gefühl, das ausschließlich dann entsteht, wenn ein Flugzeug mit donnernden Triebwerken die Startbahn entlang rast und abhebt. Fast jeder kennt einige der Produkte des Flugzeugherstellers Boeing, allerdings bleibt es der breiten Masse vorbehalten, sich mit den Linienbussen dieser Firma nach Mallorca schaukeln zu lassen. Die wirklich scharfen Sachen rückt das Werk aus den Staaten nicht heraus, selbst wenn man die Dinger ohne weiteres kaufen könnte, wären sie etwas hoch im Preis – in der Anschaffung und an der



Hat es jemals bei einem Flugsimulator eine realistischere Bodensicht gegeben?

Tankstelle. Die Rede ist von der neuesten Kreation des Firmenteams Boeing und Lockheed Martin, der F22.

Tritt mich, beiß mich, spuck mich an

Bereits im Dezember 1990 wurde die Entscheidung getroffen, die Schlagkraft der westlichen Luftstreitkräfte zu erhalten und zu verbessern. Dem Entwicklerteam von Boeing/Lockheed wurde die Kleinigkeit von 9,55 Billionen Dollar als Budget zur Verfügung gestellt. Mit diesem Taschengeld schraubten die Schlosser eines der besten Fluggeräte

Dies könnte einer der besten Flugsimulatoren überhaupt werden

zusammen, daß jemals den Luftraum bevölkert hat. Strikt nach der Devise "First look, first shot, first kill" konstruiert, soll die F22 schnell sein und auch die heftigsten Situationen überleben. Dieser Flieger ist nicht nur mit den neuesten Errungenschaften der Avionik ausgerüstet, er übersteht auch die rüdesten Flugmanöver besser als Flugzeugführer und Backseater. Schon bei der Konstruktion dieser Maschine scheute man weder Kosten noch Mühe, in der Zelle wurden ca. 67 Prozent Titan verbaut. Derart edel gestaltet, sollte der Vogel auch die abenteuerlichsten Over-G-Manöver gut abkönnen. Den kleinen Technikern unter unseren Lesern wird auch der Antrieb dieses Vogels Freude machen. Pratt & Whitney entwickelte für das strategische Flugzeug der Zukunft die Antriebsbaureihe F119. Diese Jets liefern mehr Schub als alle bisher verbauten Motoren und ermöglichen der F22 einen Cruising-Speed im Überschallbereich, ohne die Nachbrenner aus der Ruhe wecken zu müssen.

Die Vorzüge dieser leistungsstarken und sparsamen Motoren liegen auf der Hand – von nun an können Sie, gelassen den Fuel Flow betrachtend, mit hoher Geschwindigkeit aus großer Höhe über Ihre Gegner herfallen, ohne allzu bald einen Tanker bestellen zu müssen. Sollten Sie, an Bord einer F22 sitzend, jemals Gegnerkontakt haben, sorgt ein umfangreiches Waffenarsenal für aktive Sicherheit. Für die Eigenverteidigung und den Angriff sind nicht nur Medium-Range-Missiles wie das AIM120 A zuständig, Sie können auch auf altvertraute Sicherheitsmaßnahmen wie die AIM9 Sidewinder vertrauen. Obwohl der Dogfight



Nur nicht hinschmeißen, die Karre. Die F22 fühlt sich in großer Höhe am wohlsten

sicherlich nicht die Domäne dieses Fliegers ist, können Sie im Luftkampf auf die durchschlagende Wirkung der M61-Bordkanone setzen. Irgendwelche Störfaktoren am Boden lassen sich durch den gezielten Einsatz der Joint Direct Attack Munitions (JDAMs) leicht ausschalten. Wo diese Eintonner aufschlagen, bleibt kein Auge trocken – so viel steht fest.

Sie sehen, die Kombination aus superfester Zelle, leistungsstarkem Antrieb und durchschlagkräftiger Bewaffnung beschert Ihnen ein Fluggerät, daß nicht nur dem Gegner durch seine bloße Präsenz Furcht einflößt. Sie

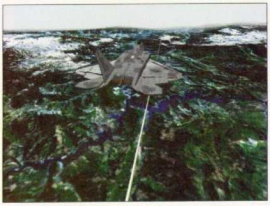
können diesen Apparat konsequent mißhandeln, ohne das Fliegerbierchen im heimischen Hangar zu gefährden.

Brandneu und brandheiß

Interactive Magic heißt das Softwarehaus, das dafür sorgt, daß auch Leute, die im realen Leben nur das Lenkrad eines Kadettillacs (hier nun der vorweg genommene Kommentar unseres Chefredakteurs: GRNNNF, usw. usf.. Der Red..) in die Hand nehmen dürfen, am Sidestick der F22 für Ruhe und Ordnung im Luftraum sorgen können.

Anm. des Chefkommentators: Wenn Du glaubst, ich lasse mich auf Befehl zu einer Anmerkung herab, dann hast Du Dich geschnitten. – Oops...

Konsequent das Leistungspotential eines MMX-Pentiums ausnutzend, entstand unter Einbindung modernster 3D-Grafikbeschleuniger eine Luftkampfsimulation, die ihresgleichen sucht. IF22 ist nicht das Game,



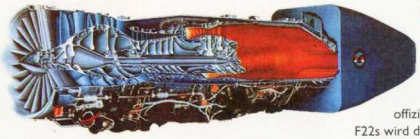
Weia, hier hat das SAM nur knapp gefehlt!



Na, wo sind sie denn, die Kadettfahrer?

bei dem der Hobbypilot in Bodennähe herumturnt und unter Aufbietung aller fliegerischen Tricks die Gegnerscharen auszukurven versucht. Die Stärke dieses Games liegt in der realistischen Planung und Ausführung von Störangriffen auf gegnerische Verteidigungsanlagen. Nicht kleckern, sondern klotzen hieß das Motto der Programmierer. Nicht nur das Cockpit der F22 macht einen sehr realistischen Eindruck, auch die vorbildgetreue Gestaltung von Anzeigen und Bedienungselementen der Unzahl von Waffensystemen, die dieser Vogel mit sich herumschleppt, stand im Lastenheft ganz vorn.

Die F22 von Boeing/Lockheed ist das modernste Flugzeug, daß sich derzeit in den Waffenarsenalen der Supermächte findet. Der iF22 scheint der modernste Flugsimulator zu sein, der sich für Geld und gute Worte kaufen läßt. Die Entwickler der Software legten besonderes Augenmerk auf eine realistische Bodensicht. Um den Ansprüchen der Gamer gerecht zu werden, griff man auf die wahrscheinlich beste Quelle für derartige Daten zurück. Die Szenarios des iF22 bestehen aus digtalisierten Satellitenbildern, die weit über 100000 Quadratkilometer Fläche abdecken. Die normale Operationshöhe eines



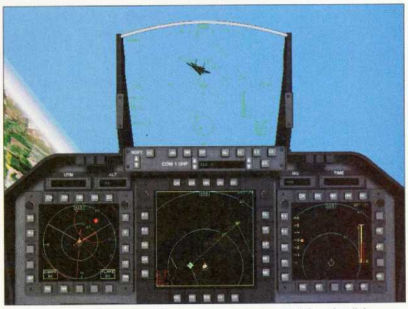
Flugzeugs wie der F22 beträgt 20000 bis 40000 Fuß. Die Bodensicht dieses Simulators wurde diesem Einsatz angepaßt und bietet eine unglaublich realistische Darstellung.

There is something in the air tonight

Der Arbeitsplatz auf dem Pilotensitz eines Militärjets ist einer der einsamsten Orte der Welt. Der Mann am Sidestick hat keine freie Minute, ganz im Gegenteil. Ein solches Flugzeug sicher zu führen und einen sorgfältig geplanten Einsatz zu einem sicheren Abschluß zu bringen, verlangt mehr als nur fliegerische Fähigkeiten. Auch in diesem Simulator gilt es, ständig die Anzeigen der Navigations- und Waffenleitsysteme zu überwachen und zu korrigieren. Darüber hinaus ist es immer eine gute Idee, Luftraum und Überwachungsradar zu beobachten, denn Sie sind nicht der Einzige, der mit seinem Gerät über feindlichem Gebiet karriolt. Neben Ihrer Maschine finden Sie im Luftraum noch eine große Anzahl von freundlichen und feindlichen Maschinen. Die F-16C Fighting Falcons, F15E Strike Eagles, A10 Warthogs, AH-64D Longbow Apaches, UH-60 Blackhawks, B52H Stratofotresses, Mig 23s und Mig 29s, SU25s, 27s, 34s, 35s, & 37s, TU22s, Mi-24 sind so detailgetreu gerendert, daß Sie einen heilgen Schrecken bekommen werden, wenn die "Roten" sich unbemerkt genähert haben und aus 6 Uhr heraus an Ihnen vorbei donnern. Die absolute Stärke des iF22 ist seine Detailtreue und die Vielzahl von Aktivitäten, die er erlaubt. Mit diesem Game sind die Zeiten, in denen Sie den Simulator zum ersten Mal starteten und sofort in den Luftkampf gingen, endgültig vorbei. Sie brauchen eine sorgfältige Vorbereitung und sollten sich mit Technik und Taktik der F22 gründlich auseinandersetzen, sonst wird Sie die erstbeste terrestrische Verteidigungsanlage aus dem Blau des Himmels pusten.

Beziehungen machen es möglich

Interactive Magic scheint mit dem iF22 ein tolles Ziel zu erreichen. Pünktlich zu den offiziellen Erstflügen der Serien-F22s wird der Simulator fertiggestellt werden. Der iF22 ist kein Programm für die Rechner von gestern. Hohe Bildschirmauflösungen von bis zu 1024x768 Punkten, aufwendige dreidimensionale Objekte und dynamische Missionen, von denen keine der anderen gleicht oder wiederholt wird, verlangen auch von modernen Maschinen die volle Rechenleistung. Die komplexe Darstellung und Funktionalität der F22 stellt hohe Anforderungen an den Spieler und sorgt dafür, daß der Spaß an dem neuen Game nicht zu schnell der Langeweile weichen muß.



Nun wäre es doch angebracht, den Feuerknopf am Stick zu betätigen

Obwohl der iF22 nicht für Kunstflieger, sondern für Techniker und Taktiker geschrieben wurde, scheint er einer der besten Flugsimulatoren, die bisher gemacht wurden, zu werden. Wenn Sie es noch realistischer haben wollen, müssen Sie in den sauren Apfel beißen und sich eine F22 zulegen, aber ich kann Ihnen jetzt schon sagen, daß das Ding nicht in die Garage paßt und vor der Haustür zu viel Aufsehen erregt.

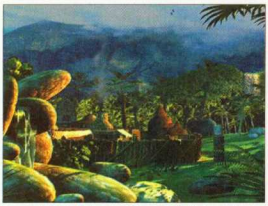
Land of Lore 2

Philip Paisnel steht auf Rollenspiele. Und auf manche ganz besonders...

Drei volle Jahre wurde in den Westwood Studios an der Fortsetzung von Lands of Lore gewerkelt, mit dem Untertitel Guardians of Destiny soll das Ergebnis in diesem Spätsommer endlich zu bewundern sein. Während der Vorgänger hierzulande vor allen Dingen wegen der Grafik und den Shoot-'em-Up-Sequenzen aus der Ich-Perspektive zu gefallen wußte, macht sich Lands of Lore 2 sämtliche Entwicklungen der letzten Jahre zunutze: Vollbild-Videos in 256 Farben, nahtlos integrierte 3-D-Animationen und eine polygonbasierte, eigens für das Spiel entwickelte Engine. Ob sich das Warten aber wirklich gelohnt hat, verriet Westwood der PC Power bei einem kurzen Blick hinter die Kulissen.

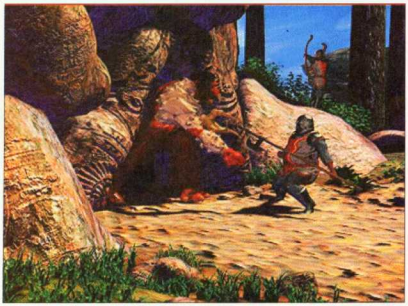
Die Story macht's

Das ein Rollenspiel mit seiner Story steht und fällt, ist sicher kein Geheimnis. Deshalb möchte ich auch zuerst und ausführlich auf die Geschichte hinter Lands of Lore 2 eingehen. Bei der Hauptfigur des Spiels handelt es sich um Luther, den Sohn der Scotia, also jener Hexe, die man im ersten Teil noch zu besiegen hatte. Falls Sie jetzt damit rechnen, daß Luther seine Mutter rächen will – falsch gedacht. Er ist der Held des Spiels, von Sterblichen und Unsterblichen gejagt und mit magischen Kräften geboren, deren er allerdings nicht immer Herr ist. Denn mit ihrem Tod versuchte Scotia, die Fähigkeit zur Transformation auf Luther zu übertragen. Was leider nur zum Teil gelang: Zwar kann Luther die eigene Gestalt verändern, zu Beginn des Spiels aber völlig unkontrolliert. So verwandelt er sich ohne Vorwarnung in eine riesige Bestie oder in eine winzige Eidechse. Auf der Suche nach einer Heilung für diesen Zustand, verschlägt es ihn zunächst in die Gefangenschaft des Königs und später auf den südlichen Kontinent.



Der Schein trügt – auch in der südlichen Idylle lauern 1001 Gefahr

Im Verlauf des Spiels kommt Luhter schließlich dahinter, daß er nur eine Schachfigur in einem undurchschaubaren, uralten Spiel verkörpert. Es geht um die alte Magie der Götter, die in ihm weiterlebt, und um die Erweckung von Belial, einem furchtbaren Dämon. Ebenfalls beteiligt an diesem Spiel sind der aus dem ersten Teil bekannte Draracle, hinter dem sich der Gott Anu verbirgt, die verstorbene Hexe Scotia und König Richard of Gladstone. Wie sich die genauen Zusammenhänge darstellen, sollen Sie allerdings später selbst herausfinden. Schließlich wollen wir dem Spiel nicht schon Monate vor seinem Erscheinen einen Großteil der Spannung nehmen.



Mit dem transformierten Luther werden Gladstones Schergen nicht mehr fertig

Warten wir's ab

Da uns Westwood nur den Blick auf einen Teil des Spiels gestattet hat, lassen sich noch keine schlüssigen Aussagen über das Gameplay machen. Aber nachdem wir zumindest ein wenig durch Gladstones Verlies, die Höhlen des Draracles und über Teile des südlichen Kontinents gezogen sind, sieht es immerhin ganz danach aus, als setze Westwood die Tradition anspruchsvoller und unterhaltsamer Rollenspiele auch diesmal fort. Es wird diesmal nur eine Figur zu übernehmen geben, somit ist auch kein Multiplayer-Modus vorgesehen. Eine DVD-Version ist zwar angedacht, erst einmal wird das Spiel allerdings auf vier CDs ausgeliefert. Dafür soll Lands of Lore 2 unter Windows 95 und auf allen Rechnern, vom 486er bis zum MMX, laufen. Allerdings: Wenn Ihnen schon die Shoot-'em-Up-Sequenzen des Vorgängers nicht zugesagt haben, werden Sie auch bei Lands of Lore 2 einen Grund zum Mäkeln haben...



Bei diesem Wetter würde ich keinen Hund vor die Tür schicken



Hinter manchen Drachen steckt ein uralter Gott

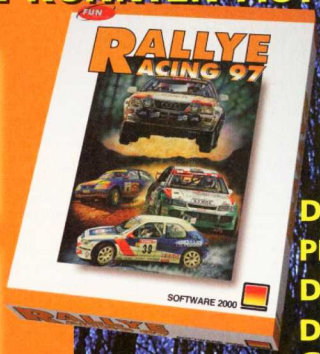


SPIELSPASS 81%
„Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96

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







DANN PROBIEREN SIE 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.

Red Baron 2

Phil Paisnel nimmt seine zweite Flugstunde beim Roten Baron.

Red Baron hat zweifellos Geschichte geschrieben. Als erste und einzige Flugsimulation zog das Spiel in die *Computer Gaming World Hall of Fame* ein und errang damit die höchste Auszeichnung, die derzeit in den USA vergeben wird. Aber ist das nicht alles längst Geschichte? Ohne Dynamix' Verdienste schmälern zu wollen, stammt das Spiel aus einer anderen Epoche, mittlerweile wimmelt es am Spielehimmel nur so von erstklassigen Flugsimulation. Und gerade angesichts solcher Mega-Erfolge wie *Flying Corps* wird es *Red Baron 2* sehr schwer haben, seinen unangefochtenen Spitzenplatz zu verteidigen.

Altes Herz ganz neu

Das Herz des Vorgängers war zweifellos die seinerzeit revolutionäre *3 Space*-Grafikengine, die anschließend auch in der gesamten *Aces*-Serie zur Verwendung kam. Obwohl diese Engine noch aus grauester DOS-Vorzeit stammt, sind die Entwickler bei Dynamix so von deren Qualität überzeugt, daß sie sei in jahrelanger Schwerstarbeit auf Windows 95 und DirectX umgestellt haben. Zusammen mit einer innovativen, mehrstufig angelegten KI soll somit der technische Hintergrund des Spiel wieder einmal einen neuen Maßstab setzen. Gary Sottlemyer, der Lead Designer des Spiels, meint sogar, daß der Maßstab für das Genre insgesamt in den letzten Jahren immer mehr abgesackt ist. Er selbst war während dieser Zeit an den Entwicklungen von *Falcon 3.0*, *Operation Fighting Tiger*, *MiG-29* und *Hornet: Naval Strike Fighter* beteiligt. "Ich wollte eben schon immer echte Flugsimulatoren entwickeln", meint er dazu, "und nicht bloß Spiele, in denen zufällig Flugzeuge vorkommen."

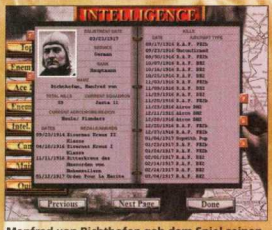
Und zu einem authentischen historischen Flugsimulator gehört auch das Berücksichtigen aller begleitenden Komponenten. So wird es dem Spieler zwar möglich sein, unmittelbar nach dem Start seine erste Mission zu fliegen – doch erst in den umfassenden Kampagnen liegt die wahre Stärke des Spiels. Sämtliche Komponenten, vom Ansehen alter Schwarzweißfilme im Geheimdienstraum bis zum Absolvieren der verschiedenen Einsätze innerhalb eines Geschwaders, sollen dann ein lückenloses persönliches Erlebnis bieten, das dem Empfinden der echten Piloten weitestgehend entspricht.

Was lange währt...

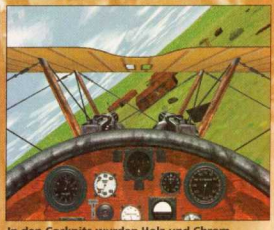
Nach allem, was bisher vom Spiel zu sehen ist, besteht eigentlich kein Zweifel mehr daran, daß sämtliche Teilaspekte von *Red Baron 2* sorgsam recherchiert und umgesetzt wurden. Die mehrere Jahre dauernde Entwicklung erforderte über 35.000 Arbeitsstunden in allen Bereichen, die Flugphysik wurde von echten Kunstfliegern entwickelt und jeder der mehr als 20 direkt an dem Projekt beteiligten Personen steht voll hinter dem Spiel. Trotzdem wird es nicht ausreichen, eine Flugsimulation zu entwickeln, die einfach nur besser ist als ihr Vorgänger. Das sind andere Spiele auch. "Deshalb ist es auch unser Primärziel", so Produzent Neil Haldar, "die beste Kampfflugsimulation aller Zeiten für den PC zu erschaffen." Ob dieses Ziel erreicht werden konnte? Wir werden Ihnen so bald wie möglich darüber berichten.



Sämtliche Flugzeugtypen des ersten Weltkriegs können geflogen und mit der Paint-Option individuell gestaltet werden



Manfred von Richthofen gab dem Spiel seinen Namen. Wie bei allen anderen Piloten ist auch hier der historische Hintergrund vollkommen authentisch



In den Cockpits wurden Holz und Chrom mittlerweile durch diverse Kunststoffe ersetzt – leider!

No Respect

Martin Mirbach gerät in einen Strudel aus vollmundigen Versprechnungen.



Als Vorgeschmack schon mal eine paar kleinere pyrotechnische Effekte



Im Duell Mann gegen Mann kann nur gewinnen, wer als erster schießt

Für manche Leute scheint Respektlosigkeit zur Lebenseinstellung geworden zu sein. So auch für die Entwickler bei Infogrames, die keinen Respekt vor großen Namen zeigen, und sich bei einem 3-D Action-Shooter zur Zeit mächtig ins Zeug legen. Dabei will man gleich mehrere hochgesteckte Ziele in Angriff nehmen: Mit der Grafik sollen neue Maßstäbe gesetzt, die KI soll den Spieler im Verlauf der Handlung zu immer neuen Höchstleistungen zwingen und das Gameplay soll von Anfang bis Ende über einen ungebrochen hohen Suchtfaktor verfügen. Zu viel auf einmal? Zu schön, um wahr zu sein? Warten wir's ab und gehen wir die einzelnen Punkte der Reihe nach an.

Ganz unten

Canyons, Minen und andere unübersichtliche Geländeformen üben scheinbar einen schon magischen Reiz auf dieses Genre aus. Auch No Respect spielt in einer solchen Umgebung. Der Spieler findet sich irgendwann im vierten Jahrtausend wieder, wo er von einer großen Bergbaugesellschaft den Auftrag erhält, bestimmte Minengebiete vor anderen Söldnern zu schützen. Denn auch er gehört dieser zweifelhaften Berufsgattung an und benutzt sozusagen als Arbeitsutensil einen unglaublichen wendigen, bis an die Zähne bewaffneten Raumkreuzer. So viel zur Geschichte des Spiels, ab hier zählt nur noch eins: Sämtliche Gegner zu eliminieren, und zwar schnell. Denn nur, wer als erster schießt, gewinnt.

Und damit einem diese Aufgabe nicht zu leicht gemacht wird, hat man bei Infogrames eigens für No Respect eine neuartige KI entwickelt, die den Gegnern tödlich realistische Verhaltensmuster mit auf den Weg gibt. Aber damit nicht genug. Die künstliche Intelligenz hinter dem ominösen Kürzel GAIA versteht es, sich auf die Fortschritte des Spielers einzustellen. Wer also glaubt, nach einer gewissen Warmlaufphase nur noch seine Routine ausspielen zu müssen, soll sofort eines Besseren belehrt werden. Angeblich entwickeln die Gegner dann sogar langfristig angelegte Strategien, die der Spieler erst einmal durchschauen und vereiteln muß.

Wie Sie an den Screenshots auf dieser Seite leicht erkennen können, sehen die bisherigen Grafiken absolut eindrucksvoll aus. Schuld daran ist die neue "Paradise Technology", die in der Lage sein soll, komplexe Grafiken und Echtzeit-3-D-Umgebungen in null komma nichts generieren zu können – und zwar so schnell, daß die rasante Spielgeschwindigkeit nicht einen Deut darunter zu leiden hat. Kombiniert mit diversen Kamera-Einstellungen und den schon jetzt erkennbaren pyrotechnischen Effekten, hätten traditionelle, nur auf Polygonen basierende Engines dann wirklich nichts mehr zu lachen. Ob sich all die großartigen Versprechungen tatsächlich bewahrheiten werden, läßt sich natürlich erst in einem endgültigen Review klären.

Keine ruhige Minute

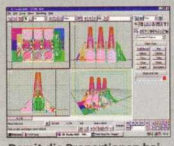
Dort werden dann 20 vollgepackte Level zur Verfügung stehen, die allein gegen den Computer oder im lokalen Netzwerk gespielt werden können. Jedes dieser Level gliedert sich in diverse Missionsgebiete, in denen neben natürlichen Hindernissen wie Geysiren und Säureseen und auch von Menschen gebaute Hürden im Weg rumstehen. Denn eine Raffinerie oder ein Munitionsdepot in die Luft zu jagen, kann auch Sie unmittelbar in die ewigen Jagdgründe befördern. Wir freuen uns jedenfalls schon heute darauf, diesen Titel ausgiebig zu testen – ohne jeden Respekt, versteht sich!

Alles in 3-D

Damit sich aus den ersten Skizzen realistische 3-D-Szenarien entwickeln können, ist eine Menge harter Arbeit an leistungsfähigen Grafikstationen nötig. Und die sieht bei *No Respect* so aus:



Der wendige Flieger ist bereits gut zu erkennen



Damit die Proportionen bei Gebäuden aus jeder Perspektive stimmen, bedient man eines Gittermodells



Erst bei den fertigen Grafiken erahnt man die bedrohliche Atmosphäre des Spiels



X-Wing vs. Tie-Fighter

Vor etwas über einem Jahr kam der große Aufschwung im Bereich Netzwerk. Und immer mehr Spiele erlaubten es von da an, daß auch mehrere PCs am Geschehen teilnahmen. Marco Gremmel freut sich, Ihnen hier eine Simulation zu präsentieren, die ausschließlich fürs Netzwerkspiel programmiert wurde.

Es ist jetzt schon eine kleine Ewigkeit her, daß die erste Star Wars-Simulation auf dem Markt erschien. In den frühen 90ern sorgte LucasArts mit dem Erfolgsspiel X-Wing für Furore. Zwar konnte das Spiel nur mit simpler VGA-Grafik aufwarten, doch versetzten die sechs Disketten schon damals jeden Star Wars-Fan in eine andere Galaxie. Kämpfe gegen die dunkle Seite der Macht beschäftigten die Spieler von da an Tag und Nacht. Auch heute hat dieser erste "Krieg der Sterne"-Simulator noch nichts von seinem Reiz verloren. Ebensowenig wie das anschließend erschienene Tie-Fighter, welches komplett überarbeitet war und Sie auf der Seite des Imperators kämpfen ließ.

Anm. des Cheflaberers: Mir fällt gerade auf, was Tie Fighter übersetzt bedeutet: Krawatten-Kämpfer (aua, das tut ja schon fast weh!).

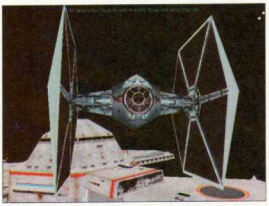
Doch selbst angesichts dieser Version hat noch niemand daran gedacht, daß es Ihnen heute einmal möglich sein würde, sich in einem virtuellen A-Wing zu setzen, um sich gegen drei Tie-Fighter zu verteidigen, die allesamt von menschlichen Spielern gelenkt werden. Realisiert wird das erst durch X-Wing vs. Tie-Fighter, einer Netzwerk-Version des Spiels, deren komplett neu überarbeitete Engine auf den SVGA-Vorgängerspielen basiert.

Die Macht ist stark in diesem da!

Wenn man sich ein klein wenig mit Netzwerken auskennt, dann ist das Einrichten einer Spielrunde nicht mehr sonderlich schwer. Mit offenem Mund mußte ich feststellen, daß alles auch gleich auf Anhieb funktionierte. Mit Windows95 als Betriebssystem schon fast ein Wunder! Vor Spielbeginn sollten Sie ein TCP/IP-Netz einrichten. Zwar wird auch IPX unterstützt, doch ist dieses erheblich langsamer. Die Einrichtung eines TCP/IP-Netzes wurde bereits in der letzten Ausgabe kurz angesprochen (Systemsteuerung, Netzwerk, Protokoll hinzufügen, TCP/IP).

Alle angeschlossenen PCs müssen nun mit IP-Adressen durchnumeriert werden (bei acht PCs zum Beispiel 10.1.1.1 bis 10.1.1.8). Bevor Sie allerdings in einem der vielen Raumschiffe Platz nehmen können, müssen Sie noch entscheiden, welcher der Computer als Host fungieren soll und später dessen IP-Adresse im Optionsmenü jedes Mitspielers eintragen. Am besten übernimmt der schnellste Rechner diese Funktion, da er die meisten Berechnungen vornehmen muß und den gesamten Verlauf koordiniert.

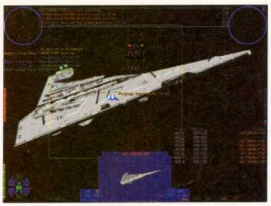
Jetzt muß jeder Spieler eine CD einlegen (laßt sich leider nicht umgehen) und der Host ein Spiel eröffnen. Was Sie anschließend erwartet, ist gelinde gesagt eine wahre Flut von Einstellungsmöglichkeiten. Zu Beginn sollten Sie entweder einen Dogfight oder einige der Training-Missions wählen. Hat man dann erst einmal den Dreh raus und ein paar Aufträge



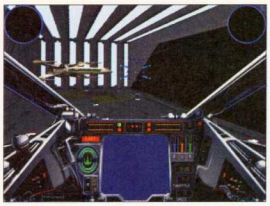
Die beste Waffe der Tie-Fighter ist ihre hohe Wendigkeit und Geschwindigkeit...



...und ehe man sich versieht, ist man von ihren Lasern getroffen.



Eine schwere Aufgabe: Die Zerstörung eines Sternenzerstörers.



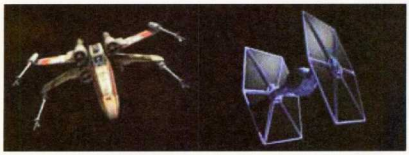
Na wenn das auf einem schwachen Pentium mal nicht ruckelt...



Im Alleingang gibt es keine feste Story – Sie können jedes Gefecht anwählen.

erfolgreich beendet, kann man sich schon an die großen Einsätze wagen und versuchen, die großen Schlachten zu gewinnen. Je nachdem, für welche Mission Sie sich entschieden haben, dürfen Sie als Host alle Spieler in Gruppen einteilen. Sie allein entscheiden, welcher Spieler für das Imperium oder die Rebellen tätig wird.

Die unterschiedlichsten Mehrspieler-Missions werden zeigen, wie gut Sie gegen denkende Gegner abschneiden! So können Sie zum Beispiel in vier Zweiergruppen gegeneinander antreten, um herauszufinden, welches Team am effektivsten zusammenarbeitet. Oder Sie fliegen mit zwei X-Wings und zwei Y-Wings einen Angriff auf einen Sternenzerstörer, während vier andere Spieler in Tie-Fightern alles unternehmen werden, um Sie daran zu hindern.



Die Vielzahl der Möglichkeiten sorgen für lang andauernden Spielspaß. Auch wenn Sie regelmäßig spielen – und obwohl es keinen Missionseditor gibt –, wird so schnell keine Langeweile aufkommen. Action und Spielspaß garantiert ist garantiert! Das liegt nicht zuletzt



In der Einsatzbesprechung erfährt jeder, welchen Aufgaben er zugeteilt ist.

daran, daß Sie je nach Missionstyp auch noch selbst entscheiden können, in welchem Schiff Sie unterwegs sind. Je nachdem, ob Sie jetzt als Rebell in einem X-Wing, Y-Wing, A-Wing oder Headhunter unterwegs sind bzw. als Diener des Imperiums einen Tie Fighter, Tie Interceptor, Tie Advanced, Tie Bomber oder ein Assault Gunboard fliegen, müssen Sie die unterschiedlichsten Teilaufgaben erfüllen. Schade nur, daß es nicht möglich ist, den Millenium Falcon zu fliegen. Aber irgend etwas muß sich LucasArts ja auch noch für die Mission-CD aufheben.

Sind die einzelnen Spieler beigetreten und eingeteilt, erhält jeder einzelne eine individuelles Briefing, bei dem ihm erklärt wird, wie er dem Imperium oder den Rebellen im anschließenden Gefecht am besten dienen kann. Doch ist es nicht zwangsläufig vonnöten, alle Raumschiffe mit menschlichen Spielern zu besetzen. Sie können auch alleine für drei Schiffe verantwortlich sein. Dann steuert der Computer die unbesetzten Fighter, dem sie durch Wingman-Befehle mitteilen, wie er sich verhalten soll. Außerdem besteht die Möglichkeit, per Knopfdruck zwischen den einzelnen Cockpits umzuschalten.

Obi Wan hat Dich viel gelehrt!

Wenn Sie schon früher einmal X-Wing oder Tie-Fighter gespielt haben, werden Sie sich schnell wieder einfinden. Das mit dem Fliegen von Raumschiffen ist nämlich so ähnlich wie mit dem Fahrradfahren. Manche Dinge verlernt man einfach nie.

Anm. des Chefpedaltreters: Ach? Und wieso bin ich dann nach zehn Jahren Abstinenz bei meinem ersten Ausflug mit dem Holland-Rad prompt auf die Schn... gefallen?

(Anm. des Verlagsleiters: Ich könnte ja jetzt was sagen...)

Besonders, wenn die Tastaturbefehle gleich bleiben und man nicht alles neu lernen muß. Einiges geändert hat sich dahingegen beim Aussehen. In der höchsten Detailstufe kommt man aus dem Staunen kaum heraus. Jedenfalls dann, wenn man einen Super-Pentium mit 200 MHz sein Eigen nennt. Ansonsten sollte man das Spiel lieber mit etwas weniger Detailvielfalt genießen. Was mich hingegen enttäuscht hat, sind die Sound-F/X. Nach einiger Zeit nerven die Geräusche nur noch. Wäre es zu viel verlangt, mit ein paar digitalisierten Klängen aus den Filmen zu rechnen? Explosionen sollten eher nach Kawumm! klingen und nicht nach Plock. Außerdem sollte man die Geräusche der eigenen Triebwerke am besten gleich ganz abschalten. Sitzt man nämlich in einem Tie-Fighter, hat man bald Kopfschmerzen vom quietschenden Antrieb. Die Musik hingegen stammt direkt vom Film-Soundtrack und klingt perfekt.

Nichts für Singles

Sollten Sie beabsichtigen, die Missionen ausschließlich im Alleingang zu bestreiten, rate ich Ihnen vom Kauf ab. Im Singleplayer-Modus wird ihnen kaum etwas geboten: Keine Handlung, keine Storyline, kein Anfang, kein Ende. Deshalb gibt es auch zwei Wertungskästen. Multiplay-Freaks werden jedenfalls eine Menge verpassen, wenn sie sich X-Wing vs. Tie-Fighter nicht zulegen. Vorausgesetzt natürlich, Windows95 und DirectPlay spielen mit...

X-WING VS. TIE-FIGHTER

Alternativen:
Wing Commander 4
Origin ● ca. 80 Mark

X-Wing CD, Tie-Fighter CD
LucasArts ● ca. 60 Mark

Hersteller: LucasArts
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Bester Netzwerk-Flugi
Läuft unerwartet stabil

Kontra
Einzelspielermodus langweilig
Die Sounds sind nicht sehr berauschend

Spielermodus:	1 / 2
Spiel-/Dauerspaß:	31/46 von 50
Handhabung:	8/ 8 von 10
Grafik:	16/16 von 20
Sound:	13/13 von 20

TOTAL: 68/83

Ten Pin Alley

Martin Mirbach erhob sich von seiner geliebten Couch und ließ sich zu einem Bowlingabend bei Electronic Arts einladen. Macht nichts, aus Fehlern wird man klug...



Im nächsten Leben möchte ich auf keinen Fall ein Kegel sein...



Alle Neune fallen nicht, dafür tun mir alle Zähne weh – ob ich wohl zum Arzt muß?

Erst die Arbeit...

Zunächst einmal gibt es bei Ten Pin Alley unglaublich viele Spieloptionen, die entsprechend viele Voreinstellungen erfordern. Schon bei der Definition seiner Spielfigur bekommt man ein ansehnliches Repertoire zur Auswahl vorgestellt. Es gibt insgesamt acht Spieler, zur gleichen Anzahl Rechts- und Linkshänder, die alle über ein eigenes Leistungsprofil und einen eigenen Spitznamen verfügen. Wie richtige Profis sehen sie alle nicht aus, eher wie typische, amerikanische couch potatoes. Davon sucht man sich einen (oder eine) aus und verpaßt ihm ein Outfit nach Wahl. Nicht nur Hemd und Hose, auch Haut- und Haarfarbe können beliebig verändert werden. hat man nach einigen Fehlversuchen endlich seinen Idealspieler zusammengestellt, kann man diesen natürlich auch speichern und bei allen verfügbaren Spielmodi erneut einsetzen.

Natürlich läßt sich auch der Bodenbelag, das Gewicht der Kugel (von 8 bis 16 Pfund) und vieles andere festlegen. Sogar verschiedene Oberflächenmaterialen, einschließlich Plastik und Urethan, stehen für die Kugeln zur Verfügung. Ein verständliches "Ball-O-Meter" hilft, auch mit den verschiedenen Kugeln Schwung, Zeitpunkt und Art des Wurfes korrekt zu bestimmen. Neben dem klassischen Ten Pin Alley (auch wenn's nur die Bowler kennen) gibt es im Spiel mit Maui Bowl und Conga Bowl noch zwei weitere Varianten. Gespielt werden kann außerdem nur zum Spaß, im Turniermodus oder innerhalb einer

Wissen Sie eigentlich, wo sich die nächste Bowlingbahn befindet? Nein? Kein Wunder, die sind nämlich in unseren Breiten äußerst rar gesät. Während die Sportart mit der gelöcherten Kugeln und dem einen Kegel zuviel in den Vereinigten Staaten zum Volkssport gezählt wird und es sogar landesweit im Fernsehen übertragene Turniere gibt, wird bei uns lieber gekegelt. Und warum sollte man wechseln, wo sich beide Sportarten doch so sehr ähneln? Bei Electronic Arts scheint man dagegen der Meinung zu sein, neben hierzulande mittlerweile recht beliebten Sportarten wie Football und Baseball auch das Bowling populär machen zu müssen. Zunächst natürlich über den PC. Und wer weiß: Wenn Sie lange genug üben, werden Sie in dieser Sportart vielleicht nicht nur ein gefeierter Held, sondern auch als erster Deutscher in die Hall of Fame aufgenommen. Dann sieht man Sie vielleicht demnächst im zweiten Teil eines unglaublich tollen Videos. Aber dazu später mehr...

Der große Wurf ist Electronic Arts mit Ten Pin Alley nicht gelungen

Augen zu und durch!

Das grottenschlechte Hall of Fame-Video wollen wir Ihnen wenigstens in ein paar unkommentierten Bildern präsentieren. Damit Sie hinterher nicht sagen können, Sie hätten nichts gewußt...









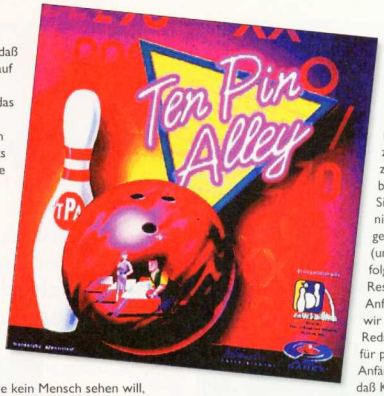
Liga. Und neben dem bei Sportspielen jeglicher Coleur mittlerweile obligatorischen Netzwerkmodus (in diesem Fall für maximal 10 Spieler), kann man bei Ten Pin Alley auch über das Internet gegeneinander antreten.

Bis ins Detail

Die Grafik präsentiert sich in schönem SVGA und gibt weder Anlaß zur Kritik noch zu überschwenglichem Lob. Übersicht und Augenschmaus halten sich die Waage,

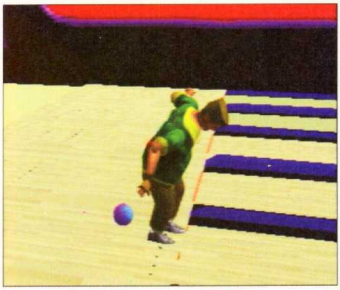
Mit Mängeln im Gameplay werden Sie sich abfinden müssen

zahlreiche Videos und Kamerafahrten sollen zur Unterhaltung zwischen den Würfen über die Bahn rutscht, oder daß sie frustriert auf die Knie fällt. Ganz anders das tolle Hall of Fame-Video, in dem der nichts Böses ahnende Spieler mitsamt einigen staunenden Kids durch eine Art Bowling Museum geführt wird. Neben historischen Schwarzweiß-Aufnahmen, die kein Mensch sehen will, stehen dort vor allen Dingen die Glorifizierung hierzulande völlig unbekannter Bowling-Ikonen und ein paar Kuriositäten auf dem Programm. Was man sich bei der Produktion dieses abstrusen Videos gedacht hat, ist mir bis heute schleierhaft. Falls Sie es sich tatsächlich zuerst ansehen, klicken Sie es einfach weg und geben Sie dem Spiel eine zweite Chance.





Es sieht so aus, als trügen männliche Bowler tatsächlich Röcke...



Ich glaube, das Ziel ist vorne und nicht hinten...

Auch bei der Sound-Untermalung haben sich die Entwickler nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Verschiedene Dudeleien in US-Heimatmusikmanier regen vielleicht ein paar Senioren im Mittelwesten zum Summen der Nationalhymne an, dem Spiel verleihen Sie aber nicht gerade den letzten Pep. Besonders ins Zeug gelegt hat man sich dafür bei der möglichst originalgetreuen Gestaltung des Spiels. Sage und schreibe 5 Millionen verschiedene Möglichkeiten, die zehn Pins zu Fall zu bringen, soll es angeblich geben. Wenn Sie wollen, zählen Sie doch mal nach und schreiben uns dann, ob Sie diese Anzahl für ausreichend halten. Auch an das teilweise Einölen der Bahn wurde gedacht und die physikalischen Unterschiede bei der Rotation verschiedener Kugeln will man auf Kleinste berücksichtigt haben.

Anfängerglück?

Leider muß man sich fragen, was einem die ganze Genauigkeit nützt, wenn sie beim Spielverlauf nicht berücksichtigt wurde. Zum einen sind die schweren Effektwürfe auch mit der ansonsten recht unkomplizierten Steuerung nicht leicht zu erlernen, zum anderen bringen Sie einfach nicht das gewünschte (und eigentlich folgerichtige) Resultat. Anfangs hielten wir es in der Redaktion für pures Anfängerglück, daß Klaus mit seinen unbedarften Spielversuchen immer das beste Ergebnis erzielte. Nach ausgiebigen Feldversuchen stand dann aber fest: Wer einfach strikt geradeaus wirft, hat immer noch die besten Chancen, alle Pins abzuräumen. Wer sich mit solchen Mängeln in Sachen Gameplay abfinden mag, bekommt mit Ten Pin Alley dennoch eine insgesamt solide, wenn auch nur kurzfristig unterhaltsame Simulation vorgesetzt. Daß es sich hierbei um die bisher beste Umsetzung des Bowling-Themas handelt, liegt einzig und allein an den noch weitaus gravierenderen Schwächen der Mitbewerber. Der große Wurf ist Electronic Arts mit Ten Pin Alley jedenfalls nicht gelungen.

beitragen. Besonders die abstrusen Dinge, die sich nach einem schweren Fehlversuch auf dem Bildschirm abspielen, sind auch tatsächlich sehr unterhaltsam ausgefallen – zumindest beim erstmaligen Ansehen. Sei es, daß die eigene Spielfigur mitsamt der Kugel

TEN PIN ALLEY

Alternativen:
Baseball Pro 96
Sierra ● ca. 109 Mark

Daley Thompson's Zehnkampf
Interactive Magic ● ca. 80 Mark

Greg Norman Ultimate Challenge Golf
Grolier ● 69,95 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486 DX 66, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Unterhaltsame Zwischensequenzen
Ordentliche Grafik
Hohe Detailtreue

Kontra
Schwächen im Gameplay
Lästige Dudelmusik

Spiel-/Dauerspaß:	22 von 50
Handhabung:	6 von 10
Grafik:	14 von 20
Sound:	7 von 20
TOTAL:	**49**

Redneck Rampage

PC POWER PLATIN AWARD

Markus Brodrick verbrachte seine Kindheit damit, den "Kleinen Tierfreund" zu lesen. Jetzt zeigen sich Spätschäden – unser Mann fürs Grobe bläst alles um, das sich auf Bauernhöfen bewegt.



Die Hausfrau ist auf der Flucht

Jeder kennt sie, jeder liebt sie. Die Rede ist von den allseits beliebten Ballerspielen, die zum Verdruß einer riesigen Fangemeinde meist schon kurze Zeit nach ihrem Erscheinen auf der unbeliebten Liste einer gewissen bundesdeutschen Prüfstelle auftauchen. Der Popularität dieser Games ist trotzdem ungebrochen, in anderen europäischen Ländern gilt ein Label mit dem Hinweis "Banned in Germany" schon fast als Qualitätsbeweis. Absolute Superhits wie Quaak und Djuuk Newkem sorgten für atemlose Stunden vor dem Monitor und hinterließen ein unbeschreibliches Gefühl der Leere, das einem die ganze Sinnlosigkeit des Erdenlebens vor Augen führte, wenn sie durchgespielt waren.

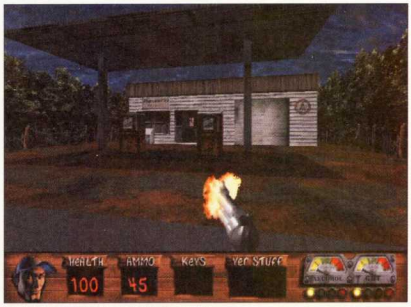
Die Softwareschmiede Interplay hat ein Einsehen mit allen von Langeweile geplagten Söldnern im Dienste der Schrotpatronen-Vernichtungs-Gilde. Mit Redneck Rampage erscheint ein Titel auf der Bildfläche der Spieleszene, der einfach alles hat.

Schnell und heftig

Bisher hatten Ballerspiele der guten, alten Sorte nicht nur gefährlich, sondern auch düster zu sein. Olivtöne dominierten das Bild, an der Beleuchtung der Szene wurde gespart, wo es nur eben möglich war. Redneck Rampage ist da ganz anders – schon während des Intros dominieren fröhliche Farben das Bild. Der ganze Job ist anders als gewohnt organisiert. Schlichen wir bisher durch düstere Gebäude, verfolgt von Monstern mit Laser-Zapper und Gasmaske, genießen wir jetzt die gesunde Landluft. Ja, Sie haben ganz richtig gelesen, wir sprechen von gesunder Landluft. Kaum in das Spiel eingestiegen, finden Sie sich in einem verlorenen Kaff namens Hickston wieder. Hier im Bundesstaat Arkansas (spricht man im Original-Südstaatenbayerisch Oarkenßoh aus) stimmt die Welt noch. Ein Mann, und sei er noch so ein Dösbattel, teilt der Welt seine Meinung mit seiner Schrotflinte mit.

Alle Fans des Splatter-Genres werden ihre Augen an einem herrlichen Gemetzel weiden können. Hier unten im sonnigen Süden gibt es seit der Abschaffung der Sklaverei nichts, aber auch gar nichts mehr, daß die tägliche Routine der Langeweile unterbrechen könnte.

Die Landbevölkerung sitzt auf den Verandas, hält Maulaffen feil und rafft sich ab und an zu den ortsüblichen Vergnügungen auf. Sie fragen sich jetzt völlig zurecht, welche Vergnügen ein solch gottverlassenes Nest wohl zu bieten hat. In der Tat sieht die Kurzweil in Hickston,



Mal eben die Tanke abräumen, oder?



Weia, den PC Power-Menschen hat's erwischt!

Arkansas, ein wenig anders aus als in Enschede, Niederlande. Wer mag, kann sich aufraffen, quälenden Schrittes durch die glühende Sonne zu der nächsten Whiskybude wanken und das Hirn erneut betäuben. Wer nicht mag, kann ausprobieren, ob das gute alte Pumpgun noch funktioniert und ein paar Hühner, Briefkästen und Straßenschilder in den Himmel schicken.



Ich will Kühe!



Platz, Rindvieh! Brav!



Da läuft es dasr feige Alien — aber nicht mehr lange



Zur Abwechslung empfehlen wir den geschätzten Lesern heute die Route 71



Und dabei wollte er nur Geschäft machen...

Colt, Dynamit & Co

Im Amiland scheint seit einiger Zeit die Alien-Phobie verstärkt zu grassieren. Absolute Redneck zeigt uns, daß auch das unmögliche wahr werden kann. Die bösen, bösen Außerirdischen landeten. Und zwar in Hickston, Arkansas. Knallhart, oder?

(Anm. des Layouters: Am 1.12.1995 landete ein Alien in Enschede: K.T. – Der Außerirdische.)

Damit ist aber noch nicht genug getan. Die Finsterlinge aus dem Weltall paßten sich rasch dem Äußeren der amerikanischen Landbevölkerung an, auch die wenigen gequetschten Brocken, die der typische Bauer in Hickston, Arkansas Wortschatz nennt, wurden rasch erlernt. Sie erkennen schon jetzt, als Spieler bleibt ihnen einfach keine Wahl. Sie gehen nach dem schönen alten amerikanischen Grundsatz "Kill them all, God will sort them out." vor. Jetzt, Sie werden es schon erraten haben, kann der Spaß seinen unaufhaltsamen Lauf nehmen. Bestens bewaffnet mit Colt, Pumpe, Dynamit und weiteren einfallsreichen Waffen stellen Sie sich dem Kampf gegen die Übermacht. Ganz wie es sich für ein Game dieses Genres gehört, sind die Gegner ein bißchen dusselig, schießen aber schnell und gut.

Während Sie das menschenverlassene Bretterbudenkaff nach Außerirdischen absuchen,



Mal sehen, was der General Store so zu bieten hat

bekommen Sie einen netten Eindruck vom Leben in der amerikanischen Provinz. Die Gegend ist arg ländlich, auf der Suche nach Secrets und Power-Ups werden Sie mehr als einmal im wahrsten Sinne des Wortes bis zum Hals in der Sch... stecken (Die Suche nach den Secrets des Power-Towers ist auch nicht ganz einfach. Kollege Mirbach versteckt seine heiligen Schokokekse an den unmöglichsten Orten. Der Red..).

Anm. des Chefmampfers: Und ich weiß, wo diese Orte sind... knabber, schmatz.

Ach so, ja, sie sollten nicht nur auf die bitterböse bewaffneten Gegner achten. Da wir uns ja in ländlicher Umgebung befinden, wimmelt es nur so von Groß- und Kleinvieh. Unzählige Rinder, Schweine und Hühner bevölkern jedes Fleckchen Grün. Sie sollten das Viehzeug besser nicht stören. Kühe stehen ja

Wanken Sie quälenden Schrittes zur nächsten Whiskybude.

nur dumm herum und tun nichts Böses, aber Hühner können mit dem süßen kleinen Schnäbelchen ganz schön weh tun. Richtig dumm ist es, die überall im Weg stehenden Schweine zu ärgern. Es ist sogar so dumm, daß die vielbesagten Rüsseltiere Sie sogleich ein wenig beißen. Ach ja, wo Schweine sind, sind auch Moskitos nicht weit. Die Ami-Sorte der Stechinsekten ist so groß, daß Sie sie nur mit dem Colt aus der Luft blasen können. Dabei sollten Sie sich beeilen, denn, wie es sich für ein richtiges Weichei gehört, kostet jeder Mückenstich wertvolle Punkte vom Lebenskonto.

Spielspaß olé

Interplay macht's möglich. Man kann nur staunen, wenn man sieht, zu welch großartigem Spaßfaktor die alte, aufpolierte Djuuk Nuukem-Engine fähig ist, wenn Grafik und Sound stimmen. Eine leistungsstarke Maschine vorausgesetzt, glänzt Redneck Rampage mit hochauflösenden, ruckfrei präsentierten 640x480-Grafiken und flüssigem Gameplay. Auch der Sound ist bei diesem Titel nicht zu kurz gekommen. Alle FX können, eine anständige Soundkarte vorausgesetzt, mit HiFi-Qualität gehört werden. Das letzte Quentchen Südstaaten-Flair bringen die Rockabilly-Titel auf der CD ins Spiel. Schon nach wenigen Minuten werden Sie sich fühlen, als würden Sie – mit einem alten, ölschleudernden V8 Southern Comfort-betankt – eine längst vergessene Nationalstraße Richtung Sonnenuntergang entlangmillern.

Anm. des Cheftrinkers: Entlangmillern... Brodricks Wortschöpfungen, Folge 7. Darauf einen Southern Comfort...

In Sachen Spielvergnügen können wir nur empfehlen, daß Sie sich diesen Titel anschaffen, bevor er gelistet wird (Was sicher nicht lange auf sich warten lassen wird. Der Red..). Ach ja, da war noch etwas. Natürlich ist das Game uneingeschränkt netzwerktauglich. Mit bis zu acht Spielern maximiert sich der Spaß am Ballern grenzenlos. Jetzt kann ich leider nicht mehr schreiben, denn ich muß dringend einige Dinge in Hickston, Arkansas, erledigen.

REDNECK RAMPAGE

Alternativen:
Alle wirklich guten Alternativen sind indiziert

Hersteller: Interplay
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
DOS, P90, 16 MB RAM (empfohlen P133, 32 MB RAM) VESA 1.0 (empfohlen 2.0)-Grafik

Pro
Schrill
Witzig
Bunt
Zeitfressend

Kontra
Nichts für kleine Jungs
Auch nichts für kleine Mädels
Schon gar nichts für Weicheier

Spiel-/Dauerspaß:	**47 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**18 von 20**

TOTAL: 92

Imperium Galactica

Wenn irgendwo in den Tiefen des Als riesige, außerirdische Raumschiffe aufeinanderprallen, ist Frank Fischer meist nicht weit.

Das Leben eines Sciencefiction-Fans ist im Moment wirklich alles andere als leicht. Beschränkte sich die Palette der angebotenen Stories vor ein paar Jahren noch auf eine überschaubare Anzahl an Kultgeschichten, so fühlt sich der Konsument von heute mitunter etwas bedrängt, angesichts des vielseitigen Angebotes an seltsamen Wesen und Welten. Ob die Fremden nun knuffig-pelzig, bösartig-kahl oder logisch-spitzohrig sind, so langsam hat man in der Welt der unbegrenzten Möglichkeiten alles Mögliche gesehen. Daher beschleicht seit geraumer Zeit auch so manchen Spieler der Wunsch nach Abwechslung, denn in den Regalen der Computerläden sieht es genauso öde aus, wie in den Videotheken.

Warum sind unsere interstellaren Freunde eigentlich meistens humanoider Gestalt und warum werden sie von solch typisch menschlichen Trieben gelenkt? Die "Kunst" des Krieges ist auf jeden Fall nahezu allen außerirdischen Völkern bekannt und meist kämpft man sogar mit Feuereifer besonders gerne gegen uns kleine Primaten. Doch wer weiß, ob unsere Nachbarn überhaupt so veranlagt sind wie wir? Vielleicht sind ihnen Feindseligkeiten jeglicher Art ja völlig unbekannt und sie wollen einfach von uns Menschen in Ruhe gelassen werden. Vielleicht ist Krieg ja auch eine typisch menschliche Eigenschaft, die man in den Weiten des Raumes kein zweites Mal in dieser Form vorfindet und wir sind der eigentliche Agressor im Weltall.

Doch weil man daran gar nicht so recht glauben möchte und sich die Arbeit der Sciencefiction-Autoren noch schwieriger gestalten würde, als sie ohnehin schon ist, läßt man es im All lieber Krachen und führt in seinen Phantasie mehr Kriege, als es auf der Erde jemals gegeben hat. Doch gerade weil sich diesen Wesen so nette Kriege andichten lassen, erfreuen sich auch die Sci-Fi-Spiele immer größerer Beliebtheit.

Ein guter Zug...

Nachdem man bis vor kurzem noch einen futuristischen Actionreißer nach dem anderen auf den Markt gebracht hat und die Actionfreunde so langsam die Nase voll und die Geldbörsen leer haben, starten die Softwarehäuser nun mit den bisher vernachlässigten Strategiespielen einen neuen Großangriff. Auch GT Interactive Software

Imperium Galactica gehört zu den Spielen, die sofort Spaß machen

möchte nun mit dem nagelneuen Titel Imperium Galactica auf den fahrenden Zug des Erfolges aufspringen. In einer durch und durch militärisch geprägten Galaxie gilt es, in einer Kampagne sämtliche Militärränge, vom jungen Leutnant bis hin zum weisen und respektierten Großadmiral zu durchlaufen. Dazu ist es vor allem wichtig, die zentralen Planeten, immerhin über 100 an der Zahl, zu inspizieren, zu befreien und vor allem zu besiedeln.



Beim Budn gibt's so was auch



Und die Sonne wird wieder scheinen...



...hier allerdings nicht

Das Spiel vereint zwei unterschiedliche Genres in sich. Im Planeten-Modus gilt es, die Planeten ihrer Beschaffenheit entsprechend zu bebauen. Eine nötige Infrastruktur ist nötig, Häuser zum Wohnen, Fabriken zum Bauen von Einheiten und Verteidigungsanlagen dürfen in einer soliden Kolonie nicht fehlen. In diesem Teil des Spiels haben es sich die Programmierer nicht nehmen lassen, ein wenig bei den zahlreichen anderen Spielen dieser Art zu spicken und bewährte Elemente zu kopieren. Wen wundert es da, daß eine Art Lightversion des Aufbau-Klassikers Sim City im Spiel zu erkennen ist, die natürlich auch Vorteile mit sich bringt. So ist der Wiedererkennungswert immens hoch und man findet sich recht schnell auf den Oberflächen der fremden Welten zurecht.

Sofort erkennt das Auge des Bürgermeisterveteranen, an was es den Bewohnern fehlt, und schnell ist man tief im Spielgeschehen drin. Besonders



Klaus hält wieder mal eine seiner Reden...



Kreuzer oder Taler, das ist hier die Frage

interessant und vor allem innovativ ist die Tatsache, daß die Städte nicht nur indirekt mit der strategische Planung zu tun haben. Wenn die ersten Fremdkontakte ins Haus stehen, kommt es insbesondere zwischen den selbsterbauten Häuserreihen zu heißen Gefechten.

Weißt Du, wieviel Sternlein...

Doch mit dem Aufbau der wenigen Welten, die man zu Anfang des Spiels besitzt, ist es nicht getan. Nebenbei hat man ja schließlich auch noch das Kommando über die bescheidene Flotte des Sektors. In diesem Amt muß man sich immer wieder gegen Piraten und fiese Außerirdische, die einem die gewinnbringenden Handelsschiffe zerbröseln, zur Wehr setzen. Hin und wieder ist auch mal die eine oder andere Eskorte zu stellen. Nun lohnt sich eine gut strukturierte Wirtschaft auf den Planeten erstmalig. Wer genügen Gewinne zu verzeichnen hat, kann diese vor allem in Form von Kriegsgerät sinnvoll anlegen.

Sei es als planetare Verteidigung, oder auch als interstellares Kriegsbollwerk – Hauptsache, es reicht aus, um unliebsame Gäste zu vertreiben. Auf der strategischen Übersichtskarte kann man in das Geschehen in Echtzeit oder auf Wunsch per Zeitraffer verfolgen. Kommt es dann einmal zum Kampf, steuert man seine Schiffchen in feinster Echtzeitmanier. Auf Wunsch kann man die Runde auch jederzeit anhalten, um seinen Befehle noch einmal zu überdenken und abzuändern.

Die Kämpfe werden jeweils durch ein kurzes Briefing oder eine Videosequenz eingeleitet. Hat man eine ganz bestimmte, meist sehr anspruchsvolle Mission gemeistert, steht endlich die langersehnte Beförderung ins Haus. Zu diesem Anlaß wird dann nebenbei auch noch die eigene Flotte aufgestockt, denn der neue Posten bringt schließlich auch ein größeres Einsatzgebiet mit noch mehr Kolonien mit sich.



Sieht fast aus wie im OP

Der Feind in meiner Welt

Zu den feindlich gesinnten Piraten gesellen sich recht bald gewiefte, fremdartige Rassen, die diesen Teil des Universum ebenfalls als ihr Eigen betrachten. Waren die Piratenschiffchen zu Anfang noch recht leicht zu besiegen, kommt es nun zu Auseinandersetzungen riesiger Flottenverbände. Ohne eine gute Strategie kommt man hier kaum weiter. Leider läßt sich der Verlust der einzelnen Schlachten kaum ausgleichen und führt somit zum vorzeitigen Ende des Spiels.

Imperium Galactica gehört zu den Spielen, die sofort Spaß machen und einfach zu bedienen sind. Nach kurzem Probespielen ist jeder Genrefan sofort bereit, sein Taschengeld in den vermeintlichen Strategiehammer zu investieren. Die Kehrseite des Spiels erkennt man leider erst, wenn es zu spät ist und das Geld den Besitzer gewechselt hat: Imperium Galactica verschleudert alle guten Ideen bereits zu Anfang des Spiels. Spätestens nach einigen Stunden Spiel macht setzt Routine dem Spielspaß ein Ende. Neue Einheiten werden immer seltener, die Aufträge hat man auch schon durch und die anfangs noch so motivierenden Videos locken bald auch niemanden mehr hinter dem Ofen hervor.

Imperium Galactica ist gewiß kein schlechtes Spiel, aber der strategische Überflieger ist es auch nicht gerade. Genreeinsteiger werden eventuell ein paar nette Stündchen mit diesem Spiel verbringen können. Profis sollten jedoch die Finger von dem Produkt lassen und lieber noch bis zum Erscheinen von Rebellion warten.

IMPERIUM GALACTICA

Alternativen:
Master of Orion 2
Microprose ● ca. 100 Mark
M.A.X.
Interplay ● ca. 90 Mark
Ein galaktisches Eis

Hersteller: GT Interactive Software
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486 DX4 100 Mhz, DOS 5.0,
8 MB RAM, SVGA

Pro
Einsteigerfreundlichkeit
Missionen mit Briefing

Kontra
Zu wenig Tiefgang
Kaum Abwechslung
Ständiges Abspeichern erforderlich

Spiel-/Dauerspaß:	**36 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 74

Sandwarriors

Obwohl wir Thomas Richter warnten, daß er besser keine schwarzen Klamotten in Ägypten tragen sollte, hörte er nicht auf uns. Nun ist er tot, aber nicht wegen der extremen Hitze.

Ach ja, wie gerne denke ich an alte Zeiten zurück und an die ersten 3-D-Weltraum-Spiele. Das ist nun schon ein paar Jährchen her und es hat sich mittlerweile etwas getan auf dem Spiele-Markt. Grafiken werden nicht nur immer schneller berechnet, sondern erfreuen unsere Herzen zusätzlich mit immer schöner werdenden Details. Diese Qualität hat natürlich, wie so oft, ihren Preis, und den muß man für einen schnellen Rechner berappen. Aber warum eigentlich? Ich erinnere mich noch wage an solche Games wie beispielsweise Descent oder Terminal Velocity. Jene liefen auch auf 486ern noch ziemlich flüssig, wenn man die Detailvielfalt etwas herunterschraubt. Auf einem Pentium mit 90MHz und einer schnellen Grafikkarte konnte man auch im SVGA-Modus noch akzeptable Ergebnisse erzielen. Heutzutage werden 3-D-Games immer gefräßiger, was die Rechnerleistung betrifft. Eines davon ist Sandwarriors von Gremlin Interactive.

Das alte Leid

Es gibt gute, und es gibt schlechte Zeiten. Dieser Satz könnte zwar auch auf die bekannte Fernseh-Serie bezogen werden, aber oftmals paßt er auch zu viel schlimmeren Dingen, wie beispielsweise Kriege und ihre Folgen. In einer sehr schlechten Zeit lebten zwei ägyptische Völker auf dem Planeten Tawy 6225 v. Chr.. Jene zwei Familien-Clans hatten nichts anderes im Sinn, als sich ständig gegenseitig etwas auf die Birne zu hauen, nur wegen eines Streits um die absolute Herrschaft. Im Süden des Planeten machte sich das Imperium der Horus breit, während in den nördlichen Teilen das Imperium der Set regierte. Als Krieger des Osiris-Volkes haben Sie es sich zur Aufgabe gemacht, bis zum bitteren Ende gegen die Anhänger der Sets zu kämpfen. Nur ein Imperium kann am Ende den Thron der Sonne besetzen. Hallo? Sind Sie noch wach? Hm, ich kann ja schließlich auch nichts dafür, daß Gremlin uns eine solch langweilige Story beschert.

Anm. des Chefschläfers: Man sollte wirklich einmal diese ganzen Hintergrundgeschichten nehmen und als Buch rausbringen. Und dann ab damit in die Apotheke – ins Regal mit den Schlafmitteln...

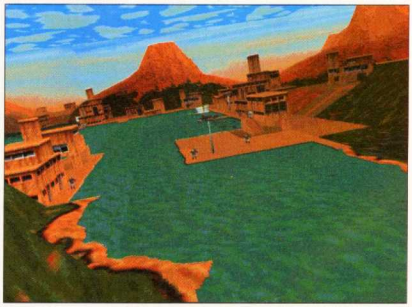
Die Wüste lebt

Nach einer schnöden Intro-Sequenz mit billiger Rendering-Grafik geht es auch schon zur Einsatzbesprechung für den nächsten Auftrag. Der führende Kommandeur hat kaum etwas mitzuteilen, außer, daß sämtliche gegnerische Einheiten vernichtet werden müssen. Kaum hat man den Auftrag akzeptiert, geht es auch schon los und man fliegt in einem Raumgleiter über den fremden Planeten. Ein futuristisches Panorama erhebt sich sanft aus der sandfarbenen Hügellandschaft. Tja, und spätestens jetzt hätte mein Chef-Red das Wörtchen "sanft" streichen können, denn so präsentiert sich die Grafik überhaupt nicht. Auf einem P90 ruckelt die Grafik selbst in der niedrigsten Auflösung ohne jeglichen Grund. Wenn auf dem Screen mehr los wäre als nur ein paar umherfahrende Transporter, dann verstünde ich den Qualitäts-Verlust des Scrollings voll und ganz, aber unter diesen Umständen kann man nur von einer Enttäuschung sprechen.



Das schlechte Cockpit-Design läßt sehr zu wünschen übrig

Nun ja, jetzt erst einmal den Afterburner reinknallen und ab über die sandige Landschaft.



Interessant ist er ja, der Aufbau der Landschaften und Gebäude



Schall, laß nach!



Mitten durch – und weg!



Und schon wieder ein Independance Day

Die ersten Gegner werden auf dem Radar sichtbar. Es sind zweibeinige Kampfroboter, ganz wie die in den Mechwarrior-Games, nur nicht so fein detailliert und schon gar nicht so gut animiert. Ein paar gezielte Schüsse mit den wärmesuchenden Raketen reichen, und die erste Armee wird dem Erdboden gleich gemacht. Weiter geht der Rundflug über das breitflächige Areal, und schon melden sich die ersten Angreifer aus der Luft. Diese machen einem das Leben richtig zur Hölle, so daß ich schon bald meinen eigenen Raumgleiter in den Sand setzen mußte. Der Absturz hat eine Wiederholung der Mission zur Folge, und wenn ich ehrlich sein soll: Ich habe schon gar keine Lust mehr!



Es sieht wirklich toll aus, wenn gegnerische Raumgleiter qualmend zu Boden stürzen



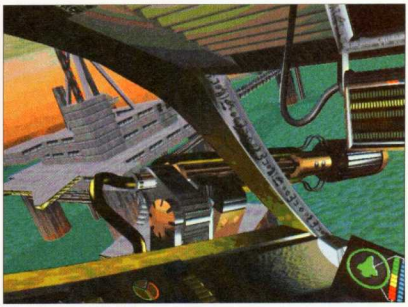
Auch Nachtflüge sind möglich

Sand im Getriebe

Trotz der vielfältigen, stimmungsvollen Sprachsamples, die einem vom Befehlshaber oder vom Bordcomputer um die Ohren geknallt werden, gibt es viel zu viele Nachteile, die jeglichen Spielspaß gleich wieder zunichte machen. Das fängt schon beim mißglückten Cockpit-Design an, denn das ist alles andere als übersichtlich. Abgesehen von der ruckeligen Grafik, gibt der Rest auch sonst nicht viel her: fliegen, schießen, Waffe wechseln, anvisieren, schießen, weiter fliegen. Dem alten Trott, den es schon in tausendfach in besserer Form zu sehen gab, möchte man am liebsten sofort wieder den Rücken kehren. Gremlins Versuch, dem Genre etwas Reizvolles zu entlocken, ist gänzlich fehlgeschlagen, nicht zuletzt wegen der mißratenen Grafik.

Da helfen auch die feinen Einstellungen im Grafik-Detail nicht weiter. Sandwarriors läßt sich nämlich im 320x200-, 640x480- oder sogar im 800x600-Modus spielen. Gute Idee, nur hätte man auch an die User denken sollen, die nicht gerade zufällig einen Pentium mit 233MHz und 4MB-Grafikkarte besitzen. Schon bei der Installation fingen die Probleme an, denn Sandwarriors wollte partout meine korrekt installierte Soundblaster AWE32 nicht annehmen, obwohl diese sogar in der Menüauswahl zu finden war und von jedem anderen Game ohne Probleme erkannt wurde. Wer trotz alledem Appetit auf eine Runde Sandwarriors bekommen hat, der sollte unbedingt vorher probespielen, denn sonst könnte es eine bittere Enttäuschung geben. Und wissen Sie, was soeben mal wieder geschehen ist? Meine 44er Magnum lächelt mir mit weit geöffneten Lauf ins Gesicht und wartet darauf, daß ich sie mir an die Schläfe setze. Peng!

Anm. des Chefballerers: Endlich mal ein guter Gedanke...



Oh je, das geht schief!



Komisch, daß das Ägypten auf dem fernen Planeten genauso wie auf der Erde aussieht

Gremlins Versuch ist gänzlich fehlgeschlagen



Komisch, daß das Ägypten auf dem fernen Planeten genauso wie auf der Erde aussieht



Der Blickwinkel im Cockpit läßt sich auf Wunsch verstellen, aber nur begrenzt

SANDWARRIORS

Alternativen:
SlamScape
Virgin ● ca. 90 Mark

G-Nome
7th Level ● ca. 100 Mark

Flying Corps
Empire ● ca. 100 Mark

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium75, 8 MB (DOS), 16 MB (Windows95), VGA/SVGA, DOS & Windows95 kompatibel

Pro
Hmmm, lassen Sie mich bitte überlegen...

Kontra
Kapazitäten-Fresser!
Keine Netzwerk-Funktion

Spiel-/Dauerspaß:	**30 von 50**
Handhabung:	**3 von 10**
Grafik:	**12 von 20**
Sound:	**14 von 20**

TOTAL: 59

PC POWER PLATIN AWARD

Wet – The Sexy Empire

Vom Bankräuber zum Erotik-Zaren – und das alles wegen einer wahnsinnig rassigen Frau. Klaus Trafford eiferte dem Helden aus WET – THE SEXY EMPIRE nach und erlebte das Sex-Business am eigenen Leib...

Gibt es ein herrlicheres Gefühl, als in Geld zu schwimmen und einfach nur zuzusehen, wie sich das hart erarbeitete Kapital von selbst vermehrt? Die meisten von Ihnen werden derartiges noch nicht erlebt haben, deshalb nehme ich es Ihnen auch nicht übel, wenn Sie jetzt etwas neidisch auf mich sind. Doch glauben Sie mir, der Weg zum Reichtum ist voller Tücken – und eh man sich's versieht, kann man auch urplötzlich wieder bettelarm sein. Nun gut, inzwischen nicht mehr, aber ich war ja nicht immer stinkreich. Genau genommen war ich sogar ein verdammt armer Schlucker. Am besten, ich erzähle Ihnen meine Geschichte von Anfang an...

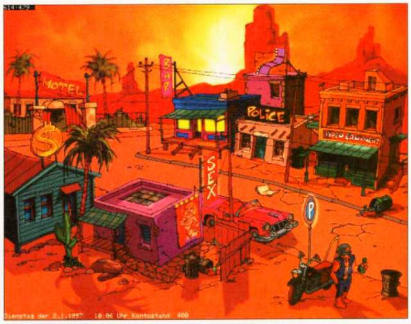
Wet ist nicht nur die erotischste, sondern auch die witzigste Wirtschaftssimulation.

Das Wüstenkaff

Ich saß also mal wieder mit Nichts da. Aber irgendwie muß man doch zu Geld kommen. Die Banken... ja, die haben Asche ohne Ende. Warum also nicht ein kleiner Überfall, jetzt, um die Mittagszeit, merkt es ja eh keiner. – Weit gefehlt, in jeder Hinsicht. Das vorhandene Bargeld bestand lediglich aus 500 Bucks, und kaum war ich aus der Bank raus, kam auch schon der Sheriff an. Zum Glück war ich schneller und verpaßte ihm eine, daß er nicht mehr stehen konnte. Damit machte ich aber alles noch viel schlimmer, denn nun war mir auch das FBI auf den Fersen.

Meilen und Stunden später, es war bereits Nacht, kam ich in eines dieser Wüstendörfer, wo man spontan am Friedhof nachsieht, ob dort wirklich der Hund begraben liegt. Da traf ich sie zum ersten Mal – Lula! Eine Frau, die einen IQ wie Einstein haben müßte, wenn ihre Intelligenz ihrer Oberweite entspräche. Und in der Tat, die Kleine war nicht auf den Kopf gefallen. Sie träumte davon, in Hollywood Karriere zu machen, doch war sie bislang höchstens auf den Matratzen der Produzenten gelandet. Ich beschloß, dem Mädel meine Hilfe anzubieten. Doch vorerst gab's für mich nichts mehr zu tun. Ich nahm mir also ein Zimmer in dem Hotel und schlief erst mal eine Runde aus.

Am nächsten Morgen sah alles ganz friedlich



In diesem Wüstenkaff verdienen Sie Ihre ersten Penunzen



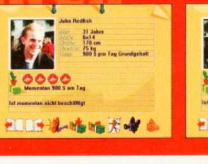
"Ich will so bleiben wie ich bin!" – Du darfst!

Wählen Sie Ihren Star

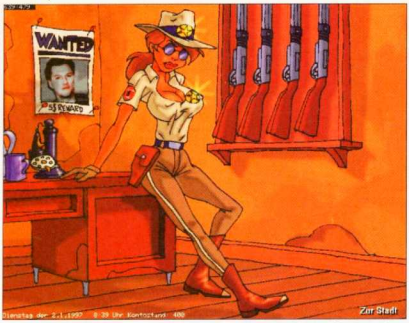
Die hier abgebildeten Herren arbeiten normalerweise bei der PC Power. In Wet spielen











Das mit dem Stern an der Brust hat Carsten Wieland hier offenbar sehr wörtlich genommen...

aus. Ich zählte meine restlichen paar Dollars ab und beschloß, das Kaff mal unter die Lupe zu nehmen. In der Bar fand ich das, was ich brauchte: Einen Typ, der mir gefälschte Papiere besorgen könnte. Doch es gab zwei Probleme: Der Knabe wollte eine Stange Geld dafür sehen und ich hatte nur eine Woche Zeit, um es zusammenzukratzen. Wie gut, daß ich eine Kamera besaß – am Spieltisch sah ich einige Typen, an die sich später Lula heranmachte. Ich fotografierte das gemeinsame Liebesspiel – und schickte anschließend einen Erpresserbrief an die Herren. Zumindest jene, die verheiratet waren, zahlten die Summe, andere wiederum... Na ja, reden wir nicht darüber.

Außerdem sorgte ich dafür, daß Lula in der Kneipe auftrat – und siehe da, ich hatte kurz vor



Das Schlußbild! Wissen Sie übrigens, was der Name der Rakete bedeutet? Nicht? Dann isses ja gut...



In der dritten Stufe können Sie Ihre Konkurrenz mit diesen Mittelchen etwas ärgern...

Ultimo das Geld zusammen und konnte meine neuen Papiere in Empfang nehmen. Und da es noch andere Geldeinnahmemöglichkeiten gab, dauerte es auch nicht mehr lange und ich hatte 50.000 Dollar gespart. Mit dem Geld und Lula ging es endlich an einen angenehmeren Ort: Los Angeles und – Hollywood.

Filme machen will gelernt sein

Kaum in L.A. angekommen, war das Geld auch schon wieder futsch. Ich hatte jetzt zwar ein Studio, in denen ich Filme mit Lula drehen konnte (ja, genau, solche Filme!), doch selbst vermarkten war noch nicht drin. Den Filmvertreiber handelte ich mehrfach hoch, bis er eine halbwegs annehmbare Summe herausrückte. Wieder hieß es sparen, denn ich wollte ja meine eigenen Filme auch selbst an den Mann bringen. Dazu bedurfte es aber mehr, viel mehr! Männliche und weibliche Partner für Lula mußten angeheuert, Drehbücher geschrieben, Stellungen ausgesucht, ein Kopierwerk gekauft werden... es würde viel zu lange dauern, Ihnen all dies ausführlich zu schildern. Schließlich werden Sie ja garantiert das Spiel kaufen, das meine Lebensgeschichte erzählt – und da werden Sie schon dahinterkommen, was Ihnen alles blühen kann.

Vielleicht so viel noch: Ich mußte 2 Millionen Bucks einnehmen, dann konnte ich endlich quer durch die USA reisen. Nunmehr baute ich, wo es ging, Sexshops im Stadtgebiet – und wenn die Konkurrenz zu groß war, dann griff ich auf ein Mittel zurück, daß mir vorher ebenfalls nicht fremd gewesen war: Ein bißchen Sabotage hier, etwas atomarer Erstschlag da – und schon sah ich die grünen Scheinchen in meine Kasse wandern. Nun, zugegeben, es dauert sehr, sehr lange, bis ich endlich am Ziel war: Ich schoß einen Satelliten ins All, um die ganze Welt mit Lula-Videos zu versorgen.

Tja, Sie sehen, es ist gar nicht so leicht, Millionär zu werden. Ab und zu kümmere ich mich noch um meine Läden, ansonsten aber genieße ich mein Leben. Mit kühlen Drinks, heißer Musik und einer Rassefrau namens Lula. Sie ist sehr anspruchsvoll, war sie auch früher schon, deshalb mußte ich ihr auch sehr viele Geschenke machen, wenn sie mal mies drauf war, weil die Filme nicht so florierten. Aber das ist Schnee von gestern – jetzt ist sie zufrieden mit dem, was sie hat. Nämlich mich! Und Sie werden mich auch bald kennenlernen, dann nämlich, wenn Sie sich das Spiel zulegen, in dem Sie mir nacheifern dürfen.



Sieht er nicht prachtvoll aus, Ihr erster Sexshop? Achten Sie aber darauf, daß er im Stadtzentrum steht

Drei Stufen zum Glück

Über Wet – The Sexy Empire von Interactive Strip alias New Generation Software habe ich schon mehrfach berichtet. Für alle jene, die dies versäumt haben (shame on you), hier eine kurze Zusammenfassung. Das Spiel ist – ob Sie's glauben

bei CDV INTIM sowohl eine über- als auch eine untergeordnete Rolle...



oder nicht – eine Wirtschaftssimulation. Allerdings keine, wie man sie bisher erlebt hat. Im Gegensatz zu allen bisherigen Genre-Vertretern gibt es hier nämlich drei Szenarien mit jeweils neuen Orten und komplett neuen Aufgaben. Um ins jeweils nächst höhere Szenario zu kommen, muß man eine bestimmte Summe Geldes erwirtschaften, was aber leichter gesagt als getan ist. Hohe Personalkosten vor allem in der zweiten und dritten Stufe sorgen immer wieder für ein vorzeitiges Ende, es sei denn, Sie speichern oft genug ab. Doch selbst dann werden Sie kaum unter 50 Stunden Spielzeit liegen, um den (für meine Begriffe etwas zu kurz geratenen) Schluß zu sehen.

Begleitet von Videosequenzen, deren Qualität selbstredend stark abhängig von Geschwindigkeit des Rechners und des CD-ROMs ist, erleben Sie die Welt der pornographischen Filme, ohne daß sich das Programm selbst jemals auf diese Ebene begibt. Wet ist sexy, aber nicht anstößig. Im Gegenteil, es gibt diverse Lacher, wenn Sie beispielsweise mit der Maus verschiedene Charaktere anklicken, die sich daraufhin ihrer Kleider entledigen oder Ihnen beispielsweise zeigen, was man mit einem Pinsel so alles machen kann (grins).

Verantwortlich für die hervorragenden Grafiken zeichnet Carsten Wieland, Mit-Inhaber von New Generation, aus dessen Feder unter anderem Bazooka Sue und Chewy stammten.



Hier werden Ihre Werke geschnitten

Nicht nur die Figuren, auch die Gebäude und die vielen, vielen Einzelheiten, aus denen sich die verschiedenen Orte zusammensetzen, sind mit Liebe zum Detail entwickelt worden. Dementsprechend lange werden Sie benötigen, um wirklich alles zu sehen. Vergleichbares hat es bei Wirtschaftssimulationen wirklich noch nicht gegeben.

Ein Haar in der Suppe

Wet ist vom späteren Schwierigkeitsgrad her eher etwas für Fortgeschrittene, da der Einstieg aber genial einfach ist, werden auch Anfänger voll auf ihre Kosten kommen. Voraussetzung ist allerdings, daß man gewillt ist, gewisse, unvermeidliche Wiederholungen über sich ergehen zu lassen. Bevor Sie nämlich zwei Millionen zusammen haben, müssen Sie erst einmal jede Menge Lula-Filme drehen. Die stets gleichen Vorgänge könnten mit der Zeit etwas langweilig werden, wenn man sich allzusehr auf einen Raum versteift.

Klicken Sie doch mal...

In nahezu jedem Bild können Sie dort befindliche Personen oder Gegenstände anklicken und erleben daraufhin eine "kleine" Änderung. Hier ist so ein Beispiel:





(Anm. des Layouters: Neiiin, Klaus ist überhaupt nicht zweideutig...)

Nutzen Sie daher die Zeit während der Dreharbeiten und erledigen Sie andere, wichtige Dinge. Es gibt deren genug. – Aber gut, bei einem Fußball-Manager wiederholen sich ja auch ständig die Spiele, von daher möchte ich jetzt nicht mit aller Gewalt nach einem Haar in der Suppe suchen. Die uns vorliegende Version wies noch eine kleine Anzahl von Bugs auf, die jedoch in der Verkaufsversion nicht mehr vorhanden sein werden, deshalb seien sie hier auch nicht weiter



Das Studiogelände wächst und gedeiht, auch das, was für derartige Filme dringend benötigt wird...ähem...

von Belang.

Erwähnenswert ist der Sound: Jeder Ort hat seine eigene Melodie, und diese gehen trotz ihrer Einfachheit ausnahmslos ins Ohr. Gelungene Soundeffekte und die überaus erotische Stimme aus dem Off würzen das Programm abermals und runden das ohnehin schon positive Gesamtbild ab.

Und die Wertung?

Das alte Leid: Wie bewertet man ein Spiel fair, bleibt aber trotz aller Begeisterung kritisch? Gut, ich bin etwas voreingenommen, schließlich spiele ich ja bei Wet indirekt mit (und meine lieben Kollegen ebenfalls). Das ändert aber nichts an folgenden Tatsachen: 1) Ich habe bei einer Wirtschaftssimulation noch nicht so oft gelacht wie bei dieser (außer bei Willi Lemkes Fußballmanager, aber da lag's nicht am Witz, sondern an der Miesheit des Programms). 2) Ich hatte noch nie so viel zu tun wie bei Wet, und vor allem: Je mehr ich verdiente, desto mehr neue Aufgaben kamen auf mich zu. 3) Ich bin nicht so prüde wie gewisse Kollegen aus Bayern, die sich ebenfalls mit *Games* beschäftigen, und mag es erotisch – wenn es auf eine derart "saubere" Art rübergebracht wird wie hier. Und 4) Ich bin ein Fan von Carsten Wielands Zeichnungen. Und das hier ist vielleicht seine Doktorarbeit!

Ich denke, nun verstehen Sie, warum ich Wet so und nicht anders bewertet habe. Diverse Anrufer – Männlein UND Weiblein! – in der Redaktion, die wissen wollten, wann Wet denn erscheint, sprechen allerdings dafür, daß Wet auch ohne unsere Fürsprache ein Bombenerfolg wird. Für New Generation und für CDV! Gespannt warte ich nun auf die Fortsetzung – und die soll dort beginnen, wo Wet aufhört: im Weltraum spielen. Mein Titelvorschlag ist: "Wet – The Empire cums back!"

WET – THE SEXY EMPIRE

Alternativen:
Andere Wieland-Spiele
Der nächste Sexshop
Besuch bei Teresa Orlowski

Hersteller: Interactive Strip
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium 75 (besser 90 und mehr), 16 MB RAM, 4fach(besser:8fach)-CD-ROM, Windows 95 mit Direct-X (wird mitgeliefert)

Pro
Herausragende Grafik
Witzige Animationen
Langer Spielverlauf
Drei verschiedene Szenarien

Kontra
Markus Brodricks Maße (Neid)

Spiel-/Dauerspaß:	**48 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**19 von 20**
Sound:	**18 von 20**

TOTAL: 92

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

Super Puzzle Fighter 2 Turbo ist da + STOP + Wer möchte es testen? + STOP + Keiner? + STOP + Na gut, dann muß eben Thomas Richter mal wieder herhalten + STOP.

Ehrlich gesagt, wenn ich den Namen Capcom höre, dann läuft es mir eiskalt den Rücken runter. Zu oft wurde man von jener Software-Schmiede schon enttäuscht, und trotzdem bringen sie immer wieder neue Titel auf den Markt. Erstaunlich! Einzig und allein die Tatsache, daß Capcom beim Giganten Virgin Interactive untergekommen ist, läßt wohl auf einiges schließen. Dort, wo ausreichend Mittel für richtige Werbekampagnen zur Verfügung stehen, kann man auch erfolgreich Spiele an den Mann oder die Frau bringen. Bleibt nur zu hoffen, daß Super Puzzle Fighter 2 Turbo (ächz!) eine der wenigen Ausnahmen ist und auch Qualität zu bieten hat.



Ryu fehlen nul noch die zwei lichtigen Powel-Gems



Auf Morrigans Seite zerplatzen gerade einige Edelsteine

Oh nein!

Wie viele Tetris-Varianten gibt es wohl mittlerweile? 40, 400 oder gar 4000? Man kann sie schon fast gar nicht mehr zählen, und trotzdem bringen auch bekanntere Software-Häuser immer wieder geklonte Games auf den Markt. SPF2T ist eines davon. Der Bildschirm ist mal wieder in zwei Hälften unterteilt, auf jeder Seite fallen regelmäßig Steine zu Boden, in diesem Falle bunte Edelsteine. Nun gilt es, die Farben entsprechend anzuordnen. Größere Aneinanderreihungen von Edelsteinen schließen sich zu einem einzigen Stein zusammen und fügen dem Gegner bei Zerstörung noch mehr Schaden zu. Wie, was, Schaden? Ja, richtig gelesen! In SPF2T kämpfen nämlich jeweils zwei der bekannten Street Fighter- oder Night Warrior-Charaktere gegeneinander.



Sobald ein sogenanntes Power-Gem (runder Edelstein) zu Boden fällt, werden alle Steine derselben Farbe zerstört, sofern sie miteinander irgendwie verbunden sind. Größere Steine oder auch Kettenreaktionen fügen dem Gegner Schmerzen zu. Die Kämpfe werden in der Mitte des Bildschirms von den zwei Comic-Figuren selbst ausgetragen. Die Zerstörung von Steinen hat aber noch einen weiteren Effekt. Je nachdem, wie viele Steine auf einmal zerstört werden, wird der Gegner mit herunterfallenden Counter-Steinen bestraft. Diese haben zwar eine fest vorgegebene Farbe, können aber erst zerstört werden, wenn der Zähler auf Null gesunken ist.





Arnold klält uns übel die Steuelung auf

Ein Satz mit X...

So schön das Spielprinzip auch sein mag, so grausam gestaltet sich die grafische Präsentation. Man merkt dem Game deutlich an, daß es mal eben auf die Schnelle von der Playstation konvertiert wurde. Pixelige Strukturen und miserable Animationen der kämpfenden Figuren sind arg enttäuschend. SPF2T macht im Zweispieler-Modus dennoch einen Höllenspaß, und sollte wegen des geringen Preises nicht ganz so kritisch begutachtet werden. Mal anschauen!

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Alternativen:
Shanghai: Great Moments
Activision ● ca. 25 Mark

Flip Out!
Gametek ● ca. 60 Mark

Irgendeine Tetris-Variante

Hersteller: Capcom
Preis: ca. 50 Mark

Minimum:
P90, 16 MB RAM, SVGA, Win95

Pro
Lustiger Zweispieler-Spaß

Kontra
Miese GrafikViel zu hohe Hardwarevoraussetzungen

Spiel-/Dauerspaß:	**36 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**5 von 20**
Sound:	**8 von 20**

TOTAL: 55



Wenn TopWare ein neues Strategie-Spiel auf den Markt bringt, bedeutete dies bislang, daß Marco Gremmel nicht sonderlich viel Spaß beim Testen haben wird. Sollte das diesmal vielleicht anders werden?

Earth 2140

Wie Sie vielleicht schon wissen, hat die deutsche Firma TopWare in den letzten Monaten nicht gerade die großen Hämmer auf den Markt gebracht, wenn man einmal vom neuesten Teil des Schwarzen Auges absieht. Und ehrlich gesagt erwartete auch niemand so richtig, daß man für einen Fünfziger ein Spiel erstehen kann, das es mit den Bestsellern bekannter amerikanischer Softwareschmieden aufnehmen kann. Doch mit Earth 2140 wollten die Mannheimer es uns aber mal so richtig zeigen. In Eigenregie entstand ein Strategiespiel, daß in die Fußstapfen von "Command & Conquer" treten sollte. Allerdings lernt man in unserer Branche sehr schnell, daß man nichts glauben darf, bevor man es nicht mit eigenen Augen gesehen hat.

Es war einmal...

Wir schreiben das Jahr 2140 (was man auch ganz einfach am Titel dieses Spieles erkennen kann) und befinden uns auf der guten alten Erde (ebenfalls nicht allzu schwer zu erraten). Nachdem sich die Menschheit in zahlreichen Kriegen dezimiert hat, existieren nur noch zwei Weltmächte. Die United Civilized Stated (UCS) umfassen den amerikanischen Kontinent, Westeuropa und Nordafrika. Die Eurasische Dynastie (ED) beherrscht Osteuropa und Asien. Australien und große Teile Afrikas wurden durch den Eisatz chemischer Waffen unbewohnbar und komplett von den Landkarten gestrichen.

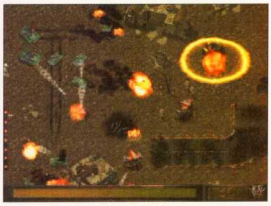
Die UCS hat eine überaus sinnvolle Staatsform gewählt, die Stochastokratie (Zufallsherrschaft). Die Bewohner sind faul und lassen alle Arbeiten von Robotern erledigen. Die Mitglieder der Regierung werden durch ein Zufallsverfahren gewählt. Die ED hat allerdings eine diktatorische Herrschaft. Um die Menschheit resistenter gegen die Umweltprobleme und die Verseuchung in weiten Teilen der Erde vorzugehen, befiehlt der Diktator, menschliche Körperteile durch mechanische Komponenten zu ersetzen. Inzwischen ist diese Technologie so weit fortgeschritten, daß nur noch ein kleiner Teil der Organe und das Gehirn vom Menschen übrig sind. Aus irgendeinem unwichtigen Grund beginnt dann schnell ein finaler Weltkrieg zwischen UCS und ED, damit man endlich mit dem Ballern loslegen kann.



Auf Wunsch befindet sich die Steuerleiste auch rechts – ganz wie bei C&C



Eines ist klar: Der Gegner wird gleich furchtbar verärgert sein.



Atombomben sind Ehrensache!

Ah, jetzt – ja!

Natürlich ist diese Rahmenhandlung weder neu noch originell. Die Menschheit nur noch aus mechanischen Teilen bestehen zu lassen, war

allerdings unumgänglich. Kämpfe zwischen echten Menschen hätten unter Umständen zu einer Indizierung des Spiels führen können. Kurz nach dem Ende des technisch unglaublich aufgemotzten Installationsprogramms erlebte ich, wie man die etwas unoriginelle Vorgeschichte in ein äußerst gelungenes Intro umsetzen kann. Der grafisch berauschende und musikalisch ansprechend unterlegte Vorspann erinnert zwar an Terminator, läßt sich aber durchaus sehen. Viele Explosionen, interessante Kameraschwenks und nett anzusehende Lichteffekte führen dazu, daß dem Spieler erst einmal die Kinnlade herunterklappt. Doch kann Earth 2140 auch spielerisch überzeugen?

Das Schlachtfeld

Der erste Eindruck vom Spiel weckt Erinnerungen an die bekannten Strategiespiele, von denen natürlich schamlos kopiert wurde. Allerdings bemerkt man spätestens beim ersten Gefecht, daß man es hier mit etwas ganz anderem zu tun hat. Ganz gemütlich will man da mit dem Spiel beginnen und sich ein wenig auf der Karte umsehen. Und kurz danach darf man die Mission ein zweites Mal starten. Der erste Spähtrupp überlebte nämlich nicht sehr lange. Planlos auf der Karte verteilt sind gegnerische Einheiten







Nette Erfindung: Panzer, die mit Laserwaffen feuern.

verteilt, die nur darauf warten, vom Spieler entdeckt zu werden, um dann über ihn herzufallen.

Und so zieht sich das auch über das gesamte Spiel hinweg. Die Computergegner sind immer in der Überzahl. Daher werden Sie auch in fast jedem Gefecht den Kürzeren ziehen. Erst nachdem Sie ein paar Mal neu begonnen haben und irgendwann genau wissen, von wo und mit welchen Streitkräften der Gegner Sie attackieren wird, können Sie die eigenen Einheiten so postieren, daß Sie eine Chance haben. Allerdings ist es nicht der Fall, daß der Computer überaus intelligent handelt. Er gewinnt schlicht und einfach, weil er dem Spieler technisch immer etwas voraus und zahlenmäßig überlegen ist.

Panzer, Waffen und Gebäude

Earth 2140 kann mit einer Menge unterschiedlicher Einheiten und Gebäuden aufwarten. Auf einige möchte ich an dieser Stelle näher eingehen. So zum Beispiel auf die Mobile Instandsetzungseinheit. Dieses Kettenfahrzeug ist imstande, beschädigte Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld zu reparieren. Diese Erfindung kann äußerst zeitsparend sein, da man zur Reparatur nicht immer zurück in die heimische Basis muß. Ressourcen, die in verschiedenen Gegenden der Karte abgebaut werden müssen, können mit zwei unterschiedlichen Transportfahrzeugen zur Weiterverarbeitung in die heimische Basis gebracht werden. Der Bantha ist ein traditioneller Transporter, der einem LKW gleicht. Doch hat man schon ein wenig geforscht und muß auch aus weit entfernt gelegenen Minen Rohstoffe transportieren, dann macht sich der Heavy Lifter gut, der über dem Boden schwebt und somit auch resistent ist gegen Unebenheiten im Gelände. Panzer und Soldaten haben nämlich weitaus höhere Probleme, auf sumpfiger oder hügeliger Umgebung voranzukommen. Bei solchen Gelegenheiten lassen sie es sich nämlich nicht nehmen, gleich ein wenig langsamer zu fahren bzw. zu marschieren.

Die Gebäude entsprechen größtenteils schon dem Standard bei Strategiespielen. In brenzligen Situationen kann die Möglichkeit von Vorteil sein, bestimmten Gebäuden die Energie zu nehmen, damit die wichtigen Bauwerke noch funktionsfähig bleiben. Ganz unterschiedlich sind übrigens die Einheiten der beiden Parteien. Während die ED sich voll und ganz auf die guten alten Panzer verlassen, setzt die UCS auf sogenannte Raptoren (zweibeinige Kampfeinheiten – Mechwarrior läßt grüßen).

Und sonst?

In Sachen Bedienung hebt sich dieses Spiel auch nicht sonderlich ab. Toll ist die Möglichkeit, eigene Einheiten von einem General leiten zu lassen, der sich je nach



Trotz einiger Indizien befinden wir uns hier NICHT in Palm Beach.



Besonders die kleinen Raktetenwerfer sind nicht zu unterschätzen!

Wunsch offensiv oder defensiv verhält. Dahingegen bin ich mit dem Sound nicht so ganz zufrieden. Besonders bei der Sprachausgabe hätte man sich mehr Mühe geben können. Und wäre der Computergegner dem Spieler nicht so drastisch überlegen, hätte Earth 2140 sicherlich auch eine 80-Punkte-Wertung verdient. Nicht kaufen, ohne vorher anzutesten!

EARTH 2140

Alternativen:
C&C: Alarmstufe Rot
Westwood ● ca. 80 Mark

C&C: Der Gegenangriff
Westwood ● ca. 80 Mark

Gibt's eigentlich bessere Strategiespiele als die o.g.?

Hersteller: TopWare
Preis: 49,95 Mark

Minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, DOS 6.0, SVGA

Pro
Gelungene Grafik
Keinerlei technische Mängel
Preiswertes Angebot
Netzwerkmodus

Kontra
Schwierigkeitsgrad zu hoch

Spiel-/Dauerspaß:	31 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	14 von 20

TOTAL: 70

UEFA Champions League 1996/97

Ob es sich lohnt, statt in den Fernseher auf den Monitor zu starren? Martin Mirbach hat es ausprobiert und festgestellt: Auf das Programm kommt's an...

Teil 1: Die Vorbereitung

Mittwoch, 7. Mai 1997. Gerade ist in der Redaktion die Review-Version von UEFA Champions League eingeschneit, leider etwas zu spät für unsere Juni-Ausgabe. Um so besser, dachte ich, dann kann ich wenigstens so richtig lange damit spielen. Doch irgend etwas hinderte mich daran, das Spiel still und heimlich einzustecken. Und dieses Etwas hieß Klaus. "Mooooment mal! Marco hat sich schon vor Wochen dafür vorgemerkt. Auch wenn er gerade viel zu tun hat, willst Du im das Teil nicht wegnehmen, oder?" Und ob ich wollte! Also redete ich mit Engelszungen auf den Alten ein, immerhin mit einem fragwürdigen Erfolg. "Okay, du kannst dir das Spiel ja mal ansehen. Aber wenn du's schon so eilig hast, dann will ich auch morgen früh deinen ersten Eindruck hören. Für die nächsten Tage habe ich nämlich noch andere Aufgaben für dich." Ich ging auf diesen Kuhhandel ein. Und das war ein schwerer Fehler.



Auch im VESA-Modus ohne 3-D-Unterstützung kann sich die Grafik durchaus sehen lassen

Teil 2: Anstoß

Denn während mein Abendprogramm somit unumstößlich feststand, hatte ich etwa Wesentliches verschwitzt: Das UEFA-Pokal Halbfinale zwischen Schalke und Mailand. Heute abend, 20.30 Uhr. Live bei RTL. Sogar an den eigens angeschafften Biervorrat hatte ich nicht mehr gedacht, was mir vorher wirklich noch nie passiert war. Doch es half alles nichts. Während es sich meine Freundin auf der Couch bequem machte, wartete auf mich eine lange, einsame Nacht im Arbeitszimmer. Das letzte, was ich hörte, bevor ich die Tür hinter mir schloß, war das dezente Ploppen des ersten Kronkorkens.

Anm. des Chefploppers: Sicher? Vielleicht hat sie auch gerade mit Platzpatronen den Schalldämpfer getestet...

Installation und Konfiguration von UEFA Championship League verliefen völlig problemlos. Scheinbar wird es angesichts der erdrückenden Präsenz von Windows 95 immer öfter möglich, benutzerfreundliche DOS-Spiele zu programmieren. Und die hervorragende Qualität und Atmosphäre der Intro-Videos ließ mich die Enttäuschung über den verpaßten Fernsehabend im Nu vergessen. Schon vor dem ersten Ballkontakt war unschwer zu erkennen, daß dieses Fußballspiel vom Design her zu den besten des Genres gehört. Dank der UEFA-Lizenzen sind im Spiel ausschließlich authentische Mannschaften, Spieler und Trikots vertreten, neben den Teilnehmern der Champions League 1996/97 kann man sogar diverse Nationalteams gegeneinander antreten lassen. Auch für den ungeübten Spieler sind sämtliche Voreinstellung mit ein paar Mausklicks erledigt. Und dann geht's los.

Teil 3: Halbzeit

Bevor ich allerdings die Borussen gegen den FC Porto zu Felde schicken wollte, konnte ich mir



Nach dem Anschlußtreffer trifft man sich im Mittelkreis. Die Ansicht läßt sich natürlich auch zoomen



Aus dieser Perspektive sorgt auch die authentische Bandenwerbung für Realismus

Bitte entscheiden Sie jetzt!

Die Entscheidungen vor Spielbeginn sorgen mitunter entscheidend für den späteren Triumph. Hier sind einige Dinge, um die Sie sich kümmern müssen:



Wählen Sie die Mannschaft Ihres Vertrauens, in der...



...jeder einzelne Spieler mit persönlichen Merkmalen und realistischem Leistungsprofil aufgeführt ist



Besonders die (einstellbare) Laune des Schiris und die Möglichkeit zu Effetschüssen sind wichtig



Bis zur letzten Minute vor dem Anpfiff können Sie Aufstellung und Taktik umstellen

einen kleinen Seitenblick zu den Königsblauen nicht ganz verkneifen. Zähes Spiel? Null zu null? Dann war es wohl doch richtig, heute aufs Fernsehen zu verzichten!

Teil 4: Die zweite Hälfte

Die KI des Spiels ist wirklich in Ordnung. Die vom Computer gesteuerten Fußballer rennen nicht kopflos in der Gegend herum, sondern verhalten sich schlüssig und stellen sich nach einer Zeit auf meine Taktik ein. Dabei verfügen die einzelnen Spieler über ein Profil aus Stärken und Schwächen, daß tatsächlich weitgehend der Realität entspricht. Leider haben es die Programmierer hier mitunter zu gut gemeint. Da werden automatisch tolle Tricks und Dribblings hingelegt, die optisch zwar gefallen, dem eigenen Spiel aber eher schaden. Für den Anfänger mag es ja schön sein, daß der Computer schwierige Aufgaben unaufgefordert übernimmt. Aber warum man diese Option nach einer Eingewöhnungszeit nicht einfach abstellen kann, entzieht sich meinem Verständnis.

Das Spiel von Philips Media hat seine Feuertaufe bestanden

Ebenfalls keine Wahl hat der Spieler bei der Kommentierung der Partie: Es gibt nämlich keine. Lediglich eine gelungene Geräuschkulisse von den Rängen der vollbesetzten Stadien sorgt für Stimmung. Um so besser weiß die Spielgrafik zu gefallen. Besonders Besitzer einer Matrox Mystique oder einer 3Dfx werden sich dank der eingebauten Unterstützung über rasante Abläufe freuen. Die voreingestellten Perspektiven entsprechen den aus dem Fernsehen gewohnten Blickwinkeln, man kann seine Kameras allerdings auch beliebig positionieren. Flüssige Bewegungen dank Motion-Capturinng, eine Auflösung, die sich den Fähigkeiten des Rechners anpassen läßt und die texturüberzogenen Polygonkicker entsprechen absolut dem Stand der Technik.



Schon vor Spielbeginn heizen stimmungsvolle Videos die Atmosphäre ordentlich an

Doch halt! Was ist das für ein Tumult da nebenan? Martin Max hat in der 69. Minute den Führungstreffer für die Schalker erzielt. Meine ansonsten vollkommen zurechnungsfähige Freundin hüpft im blau-weißen Pyjama vor dem Fernseher auf und nieder und grölt zusammen mit der nördlichen Hälfte des Parkstadions "Finale, oho..". Bevor auch der letzte Rest meines Biervorrats aus dem Kühlschrank in Petras Bauch wandert, entschließe ich mich notgedrungen zum Schlußpfiff. Für einen ersten, und zwar guten, Eindruck reicht mir, was ich heute von UEFA Champions League gesehen habe. Um den Rest kümmere ich mich später.

Teil 5: Die Verlängerung

Ein paar Tage später. Auch nach eingehender Betrachtung hat das Spiel von Philips Media seine Feuertaufe bestanden. Das, was unser Bundesberti wegen der kräftezehrenden Konsequenz für seine Nationalelf jüngst als "Geldbeschaffungspokal" bezeichnet hat, kommt auf dem PC prima rüber. Für die Teilnahme an der Champions League reicht es also für UEFA, von einem Sieg ist das Spiel aber doch noch ein ganzes Stück entfernt, nicht zuletzt, weil die im Grunde obligate Netzwerkunterstützung fehlt. Besonders Genre-Neueinsteigern, auch wenn sie keine Borussia Dortmund-Fans sind (der einzige Bundesligaverein in dieser Saison in der Champions League, der Red.), kann man UEFA wärmstens empfehlen. Alte Hasen werden ohnehin ihren Favoriten haben, und um den abzulösen, braucht UEFA einfach noch einiges an Spielerfahrung.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1996/97

Alternativen:
Euro 96
Gremlin ● 99,95 Mark
Kick Off 96
Anco ● 49,95 Mark
Sensible World of Soccer
Sensible Software ● 69,95 Mark

Hersteller: Philips Media
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 75, 8 MB RAM, SVGA, DOS 6.0 oder Windows 95

Pro
Gute Grafik
Authentische Atmosphäre
Für Anfänger gut geeignet

Kontra
Nur für maximal vier Spieler
Zuviel Einmischung der KI
Kein (abschaltbarer) Kommentar

Spiel-/Dauerspaß:	**41 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 81

Re-Loaded



Es ist schon dumm, wenn man nur eine Gehirnzelle hat und diese dann auch noch mitten in der Wüste landet. Oder hat Marco Gremmel da etwas falsch verstanden? Am besten, Sie lesen selbst!

Als Mördercharakter führt man schon ein ziemlich schweres Leben. Ständig ist man auf der Jagd nach irgendwelchen Kerlen oder Gegenständen. Ständig muß man tonnenweise Munition mit sich herumtragen. Ständig muß man seine Augen überall haben, um nicht von irgend jemandem umgebracht zu werden. Außerdem muß man entweder aussehen, als würde man gleich auseinanderfallen oder wie Arnold Schwarzenegger in seinen besten Zeiten. Beides ist der Bewegungsfreiheit weniger dienlich.



Marco auf der Suche nach dem Power-Tower



Lieber die Wüste Gobi als die wüste Gabi

Die Story –objektiv betrachtet

Am Anfang werde ich mich mal eingehend mit der Story beschäftigen, die den ersten Teil dieses Spiel mit der Fortsetzung verknüpfen soll. Ich zitiere frei aus der Anleitung: "Wie wir alle wissen, gelang FUB am Ende des ersten Teils eine waghalsige und überraschende Flucht. Seine Gehirnzelle entfloh der Szenerie und kämpfte sich mit Lichtgeschwindigkeit quer durch die Galaxis." Ich habe zwar den ersten Teil nie gespielt, aber wenn ich mir die Handlungspersonen dieses Spiels ansehe, dann glaube ich wirklich, daß der gute Herr nur eine einzige Gehirnzelle sein Eigen nennt. Wie zum Henker eine solche einfach mit Lichtgeschwindigkeit aus dem Kopf des Inhabers abhauen kann, blieb bis dato ungeklärt.

"Schließlich findet sie ganz zufällig einen Planeten und erwärmt sich, als sie mitten in einer Wüste landet. Diese wird von rund 1000 kämpfenden sowie hungrigen Typen bewohnt." Echt jetzt? Sie trägt bestimmt den Namen "McDonalds Wüste". Kurz zusammengefaßt kommt dann ein Kerl vorbei, der das Hirn mit einem Kometen verwechselt, mal kurz draufpi..., das gute Stück mit nach Hause nimmt und am nächsten Morgen feststellt, daß jemand anders in seinem Kopf steckt. Und der muß jetzt von Ihnen kaltgemacht werden. Alles klar? Na dann kann's ja losgehen!

Igitt!

Bis heute war es ja noch nicht hundertprozentig sicher. Doch jetzt wissen wir, daß man einen Mitarbeiter der Softwareschmiede Gremlin niemals nach Mitternacht füttern sollte.

Anm. des Cheflachers: Gröl... der Preis des gelungensten Gags (eine Überstunde weniger) geht in diesem Monat an Dich!

Denn dann kann es zu unerwünschten Nebeneffekten bei den Spielen kommen. Das Spiel selbst setzt sich aus zwei wesentlichen Hauptbestandteilen zusammen. Sie müssen darauf achten, niemals die Koordination zwischen diesen beiden Aufgaben zu verlieren. Die Programmierer muten Ihnen schon wirklich eine Menge zu. Ob Sie es jetzt nun glauben oder nicht: Sie werden während des gesamten Spiels herumlaufen und schießen



Es grünt so grün...

müssen! Gut, ich meine: Beides nacheinander wäre ja noch im Bereich des möglichen gewesen. Oder abwechselnd in einem Level schießen, im anderen laufen. Aber doch nicht alles gleichzeitig!

Nun gut, vielleicht hat man während der Entwicklung selbst gemerkt, daß das etwas schwer werden könnte. Und so kam man dem Spieler ein wenig entgegen und schränkte die Steuerungsoptionen ein wenig ein. Genauer ausgedrückt: Als Spieler haben Sie die phantastische Freiheit, selbst zu entscheiden, ob Sie nach oben, rechts, unten, links, schräg links oben, schräg rechts oben, schräg links unten oder schräg rechts unten laufen und zielen.

Mit anderen Worten: Wenn Sie jemanden erschießen wollen, dann müssen Sie zwangsläufig in einem 45°-Winkel zu ihm stehen. Das nervt von der ersten Minute an, da ein genaues Zielen auf diese Weise wirklich ausgeschlossen ist. Man muß sich immer erst genau vor seinem Gegner postieren, um ihm eins mit den Supergeschossen zu verpassen. Gott sei Dank leuchtet der Fiesling auf, wenn man ihn erwischt hat.

Jetzt rennen Sie also durch die Level und schießen auf alles, was den Eindruck erweckt, abgeballert werden zu können. Auf jeden Fall sind das die Dinge, die sich bewegen oder sich wehren. Ansonsten natürlich noch alles, was sich von der Landschaft abhebt. Auch einen Felsen zu vernichten (Felsen können explodieren) oder wahlweise auch zu verschieben, kann manchmal keine so schlechte Idee sein. Denn dahinter verbergen sich mitunter hilfreiche Dinge wie Power-Ups. Oder auch Kaktus-Larven (man lernt wirklich nie aus), die man später anderen Personen in die Hand drücken kann, damit sie Brücken freigeben.

Eigentlich hätte ich Ihre Aufgabe schon ziemlich umfassend beschrieben. Manchmal fragt man sich halt immer, ob man lachen oder weinen soll. Wenn zum Beispiel die eigene Zielsicherheit am Ende mit den Worten "Anwärter auf wohlriechende Böhe" bewertet wird, muß ich mir schon Gedanken machen – vor allem, weil das Wort Böhe nicht existiert. Ebenfalls ins Grübeln kam ich, als ich auf einen Kerl schoß, der gemütlich in einem Kochtopf rührte. Meinen Sie, dem hat das etwas ausgemacht? Nein, im Gegenteil: Das Essen muß ihm wohl so gut geschmeckt haben, daß er sich auch durch Großkaliber nicht davon abhielten ließ.

Schmierfleck. Das Schlimmste daran ist die niedrige Geschwindigkeit. Selbst mit der kleinsten Auflösung braucht man einen P100, um einigermaßen ruckelfrei spielen zu können.



Es kracht, es zischt – zu sehen ist nischt!



Wahrlich, das sind Donnerbalken



In diesem Bild ist eine Maus versteckt

Technisch das Letzte?

Wahrscheinlich hat sich der Gute gedacht, ich könne ihn eh nicht treffen, da es mir die Programmierer so schwer gemacht haben. Doch das ist bei weitem noch nicht das einzige Manko, das mir beim Spielen aufgefallen ist. Die Engine ist auf jeden Fall voll in die Hose gegangen. Grafisch kann man dem Spieler eigentlich nichts bieten. Bis auf ein paar Lichteffekte, die in Echtzeit berechnet werden und wirklich nett anzusehen sind, kann man weder die Landschaft, noch die bewegten Gegenstände und Charaktere und schon gar nicht den ganzen Rest als gelungen bezeichnen. Teilweise braucht man einige Sekunden, um überhaupt herauszubekommen, um was es sich bei dem "Ding" handelt, das sich vor einem befindet. Und wie ein Wunder erkennt man dann ein Zelt oder einen LKW (fast so interessant wie diese berühmten 3-D-Suchbilder).

Auch die Gegner sind absolut bescheuert in Szene gesetzt. Trotz ihrer riesigen Schritte kommen sie kaum voran. Und wenn man sie abschließt, verwandeln sie sich mit einem "Pflrtsch" in immer denselben kleinen roten

Quintessenz

Dieses Fremdwort, nach dem Sie wieder im Power-Feedback fragen dürfen, bringt uns zum Ende des Artikels. Ganz klar: Auch der halbwegs interessante Soundtrack kann nichts mehr retten. Und der Netzwerk-Modus taugt nichts, müssen sich doch beide Spieler immer auf beiden Bildschirmen gleichzeitig befinden. Kurz gesagt: Hände weg von "Re-Loaded"!

RE-LOADED

Alternativen:
Brechmittel aus Ihrer Apotheke

Hersteller: Gremlin Interactive
Preis: ca. 80 Mark Mark

Minimum:
Unsere Empfehlung: Pentium 100, DOS 6.0, SVGA

Pro
Unfreiwillig komisch im Netzwerk
Ab 2,5 Promille lustig und abendfüllend

Kontra
Schlechte Grafik-Engine
Schlechte Steuerung
Schlechte Umsetzung
Und mir ist auch schlecht

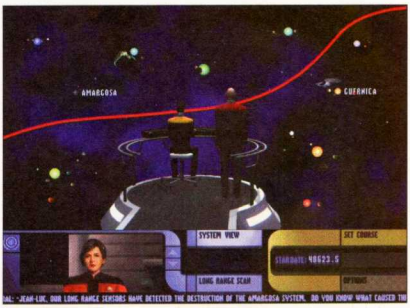
Spiel-/Dauerspaß:	12 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	8 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 37

Star Trek Generations

Martin Mirbach hat kurzfristig das Kommando über die USS Enterprise übernommen. Über seinen Kommunikator erreichte uns folgender Bericht.

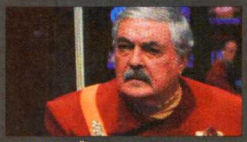
Alle Jahre wieder gibt es ein neues Star Trek-Spiel. Manchmal sogar noch öfter, so auch in diesem Jahr. Verwunderlich ist's nicht, wo doch der Ruhm der ersten und zweiten Bordbesatzung niemals zu verblassen scheint. Microprose hat Kirk und Picard nun auch spielerisch vereint und läßt sie, unter Ihrer Anleitung natürlich, eine äußerst schwierige Aufgabe bewältigen. Fans der Kultserie werden sich freuen, obwohl gerade Generations als Film über lange Strecken nicht überzeugen konnte. Da ist es um so interessanter nachzusehen, was Microprose aus der Vorlage gemacht hat und ob sich auch die Nicht-Trekkies unter den Computerfreaks über das Ergebnis freuen dürfen.



Auf den Schirm! Die Spur des Dr. Soran läßt sich gut erkennen. Die im Textfenster (unten) als Laufschrift eingeblendeten Infos aus dem Hauptquartier der Föderation versorgen Sie mit zusätzlichen Infos

Wanted! Wanted!

In letzter Zeit sorgen drei ältere Herren im roten Schlafanzug für Unruhe und Euphorie unter den Computerspielern aller Altersklassen. Wer Hinweise zum Verbleib dieser Personen machen kann, wende sich bitte umgehend an die nächste Polizeidienststelle.



Deutliches Übergewicht. Ausgeprägter schottischer Akzent. Geschickt im Umgang mit modernster Hochtechnologie



Arbeitete unter dem Tarnnamen T.J. Hooker als Polizist. Will eigentlich längst in den Ruhestand. Weiß alles, kann alles



Neigt zur Glatzenbildung. Sohn französischer Emigranten. Bekannt für seine kurzen Kommandos

Eine Reise ins Nirwana

Wie schon im gleichnamigen Kinospektakel versucht der finstere Wissenschaftler Dr. Soran auch diesmal wieder, sich mit dem Nexus zu vereinen. Für alle, die es noch nicht wissen: Es handelt sich bei diesem Nexus um eine Dimension der Zufriedenheit und der Verzückung, die es dem einzelnen Individuum ermöglicht, mit dem Paradies zu verschmelzen. Was allerdings alles andere als einfach ist. Die Wegstrecke in den Nexus läßt sich nämlich nur durch das Freisetzen von Energien manipulieren, wie sie nur bei der Sprengung ganzer Galaxien frei werden. Doch Dr. Soran hat nicht nur die Möglichkeit zu einem solchen Vorgehen, er macht auch rücksichtslos davon Gebrauch. Ein Sonnensystem nach dem anderen fällt seinem Streben nach Glückseligkeit zum Opfer. In der Rolle von Kapitän Picard geht es für den Spieler also zunächst darum, den Pfad der Zerstörung zurückzuverfolgen, um Soran zu lokalisieren. Ihn anschließend zu stoppen und damit unzählige Leben zu retten, braucht also eine ganze Menge Vorarbeit.

Obwohl sich auch diese Story mindestens genauso gut für die Umsetzung in ein Adventure eignen würde wie zum Beispiel die Handlung von Star Trek: A Final Unity, hat man bei Microprose diesmal ganz andere Wege eingeschlagen. Laut Hersteller setzt sich die Mixtur verschiedener Genre-Elemente bei Generations zu 60 Prozent aus Action, zu 30 Prozent aus Flugsimulation und zu 10 Prozent aus Strategie zusammen. Aber lassen Sie mich eins von Anfang an klarstellen: Um Ihren Raumkreuzer steuern zu können, werden Sie kein 200 Seiten starkes Handbuch auswendig



Mit eingeblendeter Karte werden Sie sich immer gut zurechtfinden



Im Long Range Scan behält man leicht den Überblick und kann sich für sein nächstes Ziel entscheiden

lernen müssen, die Steuerung in diesen Sequenzen ist genau wie im gesamten Spiel recht schnell zu erlernen. Und es gibt noch eine gute Nachricht. Auch von den teilweise epischen Längen des Kinofilms ist in diesem Spiel nichts zu spüren. Im Gegenteil, zusammen mit den gelungenen Missionen sorgt besonders der ständige Wechsel von einem Genre in das nächste für optimale Kurzweil.

Überhaupt dient die Filmvorlage im Grunde nur als Handlungsgerüst. Zwar werden einem vor allen Dingen die Videosequenzen zu Anfang und am Ende des Spiels auf wundersame Weise bekannt vorkommen, mittendrin unterliegt der Verlauf der Story aber zum Glück dem



Data wird auf seiner Mission alle Missionsziele gespeichert haben, aber wie sieht es mit Ihnen aus? Keine Angst, das Fenster unten links hilft besser als ein großer Schluck aus der Voltax-Flasche



Räume wie diesen kennen Sie sicher aus dem Kino, diesmal können Sie sich aber selbst dort umsehen

Vermögen oder Unvermögen des Spielers. Einige wesentliche Elemente, wie etwa die Begegnung mit Kirk, der auch hier durch einen Zufall auf den Nexus verfrachtet wurde und den Sie von dort weglocken sollen, bleiben natürlich identisch. Durch den Verzicht auf die Einhaltung einer genauen Reihenfolge bei den Missionen verläuft der Großteil des Spiels sehr individuell. Sie sollten jedoch nicht vergessen, daß Sie stets gegen die Uhr spielen. Sollte es Ihnen nicht gelingen, Soran ständig empfindliche Rückschläge zuzufügen und ihn somit zu einer Neuberechnung seiner Route zu zwingen, wird es Ihnen kaum gelingen, den Unhold zu stoppen.

Uuund...Action!

Eine Zeitbegrenzung gibt es auch bei den Action-Sequenzen, dem eigentlichen Schwerpunkt des Spiels. Diese finden meist auf der Oberfläche eines fremden Planeten, auf einer Raumstation oder sogar an Bord eines Klingonenschiffes statt. Je nach seinem Einsatzgebiet auf der Enterprise wird in jeder Mission ein anderes Besatzungsmitglied zum Einsatz abkommandiert, dessen Steuerung Sie

Die Glückseligkeit der Trekkies wird einer Verschmelzung mit dem Nexus entsprechen

anschließend übernehmen. Das Ganze sieht auf den ersten Blick aus wie ein traditionelles 3-D-Shoot'em-up, verwendet allerdings in der Steuerung ein klassisches Element aus 2-D-Spielen: das Bewegen eines Fadenkreuzes mit der Maus und das Abfeuern der Waffe per Mausklick. Und noch etwas ist anders. Von einer Quick-Save-Option haben die Entwickler scheinbar noch nie etwas gehört, noch nicht einmal das normale Abspeichern ist während der Missionen möglich, sondern nur unmittelbar davor. Wem also kurz vor Abschluß einer Mission die Lebensenergie ausgeht (man wird in diesem Fall zwangsweise zurück auf die Enterprise gebeamt), bleibt nichts anderes übrig, als die Mission von vorn zu beginnen. Und manche Missionen sind alles andere als kurz.

Mehr Mühe hat man sich dagegen bei der Grafikgestaltung gegeben, obwohl auch hier keine neuen Maßstäbe gesetzt werden. Mit dem als Minimum von Microprose angegebenen Pentium 75 wird man aber doch nicht auskommen, wenn man flüssige Abläufe in den Actionsequenzen sehen will. Auch empfiehlt es sich, eine Komplettinstallation vorzunehmen (ca. 400 MB) und das empfohlene 8fach-CD-ROM anzuschmeißen. Dann steht einem rasanten Spielablauf tatsächlich nichts mehr im Wege. Wer sein Schulenglisch noch nicht ganz vergessen hat, sollte sich außerdem die US-Version mit den Originalstimmen zulegen. Zwar wird man auch hierzulande auf ordentliche

The Big Screen

Filmsequenzen dieser Güte bekommt man bei Computerspielen nur selten auf den Schirm. Deswegen wollen wir sie an dieser Stelle auch ganz unkommentiert stehen lassen.











Bis der Phaser glüht

In Star Trek Generations können Sie nicht nur eine, sondern gleich sämtliche Hauptrollen übernehmen. Zumindest während der 3-D-Action-Sequenzen aus der Ich-Perspektive. Auf ein blutiges Gemetzel sollten Sie sich allerdings nicht freuen.



Mit so einer Waffe im Anschlag sind auch kampferprobte Klingone für den Mann mit dem Visor kein Thema



Diese fluoreszierende Holographie läßt wahrlich nichts Gutes erahnen



Auch ohne Star Trek: Klingon je gespielt zu haben, werden Sie mit dieser Rolle zurechtkommen



Data kann zwar nicht als Lebensform gescannt werden, unverwundbar ist er deshalb aber noch lange nicht

Sprecher zurückgreifen, daß es sich dabei aber aus Kostengründen nicht um die deutschen Synchronsprecher handeln wird, stand zum Zeitpunkt unseres Tests bereits fest. Die größte Stärke des Films liegt demnach in der absolut dichten Atmosphäre. Hierzu tragen besonders



Falls Sie schon immer das Kommando über die Enterprise übernehmen wollten, sollten Sie jetzt nicht länger zögern

die erstklassigen Filmsequenzen bei, wie man sie in einem Computerspiel selten auf den Schirm bekommt. Sogar einige wenige, noch nicht im Kino gezeigte Sequenzen konnten in das Spiel integriert werden. Zusammen mit der Vielzahl der Aufgaben, der ständigen Kommunikation und einem hohen Wiedererkennungseffekt wird Star Trek Generations somit doch noch zu einem echten Erlebnis.

Es ist nicht alles Gold

Leider kommt man jedoch auch bei Generations nicht umhin, einige Mankos aufzuzählen. Vor allem die hartgesottenen Action-Fans werden kaum mit dem Spiel zufrieden sein. Das liegt zum einen an der bereits erwähnten Steuerung, zum anderen daran, daß es auch bei den 3-D-Ballersequenzen in der Ich-Perspektive nicht primär darum geht, möglichst viele Gegner blutig dahinzumetzeln. Auch hier steht die Verfolgung des eigentlichen Spielziels, also das Sammeln von Informationen rund um den Plan des Dr. Soran, immer im Vordergrund. Falls Sie also gehofft haben, es den Klingonen im "Blood&Gore"-Stil einiger bei uns indizierter Spiele zu zeigen: Vergessen Sie's. Ganz ähnliche Argumente könnte man an dieser Stelle allen Strategen und Flugi-Fans entgegen schleudern. Da diese Elemente aber zusammen weniger als 50 Prozent von Generations ausmachen, kann man auch ebenso gut darauf verzichten.

Als Faustregel könnte man sagen, daß Action-Freaks zu 60 Prozent, Fliegerasse zu maximal einem Drittel und eingeschworene Strategen, wenn überhaupt, zu einem Zehntel mit Generations zufrieden sein werden. Eben ganz so, wie es der Gewichtung dieser Elemente im Spiel entspricht. Aber das ist nun einmal die Konzession, die man zu machen hat, wenn man verschiedenste Zutaten zu einem Gericht zusammenfügen will. Das wir uns aber nicht falsch verstehen: Wer bereit ist, sich von vornherein auf diese Mischung einzustellen, und das dürfte die große Mehrheit der Spielergemeinde sein, wird seine Kaufentscheidung garantiert nicht bereuen. Und die Glückseligkeit der Trekkies wird einer Verschmelzung mit dem Nexus entsprechen.

Wer die Wahl hat...

Ganz zum Schluß sollte man nicht vergessen zu erwähnen, daß es Star Trek Generations auch als Version für die Playstation gibt. Und obwohl diese Konsole jüngst von der N 64 klar überrundet wurde, wirkt die CD-ROM gegenüber der PSX-Version wie Star Trek-Light: Schlechtere Performance in allen Action-Sequenzen, weniger Schiffstypen und weniger Schiffe in den Gefechten und natürlich (wegen des PSX-Controllers) eine deutlich schlechtere Handhabung. Darüber, ob mit diesem Vorgehen die Sony-Konsole noch einmal gepusht werden sollte, können wir an dieser Stelle nur mutmaßen. Man kann jedoch getrost davon ausgehen, daß sich zumindest die Sache mit den Raumschiffen auch auf dem PC hätte umsetzen lassen. Wenn Sie also das Glück haben, beide Formate verwenden zu können, sollten Sie sich in diesem Fall für die Playstation-Variante entscheiden. Obwohl Star Trek Generations für den PC immer noch ein wirklich gutes Spiel ist, bekommt man dort den eindeutig besseren Gegenwert für sein Geld.

STAR TREK GENERATIONS

Alternativen:
The Arrival
Enteraction/Havok ● ca. 50 $
Darklight Conflict
Rage/EA ● ca. 100 Mark
MDK
Shiny Entertainment ● ca. 100 Mark

Hersteller: Microprose
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
Pentium 75, 16 MB, SVGA, Windows 95

Pro
Begeisternde Atmosphäre
Erstklassige Filmsequenzen
Abwechslungsreiche Aufgaben

Kontra
Durchschnittliche Grafik
Keine neuen Maßstäbe

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**13 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 82

Game It!

Titel des Monats Juni:
Imperium Galactica* 69,95

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

☎ 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

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 Besitzer. Ist ein Artikel noch nicht erschienen, dann weiß es sofort nach Veröffentlichung versand. Da auch eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschoben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung.
Lieferung nur per Nachnahme, also keine Vorauszahlung nötig!

- 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 12.5.97 - * = noch nicht verfügbar am 12.5.
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - 4691 Junghölz - Tel. 06075/8372
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	9,95
A-Train*	39,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerikas	24,95
Anvil of Dawn	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	29,95
Battle Isle 2+Data	29,95
Bethesda Fantasy Pack	39,95
Biofarge	29,95
Bundesliga Manager Pro	29,95
Caesar	19,95
Chewy	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Clearing House	19,95
Creature Shock	19,95
Cyber Gladiators	29,95
Cyberia	24,95
Cyberia 2	29,95
Daedalous Encounter	29,95
Der Clou Plus	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Planer	19,95
Der Planer 2	29,95
Descent	24,95
Descent to Undermountain	19,95
Discworld	24,95
Down in the Dumps	19,95
Earthsiege 2	29,95
Earthsiege 2 Classic	19,95
Earthworm Jim	19,95
Ehrgeiz Manager	29,95
Euro 96	24,95
Excalibur	29,95
Fade to Black	19,95
FIFA Soccer 96 Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	19,95
Fx Fighter	19,95
Game Machine	29,95
Goblins 1+2	29,95
Gobliiins	29,95
Golden Gate Killer	19,95
Grand Prix Manager	29,95
Hanse	29,95
Hyperbole	29,95
Inferno Action 4	29,95
Jagged Alliance dt.	19,95
Kingdom 1	29,95
King's Quest 7	29,95
Kyrandia 3	29,95
Lands of Lore	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	29,95
Magic Carpet 2 Classic	24,95
Mechwarrior 2	24,95
Metal Marines	29,95
Micro Machines 2	29,95
Pinball	19,95
NBA Jam Tournament	24,95

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95
3D Ultra Pinball 1+2	79,95
3rd Millennium Win95	74,95
4-4-2 Fußballmanager	64,95
688i Hunter Killer Win95	74,95
AD&D Dragon Dice	64,95
Addidas Power Soccer*	69,95
Admiral Sea Battles*	64,95
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Al Pershing	39,95
Age of Sail	64,95
Agent Armstrong*	69,95
AH 64 Longbow Gold	74,95
AH 64 Data	39,95
Air Warrior 3	79,95
Alpha Centauri	69,95
Animal	64,95
Arc of Time*	69,95
Armored Fist 2*	74,95
ATF Gold	74,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Atlantis*	74,95
Atomic Bomberman*	54,95
Attpole 3097*	69,95
Banzai Bug	69,95
Baphomet's Fluch	69,95
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95
Battle Isle 2	74,95
Battle Sport*	69,95
Betrayal in Antara*	79,95
Biest Chamber*	64,95
Birthright*	74,95
Bleifuß 2	69,95
Bubble Robble	69,95
Bundesliga Manager 97	69,95
Cabal	69,95
Capitalism	69,95
Chessmaster 5000 Win95	64,95
Civilisation 2000	69,95
Civilisation 2000 Conflicts	34,95
Civilzel	19,95
Clandestiny Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Command & Conquer	74,95
Command&Conqu. Data	34,95
Conflict: Total Destruction	69,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA	79,95
Command & Conquer 2	79,95
Cyberia 2	64,95
New Alert	19,95
C&C 2 + Data+Lösung	99,95
C&C Soundtrack	29,95
Close Combat 2	69,95
Command Aces of t.Deep	74,95
Conquest the Lute	49,95
Creatures	64,95
Creatures 2	79,95
Crow: City of Angles	79,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	69,95
Dark Eye	74,95
Dark Hermetic Order*	74,95
Dark Reign	74,95
Darklight Conflict*	69,95
Das schwarze Auge	74,95
Das schwarze Auge 2	74,95
Das schwarze Auge 3	79,95
DSA 1+2+3	74,95
Deadalus Encounter	64,95
Deadly Skies*	69,95
Deathdrome*	64,95
Delirium*	69,95
Demonworld*	64,95
Der Planer 2	69,95
Der Planer 2 Data	34,95
Descent 2	39,95
Destruction Derby 2	39,95
Diablo	69,95
Doggie Diablo	49,95
Die Fugger 2	69,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht: Shiloh	64,95
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die Siedler 1 Compilation*	79,95
Die Pandora Akte	74,95
Die Schlümpfe Win95	64,95
Die Siedler 2	29,95
Die Siedler 2 Data	24,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Die Siedler 2 Übersiedler	19,95
Die Siedler 2: Siedeln II	19,95
Dominion*	74,95
Dominion*	69,95
Dragonheart	64,95
Dungeon Keeper*	69,95
Elf	74,95
Elf 2141	64,95
Estatica 2*	69,95
Excalibur	64,95
Eradicator*	64,95
Extreme Assault	69,95
Evidence	69,95
F1 GP 2	64,95
F1 GP2 Add Ons (Tews)	17,95
F1 GP 2 Fahrertraining	24,95
F1 Manager Professional*	74,95
F1 Racing	39,95
F-22 Lightning II	79,95
Fallout	79,95
Fifa Soccer 97	69,95

Preisaktion!

GP Manager 2	**34,95**
Larry 7	**69,95**
MDK	**64,95**
TFX 2000	**39,95**
Warcraft 2	**44,95**

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

NHL 96 Classic	29,95
North & South	12,95
Outpost	24,95
Outpost 1.5	29,95
Pinball Illusions	24,95
Pinball World	19,95
Raid Confrontation	29,95
Prince of Persia 1+2	29,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	29,95
Puppen, Perlen & Patolen	19,95
QAD	29,95
Railroad Tycoon	29,95
Ran Soccer	29,95
Ran Trainer 2	29,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron Classic*	29,95
Rise 2	29,95
Sensible World of Soccer	29,95
Shanghai Great Moments	24,95
Shermans VS	12,95
Sim Ant	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth	19,95
Sim Life	19,95
Sim Tower	19,95
Simon the Sorcerer I	29,95
Simon the Sorcerer 2	39,95
Space Bucks	29,95
Star Crusader	9,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Base	29,95
Teamchef	19,95
Tennis Cup 2	29,95
Theme Park	29,95
Tie	19,95
Top Gun	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 8 Classic	29,95
Under a Killing Moon	24,95
US Navy Fighters	29,95
Virtual Pool	24,95
Virtual Snooker	24,95
Voltgas	29,95
Warcraft	24,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports	14,95
Wipeout/Novastorm	29,95
Wizardry 7	19,95
Woodruff	19,95
Worms	29,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95
X-Wing + Mission	29,95

Imperium Galactica* 69,95
Imperium Galactica Day WIN95* 74,95
Interstate '76 79,95
Interstate '76 Data 39,95
Iron & Blood 69,95
Iron Man / X-O* 59,95
Jinagud 64,95
Jagged Alliance 2* 69,95
Jedi Knights* 74,95
Jetfighter 3 69,95

Kick Off 97 64,95
KKND 59,95
Kreuzer Lumpur 59,95
Lands of Lore 2* 84,95
Last Express 64,95
Last Rifles* 64,95
Leisure Suit Larry 1-6 Classic 49,95
Leisure Suit Larry 7 69,95
Lode Runner 64,95
Lomax 59,95
Lord of the Realm 2 neu dt. 79,95
Lost Vikings 2 64,95
M.A.X. Programs* 64,95
Mad Tv 2 69,95
Magic the Gathering 69,95
Marble Drop 34,95
Mario Kart 64,95
Master of Orion 29,95
Master of Orion 2 79,95
MAX 69,95
Mechwarrior 2 69,95
Mechwarrior: Mercenaries 79,95
Mega Race 3 34,95
Metal Lords* 77,95
Moto Racer 69,95
Monopoly 54,95
Monster Trucks* 69,95
Moto Racer 69,95
Myst 3 Win 95* 69,95
MTV Aeon Flux 64,95
MTV Sports Snowboarding 64,95
Myst dt. 64,95
NBA Hangtime Win95* 64,95
Nascar Racing 2 74,95
NBA Live Extreme* 69,95
NBA Live 97 69,95
Need 4 Speed 2* 64,95
Nemesis 69,95
Net Tone 64,95
NHL 97 69,95
NHL Open ice* 69,95
Night of the Monsters* 79,95
Nuclear Strike 64,95
Obelix Win95 64,95
Outlaw Gold* 64,95
Outpost 69,95
Pax Imperia 64,95
Panzer General 2 79,95
PC Games Cheats 2 24,95
Perfect Weapon* 74,95
Pete Sampras 64,95
Pod 69,95
Phantasmagoria 2 64,95
Pinball FX 64,95
Pirates! Gold 64,95
Pod 64,95
Police Quest 1-4 64,95
Pole Position 64,95
Police Quest SWAT 69,95
Power Chess 64,95
Power Play Hockey* 59,95
Prisoner of War 64,95
Privat Eye* 64,95
Privateer 2: The Darkening 79,95
Pro Pinball: Time Shock 59,95
Putty Squad 64,95
Rally Racing 97 64,95
Rayman 34,95

Realms of Haunting 74,95
Rebel Assault 1 64,95
Rebel Moon Rising 74,95
Rebel Assault 2 64,95
Rebellion* o.A.
Redneck Rampage* 64,95
Renegade 2* 64,95
Resident Evil* 69,95
Riot* 59,95
Riddle of Master Lu 69,95
Risiko Win95 69,95
Road Rash 64,95
Road Rash Win95 64,95
Robinsons Requiem 64,95
Rückkehr nach Krondor* 64,95
Saboteur* 64,95
Scarab 64,95
Schlümpfe: PD Homicide* 64,95
Schleichfahrt 69,95
Sega Rally 69,95
SEGA Rallye 69,95
Sensible World of Soccer 64,95
Sensible W. of Soccer Update 24,95
Shadow Fighter 69,95
Sherlock Holmes 69,95
Shivers* 69,95
Sim City 2000 Win 79,95

Kundenservice groß geschrieben:

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

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat.

Geheimtip des Monats:

Dark Reign	74,95

...überzeugt auf allen Gebieten - das zeigen nicht nur die Mitglieder-Verkaufsempfehlungen, sondern vorgestellten Titel.
Dark Reign ist ein Strategiespiel der neuen Generation in einem einzigen Spiel.
Es kommt SIE in Echtzeit in den Kampf ein. Mit 3 Echtzeitspielern.
Kein Zeitkiller - wir sind sicher!

Data: More Sim Cities 17,95
Sim Copter 69,95
Sim Isles 69,95
Sim Park 74,95
Sim Tunes 54,95
Sim Town 69,95
Sonic & Nuckles Collection 49,95
Soul Hunter 69,95
Space Quest 1-5 49,95
Space Trader Win95* 69,95
Speedster* 59,95
Stadt der verlorenen Kinder 69,95
Star General Win95 64,95
Star Trek: siehe Sonderfeld
Star Wars Collection 49,95
Star Wars: Yoda Stories* 34,95
Stars 54,95
Steel Panthers 2 64,95
Sub Culture* 54,95
Super Bubby Win95 74,95
Super Motocross* 64,95
Syndicate 3D Classic 49,95
Syndicate Wars 39,95
Terminator 69,95
Terminator Sky Net 39,95
Terra Nova* 69,95
TFX 2000 Eurofighter+Data 79,95
TF EF 2000 Data 34,95
TFX Super EF 2000 Win95 84,95
TF EF 2000* 69,95
The Neverhood 74,95
The Settlers 2 69,95
Time Warriors 64,95
Tilt* 64,95
Tom Clancy SSN 49,95
Tomb Raider 69,95
Toonstruck 69,95
Total Annihilation 69,95
Total Mania* 64,95
Touché 79,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95 69,95
Tunnel B1 64,95
UEFA Champions League 97 64,95
Ultima 7 64,95
Urban Runner 59,95
US Navy Fighters 97 Win95 79,95
Vermeer 54,95
Viking Conquest* 69,95
Virtual Fighter 64,95
Virtual Pool 64,95
Warcraft 2 Level Vol. 2 17,95
Warcraft 2 Mission 24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data) 79,95
Warcraft 2 Net 64,95
More War: 100 neue Levels 24,95
Warhammer 69,95
Warwind 59,95
Wing Commander 1-3* 49,95
Wing Commander 4 54,95
Wing Nuts 64,95
Wizardry Gold 69,95
Wolf in your House 49,95
X-Wing 69,95
X-Wing: alliance 69,95
X-Wing vs. Tie Fighter 69,95

Zap !!! 64,95
Zapatalism Deluxe 64,95
Zeitkiller* 64,95
Zone Raiders* 64,95
Zork 64,95
Zork: Nemesis Special 69,95

Star Trek

Star Fleet Academy* 69,95
Star Trek 30th anniversary 24,95
Star Trek Borg 49,95
Star Trek 25 64,95
Deep Space 9 24,95
Generations 69,95
Next Gen. Final Unity dt. 39,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Atlantis	74,95
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
Dominion*	69,95
Formel 1	79,95
Jagged Alliance 2	69,95
Theme Hospital	74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95

Golf

Jack Nicklaus 4 Win95 74,95 N
PGA Eurotour Classic 29,95
Links 386 Pro 84,95
Links LS Kurs Collection 1-3 je 49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!
Airbus 2 Win95 69,95
Flight unlimited Win95 69,95
Flugsimulator 6.0 dt. 79,95
Flugsimulator 6.0 dt. 39,95
F5 & Designer + Scenery FFM 59,95
F5 & MS Designer Pack 79,95
F5 FX upgrade 79,95
F5 Flight Adventures 1 19,95
F5 Flight Shop 39,95
Final Approach 39,95
Great Flight 69,95
Moving Map 2.0 69,95
Navigator 4.0 69,95
Rescue Air 911 69,95
Schiratti Commander Gold 59,95
Scenery Object Design 39,95
Aircraft Collections je 49,95
Airbus, Boeing, Great Airlines, Jetlinesflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Airports
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

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

Sammelausgaben

Action Pack 69,95
Silent Thunder, Earth Siege 2
Grand Slam 39,95 N
Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Battle Isle
Blue Byte Collection 39,95
Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 2
Essential Selection Flight 29,95 P
1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory
Funsoft Compilation 74,95
Flair Tour de France, Tie Fit, Kasey Kasem 2
Funsoft Gun Pack 39,95
Top Gun, Gun Boat 2000
Funsoft Racing Pack 39,95
Total Racing, Grand Prix
Funsoft Strategie Edition 49,95
Formula One Grand Prix, Warlords 2, Kasse Deluxe
Funsoft Simulations Edition 49,95
Mig 29, Fulcrum, Spitfire, Aegis
Game Box 50 Spiele 39,95
Mad TV, Tornado 2, Tf, Thomas, The Return of Medusa, Ishar 3, Gobliiins 2, Gobliins, Lost Eden, Lands of Lore, Doom, Black Gold, Cyberia
Gigapack 79,95
Cyclemania, Cyberspeed, Morphoids, Dune 2, Wing Nuts, MS Flight Simulator, Der Clou, Pro Pinball: Timeshock, Jagd
Megapack 1 79,95
Battle of Britain, Tie Fighter, Sim Isles, Sim Tunes, Sim Tower, Sim Ant, Sim Earth, Sim Life, Sim City 2000, Transport Tycoon Deluxe, Der Patrizier, Der Clou, Caesar, Lemmings, Lemmings 2, Oh no! More Lemmings
Megapack 2 79,95 N
3D Ultra Pinball, Earthworm Jim, Pinball Illusions, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Venture Xtreme, Heroes of M&M, Command & Conquer
Megapack 44,95
Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Centurion: Defender of Rome, Soccer, Chaos Overlands
Mystery Pack 84,95
Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2
Pinball 19,95 N
3D Ultra pinball u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball
Pinball Fantasy 79,95
3D Ultra Pinball 1+2 24,95 N
Players Edition 29,95
1111 Spiele, 111 Spielekits, 11 Screensaver
Racing Pack 39,95
Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack
Westwood Compilation 69,95
Kyrandia 3, Lands of Lore, Legend of Kyrandia

Multimedia

Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs 39,95
Audiopaket Europa 2 CD Ballard Publishing
Win. Harvard Graphics, Winclean uninstaller
Ultra Pack 2 79,95
Chronik d 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsbörse, WISO mein Geld, ADAC Auto Tip, Falk City guide, Lotse Organizer 11
Microsoft Multimedia
3 D Filmstudio Win95 2 69,95
Encarta 97 Weltatlas 69,95 N
Cinemania 97 59,95
Encarta 97 Enzyklopädie 69,95 N
Encarta Weltatlas 64,95
Music Central 97 Win95 39,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
ADI
Junior Lesen u. Rechnen 4-6 / 6-8 J. 69,95
Junior Lesen u. Rechnen 6-7 / 6-8 J. 69,95
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 Fashion Studio 49,95
Barbie Filmstudio 49,95
Barbie Modedesigner 49,95
Blinky Bill 49,95
Conig der Löwen 29,95
Leonardo 39,95
Lilli große Reise 29,95
Lilli Welt 29,95
Tom Thumb, Werkstatt 49,95
Toy Story Sprele Action 44,95
Verkehrszeichen 29,95
Urmel's Filmstudio 44,95
Zwillinge im Zauberland 49,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
4 Megabyte Bausteine (laufen stabil)
Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!
Nur Markenware!!

Joysticks
Microsoft Joystick Kurze 149,95
Mit Gamepad, Steuerung über Tastatur
Alle Tweak Joypad 29,95
Alle Tweak Joystick 49,95
Flightstick 69,95
F 16 Flight Stick 74,95
F 16 Combat Stick 129,95
F 16 Flight Stick* 189,95
Pedale 2 Win95 149,95
Virtual Pilot Pro 69,95
Throttle 69,95
Throttle Pro 89,95
Pedale 69,95
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 39,95
Grip Pad 29,95
Logitech
Thunderpad 29,95
WingMan light 44,95
WingMan extreme 79,95
Wartior 119,95
Microsoft
Sidewinder Gamepad 54,95
Sidewinder Pro 84,95
Sidewinder Pro+Helibender 99,95
Thrustmaster
FM Formula 1 Lenkrad 149,95
FM Formula 2 Lenkrad 249,95
FM 12 Lenkrad + Pedale 299,95
Soundkarten
SB 16 VE OEM Plug&Play 159,95
SB 32 Plug&Play 219,95
Tam. Wavetable Upgrade 199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

Wir sind umgezogen!
Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6



Helicops

Um die Welt vor Ganoven übelster Sorte zu retten, hat sich Phil Paisnel in eine Sondereinheit der Polizei von Tokyo aufnehmen lassen.

Galten bislang noch die US-Amerikaner als seltsam, was bestimmte Hobbys und Trends anbelangt, so sind es seit kurzem die Japaner, die neue Richtungen angeben. Was vor einigen Jahrzehnten mit Autos anfing, setzt sich heute im Entertainmentbereich fort. Ob Nintendo oder Sega – der Konsolenmarkt wird mittlerweile von Japan aus beherrscht. Und das, obwohl sich die Japaner, bei genauer Betrachtung eine recht seltsame Kultur aufzuweisen haben. Einerseits halten sie gerne an uralten Idealen und Traditionen fest, würden lieber sterben, als ihre Ehre zu verlieren. Andererseits lieben sie jedoch die seltsamsten Auswüchse, die von der Unterhaltungsindustrie hervorgebracht werden.

Großer Beliebtheit erfreuen sich beispielsweise die seltsamen Manga-Comics, die einem mittlerweile sogar in so manchem Computerspiel begegnen – man denke da nur an die schlüpfrigen Szenen in dem Rollenspiel Knights of Xentar. Markenzeichen der Manga-Comics sind vor allem die großen Augen der Zeichentrickcharaktere. Ob sie durch diese Darstellung nun ganz einfach niedlich aussehen sollen oder die auf Asiaten so groß wirkenden Augen der Westler darstellen sollen, ist wohl noch nicht ganz geklärt. Unterscheiden läßt sich Manga auf jeden Fall von den herkömmlichen Comics.

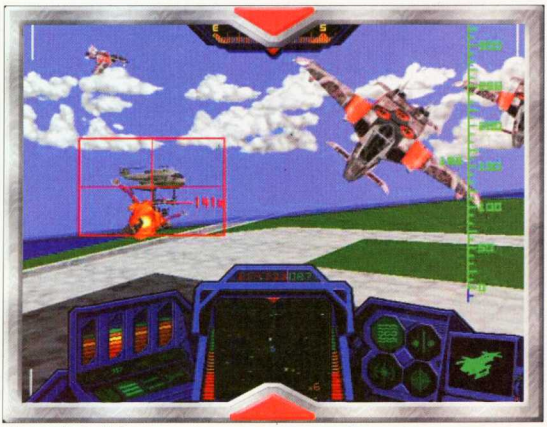


Anm. des Chefblaubeißers: Spielt Esther Manga da eigentlich auch mit? Niedlich ist sie ja...

Es geht hoch hinaus

Am liebsten vermischt man die beliebten Mangas dann noch mit einer gehörigen Portion Sciencefiction und setzt einen oder mehrere Helden ein, die sich das schwierige Ziel gesetzt haben, die Welt vor dem Bösen zu bewahren. Auch bei Helicops handelt es sich um solch ein Manga-Spiel mit Sciencefiction-Einlagen. Die Story ist so einfach wie die eines durchschnittlichen Samstag-Vormittag-Comics: Wir schreiben das Jahr 1998. Ein riesiges Erdbeben legte die Metropole Tokyo in Schutt und Asche und läutete so die Endzeit ein.

Aus den Ruinen entspringt jedoch eine neue Kultur. Die wenigen Überlebenden errichten neue Häuser, Straßen und vor allem neue Fabriken. Doch nicht alle arbeiten bei dieser Aufräumaktion Hand in Hand. Eine Handvoll Verbrecher, vereinigt unter dem Namen Nemesis, hätten die Stadt Neo Tokyo gerne für sich alleine. Mit Hilfe mächtiger Fabrikationsanlagen und der Ausbeutung vieler Menschen, schafft Nemesis ein eigenes Imperium des Terrors. Doch solch schändliches Verhalten können die ehrbaren Menschen der Stadt nicht tolerieren und



Flieger, grüß mir die Tonne



Erst ins Visier genommen...



...und dann doch vorbeigeschossen

organisieren im letzten Moment eine Undercover-Spezialeinheit, die dem Unheil ein Ende machen soll. Mit waffenstarrenden Hubschraubern und einer großen Portion Mut machen sich die kühnen Recken auf, um der Organisation Nemesis ein Ende zu setzen.

Der gute Name

Daß es sich bei Helicops um ein Actionspiel handelt, dürften mittlerweile klar sein. Und



Ob für Helis auch die STVO gilt? Wohl eher kaum...



Pilot Joschka: "Nun zerstören wir Biblis A"

daß man in diesem Genre etwas zustandebringen kann, haben die Jungs und Mädels von 7th Level unlängst mit dem Robot-Hit *G-Nome* bewiesen, in dem es nicht nur spielerisch zur Sache ging, sondern auch in Sachen Sound und Sprachausgabe. Wer die Stimme der Susi Müller, bekannt aus der Kuppelshow Herzblatt, einmal im Cockpit gehört hat, wird sie so schnell nicht vergessen können. Neben Helicops werkelt man in Texas übrigens noch an dem langersehnten Echtzeit-Strategical *Dominion*. Daß man nebenbei aber immer noch überschüssige Energie hat, beweist man nun mit Helicops.

Obwohl oder gerade weil das Intro wie die Einführungssequenz eines japanischen Manga-Spektakels anmutet, wird man gleich zu Beginn richtig mitgerissen. Die Hintergrundmusik begeistert ebenso, wie die Mischung aus gerenderten Hintergrundgrafiken und Manga-Charakteren. Schnell hat man sich sein alter ego sowie die passende Kampfmaschine ausgesucht, den Gegner bestimmt und das nett gemachte Briefing vernommen, geht es auch schon richtig zur Sache.

Bringt den Spieler zum Rotieren

Die Steuerung des Helikopters ist kinderleicht und, den richtigen Steuerknüppel vorausgesetzt, komplett mit der rechten Hand zu bewerkstelligen. Auch die Waffensysteme bereiten keine größeren Probleme und so hat man schon binnen weniger Sekunden die ersten gegnerischen Flugmaschinen vom Himmel gefegt. Die Grafik ist sicherlich Geschmacksache und wird vor allem Anhängern ernsthafter Simulationen nicht sehr gefallen, doch dafür ist am Boden unglaublich viel zu sehen – und vor allem zu zerstören.

Riesige Türme ragen bis weit in den Himmel, Lagerhallen können sogar durchflogen werden und große Tanker laufen in den Hafen ein. Segelboote lassen sich versenken und gegnerische Fähren versuchen, Nachschub an Land zu bringen. Viele Landeinheiten werden sogar von Transporthelikoptern herangeflogen und an passender Stelle abgeladen. Das Spektrum der Waffen reicht vom simplen Maschinengewehr über kleine Granaten bis hin zu zerstörerischen Raketen.

Obwohl es sich um ein Actionspiel handelt, handelt es sich bei den Missionen um mehr als nur blankes Geballer. Oft gilt es, bestimmte Info-Bojen einzusammeln, Invasionen im Voraus zu verhindern oder Gegnerische Stellungen auszumachen. Spätestens anhand der zahlreichen Bojen, die meist irgendwo frei in der Luft herumhängen, erkennt man, daß es sich bei Helicops nicht um eine bierernste Simulation handeln kann. Aber diesen Anspruch erhabt man auch gar nicht und hängt dem Titel noch den vielsagenden Satz

Spannungsgeladene Heli-Action

"Just grab your stick and play" an (Nein Klaus...nicht was Du schon wieder denkst! Der Red).

Manga-Fieber pur

In späteren Missionen wird es dann zum Teil leider etwas zu knackig und man braucht, angesicht all der gegnerischen Horden oft mehr Glück als Verstand um eine Mission zu meistern. Auch wenn man sich nicht unbedingt zu den Manga–Fans zählt und eine gute Simulation den Action–Reißern vorzieht, muß man doch zugeben, daß Helicops in all seiner Einfachheit Spaß macht. Stärker als bei den Simulationen der letzten Monate kommt der "noch eine Mission"-Effekt auf. Vor allem die netten Comic-Sequenzen lassen den Spieler mitfiebern und machen Lust auf mehr. Action-Fans werden von diesem Titel kaum enttäuscht sein. Lediglich ernsthaftere Piloten sollten sich den Comic-Heli vor dem Kauf etwas näher anschauen, um eine eventuelle Enttäuschung zu vermeiden.

HELICOPS

Alternativen:
Extreme Assault
Blue Byte ● ca. 100 Mark

Das Hexagon–Kartell
Ascaron ● ca. 90 Mark

Longbow Gold
Jane's/EA ● ca. 100 Mark

Hersteller: 7th Level
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
Pentium, 16 MB RAM; SVGA

Pro
Kultiges Manga
Detailierte 3-D-Objekte
Actiongelanden

Kontra
Hoher Glücksfaktor
Zu wenig Simulationsgehalt

Spiel-/Dauerspaß:	**39 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**17 von 20**

TOTAL: 79

Terracide

Mit seinem neuen High-End-Rechner rettet Martin Mirbach die Welt. Womit sich auch diese Investition für die Verlagsleitung gelohnt hat.

In der Redaktion versuch' ich's bereits seit Jahren. Vergeblich, leider. Trotzdem wurde ich jüngst von Eidos mit der Mission beauftragt, gleich unseren ganzen Planeten vor bösartigen Mutanten zu beschützen. Die wollen sich nämlich auf ihrem ehemaligen Mutterplaneten niederlassen und dazu brauchen sie die Menschen nicht. Ich bin ja auch gern bereit zu helfen, wenn's nur nicht so viele auf einmal wären. Außerdem sind die Kerle bestens ausgerüstet und mir wollen die von Eidos nur so'n winziges Shuttle geben. Hört sich alles sehr nach einem Himmelfahrtskommando an, aber mein Chefmutant meint immer, für die sei ich besonders geeignet. Wie bitte, Sie wissen gar nicht, wovon ich rede? Also schön, hier ist die ganze Geschichte, von Anfang an...

Anm. des Cheferzählers: Adam und Eva, oder wie?

Verlorene Söhne

Vor etlichen Jahrhunderten verließ eine Gruppe Menschen die Erde, um sich neue Kolonien im Universum zu erschließen. Doch die Lebensbedingungen, die sie in den neuen Welten fanden, waren unwirtlich und rauh. Um überhaupt überleben zu können, mußten die Menschen sich mit ihrem ganzen Know-how dieser Umgebung anpassen. Sie veränderten sogar ihre Körper, gaben sich eine neue Gestalt – aus Menschen wurden Humanoiden. So entstand über Generationen eine ganz neue Rasse, die jeden Kontakt mit der Erde verlor. Als schließlich eine Flotte der Kolonisten in unserem Sonnensystem entdeckt wurde, hoffte die Menschheit auf eine Wiederaufnahme der Beziehungen. Doch die ehemaligen Emigranten hatten ganz andere Pläne. Sie wollten die Erde für sich. Und dafür war ihnen jedes Mittel recht.

Mittlerweile hatten die Kolonisten das Wissen der Menschen bei weitem übertroffen. Ohne jede Chance einen umfassenden Krieg gegen die Eindringlinge führen zu können, blieb nur die eine Hoffnung: Winzige Raumkreuzer mußten in die riesigen Angriffsschiffe eindringen und diese von innen heraus zerstören. Nur so konnte der *Terracide*, der Selbstmord der Erde durch Angehörige der eigenen Spezies, verhindert werden. Und hier, wo der Terracide vor seiner Verwirklichung gestoppt werden soll, beginnt das gleichnamige Spiel. In bester *Descent*-Manier findet sich der Spieler als Pilot und somit einziges Besatzungsmitglied eines Minikreuzers dabei wieder, wie er in das erste Raumschiff eindringt. Mehr als zwanzig davon gibt es, und immer ist man ganz auf sich allein gestellt. Reinfliegen, zahllose Gegner und schließlich den Bordcomputer vernichten, anschließend nichts wie raus und ab zum nächsten Einsatz. Das ist Terracide.



Quizfrage: An welches Spiel erinnern solche Tunnelschächte?



Der Typ mit der Hummerschere gehört nicht zu den unüberwindlichen Gegnern



Die Bordcomputer sind das eigentliche Ziel Ihrer Missionen



Auf Schalter zu ballern legt mitunter weitere Gänge frei

Der Preis des Spaßes

Obwohl diese Spielidee auf den ersten Blick etwas abgeschmackt erscheint, sticht das jüngste Eidos-Produkt deutlich aus der Masse der *Descent*-Klons hervor. Denn sowohl spielerisch als auch technisch weiß Terracide absolut zu gefallen. Die Steuerung darf man sich nach Gusto aufs eigene Gemüt zurecht-

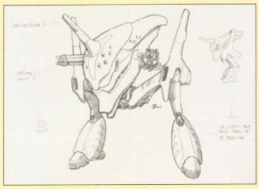
schustern – eigene Tastaturbelegung, Maus- oder Joystickeinsatz selbstverständlich eingeschlossen. Auch wenn es viel zu beachten gibt und spontanes Drauflosfliegen zwar möglich aber nicht sehr erfolgversprechend ist, fällt der Einstieg sehr leicht. Denn zahlreiche Notwendigkeiten lassen sich an den Computer delegieren und erst dann wieder übernehmen, wenn man die Möglichkeiten seines Schiffes selbst ausreizen will. Gegner und Waffen bieten Angstschweiß und Hektik in stetem Wechsel und besonders der Netzwerkmodus hat es in einen hohen Tribut in Form von Hardware-Anforderungen. Das Windows-95-Spiel benötigt eine sauschnelle CPU (am besten MMX) und wenn möglich eine 3-D-Grafikkarte. Direkt unterstützt werden Matrox, 3Dfx, Rendition und einige andere. In unserem Testrechner steckte allerdings noch die brandneue *Wizar3D* mit dem Laguna Chipsatz von Cirrus Logic. Und siehe da, auch diese Hardware wurde prompt vom Spiel erkannt, die Fähigkeiten der Karte konnten in einem separaten Konfigurationsmenü eingestellt werden. Auf Sounds befinden sich dabei dank Direct X sogar auf einem viel höheren Niveau. Die Zeiten, in denen man noch seine Systemdateien umschreiben und anschließend mühsam Sound- und Grafikkarte konfigurieren mußte, gehören damit endlich ins Reich der (schlechten) Erinnerungen. Und eins kann man jetzt schon sagen: Wenn die diversen Hersteller von 3-D-Grafikkarten die Fähigkeiten ihrer Produkte am Beispiel eines Spiels zu demonstrieren gedenken, wird ab sofort auf den meisten ihrer Rechner Terracide laufen. Mit Sicherheit.



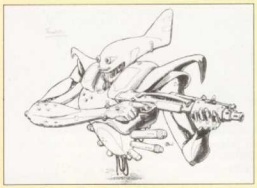
Drei auf einen Streich, aber mit solchen X-Wing-Ablegern werden Sie schon fertig

Böse Jungs

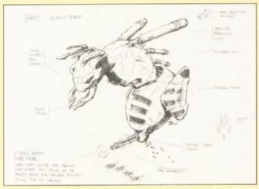
Ihre künftigen Gegner in Terracide sahen schon als Skizze furchterregend aus. Vier davon haben sogar diese Heftseite an sich gerissen:



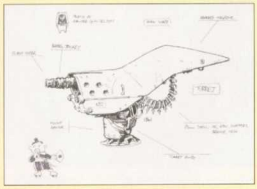
So fies kann eigentlich nichts aussehen, was vom Menschen abstammt



Auch wenn er aussieht wie aus einem Tex Avery-Cartoon: Der Typ ist gefährlich



Kaum wird es wärmer, krabbeln auch schon die Ameisen aus ihren Löchern



Immerhin bewegt sich diese Konstruktion nicht und ist somit ein leichteres Opfer

Dieses Spiel bringt Angstschweiß und Hektik in stetem Wechsel

sich. Hier stehen drei Varianten zur Verfügung: Bis zu 16 Spieler können hier im Deathmatch, im Team oder mit wechselnden Allianzen im "Capture the flag"-Spiel antreten. Zusätzliche Waffen wie der Zufalls-Teleporter setzen der Spielfreude noch eins obendrauf.

Allerdings fordert der Spielspaß in Terracide einem so ausgerüsteten Rechner gibt es dann aber auch nicht die Spur eines Ruckelns und tolle Transparenz-, Nebel- und andere Spezialeffekte noch dazu. Abstriche machen muß man allerdings beim Sound. Obwohl die Musikstücke sehr gut zum Spiel passen, werden die Geräusche mit der Zeit recht nervig. Außerdem wurde die erstklassige weibliche Computerstimme der Originalversion in der deutschen Lokalisierung durch einen soliden aber farblosen Sprecher ersetzt. Das hätte man schon besser machen können.



Da geht's rein: Schiffe dieser Größenordnung müssen von Ihnen lahmgelegt werden

Zeitenwende

Auch wenn es bei Terracide unterm Strich nicht ganz für unseren begehrten Award gereicht hat, läutet dieses Spiel zusammen mit einigen anderen endgültig eine neue Ära ein. Die nötige Hardware vorausgesetzt, kann man endlich auch unter Windows 95 mit derselben Rasanz spielen, die man schon seit langem unter DOS gewohnt war. Die Qualität der Grafik und des

TERRACIDE

Alternativen:
Descent II
Interplay ● ca. 100 Mark
Hellbender
Microsoft ● ca. 100 Mark
Darklight Conflict
Rage/EA ● ca. 100 Mark

Hersteller: Eidos
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Rasantes, flüssiges Gameplay
Zahlreiche Waffen und Optionen
Gute Atmosphäre

Kontra
Wenig originell
Wo ist die tolle Sprecherin?

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 85

Rebel Moon Rising (Shareware)

Bevor die Sittenwächter Hand anlegen konnten, sicherte sich Martin Mirbach den neuesten 3-D-Shooter.

"Warum immer Du?", lautet die mittlerweile meist gehörte Frage im Power Tower. Und Sie können sich denken, daß es immer unser Chefred. ist, der darauf eine Antwort geben muß. Oder besser "soll", denn er tut es nur dann, wenn es ihm beliebt. Klar, daß wir normal sterblichen Redakteure nichts abbekommen von all den High-End-Testgeräten, den teuren Werbegeschenken, den Luxus-Fernreisen zu angeblichen Präsentationen und den diskreten Zuwendungen auf ein Schweizer Nummernkonto. Aber jetzt fängt der Alte auch noch an, sich ständig die interessantesten Themen und die heißesten Spiele unter den Nagel zu reißen. Da muß man doch was gegen tun! Deshalb habe ich auch den Anfang gemacht, und ihm gleich das Herzstück seines Berichts über 3-D-Shoot-'em-ups vor der Nase weggeschnappt. Rebel Moon Rising gehört mir!

Für alle Spieler mit der passenden Hardware ist reinschauen Pflicht.

Nur für MMX

Für den MMX-Befehlssatz des Pentium optimierte Spiele sind inzwischen fast schon die Regel. Rebel Moon Rising geht allerdings noch einen ganzen Schritt weiter und benötigt den MMX wie wir die Luft zum Atmen. Damit wir uns erst gar nicht falsch verstehen: Auf einem normalen Pentium, ganz gleich ob 60er oder 200er, läuft das Spiel nicht etwa langsamer, ruckeliger oder mit



Mit einer Wumme dieses Kalibers machen Sie jeden Gegner naß



Der Teleporter bringt Sie ans andere Ende der Mission, und mitunter gibt es sogar einige davon



Das Aufspüren und Zerstören von Hi-Tech wie Computertafeln oder Radarschüsseln gehört fast immer zu Ihren Aufgaben



Auch diese Mini-Armee wird die Radaranlage nicht mehr retten können



Munition und Sauerstoff zum Greifen nah – aber was verbirgt sich rechts hinter der Ecke?

Wo, was und wieviel?

Falls Sie nun auf den Geschmack gekommen sind und sich selbst an Rebel Moon Rising versuchen möchten, können Sie sich die 15,3 MB große Shareware-Version von folgenden Webseiten herunterladen:

www://filefactory.com/GAMESCAPE/FILEFACT/FILES/DEMOS/3DACTION/

oder

ftp://gt-ftp.onlinemagic.net/pub/Rebelmoon

Und hier noch die wichtigsten Cheats, damit auch Anfänger die ersten sechs Level heil überstehen:

FWMICA	Waffen und Munition auffüllen
FWMARIT	Gesundheit und Sauerstoff auffüllen
FWMITHRA	macht Sie unbesiegbar
FWKITTY	macht Sie unsichtbar
FWGIVEUP	bringt Sie ins nächste Level
FWBERT	beschert Ihnen ein Jetpack

Und jetzt: Viel Spaß und möge die Macht... ach, nein, das war ja eine andere Geschichte!

eingeschränktem Funktionsumfang. Ohne MMX läuft es überhaupt nicht. Kein Wunder daher, daß Intel seine Finger bei der Entwicklung von Rebel Moon Rising im Spiel hatte und den Titel in den USA massiv protegiert – unter anderem durch ein Bundle mit dem MMX Overdrive. In Sachen Hardware-Anforderungen wäre also eine weitere Barriere gefallen.

Mit dem Ergebnis kann man dann absolut zufrieden sein, besonders in grafischer Hinsicht. Doch obwohl die schöne Optik ruckelfrei über den Bildschirm fließt, darf man nicht verschweigen, daß 3-D-Engines, die knappe 30 Frames in Hi-Color und mit beeindruckenden Effekten und Explosionen schaffen, auch vorher möglich waren. Man denke nur an Blue Bytes *Extreme Assault*. Und da sich Rebel Moon Rising voll und ganz auf neueste Technik verläßt, kann es sogar passieren, daß bei einigen Grafikkarten der Bildschirm schwarz bleibt oder Bild und Ton



Die feindlichen Blaujacken sehen aus wie eingefärbte Stormtrooper



Auch solche Kreaturen werden sich Ihnen in den Weg stellen

nur fehlerhaft arbeiten. In diesem Fall sollten Sie unbedingt DirectX in der Version 3.0A installieren, womit wir in allen Fällen die Probleme beseitigen konnten.

Keine wesentlichen Aussagen lassen sich zur Zeit über den Sound machen. Die 15,3 MB der ersten sechs Missions (und aus denen besteht die Shareware-Version) aus dem Internet herunterzuladen, dauert ohnehin seine Zeit. Da verwundert es nicht, daß sich die Audio-Tracks erst auf der fertigen CD befinden werden. Die vorhandenen Sounds passen aber gut zum Spiel und verstärken zusammen mit der ansonsten herrschenden Stille die unheimliche Atmosphäre.

Vollmond bringt Ärger

Bei all der Technik wollen wir jedoch nicht vergessen, worum es im Spiel überhaupt geht. Im Jahre 2069 hat die UNO endlich das Ziel erreicht, für dessen Verwirklichung sie einst ins Leben gerufen wurde: Den Frieden auf Erden. Wenn es da bloß nicht die 50.000 Kolonisten auf dem Mond gäbe. Denn die lehnen es ab, von einer Bürokratie verwaltet zu werden, die ihnen jegliches Mitspracherecht untersagt. Und obwohl die UN-Truppe ATFOR bereits einen großen lunaren Aufstand erfolgreich niederschlagen konnte, lebt die Rebellion im Verborgenen weiter. Als Volontär in der Lunaren Befreiungsarmee steigen Sie in das Spiel ein und haben insgesamt sechs Aufträge zu erfüllen.

Die betont düstere, kalte und unfreundliche Umgebung paßt natürlich zur Story wie die sprichwörtliche Faust aufs Auge. Und die einzelnen Missionen bauen gut aufeinander auf und ermöglichen so einen reibungslosen Einstieg und eine konstante Steigerung des Schwierigkeitsgrades. Sogar für eine deutsche Variante des Spiels können Sie sich bei der Installation entscheiden. Einziges Manko: Auf der unübersichtlichen und lieblos realisierten Karte findet man sich mitunter sehr schlecht zurecht. Irgendwann sind zwar alle Gegner erledigt, aber wo soll man noch nach dem letzten zu zerstörenden Ziel suchen? Da heißt es dann, sich für längere Zeit in den allerletzten Winkeln einer trostlosen Umgebung ohne Feind und Ehr' umzusehen, um endlich ins nächste Level zu dürfen. Oder aber ein wenig zu cheaten...

Dunkle Mächte lassen grüßen

Insgesamt erinnern Story und Design des Spiels stark an ein leider indiziertes Spiel von Lucas Arts, dessen Nachfolger gerade von sich Reden macht. Sogar die feindlichen Blaujacken in Rebel Moon Rising sehen aus wie eingefärbte Stormtrooper. Dazu kommt das Sci-Fi-Thema der Story sowie unverkennbare Parallelen in der Raumkonstruktion und schon



Suchen Sie sich eine Bildunterschrift aus: Giger läßt grüßen oder Leila macht geila

ist der Klon perfekt. Was in diesem Fall jedoch überhaupt nicht negativ zu verstehen ist. Immerhin ist das Original mittlerweile schon arg betagt und wäre ohnehin nicht mehr konkurrenzfähig. Trotz eines gewissen Mangels

Rebel Moon Rising benötigt den MMX

an Originalität haben wir mit Rebel Moon Rising nun den würdigen Nachfolger, der so aussieht und sich so spielt wie Dark Faces, wenn es sich auf dem heutigen Stand der Technik befinden würde. Für alle Spieler mit der passenden Hardware ist reinschauen also unbedingt Pflicht.

REBEL MOON RISING

Alternativen:
Blood (Shareware)
Monolith ● kostenlos
Eradicator
EIDOS ● ca. 80 Mark
Redneck Rampage
Acclaim ● ca. 90 Mark

Hersteller: Fenris Wolf/ GT Interactive
Preis: Shareware
Minimum:
Pentium 166 MMX, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Sehr gute, bedrohliche Atmosphäre
Interessante, abwechslungsreiche Missionen

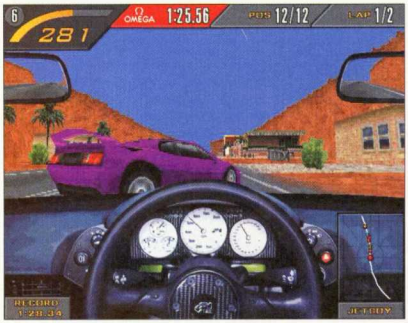
Kontra
Extreme Hardware-Anforderungen
Unübersichtliche Karte

Spiel-/Dauerspaß:	**43 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**15 von 20**

TOTAL: 83

Need for Speed 2

Es war mal wieder an der Zeit, Thomas Richter auf gefährliche Testfahrten zu schicken. Das ist jetzt schon zwei Monate her und er hat sich immer noch nicht gemeldet.



Hey, mach mit Deiner billigen, lahmen Kiste 'ne Fliege!

Vor über zwei Jahren machte ein Rennspiel von sich reden, das einfach in keiner Sammlung mehr fehlen durfte: Need for Speed von Electronic Arts. Dabei durfte man zwar nicht in schnellen Formel-1-Flitzern Platz nehmen, dafür aber mit schweineteuren Sportwagen durch verschiedene Landschaften rasen. Ganz besonderes Markenzeichen waren die Crash-Sequenzen: Die Wagen überschlugen sich in feinster Animations-Technik und hinterließen sogar Reifenspuren auf der Fahrbahn. Jetzt meldet sich EA zurück – mit dem längst überfälligen zweiten Teil.

Anm. des Chefabsturzgefährdeten: Diese Crash-Sequenzen hatte ich bei der Erstinstallation der Test-Beta auch, inzwischen hat sich Windows 95 zurückgemeldet – nicht ohne Bremsspuren auf der Platte zu hinterlassen. Aber keine Bange: Die Verkaufsversion von NFS 2 läuft einwandfrei. So viel als Nachtrag zur letzten Sendung...äh...Ausgabe.

Große Erwartungen

Da ich bereits den ersten Teils bis zum Auspuffschaden gezockt habe, konnte ich den Kampf um den Test von Need for Speed 2 für mich gewinnen und unserem Chef-Red mal wieder ein gutes Spiel vor der Nase wegschnappen. Aber ist es denn wirklich so gut? Zugegeben, meine Erwartungen an den Nachfolger waren sehr groß, da man ja stets von einem zweiten Teil etwas besseres erwartet – wenn auch meist vergeblich. Aber schon nach den ersten Runden auf den sechs internationalen Strecken (zusätzlich einer Bonus-Strecke) stellte sich Ernüchterung ein. Viel geändert hat sich wahrlich nicht, bis auf einige neue Fahrzeuge und die Landschafts-Animationen.

Insgesamt stehen diesmal acht Sportflitzer (und ein Bonus-Wagen) zur Verfügung: McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1 und Lotus Esprit V8, Italdesign Calà und Isdera Commendatore 112i. Jeder Wagen wird in einem pompösen Video und den technischen Daten vorgestellt. Ein Sprecher liefert zudem zusätzliche Informationen über Technik und Geschichte. Außerdem gibt es mal wieder hochwertige Fotos und Infos zu den einzelnen Modellen. Jene Infos sollen aber scheinbar nur den erotischen Effekt der glitzernden Karossen zum Besten geben. Somit werden vor allem Motorsport-Enthusiasten auf ihre Kosten kommen, aber kaum jemand, der auf realistische Simulationen steht. Von dieser Seite her schließt sich Need for Speed 2 nahtlos an seinen Vorgänger an, denn der bot ebenfalls schön verpacktes, aber auch begrenztes Hintergrundwissen.



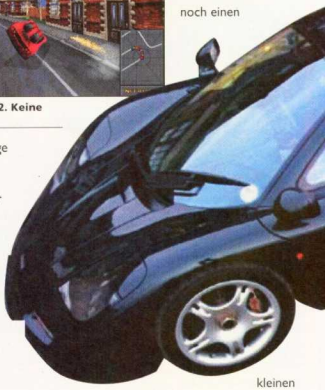
Es macht tierischen Spaß, solche Spuren auf der Fahrbahn zu hinterlassen



Position 12 von 12. Keine Seltenheit

Wagentuning

Wenn man sich für seinen Lieblingswagen entschieden hat, geht es auch schon weiter zum Rennen selbst. Vorher sollte man noch einen kleinen Abstecher ins Options-Menü machen, denn dort lassen sich noch einige wichtige Einstellungen vornehmen. So läßt sich beispielsweise ein Simulations- oder Arcade-Modus anwählen. Bei letzterem ist die Bodenhaftung viel größer und die Wagen lassen sich besser steuern. Wer richtig drauflos preschen will, der ist beim Arcade-Modus gut aufgehoben, denn der Zeitverlust ist bei einem Crash auch nur minimal. Beim Wagentuning können Rennsport-Profis mal so richtig die Sau



Need for Speed 2 ist nichts für Realisten

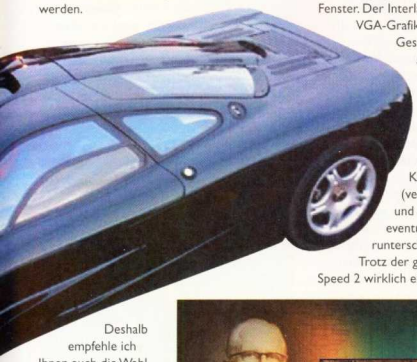
raus lassen und ihre Spoiler, den Anpreßdruck und sogar die Getriebeübersetzung manuell einstellen. Jetzt noch die Fahrzeugfarbe wählen (warum gibt es kein schwarz?) und ab ins Einzelrennen oder zur Meisterschaft. Natürlich bleibt auch die Netzwerk-Unterstützung hierbei nicht außen vor. Für eine schnelle Nummer zu zweit (ähem!) kann man auch über einen Splitscreen gegeneinander antreten.



Deutschland und seine Fachwerkhäuser. Auch das Rauschen der Wasserfälle kann man hören

Teurer Autoschrott

Nach kurzer Ladezeit kann's auch schon losgehen. Sie sitzen am Steuer Ihres Sportwagens und warten an der Startlinie (gleichzeitig auch das Ziel) auf den Startschuß. Sobald dieser gefallen ist, fahren Sie und die elf anderen Wagen mit quietschenden Rädern los und hinterlassen schöne Gummispuren auf der Fahrbahn. McLaren und Ferrari setzen sich natürlich sofort wieder an die Spitze und müssen erst einmal eingeholt werden.



Deshalb empfehle ich Ihnen auch die Wahl einer dieser beiden Fahrzeuge im Tournament-Modus – ein Muß, wenn man später siegreich sein und von einem netten Mädel geküßt werden will.

Aaah, die Landschaft rast mit 317 Sachen an einem vorbei, und in der Ferne kann man auch schon den ersten Unfall erblicken. Etwas paradox: Die schönen, teuren Wagen wirbeln durch die Luft, ohne auch nur ein einziges Blechteil zu verlieren. Konzentrieren Sie sich aber lieber auf die Fahrbahn, denn schwupp – prompt hängt man selbst mitten drin in der Karambolage. Die Fahrzeuge scheinen sich im Vergleich zum ersten Teil leichter zu überschlagen und wirken teilweise wie Spielzeugautos.

Schön und gut, aber...

Diese ständigen Crashs können echt nerven! Man knallt zu oft irgendwo gegen und hat danach echte Schwierigkeiten, den Anschluß zu finden. Die vorderen Wagen machen fast nie Fehler und sind entsprechend selten einzuholen. Totaler Frust nimmt oft die zentrale Position ein. Lediglich die schnelle, treibende Metal-Musik und die exzellente Grafik holen etwas aus dem Game raus.

Auf kleinen Pentium-Rechnern kann man die SVGA-Grafik allerdings schon fast vergessen, es sei denn, man fährt gerne in einem Game-Boy-Fenster. Der Interlace-Modus oder die billigere VGA-Grafik schaffen bei Geschwindigkeitsproblemen Abhilfe. Ab einem P133 kann man mit der 3-D-Grafik vollkommen zufrieden sein. Auf einem P200 geht dann schon richtig die Post ab, auch im SVGA-Modus. Schön sind indes die Kameraeinstellungen (verschiedene Außenansichten und Cockpit), bei denen man eventuell die Details runterschrauben muß.

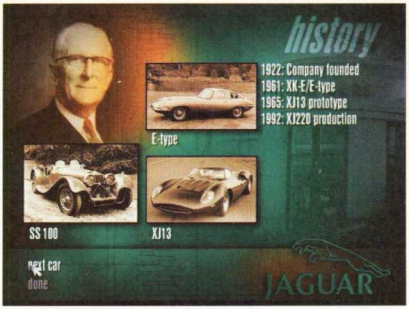
Trotz der genannten Mängel ist Need for Speed 2 wirklich ein gutes Spiel, und auch die Wagen können jeden Motorsport-Fan überzeugen. Vor allem Autofahrer, die gerne nackte Mädels mit großer Oberweite auf der Motorhaube einer Sport-Karosse sitzen sehen, werden auf ihre Kosten kommen. Wer eine Rennsimulation sucht, kommt bei der Konkurrenz besser weg, reine Arcade-Freaks können getrost zugreifen.



Hinter der Startlinie stehen noch alle dicht an dicht, aber später...



...passiert so etwas und man hat kaum noch eine Chance



Der geschichtliche Hintergrund eines jeden Fahrzeugs ist mehr oder weniger uninteressant

NEED FOR SPEED 2

Alternativen:
POD
Ubi-Soft ● ca. 100 Mark
NASCAR Racing 2
Sierra ● ca. 100 Mark
Pole Position
Ascon ● ca. 80 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486/66, 16 MB RAM (besser mehr), SVGA (DirectX), Win95

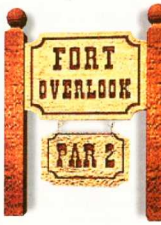
Pro
Landschaftsanimationen
Schnelle Action

Kontra
Der totale Frust!

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 82

3-D Ultra MiniGolf



Weil Frank Fischer äußerst fußfaul ist und ungern über die weiten Golf-Kurse watschelt, hat er sich nun mit einer sinnvollen Alternative beschäftigt.

Eines der weltbewegendsten Themen der Menschheit war schon seit Urzeiten der Sport. Viele Psychologen meinen, vor allem aus der bevorzugten Sportart eines Menschen eine Menge über sein Temperament herausfinden zu können. Dieser Gedankengang wirft natürlich interessante Theorien auf. Müssen Eisläufer von Natur aus besonders kühl sein? Können Tiefseetaucher besonders großen Druck überstehen und sind Schachspieler gar unterschätzte Militaristen mit einem Hang zur Monarchie?

Wirklich interessant wird es jedoch erst, wenn man sich den exotischeren Sportarten zuwendet. Sportsfreund Brodrick tritt zum Beispiel regelmäßig im "Briefträgerzerfleischen" gegen seinen Rottweiler an, Thomas übt sich im "Grabraub" und Marco "Ocram" Gremmel gehört zu den kommunikationsfreudigen Hürdenchattern. Lediglich Klaus und meine Wenigkeit teilen im Sport ein und dieselbe Vorliebe: das Einlochen.



Golfbahn á la Enschede


Hier kann man auch Weitsprung üben


Einlochen oder Zweilochen?

Am Golf von Sierra Coktel

Daher dachte er wohl auch sofort an mich, als ihm der Briefträger (Markus und sein Wautzi waren glücklicherweise satt. Der Red) eiligst das erwartete Sierra-Päckchen mit einem erstklassigem Wurf im Ablagekorb versenkte. Und da ich ja Sportspiele so sehr liebe und Klaus als Fahrer eines Opel-Cabrio ohnehin bei allen Golf-Fans verspielt hat, kam ich nicht mehr umhin, mich eingehends mit dem Inhalt der Sendung zu beschäftigen.

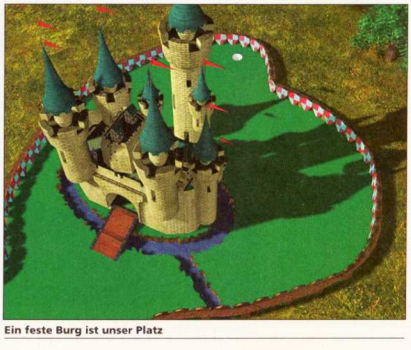
Anm. des Chefrasers: Es verhält sich eher umgekehrt: Wenn ich Gas gebe, haben die Golf-Fans verspielt...

Schon als ich die ersten Screenshots auf der beiliegenden Presseinformation sah, mußte ich unvermittelt an alte Zeiten denken, in denen ich an jedem Sommertag barfuß auf den heißen Platten den nahen Minigolf-Parcours stand und mit anderen Barfüßigen um diverse kühle Getränke spielte. Der "Hausmeister" hielt schon den Lieblingsschläger bereit und wartete nur darauf, daß der Streckenrekord wieder einmal gebrochen wird. Langweilig wurde es einem auf den Minigolf-Bahnen nie. Daß man die insgesamt 18 Bahnen schon in- und auswendig kannte, machte einem nicht viel aus. Schließlich wechselten die Gegner ständig und man hatte Gelegenheit, seine Schlagtechnik zu optimieren.

Links oder rechts?

Auch 3-D Ultra MiniGolf wartet mit 18 Parcours auf. Wie der Name schon sagt, wurden die Bahnen komplett dreidimensional umgesetzt. Anders als bei den meisten bekannten Golfsimulationen wird der Kurs nicht vor jedem Schlag neu berechnet, sondern liegt komplett vor. Diese Technik hat sowohl Vor- als auch Nachteile. Während andere Golfspiele recht hohe Anforderungen an die Hardware stellen, kommt Sierras Simulation auch mit normalen 486ern noch ausgesprochen gut zurecht. Zu Ladezeiten, wie man sie von Links und Konsorten kennt, kommt es nicht. Dafür rollen die Bälle leider auch nicht so hundertprozentig physikalisch korrekt, wie man es von den "Großen" gewohnt ist.

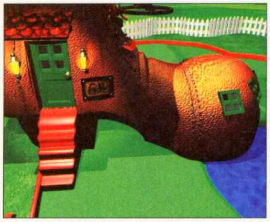
Oft liegt der Ball auch in einem derart ungünstigen Kamerawinkel, daß man das anzuspielende Ziel nur noch erahnen kann. Dafür bieten die Kurse eine unglaubliche Fülle an gerenderten Objekten. Ob Windmühlen, Raumhäfen oder gar einem riesigen Tintenfisch – hier haben die Jungs von Sierra eine unglaubliche Detailarbeit geleistet. Jeder Kurs hat auch ein anderes Hintergrundszenario. So gibt es unter


Ein feste Burg ist unser Platz

anderem eine Vulkanwelt, eine uralte Inkastadt und eine Unterwasserwelt.

Spaß für die ganze Familie?

Jedem Szenario entsprechend liegen verschiedene Hindernisse zwischen dem Startpunkt und dem Ziel. Interessanterweise handelt es sich dabei keineswegs um statische Gebilde. Spielt man die Hindernisse an, so hat dies meist eine kleine Animation zur Folge, und der Lauf der Kugel wird entsprechend verändert. Viele kleine, versteckte Abkürzungen heben die Motivation ungemein an und man erwischt sich hin und wieder auch dabei, wie man ein Hindernis anspielt, nur um zu sehen, welche Aktion dadurch ausgelöst wird. Oft bewegen sich die Hindernisse derart, daß man neben dem richtigen Winkel auch noch einen bestimmten Augenblick abpassen muß, um die Zugbrücke nicht zu verpassen oder den Laserstrahlen zu entgehen.



Erinnert irgendwie an eine Klärgrube



Derlei Bahnen gibt es auch hierzulande



Wissen Sie ad hoc, wo's hier lang geht?



Lighthouse? Das kennen wir doch woher...

Wird der Sound bei Sportspielen meist



Ob der Octopus sich den Ball schnappt?

etwas stiefmütterlich behandelt, so setzt das Spiel gerade hier einen neuen Standart. Professionelle Sprecher und unzählige Sounds sorgen dafür, daß auch die Soundkarte mal wieder etwas sinnvoller eingesetzt wird.

Die True-Putt-Revolution

Was allerdings hinter der von Sierra so gepriesenen "TruePutt-Technologie" stecken soll, ist mir bislang immer noch ein Rätsel. Auch kann man die versprochene "Schläger- und Ball-Dynamik" nicht so recht erkennen. Vielmehr macht es keinen Unterschied, ob man den Ball nun über 100 Meter weit schlagen muß, oder ihn nur ins 5 cm entfernte Ziel zu stubsen braucht – Schläger und Schlagtechnik bleiben die gleichen. Lediglich die Schlagweite ist durch entsprechendes Halten der Maustaste der gewünschten Schlagweite anzupassen.

Bis zu vier Golfer haben bei diesem Spiel die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten. Und genau in dieser Option steckt auch die eigentliche Stärke des Spiels. Wie bei den meisten Sportspielen will auch hier im Einspielermodus nicht so die rechte Motivation aufkommen. Hat man aber ein paar Freunde um seinen Computer geschart, steigt der Spielspaß ungemein an. Ob man an einem PC, via Internet oder im Netwerk spielt, ist dabei völlig unerheblich. Natürlich wurde, wie es sich für ein Spiel unter Windows 95 gehört, auch an ein Online-Handbuch gedacht.

Daß man jedoch, wie es die Presseinformation vorhersieht, nie wieder einen richtigen Schläger in die Hand nehmen möchte, ist wohl ein Gerücht. Auch mit Schuhen macht eine echte Minigolf-Partie noch mehr Spaß, wenngleich die heimische Bahn wohl eher selten einen Octopus oder gar abfliegende Raketen als Hindernisse zu bieten hat. In einem Punkt hat das Begleitschreiben jedoch Recht: 3-D Ultra MiniGolf ist ein Spiel für die ganze Familie. Während andere Titel mit Mehrspieleroption vor Gewalt nur so strotzen, kann man dieses Spiels auch noch mit der siebzigjährigen, herzschwachen Oma und dem für Gewalt anfälligen, pubertierenden Sproß gemeinsam zocken.

Und vielleicht kann man die Familie ja auf diesem Wege mal wieder zu einem gemeinsamen Ausflug bewegen, mit Abstecher zur Minigolf-Anlage. Vielleicht hält ja der "Hausmeister" des Platzes immer noch den Lieblingsschläger bereit und wer weiß denn, ob der damalige Platzrekord nicht vielleicht bis dato immer noch ungeschlagen ist?

Wenn sie mit 3-D Ultra Minigolf nicht unbedingt gleich ein super-realistisches Sportspiel mit hohem Anspruch erwarten und ohnehin einfache Spiele für zwischendurch bevorzugen, dann dürften Sie mit Sierras Titel richtig liegen. Probespielen kann natürlich dennoch nicht schaden. Vielleicht spielt der Softwarehändler von nebenan ja mal eine Runde mit.

3-D ULTRA MINIGOLF

Alternativen:
Links LS
US Gold ● ca. 85 Mark
Jack Nicklaus 4
Accolade/EA ● ca. 100 Mark
Eine echte Partie Minigolf
(Preise variieren stark)

Hersteller: Sierra
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
486 DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1/95

Pro
Viel zu sehen
Viel zu hören
Viel zu probieren

Kontra
Wenig Motivation im Einzelspiel
Probleme bei den Kamerawinkeln

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	19 von 20

TOTAL: 79

Shadow Warrior (Shareware)

Und noch 'n 3-D-Shooter, dachte Klaus Trafford, als er Shadow Warrior in die Finger bekam. Daß dies einer der besten Genre-Vertreter sein würde, konnte er ja nicht ahnen...

Habe ich Ihnen eigentlich schon erzählt, wann ich 3-D-Ballerspiele teste? Nein? Gut, dann sag' ich's Ihnen: Morgens, vor dem Frühstück, wenn noch der Schlaf in den Augen hängt. Oder spät abends, wenn die Müdigkeit bereits überhand genommen hat. Dann, und nur dann, kann ich nämlich feststellen, ob ein solches Game in der Lage ist, meinen Puls auf 180 schnellen zu lassen oder nicht. Ein wichtiger Punkt in Sachen Wertung. Nun, Shadow Warrior von 3D Realms startete ich an einem verregneten Abend, und ich war echt müde. Doch dann wurden meine Sinne schlagartig wiederhergestellt...



Frühe Ankündigung

Bereits im November 1995 wurde Shadow Warrior erstmals im Ausland gepreviewt, doch man hat es seitdem immer wieder zurückgestellt. "Wir wollten nämlich wissen, was den Fans bei *Duck Nuckel* gefällt und vor allem – was nicht. Und genau das haben wir in diesem Spiel wieder verwendet bzw. stark verbessert", heißt es seitens des Herstellers. In der Tat hat man nämlich auf die bewährte Engine des hierzulande indizierten Nuckel zurückgegriffen und sie sogar noch verbessert.

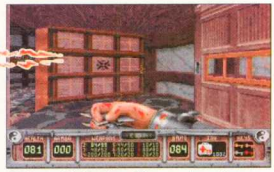
Der Held ist logischerweise auch ein anderer, denn hier spielen Sie keinen schwerbewaffneten Disco-Türsteher, sondern einen japanischen Ninja. Jener verfügt nicht über ein Jet-Pack und kann demzufolge auch nicht fliegen, dafür aber stehen sieben Fahrzeuge – Panzer, Boot, Bulldozer, usw. – zur Verfügung, in und mit denen sich unser Schlitzau...pardon...ohr austoben darf. Daneben kämpft Lo Wang, so der Name des coolen Typen, bereits in der Sharewareversion mit sieben Waffen (in der Vollversion werden es insgesamt zehn sein). Insgesamt 28 Levels wird die Vollversion bieten plus zwei Deathmatch-Levels, die Shareware-Version bietet lediglich vier, doch bis Sie da erst mal durch sind, dauert es eine ganze Weile.

Reichlich Blut

In den Ankündigungen hieß es, daß Shadow Warrior (wieder mal) besser als alles bisher Dagewesene sein sollte. Falls man dies hinsichtlich des zu erwartenden Blutvergießens gemeint hat, so muß ich dies bestätigen. Anfangs muß sich Wang mit einem Schwert begnügen, welches bereits sehr gute Ergebnisse zeigt und daher in Deutschland wohl kaum Überlebenschancen haben dürfte: Der Kopf des jeweiligen Zombies, Aliens und was-weiß-ich-für-ein-Gegner wird abgeschlagen, anschließend wird noch der Körper aufgeschlitzt. Hat man erst einmal eine andere Waffe, kann man beobachten, wie das Blut meterweit spritzt oder lediglich ein Haufen Fleisch vom Widersacher übrigbleibt. Und das ist sogar noch untertrieben! Ich kann nur eindringlich davor warnen, dieses Spiel in Kinderhände zu geben. Wer allerdings volljährig ist und solche Szenen als selbstverständlich akzeptiert, wird sich daran wohl nicht stören. Wer's nicht sehen will, kann sich im Menü auch für eine "harmlose" Version entscheiden, wo die meisten Blutorgien ausgespart werden.

Nach oben schauen

Als besonderes Feature stellt 3D Realms die Tatsache heraus, daß es Räume über Räumen geben wird. In der Sharewareversion bekommt



Statt zu schießen kann Wang auch werfen – dieses Sternchen macht ganz hübsche Löcher in Brust oder Kopf der Angreifer

Tod in 3-D

Um Ihnen die Brutalität von Shadow Warrior zu demonstrieren und somit eindringlich davor zu warnen, es an Kinder oder Jugendliche zu geben, hier eine typische Tötungszene:













Für die richtige Situation die richtige Wumme – mit absoluter Durchschlagskraft



Kaum hat Wang am Automaten was gewonnen, taucht auch schon der nächste Gegner auf...argh!

man davon bereits einen kleinen Eindruck. So wird man bereits im ersten Level mit einer U-Bahn Bekanntschaft machen und auf deren Dach landen. Scheinbar gibt es von dort kein Weiterkommen, und ich gebe zu, daß ich zunächst auch nicht wußte, wo ich hingehen sollte. Ich hielt es gar für einen programmiertechnischen Bug. Erst als ich einen Blick nach oben warf, entdeckte ich des Rätsels Lösung. Alternativ können Sie sich auch die Karte anschauen oder Sie betrachten das Geschehen zweidimensional aus der Vogelperspektive!

Apropos Rätsel, deren gibt es bei Shadow Warrior reichlich. Wenn Sie beispielsweise einen Schalter umlegen (nachdem Sie das gleiche mit einem im selben Raum befindlichen Gegner getan haben), öffnet sich an völlig anderer Stelle eine Tür. Es gibt aber auch Dummy-Schalter, die überhaupt keine Wirkung zeigen. Zugegeben, das kennt man schon von anderen Genre-Games, aber es wird halt immer wieder gern genommen (und 3D Realms hat's ja auch versprochen!).



Spiel im Spiel

Wie schon bei Duck Nuckel gibt es auch diesmal wieder das Spiel im Spiel: So hängen beispielsweise etliche Spielautomaten an den Wänden, an denen man sich austoben kann. Gewinnt man das Spiel, so erhält man diverse Extras. Sie können aber genauso gut Ihre Nachwelt von der Spielsucht heilen und die Dinger zerschießen. (Ich bin mal gespannt, ob es in der Vollversion einen Bonusraum geben wird, in dem Duck Nuckels aufgehängt sind, die man dann zwecks Bonus abschießen darf).

Die einzelnen Waffen zu beschreiben, spare ich mir an dieser Stelle – dazu ist immer noch Zeit, wenn die Vollversion erscheint. Lassen Sie mich lieber einige Worte zu Grafik und Sound sagen. Erstere ist – mit einem Wort – brillant, was die Gestaltung der verschiedenen Locations angeht. Beim Heranzoomen allerdings werden alle Gegenstände bzw. Gegner immer noch stark pixelig, aber das ist man ja mittlerweile gewohnt (vielleicht wird sich das ja bei Quake II oder Duke Nukem Forever ändern; siehe Feature in dieser Ausgabe). Shadow Warrior läuft sogar auf einem Pentium 90 erstaunlich schnell und ruckelfrei, noch besser wird's, wenn Sie auf einem P-133 in einer Auflösung von 640 x 480 spielen.

In Sachen Sprachausgabe hat man wieder einmal Heldenverehrung betrieben. Hat der Einzelkämpfer bei Blood noch "Strangers in the Night" zitiert, so kommt Lo Wang mit japanischen Weisheiten daher, die er dann auf englisch mit Nippon-Akzent von sich gibt. Sofern man sie versteht, wird man mehr als einmal laut lachen dürfen. Dazu passend gibt es atmosphärische Musik und dann und wann auch Klänge wie in einem Teehaus – da fehlen eigentlich nur noch die Geishas.

Die Frage, ob Sie sich die Sharewareversion von Shadow Warrior kaufen sollen, erübrigt sich fast, denn das Spiel gibt es per kostenlosem Download via Internet (12 MB, auf der Festplatte werden nachher rund 45 MB benötigt). Bei Redaktionsschluß waren es bereits vier verschiedene Web-Sites, auf denen man das Teil ziehen konnte. Falls Ihnen der Original-Server (siehe Wertungskasten) zu langsam ist, suchen Sie sich einen anderen über die bekannten Search-Engines. Auch in einigen (FIDO-)Mailboxen dürfte das Game inzwischen liegen.

Ob und wann Shadow Warrior in Deutschland erscheinen wird, ist unsicher. Und wenn, dann ganz sicher nicht in der vorliegenden Form. Nur handelt es sich in diesem Fall um ein Game, das auch ohne Blut durchaus das Zeug zu einem Kult-Spiel hat. An Quark kommt es vielleicht nicht ganz ran, aber Duck Nuckel hat es auf alle Fälle überholt.



Michel hat mal wieder den Kopf verloren...

Cheaten Sie doch

Wie immer gibt es eine stattliche Anzahl von Cheats, die Ihnen das Leben einfacher machen. Hier sind die wichtigsten. Geben Sie "T" ein, gefolgt von...

swgimme	– Alle Gegenstände, Waffen, Munition, Schlüssel
swtrekxy	– Level-Jump, x = Level, y = Episode
swgreed	– alle Cheat-Codes aktiviert
swchan	– Unverletzbarkeit
winpachinko	– Sie gewinnen an den Spielautomaten

SHADOW WARRIOR

Alternativen:
Sind allesamt indiziert, was dachten Sie denn?

Hersteller: 3D Realms
Preis: Kostenloser Download über Internet-Adresse
www.shadowwarrior.com

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

Pro
Knifflige Rätsel
Schnelle Engine
Cooler Held
Sehr guter Levelaufbau

Kontra
Sehr brutal

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 87

Pandemonium!

Als Hofnarr verkleidet bringt Martin Mirbach die gesamte Redaktion in Aufruhr. Und versucht anschließend, den Schaden durch wilde Rumrennerei wieder gutzumachen...

Vielleicht hätten die beiden jemanden fragen sollen, der sich damit auskennt. Auch wenn im Crystal Dynamics-Land wahrscheinlich keine gelben Seiten verfügbar sind, hätten sich Nikki und Fargus eine ganze Menge Ärger ersparen können. Angestachelt von dem vorlauten Hofnarr hat sich Nikki nämlich an Zaubersprüchen versucht, denen sie ganz eindeutig nicht gewachsen war. Nach einigen erfreulichen Tricks erweckt sie ein Monster zum Leben, das gleich ein ganzes Dorf vertilgt. Und keiner weiß, wie man die miese Kreatur dahin zurückbefördern kann, wo sie hergekommen ist. Um zu retten, was zu retten ist, hilft nur eine atemlose Jagd durch phantastische Locations.

Verschnaufen unmöglich

Satte 21 Level gibt es in Pandemonium! zu bewältigen, und keines davon wird Ihnen Zeit zum Verschnaufen lassen. Außer vielleicht das allererste: Obwohl an Umfang nicht zu knapp, bekommt man als Spieler ausreichend Gelegenheit, sich mit Steuerung und Grafik vertraut zu machen. Den ersten Punkt kann man schon nach einigen Minuten abhaken. Weniger als zehn (beliebig belegbare) Tasten auf dem Keyboard oder die vertraute Handlichkeit des Lieblings-Gamepads sind für ein präzises Dirigieren der Figuren erforderlich. Neben den Basisfähigkeiten wie Rennen, Springen und Ducken darf auch noch mit Energiebällchen geschossen werden, sofern man zuvor das hierfür notwendige Goodie aufgesammelt hat. Darüber hinaus sollte man sich auch die Taste für die Spezialmanöver gut merken, von denen jede Figur eins beherrscht. Fargus' Flic-Flacs zum Beispiel sind nicht nur schön anzusehen, sie jagen auch so manchen Gegner in die Flucht.

Wer braucht da eigentlich noch eine Konsole?

Für den zweiten Punkt, die Grafik, braucht man gegebenenfalls etwas länger. Hier ist nämlich eindeutig zu erkennen, daß Pandemonium! seine Wurzeln in der Playstation hat, und dort geht es meist etwas rasanter und brillanter zu als auf dem PC. Diesmal jedoch nicht. Auf einem kräftigen Rechner (ab P 133) läuft das Spiel in Vollbild und Hi-Color, und zwar flüssig und ganz ohne Ruckelei. Wer zusätzlich über die speziell unterstützte 3Dfx-Grafikkarte verfügt, darf sich



Auch bei einem Wechsel der Spielfigur zwischen den Leveln werden Punktestand und eingesammelte Goodies übernommen



An dieser Stelle im Dungeon bringt einen nur der Sessellift weiter

Au weia!

Als Zauberlehrling hat Nikki ihre Meisterprüfung nicht bestanden. Und das kam so:



Der erste Zauberspruch ging locker von den Lippen und brachte den erwünschten Erfolg



Der zweite entfesselte eine Kreatur, die nicht mehr zu bändigen war



Dementsprechend ratlos der Gesichtsausdruck unserer Helden



Schwindelfrei sollte man schon sein, sonst könnte einem an manchen Stellen im Spiel schlecht werden

über ein besonders geschliffenes Erscheinungsbild unserer Helden freuen. Doch damit auch genug, weitere Erklärungen sind bei einer Grafik dieser Güteklasse schlicht und einfach überflüssig.

Hart, aber gerecht

Schon in den nächsten Levels wird es zusehend schwieriger. Nun erwartet Sie kurz vor Levelabschluß auch ein Endgegner, der von mal zu mal heftiger ausfällt. Wirklich unüberwindbare Kreaturen gibt es jedoch nicht, ebenso wenig, wie es unfaire oder hinterhältige Stellen im gesamten Spiel gibt. Was aber nicht heißen soll, daß Pandemonium! ein allzu leichtes Spiel wäre. Ganz im Gegenteil: Für etliche Stellen werden Sie zwar viele Anläufe brauchen, dabei aber trotzdem das Gefühl haben, die Situation schon irgendwie meistern zu können. Was zum Teil an der Sicherheit liegen mag, die sich zwangsläufig einstellt, wenn auch nach der soundsovielten eingestürzten Brücke, der glitschigsten Wasserrutsche oder dem x-ten Sturz ins Bodenlose schließlich nicht der unausweichliche Verlust des Lebens auf Sie wartet.

Ganz am Ende eines Levels (also nach dem Endgegner) erwartet Sie dann ein Paßwort, mit dem Sie beim nächsten Spielstart direkt im Folgelevel weitermachen können. Auch wenn Sie sich dazu entschließen, zwischen Fargus und Nikki zu wechseln, was ohne weiteres möglich ist, bleiben Punktestand und durch Goodies erworbene Sonderfähigkeiten selbstverständlich erhalten. Und Goodies gibt es viele: Extra-Leben, Energie, Feuerkraft oder doppelte Punktwertung – hinter jeder zweiten Ecke lauert eine andere Überraschung. Hierin liegt auch der große Reiz für den erfahrenen Spieler. Statt schnellstmöglich durch die Level zu hasten, wird er sich abseits der ausgetretenen Pfade umsehen und dabei versuchen, 100 Prozent der versteckten Schätze zu finden. Nur ausreichend Zeit sollte er dafür mitbringen.

Voll ins Schwarze!

Bei einem solchen Renner wie Pandemonium! lassen sich nur schwer irgendwelche Abstriche machen. Einzig die Audiotracks, die sich der jeweiligen Spielsituation anpassen, ähneln einander vielleicht etwas zu sehr. Stück für Stück sind sie aber so heiter und atmosphärisch passend, daß dies dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Und da ein 166er Pentium mittlerweile zur Einsteigerklasse zählt, dürfte man streng genommen noch nicht einmal die Hardware-Anforderungen bemängeln. So ist den Machern bei Crystal Dynamics also der ganz große Wurf geglückt. Pandemonium! ist eines der besten Jump'n'Runs, die ich jemals gesehen (und gespielt) habe und jetzt schon mein persönlicher Favorit. Nun, wo Spiele dieser Optik und Leistungsfähigkeit auf dem PC möglich und unter Windows 95 auch von jedem blutigen Anfänger kinderleicht zu installieren sind, stellt sich eigentlich nur noch eine Frage: Wer, zur Hölle, braucht eigentlich noch eine Konsole? (;)

Immer weiter auf der Leiter

Die fliegende Kamera und der ständige Wechsel der Perspektive erinnern schon an Mario 64. Auch die Grafikqualität hält diesem Vergleich locker stand.



Kaum hat man sich an die Sprünge und die Ansicht gewöhnt...



...muß man auch schon umdenken. Denn die fliegende Kamera begleitet jeden Abschnitt auf der Leiter



Hat man's dann geschafft, sieht alles ganz klein und leicht aus



Auch wenn's hier so aussieht: Hoffnungslose Situationen gibt es in Pandemonium! nicht



Huch, ist das glitschig! Unfaire Gegner haben Sie an solchen Stellen aber nicht zu befürchten



Nicht schlecht, die vielen Münzen. Und auch das Einsammeln ist an dieser Stelle nicht zu schwer

PANDEMONIUM!

Alternativen:
Rayman
UBI Soft ● ca. 70 Mark
Bug!
Sega ● ca. 90 Mark
Toy Story
Disney Interactive ● ca. 90 Mark

Hersteller: Crystal Dynamics/ BMG Interactive
Preis: 99,95 DM

Minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM, SVGA
Windows 95

Pro
Erstklassige Grafik
Suchtspaß von Anfang an
Bestes Leveldesign

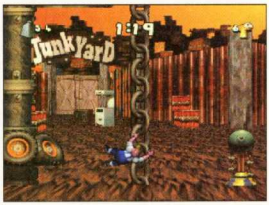
Kontra
Hohe Hardwareanforderungen

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 91



An einem PC können auch mehrere Spieler gegeneinander antreten. Bei genug Joypads sicher ziemlich unterhaltsam!



Nein, es weht kein Sturm. Man kriegt nur nicht immer so leicht die Kurve!



Mit einem Schlag auf den Bumper ist es geschafft!

Trash-It

Marco Gremmel hatte schon wieder mit einem neuen Weltraumballergame gerechnet. Doch als er den liebenswerten kleinen Jack gesehen hatte, wußte er, daß alles anders kommen würde...

Der kleine Jack ist schon ein Mordskerl. Stellen Sie sich mal vor, Sie sind gerade mal 1,50 Meter groß und müssen mit einem Hammer hantieren, der fast ebenso hoch ist. Ich könnte mir schon vorstellen, daß Sie dabei ein paar Probleme haben. Klaus kann ein Lied davon singen, wenn er einen Nagel in die Wand schlagen muß.

Anm. des Chefbeklopptes: Im Gegensatz zu Dir versuche ich das wenigstens nicht an einer Fensterscheibe...

Doch das interessiert uns jetzt weniger. Viel wichtiger ist nämlich der kleine Jack, der den lieben langen Tag nichts besseres zu tun hat, als Steine, Fernseher, Waschmaschinen, Pfähle und was weiß ich noch alles mit einem seiner tausend Hämmer zu zertrümmern. Das bringt uns zur Vorgeschichte dieses Spiels.

Timmies, Hämmer und Doktoren

Sie befinden sich in einer völlig anderen Welt. Diese befindet sich weit, weit in der Vergangenheit. Mit anderen Worten: Noch ehe unsere Galaxis entstand, gab es schon einmal einen Planeten, auf dem existierten ebenfalls eine Sonne, einen Mond, viele Bäume, Gebäude, Fernseher und all das, was wir heute auch haben. Nur mit einem kleinen Unterschied: Steine, Badewannen und das ganze andere Zeugs, was wir mühsam in Fabriken herstellen, wächst in Timmy World einfach so aus dem Boden. Dumm das! Und zwar gewaltig. Denn Menschen könnten unter solchen Bedingungen keinesfalls existieren. Auch die Lebewesen auf Timmy World, die sich sinnigerweise Timmies nennen, mußten sich im Laufe der Evolution diesen Gegebenheiten anpassen, um zu überleben. Wie das aussieht, können Sie sich vielleicht schon vorstellen. Timmies sind nämlich nichts anderes als kleine Rasse von Hämmern. Die kleinen, süßen Racker zeigen sich nur selten an der Erdoberfläche. Sie wohnen in einer großen unterirdischen Stadt

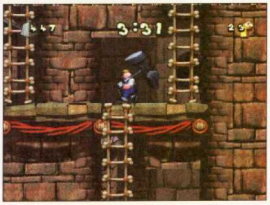
Jump'n'Run-Fans kommen an diesem Spiel nicht vorbei!



Mal eine andere Levelauswahl, nicht wahr?



Und da glauben Sie, Sie hätten schon einmal einen großen Hammer gesehen?

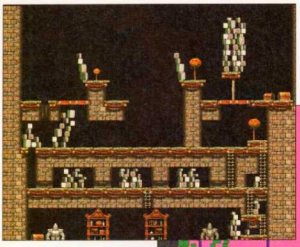


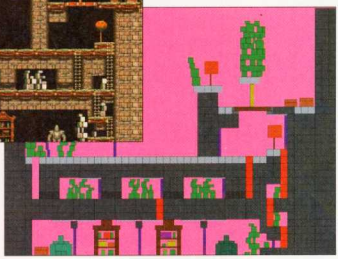
Einen Hammer noch!

und kommen nur dann ans Tageslicht, wenn Sie Dinge zertrümmern müssen. Und das machen die Meister der Zerstörung ganz vorzüglich.

Wie jetzt? Sie glauben etwa nicht, daß so etwas möglich ist? Dann lesen Sie die Bedienungsanleitung doch selbst! Da steht es jedenfalls drinnen! Und außerdem ist dies mitunter eine der glaubwürdigsten Rahmenhandlungen, die mir bei Computerspielen bislang untergekommen sind. Doch das war noch lange nicht alles, es kommt nämlich noch viel besser! Sie schlüpfen in die Haut eines kleinen Kraftprotzes. Sein Name ist Hammer, Jack Hammer.

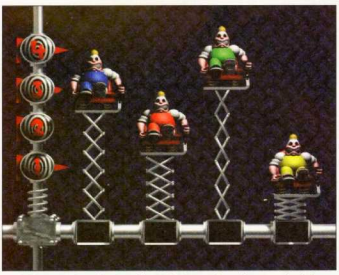
Anm. des Chefguckers: Ist der auch verwandt mit dem "Black Hammer", den ich mal in der Videothek gesehen habe?





Beim Erstellen der Level hat man nur eine leise Ahnung, was am Ende dabei herauskommen wird.

Und er erledigt im Gegensatz zu seinem großen Bruder Sledge auch alles mit seinem Nachnamen. Natürlich gibt es nicht nur liebe Lebewesen auf dieser Welt. Doktor Moonbeam ist ein richtiger Bösewicht. Und wie das Bösewichte so an sich haben, sind sie nicht gerade die nettesten Zeitgenossen, sonst hießen sie ja Nettewichte (Klaus, was war heute morgen im Kaffee?). Auf jeden Fall schmiedet dieser Kerl einen gemeinen Plan. Er will die ganze Galaxis (ausgenommen die Stelle, auf der er lebt) in eine Zuckerschale für seine



Auf diese Weise finden die Gehaltsverhandlungen bei der PC Power statt

Zuckerwürfel verwandeln. Die Timmies sollen ihm bei diesem Vorhaben helfen. Also lockt er sie an die Oberfläche, um sie dann mit seiner patentierten Timmyfalle einzufangen.

Sie müssen den Wissenschaftler stoppen. Doch bis Sie zu ihm gelangen, legt er Ihnen immer mehr Zeugs in den Weg, das weggehämmert werden muß. Und sollte Ihnen einmal ein Timmy über den Weg laufen – einstecken! Damit kann man sich nämlich erst die dicken Schlagwerkzeuge kaufen!

Darf man auch spielen?

Was mir als erstes an dem Spiel gefallen hat: Die Story ist so schlecht, daß sie schon wieder gut ist. Doch ist das mit dem Spiel genauso? Wie schon angedeutet machen Sie sich jetzt also mit dem Hammer in der Hand auf den Weg quer durch Timmyland. Alles, was Ihnen dabei im Weg steht, wird einfach niedergehämmert und anschließend aufgesaugt. Ja, Sie haben richtig gehört: Nachdem Sie etwas zertrümmert haben, können Sie es mit dem Staubsauger einsammeln. Und das soll auch nicht umsonst sein. Denn 10.000 Tonnen Trümmer bringen Ihnen ein Continue ein, welches Sie besonders in den höheren Leveln gut gebrauchen können. Außerdem müssen Sie auch die Timmies einsaugen, da diese bekanntlich harte Währung darstellen und gegen Hämmer eingetauscht werden können. Und ohne guten Hammer werden Sie es nicht schaffen, die jeweiligen Tore am Ende jedes Levels zu zerstören.

Ganz zu Anfang hat man noch leichtes Spiel! Das Zertrümmern und Einsaugen der paar Kisten und Steinchen, die da herumliegen, ist in der vorgegebenen Zeit wunderbar zu erledigen. Dann gilt es nur noch, schnell zu einem Bumper zu rennen und diesem einen letzten kräftigen Schlag zu verpassen. Doch Jack kann noch mehr als Hämmern. Unbewaffnet legt er im Laufschritt ungeahnte Geschwindigkeiten an den Tag. Außerdem ist er noch des Springens, Hebens, Kletterns und Werfens fähig. Ein typischer Allrounder also!

Einfach zu erlernen – schwer zu gewinnen

Sind die Grundregeln erst einmal verstanden, kann man eigentlich nichts mehr falsch machen. Denkste! Denn nach und nach wird es richtig schwer! Erst kommen gemeine Rampen hinzu, die richtig bedient werden wollen, dann auch noch gemeine Monster, die Sie pieksen und völlig aus dem Konzept bringen. Jede der neun Welten hat ihre eigenen kleinen Gemeinheiten! Die werden zwar zu Anfang durch ein kleines selbstablaufendes Demo erläutert, doch ist es wirklich nicht einfach, mit allen Tücken klarzukommen. Vor allem, da Sie gegen den gemeinsten Rivalen antreten, den es gibt: die Zeit.

Steuerprobleme

Nicht nur Theo Waigel, auch dieses Spiel bereitet mir einige Probleme in Sachen Steuern. Sofern Sie kein Gamepad mit vier (oder besser noch sechs) Buttons haben, sondern mit der Tastatur spielen, werden Sie lange Zeit benötigen, um richtig klarzukommen. Diese kleine Steuereinheit für Jump'n'-Runs sollte also nicht fehlen. Ansonsten kann ich Trash-It nur empfehlen! Diesem Spiel wird es nämlich gelingen, Sie lange Zeit vor den Monitor zu fesseln. Doch Vorsicht! Es kann Sie auch zu Wutausbrüchen treiben, wie ich sie aus dem guten alten C64-Zeiten in Erinnerung habe, als es mir aus irgendeinem Grund nicht gelang, verflixte Level zu beenden. Also entfernen Sie alles, was leicht zu beschädigen ist, aus ihrem Umfeld, bevor Sie mit dem Spielen beginnen! Ihre Hausratsversicherung wird es Ihnen danken!

TRASH-IT

Alternativen:
Allerlei Hämmer aus dem Hobbykeller
Lomax
Psygnosis ● 79,95 Mark

Hersteller: GT Interactive
Preis: 94,95 Mark

Minimum:
Pentium 486DX2-66, DOS 6.0, SVGA

Pro
Lustig animiert
Lang anhaltender Spielspaß

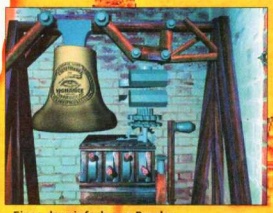
Kontra
Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Spiel-/Dauerspaß:	**45 von 50**
Handhabung:	**6 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**14 von 20**

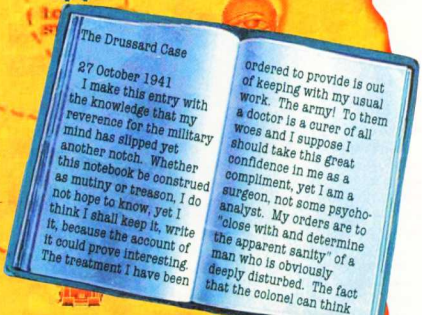
TOTAL: 81

Golden Gate

In den Großstädten der USA blüht die Kriminalität. Inmitten von Kugelhagel und Granatssplittern stürzte sich Phil Paisnel durch San Francisco, nur um Golden Gate testen zu können.



Eines der einfacheren Puzzles



Wer schnüffelt denn da in fremden Tagebüchern?

Die Großstadt im Westen Amerikas beflügelte schon immer die Phantasie zahlreicher Krimiautoren und Musiker. In den nebligen Hafengassen waren Mord und Suizid an der Tagesordnung, aber auch bekanntere Ereignisse fanden hier statt, wie beispielsweise der "Gold Rush" von 1849 und das große Erdbeben von 1906. Da Phantasie und Wahrheit so nah beieinander liegen und San Francisco sowieso in fast jedem US-Krimi eine Rolle spielt, bietet die Stadt letztendlich auch einen ertragreichen Nährboden für Adventures. Eines davon ist das nagelneue Grafik-Adventure Golden Gate von 1x Entertainment.

Merkwürdige Story

Um es gleich vorwegzunehmen: Es hat nichts, aber auch gar nichts mit dem vor einiger Zeit vorgestellten Golden Gate Killer zu tun. Der Namensvetter beginnt damit, daß Sie einem gewissen Jack begegnen. Dieser beauftragt Sie mit der Suche nach speziellen, altertümlichen Schätzen, die überall in der Stadt verstreut liegen.



Sind wir hier in San Francisco oder in Holland?

Anm. des Chefindyisten: Mr. Jones läßt schön grüßen...

Doch Sie sind nicht allein: Ein Bekannter von Jack ist ebenfalls hinter den Schätzen her. Bis hierher wirkt die Story ziemlich knapp, aber im Laufe des Spiels wird man mehr und mehr Handlungsstränge entdecken. Eine immer komplizierter werdende Rahmenhandlung entwickelt sich vom anfänglichen kindlichen Abenteuer-Trieb über politische Intrigen bis hin zur ägyptischen Mythologie. Golden Gate, so die Auffassung des Herstellers, ist ein nicht-lineares Adventure – zumindest theoretisch, denn eine starre Rahmenhandlung läßt nur ein bestimmtes Ende zu.

Wahrscheinlich meint man die Tatsache, daß die Mehrzahl der Ortschaften in unbestimmter Reihenfolge besucht werden kann. Irgendwann –nach einer gehörigen Portion Glück – wird das Abenteuer immer logischer und somit auch spannender; vorausgesetzt, Sie haben eine Reihe von Aufgaben erfüllt. Genau das ist der Kasus Knacktus: Manche Gamer werden schnell ungeduldig, wenn sie nicht genau wissen, worum es überhaupt geht, und schalten ab bzw. den PC aus. Andere wiederum mögen es geheimnisvoll und freuen sich auf Rätsel, deren Lösung sie dann im Spiel voran bringt.

Besitzer kleinerer PCs werden an Golden Gate keine Freude haben

Nur: Manchmal gestalten sich eben diese Rätsel etwas problematisch, da vielerorts die Lösungswege in keinem direkten Zusammenhang stehen und den Spieler noch mehr verwirren, als er ohnehin schon ist. Von



Wenigstens das Markenzeichen von San Francisco steht noch fest auf seinen Beinen



Eine Bucht braucht natürlich auch einen Leuchtturm

den anderen Charaktere im Spiel dürfen Sie kaum Hilfe erwarten, lediglich Jack bringt mit seinen knappen Infos ein wenig mehr Licht ins Dunkel. Eigene Recherche ist also angesagt – und da fangen die Mißstände erst richtig an. Wollen Sie nämlich etwas über bestimmte Personen im Spiel erfahren, müssen Sie unzählige Briefe, Tagebücher oder Zeitungsausschnitte durchlesen, was auf Dauer ziemlich ermüdend ist. Wer jemals Lighthouse gespielt hat, weiß, was ich meine.

Merkwürdige Grafik

Was beim ersten Start des Abenteuers sofort auffällt, ist der merkwürdige Grafikstil. San Francisco wird mit digitalisierten Fotografien dargestellt, die scheinbar alle durch einen Wasserfarben-Filter gelaufen sind. Auf jeden Fall paßt die grafische Aufmachung vollkommen zur Atmosphäre des Games, denn ein bißchen



Fast wie in den bekannten Romanen mit rosafarbenem Umschlag



Oh Gott, Thomas hört wieder EBM...

Phantasie ist ja immerhin gefragt. Einige der Ortschaften, wie der Golden Gate Park, werden in schönster Wasserfarben-Manier dargestellt, während zahlreiche andere eher wie Tourismus-Fotografien wirken. Bei den Objekten und den Animationen derselben hätten sich die Programmierer etwas mehr ins Zeug legen können, denn die wirken im Gegensatz zu den eigentlichen Hintergrundgrafiken eher spärlich. Zum guten Glück hatten die Sound-Designer ein gutes Händchen, denn die zahlreichen FX kommen direkt von der CD und passen sich der jeweiligen Landschaft gut an. Der Zugriff auf die Soundtracks verlangsamt zwar vielerorts etwas den Spielfluß, aber über diesen Makel sieht man leicht hinweg.

Merkwürdiges Spiel

Immerhin funzt der Einstieg: Gleich nach der unkomplizierten Installation erklärt sich die komfortable Menüführung fast wie von selbst und läßt sofortigen Spielbeginn zu. Mit dem Cursor läßt sich die zu steuernde Person auf Anhieb in jede beliebe Richtung steuern, und manipulierbare Objekte werden sofort kenntlich gemacht. Nahegelegene oder bereits besuchte Orte können mittels eines Mausklicks auf der Umgebungskarte angewählt werden. Auf völlig fremde Gegenden weisen Straßenschilder hin. Mitunter gibt es Ortschaften, wie beispielsweise Angel Island, in denen das Umherlaufen etwas schwierig gestaltet wurde, aber das ist doch eher die Ausnahme.

Besitzer von kleineren PCs werden mit Golden Gate schlechte Erfahrungen machen. Ich habe das Game auf einem P100 mit 16MB RAM und 2MB VRAM getestet. Trotz dieser, gerade für ein Adventure akzeptablen Hardware-Vorraussetzung mußte ich mich mit einigen Ruckel-Videos im Vollbildmodus abplagen. Trotz der Nachteile stellt sich Golden Gate letztendlich als gutes, intelligentes, wenn auch etwas merkwürdiges Adventure dar, das scheinbar für erfahrene Abenteurer mit viel Freizeit gemacht wurde. Golden Gate ist kein ultimativer Durchbruch innerhalb des Genres. Die Erkundung der großen amerikanischen Stadt wurde jedoch gekonnt in Szene gesetzt. Vor allem der eigenwillige Grafik-Stil weiß durchaus zu überzeugen. Und das rettet letztendlich auch die Wertung. Wann das Game hierzulande erhältlich sein wird, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

GOLDEN GATE

Alternativen:
Larry 7
Sierra ● ca. 100 Mark
Bazooka Sue
Starbyte ● ca. 99 Mark
Baphomets Fluch
Virgin ● ca. 80 Mark

Hersteller: Ix Entertainment
Preis: ca. 90 Mark

Minimum: *(wir empfehlen)*
P100, 16 MB RAM, schnelle SVGA-Karte, Win95

Pro
Schöne Grafik
Komfortable Steuerung

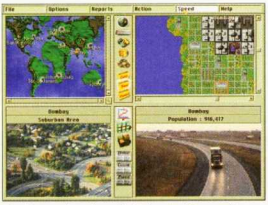
Kontra
Komplizierter Plot
Viel Text

Spiel-/Dauerspaß:	**36 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**16 von 20**
Sound:	**12 von 20**

TOTAL: 72



Wie in der Realität – die Presse hat das Sagen



On the road again – die Infrastruktur muß stimmen



Ob hier gerade Redaktionsschluß ist?

Capitalism Plus

Auch wenn Michel mit diesem Spiel vielleicht etwas mehr Glück gehabt hätte, ließ es sich Frank Fischer nicht nehmen, zum gewieften Multi aufzusteigen.

Was würden wohl Marx und Engels zu einem Computerspiel mit dem Titel Capitalism sagen? Sicher würden sie die Hände über dem Kopf zusammenschlagen und hinter dem Produkt eine unheilvolle interaktive Vereinigung der Kapitalisten aller Länder vermuten. Als Reaktion auf ein solch übles Machwerk würde man sicher alle verfügbaren sozialistischen Programmierer zusammentrommeln und eine "Gegensoftware" namens Socialism entwickeln. Um dem Klassenfeind dann auch noch den letzten Todesstoß zu versetzen würde man die Software kostenlos unter den Arbeitern verteilen, wie das derzeit die Firmen Netscape und Microsoft mit ihren Web-Browsern tun.

Ich wär' so gerne Millionär... – Nein – bei dem Computerspiel Capitalism Plus handelt es sich nicht etwa, wie man vielleicht vermuten könnte, um eine interaktive Version von Norman Rentrops "Die Geschäftsidee", sondern vielmehr um eine waschechte Wirtschaftssimulation für Cracks.

Dem einen oder anderen mag der Name Capitalism vielleicht bekannt vorkommen. Das ist auch durchaus möglich, denn vor gut eineinhalb Jahren wurde es schon einmal veröffentlicht. Schon damals überzeugte es hartgesottene Wirtschaftscracks durch sein komplexes und durchaus durchdachtes Gameplay. Leider ging der Reiz infolge der schwachen Grafik leicht verloren und so blieb das Spiel nur für eine bestimmte Spielergruppe interessant. Mit der Neuveröffentlichung möchte Interactive Magic nun das ordentliche Grundkonzept des Vorgängers aufgreifen und seine technischen Mängel beseitigen. Dafür programmierte man Capitalism Plus mit neuer SVGA-Grafik und bestückte es mit neuem Bildmaterial. Doch trotz aller Bemühungen gibt das alte Spielkonzept auf dem grafischen Sektor nicht allzuviel her, und so hat man bald die paar Fotos gesehen und schaut doch wieder auf die nüchternen Bilanzen.



Wer es weit bringen will, braucht internationale Beziehungen

Aufbau Ost

Ebenfalls verbessert wurde die ursprünglich recht unübersichtliche Landkarte. Neben dem mittlerweile obligatorischen Karten-Editor wurden noch eine Palette neuer Produkte hinzugefügt und Hunderte weiterer Feinheiten ausgebessert und Ungereimtheiten beseitigt. Zum Standart gehört bei Interactive Magic mittlerweile das hervorragende Handbuch, daß einem, neben den Vorgängen im Spiel, auch noch die reale Wirtschaftswelt ein wenig näherbringt.

Otto Normalspieler wird kaum in Begeisterungsstürmen ausbrechen. Wirtschaftsexperten, die Bilanzen und komplexe Handelsstrukturen mögen, werden Capitalism Plus jedoch lieben, bekommen sie mit diesem Spiel doch genug Stoff für die nächsten Monate geboten. Ein vergleichbares Konkurrenzprodukt wird man ohnehin kaum finden. Und wer Capitalism Plus gemeistert hat, sollte sich danach am besten gleich in der realen Wirtschaftswelt versuchen.

CAPITALISM PLUS

Alternativen:
Die Siedler II
Blue Byte ● ca. 90 Mark
Civilization 2
Microprose ● ca. 90 Mark
Ein Gewerbeschein
Stadtverwaltung ● ca. 30 Mark

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark / im Tausch gegen alte Version ca. 50 Mark

Minimum:
386/33 MHz, 8 MB RAM, SVGA, Windows/DOS

Pro
Spielerischer Tiefgang
Gut recherchierter Background
Gutes Handbuch

Kontra
Biedere Aufmachung
Zähflüssiger Spielablauf

Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	6 von 20
Sound:	7 von 20

TOTAL: 60

Unsere Computerspiele sind Killer.

Der Langeweile.
Der Dummheit.
Und der Brutalität.



Wer dumm bleiben will, der lebt bei unseren CD-ROM-Spielen gefährlich. Denn hier braucht man Köpfchen. Bei „Fritzi Fisch" wird die Orientierung gefördert: auf einer großen Schatzsuche. Und in „Töff-Töff" ist die Logik Ihres Kindes gefragt: bei der Rettung von Tierkindern. Also: lebendiges Wissen statt tödlicher Langeweile. Für Kinder von 4–8 Jahren. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de oder unter Tel. 07 51/86 10 47. **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**

Gegen Einsendung von 5.- DM (Briefmarken) erhalten Sie einen kostenlosen Demo-Sampler bei Ravensburger Interactive. Postfach 1860. 88188 Ravensburg.

Erhältlich im Spielwaren-, Software- und Buchhandel, sowie in Kaufhäusern, z. B. bei Media Markt, Karstadt und Saturn-Hansa. Oder bei Erich Bück, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

Ravensburger ®

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Uns macht es Spaß, dafür zu sorgen, daß Sie Spaß haben. Markus Brodrick testet Lernsoftware und Lernspiele für die Jüngsten unter den PC-Benutzern.

Wenn ein Prinz zur Schule geht...

Hersteller: Ravensburger

Irgendwann ist es für jeden kleinen Menschen soweit. Der Ernst des Lebens beginnt unausweichlich, denn der erste Schultag steht vor der Tür. Der eine beginnt etwas früher mit der Schule, die andere etwas später, aber irgendwann ist jeder an der Reihe. Jedes Kind muß zur Schule gehen, auch kleine Prinzen.

Die Spielemacher in Ravensburg sind immer eine gute Adresse für nett gestaltete

Entspannt zuhören und viele Animationen genießen

Programme im Edutainment-Bereich. Im Titel "Wenn ein Prinz zur Schule geht ..." schicken die Programmierer einen kleinen Prinzen in eine ganz normale Schulklasse. Wie ein Prinz in die Schule kommt? Ganz unspektakulär. Eines Morgens öffnet sich die Tür der Schulklasse, ein kleiner Prinz schreitet gemächlich durch den Klassenraum und sucht sich einen Platz.



Natürlich ist der Star des Spiels nicht ein ganz gewöhnlicher kleiner Prinz wie unser lieber Nachwuchs, sondern es handelt sich um den hochwohlgeborenen Prinz Berti Drei-Käse-Groß vom Geigen-Faß.

Schule jetzt auch für Prinzen

Glücklicherweise ist Berti nicht eingebildet. Er besteht gar nicht darauf, mit seinem vollen Namen angesprochen zu werden. Es reicht vollkommen, ihn höflich mit "Eure Majestät" anzureden. Schnell stellt sich heraus, daß Prinz Berti einen etwas exklusiveren Alltag gewohnt ist als seine Klassenkameraden. Nicht nur, daß er mit seinem roten Mäntelchen und der neckischen goldenen Krone in der Menge seiner Klassenkameraden auffällt. Er sieht auch einige Dinge etwas anders als die anderen Kinder. Für ihn ist es ganz normal, zum Schulfrühstück statt Brot Torte zu essen. Auch läßt er sich, wenn er Fragen beantworten soll, gerne zur Tafel tragen. Außerdem ist der Meinung, die lästige Auswendiglernerei könne ganz prima sein königlicher Papagei, den er

eigens zu diesem Zweck mit in die Schule gebracht hat, übernehmen. Erstaunlicherweise hat der kleine Prinz trotz dieses ganz extraordinären Luxus bereits nach einem Schultag die Nase von der ganzen Lernerei voll. Zumindest hier hat er schon etwas mit vielen Schulanfängern gemeinsam.

Sie werden es schon erraten haben – der kleine Prinz auf CD-ROM ist ein Programm für Schulanfänger.

Anm. des Chefsängers: Und eine Single von Bernd Clüver!

Nicht allen Kindern in den ersten Schuljahren fällt es leicht, lesen zu lernen. Es gibt viele Gründe, sich mit dem Lernen Zeit zu lassen. Zuerst einmal ist es ja gar nicht einfach, sich die vielen Buchstaben, Regeln und Ausnahmen zu merken. Dann ist ja auch viel schöner, sich eine spannende Geschichte vorlesen zu lassen, als selber mühsam Buchstaben für Buchstaben zu entziffern, was der Setzer auf das Papier brachte.

Anm. des Chefstöhners: Ich stelle mir gerade vor, Lourens würde mir mit seinem charmant-liebevollem holländischen Akzent die Korrekturfahnen vorlesen... ich glaube, unsere gewohnte Methode ist da doch die bessere.

Interaktive Lesebücher wie Ravensburgers Kleiner Prinz sind, so sie gut gemacht sind, ein Mittelding zwischen der vorgelesenen und der selbst gelesenen Geschichte. Auf der einen



'Aber... das ist mein königlicher Papagei. Er übernimmt für mich das Lernen.' Seine Worte klangen so majestätisch, dass die Lehrerin keine Antwort darauf wusste.

Na klar – unangenehme Lernaufgaben übernimmt der königliche Papagei

Seite können die Computerzwerge entspannt zuhören und die vielen Animationen der bunten Zeichnungen suchen und genießen, auf der anderen Seite kann in ganz individuellem Tempo selbst gelesen werden.

Preisgekrönter Titel

Der Kleine Prinz aus dem Hause Ravensburger ist für Leseanfänger im ersten und zweiten Schuljahr optimiert. Die Schrift ist groß und besonders gut lesbar, das Vorlesetempo ist kindgerecht. Letzten Endes entspricht der gedruckte Text der reformierten Rechtschreibung. Dieser Punkt ist besonders wichtig, denn Kinder merken sich das Bild eines Wortes gründlich und schnell. Viele animierte Sequenzen lockern die Lesearbeit angenehm auf. Wenn ein kleiner Prinz zur Schule geht... gefiel nicht nur den Testern der PC Power. Auf der Frankfurter Buchmesse wurde der Titel mit dem Europäischen Multimedia-Award für die Kategorie Education ausgezeichnet. Maßgeblich für dieses gute Ergebnis ist das mehr als zufriedenstellende Gesamtbild des Titels. Gute Grafiken, sauberer Sound, ein zufriedenstellendes Handbuch und allgemeine Problemlosigkeit machen dieses Lernspiel sehr empfehlenswert.

Fazit: Sehr empfehlenswert

Die Hexenakademie

Hersteller: Ravensburger

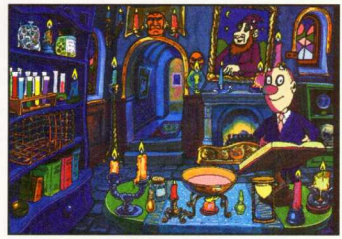
Wir haben es schon fast geahnt. Auch Hexen haben heute keinen leichten Stand mehr. Junghexen und -hexer werden nicht mehr so einfach in den Stand der Tränkebrauer und Chefredakteur-inkrötenverwandler (32 Anschläge! Hiermit beanspruche ich für mich Ruhm und Ehre des Längsteworteschreibers der Ausgabe 07/97. Der Red..) aufgenommen. Ganz wie im richtigen Leben muß auch ein Anwärter der Zauber-Riegen die Schule besuchen. Damit ist zwar nicht die gemeine (hihi) Grundschule gemeint (dort pflegen die Hexen im allgemeinen nicht zu lernen, sondern zu lehren. Der Red..), sondern die Hexenakademie, aber immerhin. Wie dem auch sei, für die kleinen Schrecken des Elternvolkes gibt es eine Menge zu lernen. Das ganze Zaubereinmaleins wartet auf die kleinen Spieler. Der Kurs fängt nicht langsam an, sondern es geht gleich in die Vollen. Angefangen mit der Kunst des Tränkebrauens (deren Zutaten selbst gefangen werden müssen, GLUPS, WURG! Der Red..) über Wettermachen bis zum Besenreiten wartet das Erlernen vieler nützlicher Fähigkeiten auf unsere Sprößlinge.



Welche Tür soll ich wählen? Irgendwie sehen beide nicht besonders vertrauenerweckend aus

Spiel und Spaß im Kellergewölbe

Die Hexenakademie ist kein Lernspiel, sondern Freizeitvergnügen für alle Kinder, die genug gelernt, aber vom Computer die Nase noch nicht voll haben. Die geliebte und gehaßte Schule sieht in diesem Programm ganz anders aus, denn es handelt sich keineswegs um eine öffentlich-rechtliche Anstalt. Unsere kleinen Möchtegern-Zauberkünstler besuchen die hohe Schule der schwarzen (in diesem Fall aber recht bunten) Magie. Die lieben Kinder finden sich in einem großen, düsteren Gebäude wieder, vom Turmzimmer bis zum Kellergewölbe angefüllt mit spannenden und knifflgen Spielen.



Genießen Sie den Blick in die Küche unseres Chefredakteurs

Zaubern lernen ist nicht einfach. Wer die Hexenakademie bestehen will, muß aufpassen, schnell sein und im richtigen Moment die

Lange Ladezeiten nerven

richtige Entscheidung treffen. Die Lehrmeister dieses Games passen gut auf, ob die kleinen Schüler Fehler machen. Lief etwas falsch, gibt es sogar die passende Strafe. Wer Fehler macht, wird zur Strafe postwendend für einige Sekunden in einen kitschig rosa-lila Raum

gesperrt – die reine Tortur für kleine Finsterlinge. Zwischen den vier Abteilungen der Hexenakademie, in denen es um die großen Künste des Zauberns geht, finden sich viele kleine Spiele, die den Hexenalltag auflockern. Hexendomino, Hexenlabyrinth und das Spinnennetzspiel lockern den Arbeitstag der Zauberlehrlinge auf.

Ravensburgers Hexenakademie präsentiert sich in der von Titeln dieses Verlages gewohnt guten Qualität. Detailreiche Grafiken erfreuen das Auge, ein problemloser Programmablauf sichert, daß auch kleine Computerbenutzer keine Probleme mit der Software haben. Auch das Handbuch zum Programm verdient das Prädikat "Klein, aber fein". Allerdings geht das Programmierteam bei diesem Titel nicht ohne Kritik nach Hause. Ganz anders als bei sonstigen Games aus Ravensburg lief die Hexenakademie auch auf leistungsstarken PCs sehr langsam. Werden einzelne Programmteile angewählt, überschreiten die Ladezeiten von der CD die Grenzen des guten Geschmacks. Insgesamt betrachtet, ist dieser Titel trotz seiner Neigung zur Behäbigkeit eine gute Wahl. Da der Spielspaß bei diesem Game nicht zu kurz kommt, meinen wir, daß die Hexenakademie trotz Kritik ein empfehlenswertes Spiel für Kinder im Grundschulalter ist.



Oberhexe Storchenbein, ihres Zeichens Fluglehrerin der Akademie

Fazit: Trotz kleiner Mängel empfehlenswert.

Goldlöckchen und die drei Bären

Hersteller: Software 2000

Lesen lernen ist doof, Geschichten vorgelesen bekommen ist schön. So einfach ist das. Natürlich ist es für alle Kinder eine tolle Sache, selber lesen zu können und nicht für jedes zu entziffernde Wort einen Erwachsenen oder die großen Geschwister zu Rate ziehen zu müssen. Leider hat die Sache einen kleinen Haken: Sobald man selber lesen kann, haben die restlichen Familienmitglieder deutlich weniger Lust, sich Zeit zu nehmen und eine Geschichte vorzulesen. In dieser schwierigen Notsituation hilft oft nur noch der Griff zum Hörspiel. Aber was tun, wenn die Batterien in dem verflixten Kassettenrecorder mal wieder die Flügel gestreckt haben? Mit etwas Glück sitzt gerade niemand vor dem Computer, und dafür gibt es ja zum Glück diese CDs, die wie ein Bilderbuch aussehen und Märchen erzählen können!



Zu Hause bei Bärens, welch eine Idylle!



Und weil es so schön war, gleich noch einmal



Plastische Chirurgie für Anfänger: Basteln Sie die Bären zusammen

Zu kompakt

Goldlöckchen und die drei Bären ist ein interaktives Lesebuch, speziell für Lese- und Lernanfänger gestaltet. Wie es sich für ein Programm für Kinder gehört, sind Bedienung und Installation sehr einfach. Schon ein Minütchen nach dem Einlegen der CD kann die Reise in das Märchenland beginnen. Die Geschichte von Goldlöckchen und den drei Bären ist schon sehr alt. Im Laufe der Jahre wurden verschiedene Erzählformen bekannt, die die Geschichte eines kleinen Mädchens erzählen, das im Haus einer Bärenfamilie Unterschlupf sucht. Das Original dieser Geschichte findet sich in jedem gut sortierten Märchenbuch und ist Ihnen sicher noch aus der eigenen Kindheit bekannt.

Begleitet von simplen Grafiken erzählt dieses interaktive Lesebuch das alte Märchen in einer auf wenige Sätze komprimierten Form. Die Spannung des Originals geht durch die Reduzierung des Textes auf ein absolutes Minimum völlig verloren. Die kleinen Animationen, die sich in den Bildern zur Geschichte finden, können den Text nicht ersetzen. Sie sind zwar lustig, bieten aber keinen Ersatz für eine gute Geschichte. Auch Leseanfänger haben schnell die zehn Bilder dieses Buches durchgeblättert. Die weiterhin auf der CD vorhandenen Hintergrundinformationen zur Geschichte und die simplen Puzzles können auch die Ansprüche der jüngsten Computerbenutzer nicht so recht erfüllen.

Problemlos, aber nicht komplett

Wir finden es besonders wichtig, daß Software für Kinder unter den normalen Windows-Konfigurationen stabil und sicher läuft. Programme, die Zicken machen und nach irgendwelchen speziellen Treibern verlangen oder schwierige Konfigurationsarbeiten mit sich bringen, sind einfach ungeeignet. Wenn Mama und Papa keine Zeit haben, eine

Geschichte vorzulesen, haben sie erst recht keine Lust, am Computer herumzubasteln. Hier sammelt das Programm aus dem Hause Software 2000 Pluspunkte, denn es funktioniert absolut problemlos.

Trotz dieser Vorzüge hat dieser Titel Verbesserungen dringend nötig. Die Ausstattung der CD ist dürftig, es wurde sogar am Begleitheft zur Geschichte gespart. Viele Kinder möchten außer der CD auch noch ein Heft haben, daß sie in die Hand nehmen können, in dem Sie die Bilder betrachten und vielleicht sogar abmalen können. Computerprogramme für Kinder und Lernanfänger bieten viele gute Möglichkeiten, die ausgenutzt werden sollten. Programme auf PIXI-Buch-Niveau sollten auch zum PIXI-Buch-Preis angeboten werden. Also, liebe Entwickler, ab an den Rechner, es gibt noch viel zu tun.

Fazit: Wegen der dürftigen Ausstattung nur ein Nicht empfehlenswert

Mathe Blaster Junior

Hersteller: Davidson

Meine Schulzeit war ein Graus. Vor allem, weil Wissenschaftler und Techniker sich einfach keine Mühe gegeben haben. Der Taschenrechner wurde viel zu spät erfunden, als das Ding dann endlich auf den Markt kam, war es viel zu teuer. Als der kleine Markus Rechnen lernen mußte, malte er seine ersten Zahlen auf eine unsägliche Tafel, später behalf er sich mit einem Rechenschieber (dessen korrekte Benutzung mir für immer ein Rätsel bleiben wird. Der Red..). Den ersten Taschenrechner, ein teueres Wunderwerk der antiken Technik, lange ersehnt und schnell kaputt, bekam er erst, als alles zu spät war. Was dieses Pamphlet mit Lernsoftware zu tun hat?

Computer für die Schule

Heute ist natürlich alles besser, unsere Kinder haben es gut (wenn meine alten Herrschaften diesen Spruch lesen, werden sie mit dem Kopf nicken und denken, daß der Junge doch noch vernünftig geworden ist. Der Red..).

Anm. des Chefchaoten: Dann sind sie entweder blind oder wollen einfach nicht wahrhaben, daß Du ihr eigen Fleisch und Blut bist.

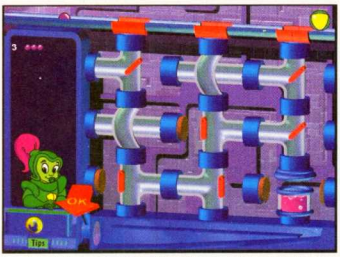
Über Taschenrechner spricht niemand mehr, mit etwas Glück kann man die Dinger aus dem Kaugummiautomaten drehen. Wer etwas auf sich hält, rechnet mit speziellen Programmen für den PC. Schon vor Jahren gehörte der Mathe-Blaster zu den Standard-Programmen für Abiturienten und solche, die es werden wollten. Der Ur-Mathe-Blaster besaß noch allen Charme der DOS-Programme für Rechner der XT- und 286er-Baureihen, seine Nachfolger orientieren sich am Standard der modernen, fensterorientierten Betriebssysteme. Der jüngste Sproß der Mathe-Blaster-Generation wurde speziell für Computerzwerge entwickelt. Das witzig gestaltete Programm mit vielen bunten Fenstern und gelungenen Animationen wurde für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter gemacht. Vier- bis Siebenjährige erhalten in kindgerecht gestalteter Atmosphäre nicht nur einen Einblick in die Welt der Zahlen. Mit leicht verständlichen Übungsaufgaben können die Grundbegriffe der Zusammenhänge in den vier Grundrechenarten und das Verständnis für Zahlen trainiert werden. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade ermöglichen Anfängern und Fortgeschrittenen nicht nur die Übung der Grundrechenarten, sondern auch das Zählen und Vergleichen. Ein besonderer Bereich des Programms hilft das System verschiedener Rechenwege zu erkennen und logische Muster zu erkennen. Rechenaufgaben mit Symbolen erleichtern nicht nur das Wiedererkennen geometrischer Formen, sondern macht logische Zusammenhänge schnell und leicht verständlich. Auf diese Weise werden Rechenaufgaben nicht nur abstrakt, sondern auch visuell verständlich gemacht.



Töröööö – tuten Sie den Trööt (oder so. Der Red..)

Bringt Sonnenschein in die graue Mathe-Welt

Glücklicherweise enthält der Mathe Blaster Junior nicht nur ernsthaften Stoff. Während der Weltraumreise zu den verschiedenen Sternen der Rechenarten finden sich immer wieder lustige 3-D-Animationen, witzige Sounds und Lieder. Außerdem ist in das Programm ein freier Spielmodus integriert, in dem es nicht um Leistung,



Hier ist nicht nur der Sinn für Zahlen, sondern auch der für Klempnerarbeiten gefragt



Zerren Sie am Wurm, bis es wird ein Turm

sondern um Spaß an der Sache geht. Hier darf frei mit allen Aufgaben und Schwierigkeiten experimentiert werden. Mathe Blaster Junior ist keines der Programme, die sich streng an das Lehrmaterial der Grundschulen halten. Zusammen mit einem 36-seitigem Mathe-Malbuch, das über den PC-Drucker erstellt werden kann, wirkt das Programm eher wie ein Zahlenspielplatz, der nie trocken oder langweilig wirkt. Auch mit diesem klar freizeitorientierten Rahmen bietet der Titel eine Menge bunt gestaltetes, kurzweiliges Übungsmaterial. Falls Sie den Eindruck haben, daß Ihre Sprößlinge der Welt der Zahlen überhaupt keinen Spaß abgewinnen können, ist der Mathe Blaster Junior durchaus geeignet, ein bißchen Sonnenschein in die graue Welt der Mathematik zu bringen.

Fazit: Nett gestaltetes Lernspiel mit Freizeitcharakter – empfehlenswert.

Der Glöckner von Notre Dame

Hersteller: Software 2000

Unter den bedeutendsten Werken der Weltliteratur finden sich immer Titel, die sich im Laufe der Zeit zu beliebten Kinderbüchern entwickeln, obwohl sie für den Erwachsene geschrieben wurden. Eines davon ist Mark Twains Tom Sawyer, ein anderes Der Glöckner von Notre Dame von Victor Hugo.



Das Paris des 15. Jahrhunderts, schon zur damaligen Zeit eine Großstadt

Dieses literarische Meisterwerk spielt im mittelalterlichen Frankreich. Victor Hugo schildert in seinem Roman in eindringlichen Bildern die Geschichte von Quasimodo, dem Glöckner der Pariser Kathedrale, den Lebensumständen in einer Stadt des 15. Jahrhunderts und einer sich anbahnenden Beziehung, die Vorbild für viele nachfolgende La Belle-et-la Bête-Erzählungen werden sollte.

Alptraumverdächtig

Kurz zusammengefaßt, verteidigt der schwerst mehrfachbehinderte Quasimodo, der durch permanenten Spott und Angriffe seiner Mitbürger ein einfaches, aber sehr ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden entwickelte, eine schöne, junge Zigeunerin gegen den Hexenwahn, die Sensations- und Gewaltlust seiner Mitbürger und eine ebenso ungerechte wie blutrünstige Justiz. Mit allen Mitteln versucht Quasimodo die schöne Esmeralda, die rein äußerlich in jeder Beziehung einen Kontrapunkt zu ihm selbst darstellt, vor einer ungerechtfertigten Hinrichtung als Hexe zu schützen. Diese Geschichte kennt kein Happy-End. Esmeralda kann trotz des heldenhaften Kampfes ihres Freundes nicht der Übermacht ihrer Häscher entgehen und findet den Tod durch den Strang des Henkers. Quasimodo kann den Tod seiner einzigen freundlichen Bezugsperson nicht verwinden. Er entschließt sich zu einem Freitod an der Seite ihres toten Körpers. Erst eine lange Zeit später werden ihre Leichname in der Begräbnisstätte der Hingerichteten gefunden.

Die Geschichte des Glöckners von Notre Dame fand letztendlich durch die massive Werbung für einen Zeichentrickfilm einen raschen Weg in die Kinderzimmer. Wie gelungen auch immer verschiedene Adaptionen der Geschichte sein mögen, letzten Endes ist die Geschichte nicht nur sehr traurig, sondern auch von nicht zu unterschätzender Grausamkeit. Sehr eingehende Beschreibungen solcher Schicksale ziehen sich durch die meisten der Werke des Viktor Hugo, nicht zuletzt in Die Lachende Maske.

Seien Sie jederzeit für Fragen der Kinder erreichbar

Für Kinder?

Software 2000 schwimmt mit diesem Titel auf der momentan rollenden Welle mit. Die Umsetzung der klassischen Erzählung in die Form eines interaktiven Lesebuchs und Hörspiels ist zweifellos sehr gelungen. Mit guten Grafiken versehen, können ihre Kinder die Geschichte mit oder ohne die Begleitung eines Sprechers lesen. Die Kinder können selbst bestimmen, zu welchem Zeitpunkt die virtuelle Seite umgeschlagen wird und damit das Lesetempo den individuellen Bedürfnissen gut anpassen. Sowohl Sound als auch Grafik sind gut gemacht. Hier kommen keinerlei Kritikpunkte auf.

So viel zur technischen Seite dieser Software. Der Inhalt dieser Geschichte ist ernst, sehr ernst. Auseinandersetzungen wie Behindertenfeindlichkeit, Angst und Gewalt gegenüber fremdartigen, unverstandenen



Grafik und Text gehen gut zusammen. Leider fehlen die Erklärungen für Wörter, die Kinder noch nicht verstehen



Bilder und Text hinterlassen bei den Lesern einen bleibenden Eindruck

Vorgängen und Ausländerfeindlichkeit bestimmen die tragenden Szenen der Erzählung.

Diese Punkte sind nach wie vor, zu Victor Hugo's Zeit wie heute, hochaktuell und bedürfen sicherlich schon im Kinderzimmer der intensiven Besprechung. Da diese Form der Edutainment-Software sich jedoch an jüngere Kinder richtet, ist in solcher Titel nur mit Vorsicht zu behandeln. Sollten Sie in Betracht ziehen, dieses Programm für Ihre Kinder anzuschaffen, können wir Ihnen nur dringendst empfehlen, die Geschichte gemeinsam mit Ihren Kindern anzusehen, zu lesen oder zu hören. Die Gewaltdarstellung ist auch in dieser Form des Hörspiels und Lesebuchs unvermeidlich und explizit. Sie sollten jederzeit für die Fragen Ihrer Kinder erreichbar sein und während der Geschichte mit Erklärungen, auch wenn Ihre Kinder nicht sofort darum bitten, sparen.

Hilfe erwünscht

Zusammengefaßt ist diese auch als Audio-CD abspielbare Software ein technisch gelungenes Produkt. Aber trotzdem, auch wenn der Sprecher sein Bestes tut, die Schlüsselszenen der Geschichte weniger gewaltsam, als sie sind, klingen zu lassen, ist dieser Titel für kleine Kinder ungeeignet. Daran ändern auch die in den Verlauf der Geschichte eingebundenen Spiele, die auflockernd wirken sollen, aber nicht so recht zum traurigen Inhalt der Erzählung passen wollen, nichts. Sollten Sie sich in der Lage sehen, ihre Kinder während dieses Hörspiels zu begleiten und gute Erklärungen zu den einzelnen Szenen liefern können, ist dieser Klassiker für alle Leser und Zuhörer sehr beeindruckend.

Fazit: Inhaltlich und technisch sehr gut, trotzdem für jüngere Kinder ungeeignet.

Payuta und der Eisgott

Hersteller: UBI Soft

Der Softwaremarkt ist ein hartes Pflaster. In sämtlichen Bereichen hart umkämpft, braucht es nicht nur gut gemachte Programme, sondern auch eine Menge guter Ideen, um bei dem Spiel um Marktanteile mithalten zu können. Den Programmierern des schon aus der Amiga-Szene bekannten Teams von UBI-Soft mangelt es nicht an



Ideenreichtum. Interaktive Lesebücher, kombiniert mit kurzweiligen Spielen, sind der große Hit in den für Kinder reservierten Software-Regalen. Payuta und der Eisgott ist eine Geschichte, die angenehm aus dem Standard der breiten Masse herausfällt. In drei Sprachen erzählt, berichtet diese Story nicht von Abenteuern auf einer einsamen Südseeinsel oder arbeitet zum siebenundsiebzigsten Mal die Alltagsprobleme des Kinderlebens auf. Payuta ist ein Eskimokind. Payuta lebt hoch im kalten Norden, dort wo das Eis niemals schmilzt und der Sommer genau die Vorteile hat, die wir in hiesigen Breitengraden einem optimalen Winter zuschreiben würden. Die spannende Erzählung aus dem weißen Land läuft in vier Phasen gegliedert ab. Immer, wenn ein neues Bild des interaktiven Lesebuches auf dem Monitor erscheint, liest der Erzähler den soeben erschienenen Text vor. Ist der Text beendet, beginnt die Handlungsphase, die Personen auf dem Bildschirm vollziehen ihre Handlungen, etwaige Aktionen geschehen. Jetzt können Sie mit Ihren Kindern nach weiteren, in den Bildern versteckten Animationen suchen. Haben Sie jede der kleinen Animationen gefunden oder möchten weiterlesen (oder nur zuhören), blättern Sie zur nächsten Seite um.

Im Winter warm, im Sommer kühl

So spannend eine gute Geschichte auch sein kann, Text und Bilder sind nicht nur ein bißchen wenig für eine ganze CD, der Spielspaß geht auch recht schnell verloren. Damit die Geschichte um Payuta und den Eisgott nicht zu schnell langweilig wird, haben die Programmierer einige lustige Spiele in die Handlung eingebaut. Jedes der elf Bilder des Programms kann per Mausklick in ein Puzzle verwandelt werden. Dabei steht noch zur Auswahl, ob Sie ein klassisches Puzzle aus einzelnen Bausteinen vorziehen, oder lieber mit einem Schiebepuzzle spielen. Wer nicht gern puzzelt, kann in den arktischen Zoo gehen, dort die versteckten Tiere suchen und Fragen zu den Tieren des Packeises beantworten. Wer dann immer noch nicht genug hat, kann sein Gedächtnis mit einem Memory trainieren oder ein gefräßiges Walroß mit Fischen füttern.



Ui, hier gibt es eine Menge Dinge zu sortieren



So ganz friedlich ist es nirgendwo. Hier fallen die ersten Drohungen

Die Geschichte von Payuta und dem Eisgott ist nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich gelungen. Da wir (leider) in einem Land leben, in dem Wintertags nur der Regen kälter wird, haben Geschichten aus der ewig kalten Arktis einen ganz besonderen Reiz. Dieses interaktive Lesebuch macht nicht nur an langen, dunklen Winterabenden Spaß, auch in der heißen Sommersonne ist eine Geschichte aus dem Dauerfrost gar nicht schlecht.

Fazit: Empfehlenswert

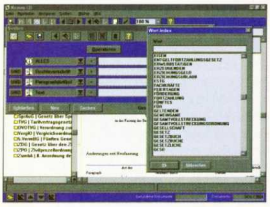
Marco Gremmel begibt sich in dieser Ausgabe mal wieder absolut sachlich in die wunderbare Welt des Multimediums.



ARD Ratgeber Recht

Stellen Sie sich vor, Sie haben Streß in Ihrer Beziehung und wissen weder ein noch aus. Was nun? Einige von Ihnen werden sich sicherlich an einen guten Freund oder eine gute Freundin wenden, um Rat einzuholen. Ein etwas kleinerer Prozentsatz wird sich schmollend in eine Ecke zurückziehen oder verzweifelt von einem Hochhaus seiner Wahl springen. Doch jetzt gibt es noch eine vierte Möglichkeit, an die bislang wohl noch kaum jemand gedacht haben mag. Kaufen Sie sich einfach den ARD Ratgeber zum Thema "Krise, Trennung, Scheidung". Jetzt kann nämlich kaum noch etwas schiefgehen – jedenfalls nicht aus rechtlicher Sicht.

Diese CD gibt nämlich eine Menge Tips zu allen Belangen die Institution Ehe betreffend. Probleme treten zum Beispiel dann auf, wenn



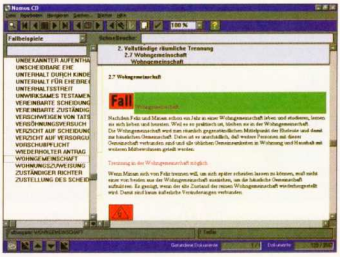
die Ehefrau eine erfolgreiche Anwaltskanzlei leitet und der gute Mann zu Hause für Ordnung sorgt und einmal die gemeinsamen Kinder aufziehen soll. Doch stellt sich nach einiger Zeit heraus, daß die beiden keine Kinder bekommen können.

Anm. des Chefzeugers: Daß der männliche Part keine Kinder kriegen kann, hätte man aber schon vorher wissen können...

Desaster! Jetzt will der faule Gatte auch nicht mehr anfangen, sich einen Job zu suchen, was seine Frau wiederum auf die Palme bringt. Was in solchen Fällen getan werden muß, können Sie auf dieser CD in Erfahrung bringen. Doch ist dieser Fall irgendwie schon ein wenig weit hergeholt. Also begebe ich mich mal auf die Suche nach einem etwas alltäglicheren Fallbeispiel. Das geschieht relativ einfach mit der Maus. Klick, klick, klick – und schon bin ich ein paar Seiten weiter im Text.

Zur Vereinfachung habe ich auf der linken Seite zusätzlich eine Auflistung aller Kapitel und Unterkapitel. Auf meiner Suche nach interessanten Textstellen stoße ich schnell auf Beispiele für Eheverträge. Dabei können Sie zum Beispiel folgendes festlegen: "Für den Fall der Scheidung der Ehe verpflichtet sich der Ehemann, ab dem auf die Rechtskraft folgenden Monat einen nachehelichen Unterhalt von 2.400,– DM monatlich für die Dauer von fünf Jahren (oder: für die Dauer, die die Ehe bis zur Scheidung gedauert hat) zu zahlen."

So etwas erinnert mich dann unweigerlich an etwas, was Jürgen von der Lippe zum Schluß kommen läßt, daß die Ehe eine Erfindung der Frau ist: "Oder können Sie sich vorstellen, daß

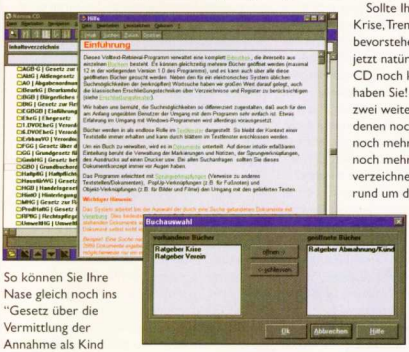


einmal ein Mann gesagt hat: 'Du, Schatz, ich habe da eine Idee: Ich verpflichte mich, nur noch Dich zu lieben – und wenn das nicht klappt, bekommst du all mein Geld.'" Klingt irgendwie logisch, oder?

Anm. des Chefsingles: Bereits die alten Lateiner wußten, daß die Ehe nix taugt. Denn sie sagten bekanntlich EHE – errare humanum est – irren ist menschlich.

Um die recht locker und verständlich geschriebenen Texte zu untermauern, wurden

alle diesbezüglichen Auszüge aus dem deutschen Bundesrecht gleich noch angehängt.



So können Sie Ihre Nase gleich noch ins "Gesetz über die Vermittlung der Annahme als Kind und über das Verbot der Vermittlung von Ersatzmüttern" stecken, falls Sie etwas ganz genau wissen wollen.

Sollte Ihnen allerdings keine Krise, Trennung oder gar Scheidung bevorstehen, dann fragen Sie sich jetzt natürlich, wozu Sie sich diese CD noch kaufen sollten. Und recht haben Sie! Daher gibt es auch noch zwei weitere Silberscheiben, auf denen noch mehr Informationen, noch mehr Gesetzestexte und noch mehr Fallbeispiele und Tips verzeichnet sind. Diese drehen sich rund um die Themen "Vereine" sowie "Abmahnung und Kündigung". Alle drei sind nach dem gleichen System aufgebaut und unterscheiden sich nur durch die unterschiedlichen Inhalte.

Technisch gesehen sind die CDs eher mittelmäßig. Eine nicht ganz ausgefeilte Programmoberfläche ist das Sprungbrett zu jedem Textabschnitt. Durch Anklicken auf das gewünschte Kapitel oder durch die Verwendung der Suchfunktion erhalten Sie meist in kurzer Zeit Informationen zum Problem Ihrer Wahl. Probleme macht Ihnen das Programm spätestens dann, wenn Sie gleich mehrere Ratgeber-CDs auf Ihrem System installiert haben. Sollten Sie nur für eine Minimalinstallation der einzelnen Ratgeber entschieden haben, folgt dem Wechseln der CD eine nette Windows-Fehlermeldung.

Wie so oft gingen dieser Computersoftware Veröffentlichungen auf dem Büchermarkt zuvor. Und wie so oft hat die Version, die Sie auf Ihrem Bildschirm betrachten können, im Endeffekt keine nennenswerten Vorteile gegenüber des gebundenen Werks. Aus diesem Grund möchte ich Ihnen auch diesmal vom Kauf der Software abraten – gehen Sie lieber in eine Buchhandlung und bestellen Sie sich das Textwerk. Das ist gesünder für die Augen und wahrscheinlich auch noch ein paar Mark billiger.

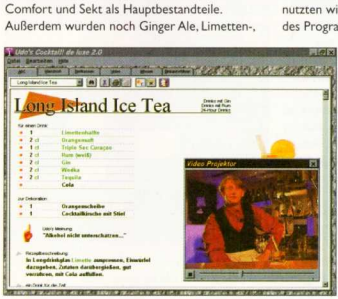
UDO's Cocktail DeLuxe 2.0

Dieses Programm ist keine Neuerscheinung auf dem Multimedia-Markt, sondern schon etwas länger im Handel erhältlich. Doch aufgrund des momentanen Softwareengpasses und weil das Testen so viel Spaß gemacht hat, habe ich mich dazu entschlossen, dieser CD noch so spät etwas Aufmerksamkeit zu schenken.

Anm. des Chefaufgrundgehers: Schenke bitte auch Deiner Wortwahl etwas Aufmerksamkeit... mitdenzahnenknirschunddichböseanschau.

Lassen Sie mich Ihnen Udo vorstellen. Udo ist, natürlich, einer der beliebtesten Barmänner Deutschlands. Und neugierig, wie ich bin, habe ich mich zuerst einmal gefragt, wie so ein Kerl wohl aussieht und ob er alle Klischees erfüllt, die man so von Bartendern hat. Und ich muß sagen: Udo sieht ziemlich fertig aus. Da glaubt man direkt, daß er wirklich alle 1.000 Rezepte höchstpersönlich ausgetestet hat, so wie es auf dem Cover angepriesen wird. Udo ist ein Kerl von der ganz coolen Sorte. Mit der Zigarette in der einen Hand und dem Shaker in der anderen macht er deutsche Bars unsicher.

Nun aber genug zu unserem kleinen Mixfreund. Für mich sind ja auch in erster Linie die vielen Rezepte auf dieser Scheibe interessant. Und so begann ein ungewöhnlich langwieriges Testverfahren. Zusammen mit zwei Bekannten begab ich mich in einen deutschen Lebensmittelmarkt, den wir erst wieder verlassen sollten, als wir für 250 Mark Zutaten eingekauft hatten, die mit Udos Hilfe in leckere Cocktails verwandelt werden sollten. Auf unserer Einkaufsliste standen Wodka, Gin, Rum, Triple Sec Curaçao, Tequila, Blue Curaçao, Southern Comfort und Sekt als Hauptbestandteile. Außerdem wurden noch Ginger Ale, Limetten-, Zitronen-, Ananas-, Orangen- und Kokosnuß-Saft in den Wagen gelegt. Sie können sich die Blicke nicht vorstellen, die wir von ahnungslosen Rentnern ernteten, die mit zwei Fertigpizzen und einer Tube Haftcreme an uns vorbeischlurften...

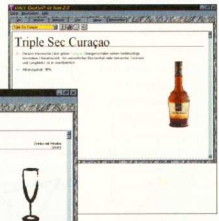


Aber so etwas nimmt ein Redakteur wie ich in Kauf, denn immerhin nahm ich all diese Mühen nur auf mich, um das vorliegende Computerprogramm auf Herz und Nieren zu prüfen – die Konkurrenz wird sich sicherlich nicht so ins Zeug gelegt haben! Dabei fällt mir ein: Bekomme ich die Spesen eigentlich vom Verlag ersetzt?

Wie dem auch sei: Zu Hause angekommen, nutzten wir eine überaus komfortable Funktion des Programms. Natürlich geht niemand davon aus, daß Sie wirklich alle Zutaten für jeden der über 1000 Getränke in Ihrer Minibar führen. Mühsam wäre es jetzt, jedes Rezept einzeln durchzugehen und nachzusehen, ob Sie es mit den vorhandenen Zutaten mixen können. Das übernimmt eine eingebaute Suchfunktion, der Sie zu Beginn erst einmal beibringen müssen, welche Zutaten Sie daheim haben. Das ist schnell und einfach erledigt: In einer wirklich langen Liste dürfen Sie alles anklicken, was sich in Ihrem Besitz befindet. Und glauben Sie mir: Auch wenn Sie ein professioneller Alkoholiker sind, werden Sie bestimmt auf die ein oder andere Zutat stoßen, von der Sie noch nichts gehört haben.

Nachdem Sie die Auswahl getroffen haben, werden Sie eine kleine Änderung im Auswahlmenü feststellen. Denn ab sofort ist neben jedem Drink, den Sie jetzt mixen können, ein grüner Pfeil zu sehen. Und dann kann's

eigentlich schon losgehen. Ich weiß jetzt natürlich schon, was ganz gut schmeckt und wähle als kleines Beispiel den Long Island Icetea aus. Und schon eine Sekunde später habe ich nicht nur die Zutaten samt der genauen Mengenangabe vor Augen, sondern werde auch noch darüber aufgeklärt, wie ich







das ganze Zeug dann zusammenkippe, wieviel Alkohol enthalten ist und in welchem Glas ich das Ergebnis meiner Mixversuche dann am besten präsentiere.

Auch Udos Meinung ist natürlich nicht zu unterschätzen. Immerhin hat der jeden einzelnen Drink mal für Sie gemixt und getestet. Aber mal ernsthaft: Udo hat schon meistens Recht. Auch in diesem Fall – denn es ist schon ganz richtig, daß der Long Island Icetea gut in die Birne haut. Immerhin sind fünf verschiedene Sorten Alkohol enthalten.

Kommen wir nun aber zu ein paar zusätzlichen Funktionen, die man hier auch nicht vergessen darf. Zum einen wäre da die Möglichkeit, die verschiedenen Cocktails nach unterschiedlichen Kriterien sortiert aufzulisten. Natürlich gibt es in erster Linie ein alphabetisches Verzeichnis. Für Leute, die gleich zu Anfang schon gerne wissen möchten, woran sie sind, besteht die Möglichkeit, die Drinks nach Alkoholgehalt zu sortieren (Klaus mag so viele Kommata in einem Satz).

Anm. des Chefzeichensetzers: Kommata? Ist das eines dieser Getränke?

Des weiteren können Sie alle Getränke auch nach Kategorie ordnen. Dann können Sie zuerst einmal entscheiden, ob Sie gerne einen Aperitif, Highball oder Hot Drink mixen wollen. Alle Rezepte sind in zwanzig Kategorien unterteilt. Andersherum ist es auch möglich, nach den Hauptbestandteilen zu sortieren und so nur die Drinks aufzulisten, in denen Wodka oder Whiskey enthalten ist. Markiert man alle Drinks, die man gerne mischen würde, erstellt Ihnen das Programm sogar eine Einkaufsliste.

Last not least wird Ihnen in einem Stichwortregister Auskunft über die wichtigsten Barbegriffe und Alkoholika erteilt, teilweise sogar durch Videos. Aber erwarten Sie nicht zuviel: Die stümperhaften Aufnahmen von einem stotternden Udo hätte man sich meistens auch sparen können. Doch alles in allem kann ich den virtuellen Ratgeber in Sachen Cocktails nur empfehlen. Und wenn dann der große Cocktailabend ansteht, sollten Sie keinesfalls vergessen, genügend Aspirin für den nächsten Morgen einzukaufen. Oder zu diesem Zweck eine Bloody Mary zu sich nehmen – empfiehlt jedenfalls Udo...

Anm. des Chefversprechers: Und nun bitte alle dreimal schnell hintereinander sagen: Der Barmixer mixt den Whisky im Whiskymixer.

Crosswords & more

Sie kennen sie doch sicher auch! Immer wieder läuft man an einem Café an ihnen vorbei und da sitzen sie und sind scheinbar schwer beschäftigt. Oder man sieht sie bei Verwandten oder Bekannten. Still verziehen sie sich in eine Ecke und sind mit sich selbst beschäftigt. Und mit einer Zeitschrift, die sie in ihren Händen halten. Die Rede ist von Menschen, die befallen sind von Kreuzworträtsel-Fieber. Auch wenn Winword mit diesem Begriff nichts anfangen kann, gibt es so etwas wirklich! Und die meisten machen das ohne triftigen Grund – nur weil das Rätsel da ist. Manche scheint es eben zu stören, daß es da so viele leere Kästchen gibt, die nur darauf warten, ausgefüllt zu werden.

Wie dem auch sei: Eigentlich wollte ich nur eine kleine Einleitung zum professionellen Rätselgenerator schreiben, den Sie seit neuestem im Handel käuflich erwerben können. Jetzt werden Sie sich natürlich fragen, wozu Sie sich dieses Programm kaufen sollten, wenn doch ohnehin jeden Tag ein neues Kreuzworträtsel in der Tageszeitung zu finden ist. Nun, das kommt wohl darauf an, welche Funktionen dieser CD Sie wirklich verwenden wollen.

In erster Linie dreht sich alles um die berühmten Kreuzworträtsel, wie wir sie alle aus Zeitschriften kennen. Es gibt zwar noch zwei Extrageneratoren, doch kümmere ich mich erst mal um die Hauptfunktion. Damit sind Sie in der Lage, Kreuzworträtsel in den unterschiedlichsten Ausführungen zu erstellen. Rechteckig, rund, dreieckig oder in jeder anderen Form, die Ihnen in den Sinn kommt.



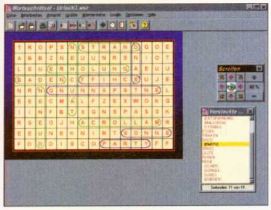
Außerdem können dann noch Bilder eingefügt werden, die das Rätsel umschließt. Wenn Sie erst einmal die Form festgelegt haben, will diese aber erst noch mit Begriffen gefüllt werden. Dabei haben Sie grundsätzlich zwei Möglichkeiten. Sie können bequem (aber zeitaufwendig) eine eigene Datenbank anlegen, wo Ihre Fragen und die passenden Antworten eingetragen sind, die später vom Computer auf die noch leere Rätselfläche verteilt werden. Allerdings ist es besonders bei größeren Rätseln von Vorteil, wenn viele Begriffe zur Verfügung stehen. Ansonsten ist es nicht möglich, die Fläche komplett zu füllen – in diesem Fall bleiben immer schwarze Flächen zurück. Sollten Sie also mit dem Gedanken spielen, ein eigenes Rätsel zu entwerfen, rechnen besser nicht gleich mit einem perfekten Ergebnis.

Viel besser ist es dann schon, auf die mitgelieferte Datenbank zurückzugreifen. Diese enthält nämlich schon 55.000 Begriffe.



Und damit ist es auch möglich, große Rätsel zu generieren, was dann allerdings auch eine gewisse Zeit lang dauert. Und wenn Sie mal in einem "echten" Gewinnspiel nicht mehr weiterkommen, können Sie die mitgelieferte Datenbank auch als Lexikon verwenden.

Haben Sie nach langem Probieren aber einmal ein Rätsel generiert, gibt es verschiedene



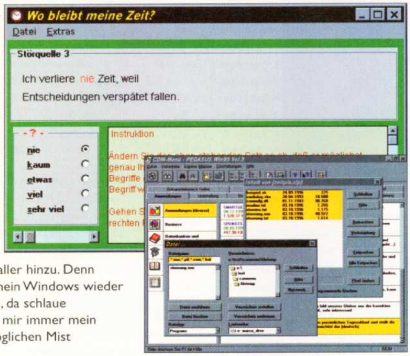
Dinge, die Sie jetzt damit anstellen können. Eine Möglichkeit besteht darin, einfach mit der Maus und der Tastatur darüber herzufallen und die Kästchen mit Buchstaben zu füllen. Doch das ist ja eigentlich nicht im Sinne des Erfinders. Daher hat man auch noch die Möglichkeit, das Ergebnis der minutenlangen Berechnungen auf einem Drucker auszugeben (um sich dann in ein Café zurückzuziehen und darüber zu brüten) oder als Bitmap-Datei zu exportieren (um das Magazin des örtlichen Kleintierzuchtvereins ein wenig aufzupeppen).

Und wer jetzt noch nicht davon überzeugt ist, daß er diese CD unbedingt kaufen muß, der wird sicherlich anderer Meinung sein, sobald er von den drei kleinen Zusatzprogrammen hört, in deren Genuß er ebenfalls kommt. Zum einen wäre da ein Kreuzzahlenrätsel (das gleiche wie ein Kreuzworträtsel, nur mit Zahlen statt Worten), ein Wortsuchrätsel (bei dem Wörter in einem Buchstabenmischmasch entdeckt werden müssen) und ein Verschiebepuzzle (das eigentlich jedem ein Begriff sein sollte). Rundum glücklich hat mich "Crosswords & more" zwar nicht gemacht, aber Freunden des kniffligen Zeitvertreibs sei er hiermit als bester Rätselgenerator, der mir bislang unter die Finger gekommen ist, wärmstens empfohlen.

Pegasus Win95 Vol. 3

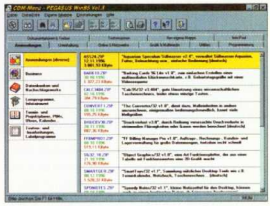
Zuerst einmal folgendes: Liebe Programmierer. Wie ihr an der Betitelung dieser CD erkennen könnt, dreht sich bei ihr auch alles um Windows95. Warum, liebe Programmierer, fügt ihr dann nicht auch noch ein Installationsprogramm speziell für Windows95 bei? Das könnte dann nämlich auch die Daten, die ihr liebenswürdigerweise in mein Windows-Verzeichnis kopiert habt, wieder löschen, nachdem ich mit dem Testen fertig bin. Und wenn das schon zuviel verlangt ist, dann fügt wenigstens ein De-Installer hinzu. Denn gerade eben habe ich mein Windows wieder neu installieren müssen, da schlaue Programmierer wie ihr mir immer mein Windows mit allem möglichen Mist zuschüttet.

Okay, kommen wir nach diesem kleinen Tadel zum eigentlichen Programm. Es stammt aus der Rubrik "Masse statt Klasse", die in letzter Zeit ja schon überaus beliebt bei den Software-Verlagen war. Enthalten sind 600 mehr oder weniger gute Programme. Beispielsweise gibt es da einen Psychotest,



der für Sie herausfinden soll, wo Ihre Zeit bleibt. Doch wenn man mal ernsthaft darüber nachdenkt, was man da gerade beantwortet, sollte einem klar werden, daß es wohl sinnvoller ist, das Ganze gleich wieder von der Festplatte zu löschen und sich mit etwas anderem zu beschäftigen. Vielleicht mit der Süßwasser-Aquarium-Verwaltung.

Sinnvoll sind nur die Treiber und bekannte Shareware Utilities, die man sich ansonsten



aus dem Internet ziehen müßte. Fazit: Weniger wäre mehr gewesen. Doch dank der gelungenen und übersichtlichen Menüoberfläche ist schnell gefunden, was man benötigt. Diese CD ist also nur dann empfehlenswert, wenn Sie auf der Suche nach interessanten und nützlichen Speicherfressern für Ihre viel zu großen Festplatte sind.

3D PC-Explorer

Auf den ersten Blick auf den Namen dieses Programms hat man schnell den Verdacht, es mit einem dreidimensionalen Windows-Dateimanager zu tun zu haben. Doch täuscht dies. Romeo EDV Consulting präsentiert uns mit dieser CD das Ergebnis jahrelanger Arbeit. Doch schon bald fragt man sich, was die Programmierer all die Jahre gemacht haben. Denn in knapp zwei Stunden hat man wirklich so ziemlich alles gesehen und gehört, was man uns mit diesem Programm bieten kann.

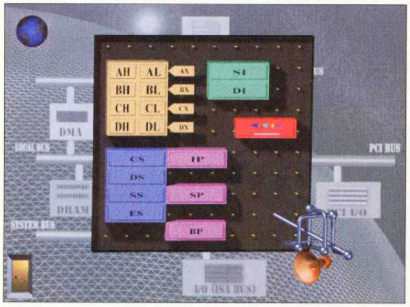
Kurz nach dem Start des Programms weiß man dann aber, daß es einen ganz anderen Zweck verfolgt. Es geht dabei nämlich nicht, wie anfangs angenommen, um das Hin- und Herschieben von Dateien, sondern vielmehr um das Innenleben Ihres PCs. Einige von Ihnen fragen sich vielleicht noch, was sich hinter den magischen Pforten des Computergehäuses befindet. Nicht alle sind wie wir PC Power-Redakteure dauernd am Herumschrauben, weil wieder mal eine Netzwerkkarte den Geist aufgegeben hat oder ein neues Spiel 96 MB Hauptspeicher benötigt. In solchen Fällen ist der Redakteur ganz eigenständig, entfernt das Gehäuse und setzt mal eben sechs 16 MB-

SIMMs (da haben wir immer drei bis vier Dutzend vorrätig) auf seine Platine. Anschließend wird zugeschraubt – fertig!

Allerdings läuft das bekanntermaßen nicht bei jedem Anwender so. Viele von Ihnen kaufen sich bei irgendeinem Anbieter ein Komplettsystem, sind froh, wenn sie am Mini-Tower-Gehäuse die richtigen Anschlüsse für Maus, Tastatur und Monitor entdecken und fassen das Heiligtum anschließend nicht mehr an.

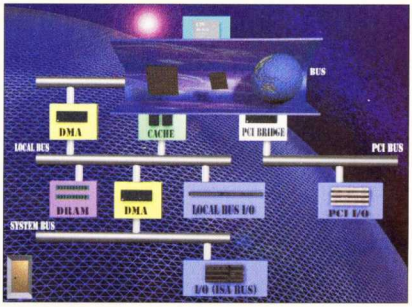
Mit dem "3D PC Explorer" wird nicht nur ein weiterer





sinnvoller Name auf den Markt geworfen, sondern auch noch ein Programm, mit dem Ihnen das Innenleben des Computers nähergebracht werden soll. Allerdings ist dies nicht so gelungen, wie man es wohl zu Anfang geplant hat. Von Vorteil ist ganz zu Anfang schon einmal, daß Sie keine Installation vornehmen oder etwaige DLL-Dateien in Ihr Windows-Verzeichnis kopieren müssen, um das Programm starten zu können. Besonders wir Softwaretester haben es immer wieder gerne, wenn wir uns nach dem Betrachten des Programms nicht mehr um die De-Installation kümmern müssen.

Welche Zielgruppe man mit dieser Software ansprechen will, wird einem kurz nach dem Start plötzlich ganz klar. Denn während der (weniger ansprechende) Vorspann abläuft, versucht Sie eine Frauenstimme zu beruhigen. "Egal, was Sie auch anklicken, Sie brauchen keine Angst zu haben, daß Sie irgend etwas löschen!" Nachdem ich einmal richtig aufgeatmet hatte, konnte es dann auch losgehen! Sie finden sich in einem virtuellen Büroraum wieder. Das einzige, was Sie jetzt anklicken können, ist ein Tisch, auf dem ein Computer samt Monitor, Tastatur und Maus zu finden ist. Als nächstes dürfen Sie sich den Computer dann von innen ansehen und erhalten Informationen über Prozessoren, Speicherbausteine, die CPU und andere Dinge, die sich im Innern des Gehäuses befinden. Nach einer halben bis einer Stunde hat man allerdings das gesamte Innenleben des PCs erforscht und macht sich eben auf die Suche nach äußeren Bestandteilen. Und die sind wirklich nur für die absoluten Laien gedacht, werden Ihnen zum Beispiel die Funktionen der einzelnen Tasten auf Ihrem Keyboard erklärt. Ganz lustig ist es allerdings, auf dem Bildschirm mitzuverfolgen, was im Innenleben Ihrer Maus passiert, wenn Sie sie bewegen.



Einige Dinge wunderten mich beim Betrachten dieses Programms dann aber doch. So zum Beispiel, daß die Auflösung eines modernen VGA-Monitors bei 16 Farben liegt. Außerdem werden Sie manchmal stirnrunzelnd die Sätze der deutschen Sprecherin mitverfolgen. "Das ist der Kasch!" oder "Hier steckt der die RAM-Speicher!" verwundern ungemein.

Wer wirklich viel über das Innere seines Computers erfahren möchte, der ist mit diesem Programm nicht sehr gut beraten. Für die knapp 50 Mark hätte man viel mehr erwarten dürfen, als höchstens zwei Stunden unvollständige Information über ausgewählte Teile des PCs. Und daß laut Pressetext eine Sprachausgabe implementiert wurde, damit auch Vorschulkinder dieses Programm benutzen können, ist absoluter Schwachsinn. Unter 14 Jahren versteht man eh kaum etwas von dem, was hier vermittelt werden soll.

Der Computer

S.A.D. und seine "Glasklar-Edition" bieten ein Lern- und Informationsprogramm an, das erheblich besser ist als das zuvor getestete Programm. Mit etlichen Animationen, Bildern und Texten, die von einem übersichtlichen Menü zusammengehalten werden, wird Ihnen all das erklärt, was Sie schon immer mal fragen wollten. Denn wer kann sich schon genau vorstellen, wie jede einzelne Komponente im Innern des PCs funktionieren?

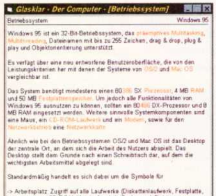
Die verschiedenen Themen sind in erster Linie einmal in Oberbegriffe aufgeteilt worden. So können Sie sich erst einmal über die grundsätzlichen Funktionen und die Ausstattung eines durchschnittlichen Computers informieren, bevor Sie genauer nach einem bestimmten Themengebiet Ausschau halten. Besondere Aufmerksamkeit wird dabei auf die CPU, Massenspeicher, Grafik & Sound, die Peripherie, Betriebssysteme, Multimedia, Netzwerke und das Internet gelegt.

Jedes dieser Themen ist dann noch weiter in Unterbegriffe aufgeteilt. So werden Sie unter Massenspeicher nicht nur Diskettenlaufwerke und Festplatten vorfinden, sondern auch über die genaue Funktion eines CD-ROMs oder verschiedener Backup-Systeme informiert. Jeder einzelne Unterbegriff enthält mindestens einmal ein verdeutlichendes Bild. Viele sind sogar noch mit einer Animation näher erklärt. 580 MB der CD werden ausschließlich mit den

vorhandenen Animationen gefüllt, die mit deutscher Sprachausgabe unterlegt sind. Was man von dieser Sprachausgabe halten soll, ist schwer in Worte zu fassen. Ich frage mich jedenfalls schon seit langem, ob man einen Sprachfehler haben muß, um Sprecher für eine Multimedia-CD zu werden. Der nette Herr, der die Texte hier verlesen durfte, hat einen äußerst auffälligen Dialekt und ist in vielen Fällen auch nicht in der Lage, englische Fachausdrücke deutlich auszusprechen. Und manchmal verschluckt er Wortteile ganz. Immerhin wird durch diesen Sprecher etwas Humor in die ganze Geschichte gebracht. Unfreiwilligen Humor zwar, aber wen kümmert das?







Inhaltlich ist grundsätzlich nichts zu beanstanden. Man hat sich viel Mühe gegeben, Ihnen alles so einfach wie möglich zu erklären und dabei an alle wichtigen Bestandteile eines modernen Computers gedacht. Böse Schnitzer leistete man sich ab und an mit Sätzen wie "Read Only Memory bedeutet Nur Lesbare Kompaktscheibe". Doch trifft man Gott sei Dank nur ganz selten auf solche Ausrutscher.

Die Menüoberfläche ist einfach zu bedienen und benutzerfreundlich aufgeteilt. Äußerst praktisch ist es, daß man auch hier keine Installation auf die Festplatte vornehmen muß, um starten zu können. Eine Suchfunktion und ein Lexikon runden die Funktionen ab, da man auf diese Weise auch schnell gewünschte Informationen auffinden kann.

"Glasklar: Der Computer" ist auf jeden Fall weitaus kompetenter und informativer als der "3D PC Exporer". Auf unnötigen Schnickschnack wie ein virtuelles Büro wurde verzichtet und dafür mehr Wert auf kompetente Erläuterungen gelegt. Die Zahlen lassen sich sehen: 200 Bilder, 300 Seiten Bildschirmtext, 4000 Schlagwörter und ein paar Dutzend Animationen erläutern Ihnen das Innenleben Ihres PCs von A bis Z. Da die CDs beide fast das gleiche kosten, fällt meine Empfehlung ohne Bedenken auf das glasklare Programm von S.A.D.

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
Krise, Trennung, Scheidung	S.A.D.	07305/919491	39,95 Mark
Abmahnung und Kündigung	S.A.D.	07305/919491	39,95 Mark
Verein	S.A.D.	07305/919491	39,95 Mark
Udo's Cocktail Deluxe	G Data Software	0234/73081	39,80 Mark
Crosswords & more	S.A.D.	07305/919491	49,95 Mark
Pegasus Win95 Vol. 3	S.A.D.	07305/919491	49,95 Mark
3D PC Explorer	Romeo EDV	01805/354272	49,95 Mark
Glasklar – Der Computer	S.A.D.	07305/919491	49,90 Mark

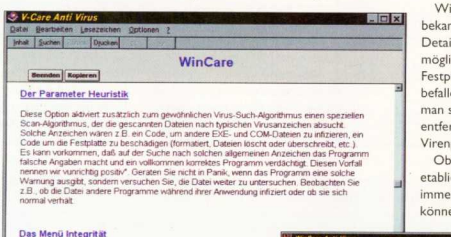
HTTP://WWW.64POWER.COM

Anwender-software

Marco Gremmel fragt sich in letzter Zeit wirklich, wo er die ganzen CDs noch unterbringen soll, die in letzter Zeit auf seinem Schreibtisch landen. Einige Neuerscheinungen im Anwenderbereich stellt er Ihnen auf den folgenden Seiten vor.

WinCare Anti-Virus

"V-CARE AntiVirus ist kein gewöhnliches AntiViren-Programm. Es verfügt über das Zusatzmodul EXPERT, welches es von allen anderen Paketen unterscheidet. Durch EXPERT ist der Anwender in die Lage versetzt, wenn es zum Ausbruch einer Vireninfektion gekommen ist, sein System trotzdem reparieren zu können. Diese Möglichkeit besteht bei anderen AntiViren-Programmen nur bedingt. Und zwar nur dann, wenn das Virus dem Programm (Scanner) in irgendeiner Weise bekannt ist. Aufgrund dieses Zusammenhanges hätte es jedoch zu keinem Ausbruch kommen können, da das Programm das Virus bereits erkannt hätte." Alles klar?





Anm. des Chefanwenders: Ja! Wenn schon das Wort "aufgrund" in der Anleitung auftaucht, kann das ja nix taugen...

Also ich habe jedenfalls den letzten Teil dieser Beschreibung nicht verstanden. Da drängt sich doch die Frage auf, was uns der Hersteller damit sagen will. Und nach einigem Stöbern und Probieren ist es mir dann endlich klargeworden. Jedenfalls teilweise. Denn Anti-Virus ist in der Lage, einen Virenbefall festzustellen und anschließend selbständig zu versuchen, das Virus zu entfernen. Das ist ja eigentlich noch nichts besonderes. Doch will das Programm das Virus auch dann entfernen können, wenn es sich um einen neuen oder noch unbekannten Bösewicht handelt. Wenn Sie festgestellt haben sollten, daß sich auf Ihrer Festplatte ein neues Virus breitgemacht hat, das aber von diesem Programm nicht automatisch entfernt wird, können Sie den Expert-Modus aufrufen. Dieses Zusatzprogramm versucht nun herauszufinden, auf welche Weise das böse Ding Ihre Datei verändert hat. Das gelingt um so besser, je mehr Dateien befallen sind.

WinCare selbst gleicht den anderen bekannten Virenprogrammen bis auf wenige Details. Wie auch sonst ist es per Knopfdruck möglich, nach Viren im Speicher und auf allen Festplatten zu suchen. Sollte eine Datei befallen sein, kann man sich entscheiden, ob man sie löschen möchte oder sie aus dem File entfernen lassen. Genau wie bei den bekannten Virenprogrammen eben auch.

Ob WinCare jetzt wirklich besser ist als etablierte Shareware-Virenscanner, welche immerhin mit Gratis-Updates aufwarten können, möchte ich wirklich bezweifeln. Falls es wirklich noch Menschen geben soll, die von regelmäßigem Virenbefall geplagt sind, sollten diese lieber zuerst einmal die gängigen Scanner probieren. WinCare ragt nämlich nicht aus der Masse dieser Programme heraus. Und wenn man sich mit der Programmierung dieses Programms genauso wenig Mühe gegeben hat wie mit dem Schreiben der Hilfedatei (die vor Fehlern nur so strotzt), dann sollte man lieber ganz davon absehen, sich diese CD zuzulegen.



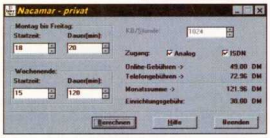
Anm. des Chefbefallers: Und wieder stellt sich die Artikelfrage: Das Virus oder der Virus?

D-Internet



Wissen Sie was? Ich verrate Ihnen jetzt zwar nicht, wie ich das angestellt habe, aber ich wußte schon beim Betrachten des Titels dieser CD, welche Firma sich für den Vertrieb verantwortlich zeichnet. Ich bin der festen Überzeugung, daß ich jetzt mit einer Gehaltserhöhung rechnen darf.

Auf D-Internet befinden sich zahlreiche Informationen rund um das berühmte World Wide Web, welches inzwischen auch in Deutschland kein Buch mit sieben Siegeln sein dürfte. Für knapp 50 Mark erhalten Sie beispielsweise jede Menge Informationen über Zugänge und Tarife. Es ist sogar recht wahrscheinlich, daß Sie mittels der integrierten Suchfunktion schnell einen Provider finden, der Ihnen das Internet zum Ortstarif bieten kann. Sie müssen einfach nur Ihre Telefonvorwahl eingeben – und binnen weniger Sekunden erscheint auf der rechten Seite des Fensters eine Liste mit allen Anbietern in Ihrer Nähe. Allerdings sollten Sie nicht gleich erfreut zum Hörer greifen und die Anmeldeformulare anfordern.



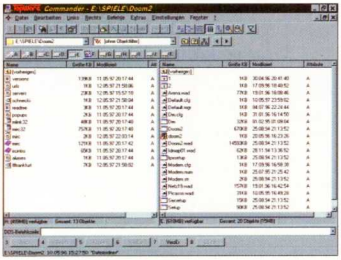
Einige dieser Provider gehören nämlich im Grunde nicht auf diese CD, da sie Zugänge ausschließlich an große Firmen vergeben. Das sieht man dann meistens schon bei den Tarifen. Wo 50 Mark im Monat für einen unbegrenzten Internet-Zugang schon das höchste der Gefühle sind, wollen solche Anbieter meist zwischen 250 und 2.000 Mark im Monat. Dafür haben Sie dann teilweise aber auch eine eigene Domain. Die monatlichen Surfkosten können Sie sich aber ohne großen Aufwand direkt vom Programm berechnen lassen. Sie müssen nur angeben, welchen Provider Sie sich ausgesucht haben, wie lange und zu welchen Uhrzeiten Sie im Web unterwegs sein wollen, und schon wird Ihnen ein handfester Betrag auf dem Bildschirm ausgegeben.

Menschen, die noch nie etwas vom Internet gehört haben, können auch ohne Modem mit Hilfe dieses Programms einen kleinen Einblick in das Netz der Netze erhalten, sind doch einige Webseiten auf der CD enthalten. Ein Browser zum Betrachten wird dann auch gleich mitgeliefert. Doch erwarten Sie nicht zuviel. Die Seiten sind alle auf dem Stand von Ende 1996 und haben sich inzwischen teilweise drastisch verändert.

Wollen Sie gleich einmal umsonst durchs WWW surfen, dann stehen Ihnen Probeversionen der gängigsten Provider zur Verfügung. Damit dürfen Sie sich dann ein paar Tage ganz umsonst einwählen. Sind Sie mit dem Anbieter zufrieden, können Sie gleich einen Vertrag abschließen und einen monatlichen Betrag berappen. Haben Sie selbst schon einen Account bei einem Provider, bleiben Sie immer auf dem laufenden. Denn unter ***http://www.d-internet.de*** sind die neuesten Informationen abrufbereit.

Als kleinen Bonus sind auf der CD noch ein paar Vollversionen enthalten. So unter anderem der "Home Page Wizard", der beim ersten Erstellen einer eigenen Homepage hilft, zwei uralte Versionen des Netscape-Navigators, mit dem man aber trotzdem noch die meisten Seiten im WWW lesen kann, eine frühe Ausgabe des Globalink Webtranslators, der weiter unten auch noch getestet wird sowie eine Zwei-User-Version von Novell NetWare 4.1. Wer noch nicht viel übers Internet weiß und unter Umständen gerne regelmäßig in den unendlichen Weiten des WWW unterwegs sein möchte, dem sei diese Scheibe empfohlen. Sie bietet so ziemlich alles, was man zum Einstieg ins Internet benötigt.

TopWare Commander 32

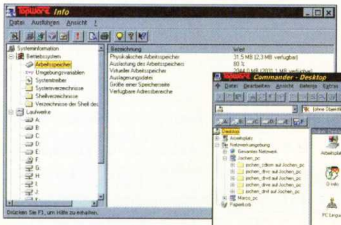


Und schon wieder ein Dateimanager für Windows. Ich freue mich immer wieder, wenn ich einen in die Finger bekomme. Denn meiner Meinung nach sind diese kleinen, aber teuren Hilfsprogramme meistens ziemlich unnötig. Doch sollte mich TopWares Commander eines besseren belehren. Er kommt nämlich mit einer Fülle an Funktionen daher, die man bei anderen Dateimanagern bislang teilweise lange suchen mußte.

Zuerst einmal ist er auf jeden Fall weitaus übersichtlicher als der in Windows integrierte Explorer. Natürlich ist das alleine noch keine Kunst. Selbst die erste Version des guten alten Norton Commanders unter DOS hatte dem Explorer noch einiges an Komfort und Übersichtlichkeit voraus. Aber bevor ich mit dem Lästern anfange, beschreibe ich Ihnen lieber die Vorzüge von TopWares Version, einen geeigneten Dateimanager auf den Markt zu bringen. Zuerst einmal bietet Windows durch sein Multitasking ja einiges an Möglichkeiten, die unter DOS nicht so ohne weiteres zu realisieren sind. So zum Beispiel ist es ohne großen Geschwindigkeitsverlust möglich, im

Hintergrund Dateien zu kopieren, Disketten zu formatieren oder die ganze Festplatte zu löschen. Und das auch im Netzwerk.

Ehrensache, daß auch Netzwerk-Verbindungen angelegt und wieder gelöscht werden können. Mit einem internen



Dateiviewer ist es möglich, Dateien mit den unterschiedlichsten Formaten zu betrachten. Da der Bildschirm in zwei Bereiche aufgeteilt ist, können Sie den einen Bereich ganz einfach als Viewer deklarieren. Danach müssen Sie nur noch in der Dateiliste ein bestimmtes File anklicken und schon erscheint wie durch ein Wunder der Inhalt der Datei. Allerdings sollten Sie diese Option nur wählen, wenn Sie auch wirklich über das Innenleben der Files informiert werden wollen. Ansonsten nervt diese Option nur – und macht alles langsamer. Und das wollen wir ja nicht. Für Text- und Binärdateien gibt es einen leistungsfähigen Editor, mit dem Sie dann in aller Ruhe in der Win.INI herumspielen dürfen.

Das Aussehen des Dateimanagers ähnelt auf unseren Screenshots nicht umsonst dem Norton Commander und dem Windows Explorer. Es gibt nämlich extra die Option, die Oberfläche diesen beiden bekannten Programmen anzupassen, um sich den Einstieg einfacher zu gestalten. Später können Sie dann alles ganz nach Belieben und für Ihre Bedürfnisse anpassen. Theoretisch können bis zu sechzehn Fenster geöffnet werden. Doch ist das nicht nur selbst auf den größten Monitoren unübersichtlich, sondern auch ganz und gar unnötig. Viel besser ist dann schon die Unterstützung der gängigsten Packer. Durch einfaches Drag und Drop kann damit in die Archive geschrieben werden. Als kleines Extra liegt noch ein Programm bei, mit dem Sie sich mal so richtig über ihr System informieren dürfen. Von da aus ist es auch möglich, zu den wichtigsten Abschnitten der Systemsteuerung zu gelangen.

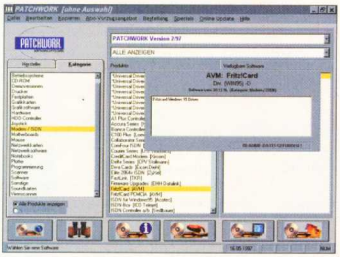
Wider Erwarten ist der TopWare Commander 64 der beste Dateimanager für Windows95 und NT. Weder der Norton Commander für Windows noch der Explorer (und der schon gar nicht) können es mit diesem Programm aufnehmen. Wer also oft Dateien kopiert, löscht oder verschiebt, sollte mal einen Blick riskieren.

Patchwork

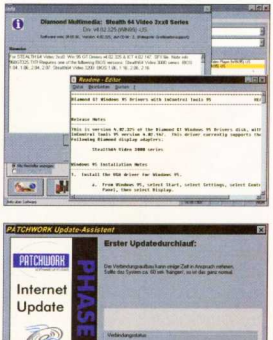
Vor einigen Ausgaben hatte ich schon einmal diese CD in den Händen. Allerdings handelte es sich damals noch um eine einzelne Scheibe, gefüllt mit Treibern, wohingegen die neue Version gleich auf zwei CDs daherkommt. Darauf enthalten sind unter anderem Treiber zu Netzwerk-, Grafik- und Soundkarten, Druckern, Scannern, CD-ROM-Laufwerken und vielem anderen mehr.

Und wieder frage ich mich nach dem Sinn solcher CDs. Große Firmen, die viele Computer mit den unterschiedlichsten Ausstattungen haben, dürften sicherlich erfreut sein über ein CD-Pack mit allen nötigen Treibern. Für den durchschnittlichen PC Power-Leser dürfte sich die Anschaffung jedenfalls nicht lohnen. Denn was will man schon mit dem Support für derart viele Steckkarten? Ich jedenfalls konnte nur etwas mit der Software für meine Grafikkarte anfangen, die mir für Windows95 bislang noch fehlte. Allerdings hätte ich mir diese auch ohne Probleme unter besorgen können. Und dabei hätte ich dann noch eine Menge Geld gespart, denn knapp 50 Mark sind schon nicht gerade preiswert.

Außer den Treibern gibt es noch Demoversionen von drei Anwendungen. Microsoft Project 4.1, FaxServe 5 für Novell Netware und ArcServe NT können jeweils angetestet werden. Nach 60 Tagen ist die Lizenz allerdings abgelaufen, und Sie müssen sich entscheiden, ob Sie das Programm kaufen wollen oder wieder von der Festplatte löschen. Das Menüsystem von Patchwork ist



relativ übersichtlich und ordnet die enthaltene Software nach Herstellern und Bereich ein. Damit ist es eine Leichtigkeit, den gewünschten Abschnitt innerhalb weniger Sekunden aufzufinden. Außerdem gibt es noch weitere Filtermöglichkeiten, mit denen nur ein bestimmter Teil des Inhaltes auf dem Monitor angezeigt werden. Nicht verlassen sollte man sich allerdings auf die enthaltene Suchfunktion. Wenn Sie nämlich nach dem Begriff "Sound Blaster" suchen lassen und das Programm keinen passenden Eintrag findet, dann liegt das daran, daß die Herstellerbezeichnung in diesem



Fall aus einer Abkürzung besteht ("SB16/32/64").

Wer immer auf dem Laufenden bleiben will, kann sich regelmäßige Updates aus dem Internet ziehen. Zu diesem Zweck liegt eigens ein Update-Programm für das Internet bei, das aber noch nicht ganz ausgereift ist. Wie bereits angesprochen, ist es allerdings ratsamer, sich die gesuchten Updates und Treiber gleich auf den Webseiten der Hersteller zu ziehen. Wer allerdings kein oder nur ein sehr langsames Modem sein Eigen nennt, der sollte sich mal eine der besten Treibersammlungen auf CD ansehen.

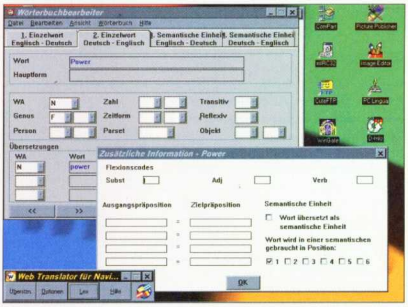
Globalink Web Translator

Also ehrlich! Auf die Idee muß man erst einmal kommen. Oder haben Sie sich schon einmal darüber Gedanken gemacht, ein Übersetzungsprogramm für Web-Seiten auf den Markt zu bringen? Ich auch nicht. Anders muß das bei ein paar Leuten von Globalink gewesen sein. Denn die hatten wohl gerade nichts besseres zu tun, als eben einen solchen zu programmieren. Wahrscheinlich saßen die gerade alle während der Mittagspause bei einem Glas Kantinentee am Tisch zusammen und aßen gelangweilt, ohne auch
nur ein Wort von sich zu geben, ihr Hühnerfrikassee. Plötzlich schreit einer der Softwareentwickler laut auf: "Programmieren wir ein Übersetzungsprogramm!" Und alle anderen waren begeistert, vergaßen den Kantinentee und das Hühnerfrikassee, installierten Windows95... und waren dann zwei Wochen später soweit, mit der Arbeit zu beginnen.



Das Ergebnis ist ein 36 MB großes Programm, das sich auf Ihrer Festplatte breitmacht und auf Knopfdruck HTML-Seiten übersetzt, die Sie mit Netscape oder Internet Explorer geladen haben. Die Übersetzung kann dann entweder von deutsch auf englisch oder umgekehrt erfolgen, dauert immer einige Minuten und erscheint dann wie von Geisterhand wieder auf Ihrem Bildschirm. Allerdings wird jeder Erstkläßler schon nach dem ersten Satz bemerken, daß da irgendwas nicht stimmt.

Natürlich ist es einem Computerprogramm nicht möglich, englische Texte in ein lupenreines Deutsch zu verwandeln. Doch immerhin wird bei der minutenlangen Prozedur nicht jedes einzelne Wort nacheinander einfach übersetzt, sondern auch so weit möglich auf die Grammatik geachtet. So entstehen meistens auch halbwegs verständliche Sätze. Allerdings kann man ab und zu auch gar nichts mehr mit dem Ergebnis anfangen. Beispielsweise bei Sätzen wie diesem: "Sie zwingen den Soldaten, um für den Zustand zu tun, daß was, er waren, um es für sich zu tun, würde, durch das Gesetz des Zustandes, würde Verwirkung seines Lebens verwickeln." Besonders dann, wenn ein englischer Begriff für mehrere deutsche Worte steht, können Sie so gut wie sicher sein, daß der Web Translator so gut wie immer den falschen wählt.



Das Ersetzen der englischen durch die deutschen Texte funktioniert aber einwandfrei. Die neue Seite sieht anschließend noch genauso aus, hat nur die Sprache gewechselt und massig an Grammatikfehlern zugelegt. Auch das Handling dürfte kein Problem darstellen. Ein Knopfdruck genügt, und einige Minuten später ist die Übersetzung beendet.

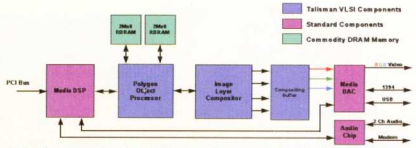
Wer schon ganz gut Englisch kann und sich neben die Tastatur ein Wörterbuch für Notfälle legt, dem kann beim Surfen durchs Internet eigentlich auch nicht sonderlich viel passieren. Nur Menschen, die überhaupt nicht wissen, was diese Buchstabenansammlungen auf dem Bildschirm bedeuten, sind mit dem Web Translator gut beraten. Schade finde ich nur, daß es leider nicht möglich ist, auch normale Texte zu übersetzen. Außer natürlich, man öffnet sie mit einem Web-Browser...

Titel	Hersteller	Telefon	Preis
WinCare Antivirus	NSE Software	01805/354272	49,95 Mark
D-Internet	TopWare	0621/48050	49,95 Mark
TopWare Commander 32	TopWare	0621/48050	49,95 Mark
Patchwork	Retrievalsoft	n.b.	49,80 Mark
Globalink Web Translator	TopWare	0621/48050	49,95 Mark

Wizar3D

Muster von: DSystems Empfohlener Preis: 289 Mark

Zu einer Zeit, in der 3-D Applikationen wie unsere geliebten Spiele ebenso an der Tagesordnung sind wie der Einsatz klassischer 2-D Grafik und dem Videoplayback, benötigte man eigentlich für jedes dieser drei Gebiete eine eigene Steckkarte. Trotzdem geht der Trend genau in die andere Richtung, immer mehr Hersteller versuchen, mit nur einer Karte für alle Grafik- und Multimediabereiche auszukommen. Selbst die leistungsfähigen und zum Maßstab aller Dinge erkorenen Add-On 3-D-Beschleuniger Diamond Monster und Apocalypse wird es bei deren Nachfolgemodellen als All-In-One-Karte geben. Doch bevor es soweit ist, bringt der deutsche Hersteller DSystems mit der Wizar3D einen der ersten 3-D-Grafikbeschleuniger der zweiten Generation auf den Markt. Und kratzt damit gewaltig am Thron von Matrox Mystique und Elsa Victory.



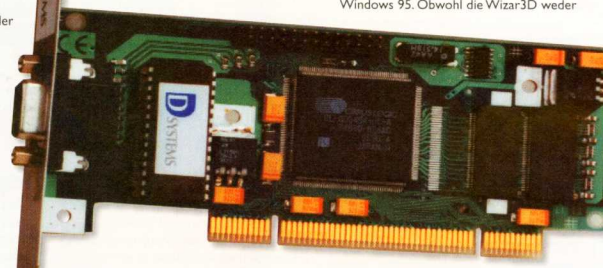
Das Talisman-Prinzip im Bild: Neben dem Laguna 3D-Grafikchip gehören auch die RDRAM-Speicher zum aktuellen Konzept

Die Technik

Bei der Entwicklung der Wizar3D wurde besonderen Wert auf eine umfassende Implementierung der neuesten Technologien und Industriestandards geachtet. Als erstes Produkt arbeitet die Karte mit Intels AGP Programmiermodell, das dem Grafikprozessor ein paralleles und von der CPU völlig unabhängiges Arbeiten ermöglicht. Besonders mit einem Pentium MMX wird so eine volle Performance erreicht. Ebenfalls Vorreiter in Sachen Hi-Tech ist die Wizar3D mit ihrem 600 Mbytes schnellen RAMBUS-Grafikspeicher, der SIMD Befehlsarchitektur, die neben Gouraud Shading und Z-Buffering in einem Schritt Alpha Blending, Lighting/Shading, Transparency, Dithering, Fogging, Filtering, Clipping und Perspektivenkorrektur abarbeiten kann.

Anm. des Chefübersetzers: Das klingt ja schlimmer als bei Brodrick...

Der auf der Karte verwendete Laguna 3D Prozessor von Cirrus Logic dient übrigens im Hause Microsoft als Partner bei dem ambitionierten Talisman-Projekt (siehe Kasten) und ist in der Lage, dank des neuen TextureJet-Verfahrens mit eigenem Cache, Texturen in Echtzeit vom Hauptspeicher zu verwenden. Ganz auf Schnelligkeit ausgelegt sind auch die vier MB RDRAM. Auch dieser spezielle Grafikspeicher dient als Referenz im Talisman-Projekt und arbeitet in etwa doppelt so schnell wie das auf den meisten Karten verwendete EDO RAM mit 60ns. Und die volle Kompatibilität zu DirectDraw, Direct3D, DirectVideo und ActiveMovie versteht sich ohnehin von selbst.



Die Praxis

Wir testeten die Wizar3D in einem Pentium 166 MMX, mit dem sie im Durchschnitt 17 Millionen Textels pro Sekunde schafft und im 2-D Grafikteil einen Winbench von 43 erreicht. Eine Auflösung von 1600 x 1200 wird noch bei einer Bildwiederholrate von 75 Hz bewältigt, in bis zu drei parallelen Videofenstern können ruckfreie Auflösungen von maximal 1024 x 768 in Hi-Color erreicht werden. Unter DOS erreichte die Wizar3D mit unseren Testspielen *(Schleichfahrt, Extreme Assault)* dank der aktuellen VESA BIOS Erweiterungen 2.0 sehr gute Ergebnisse. Überdurchschnittlich auch die Framerate bei *Rebel Moon Rising* unter Windows 95. Obwohl die Wizar3D weder die Apocalypse noch die 3Dfx ernsthaft in Bedrängnis bringt, setzt sie als All-In-One Karte einen neuen Standard. Und das zu einem äußerst attraktiven Preis.

Martin Mirbach

Fazit: Eine für alles zum günstigen Preis: Sehr empfehlenswert

Talisman

Unter dem Code-Namen Talisman arbeitet Microsoft an einem Projekt, das es der Hardware-Industrie ermöglichen soll, Multimedia-Anwendungen auf ein neues Niveau zu bringen. Ziel ist die Entwicklung von Referenzprodukten in Form von Grafikbeschleunigern und Motherboard-Bauteilen, die der Industrie zusammen mit allen Forschungsergebnissen zugänglich gemacht werden sollen. Neben Cirrus Logic gehören zur Zeit nur Intel, Philips America, Fujitsu, Samsung und Silicon Engineering zum erlauchten Kreis der Projektteilnehmer. Weitere Hersteller werden schon bald folgen, und die Einbindung der bisherigen Ergebnisse in alle zukünftigen Windows- und DirectX-Versionen steht bereits fest. Der Kauf eines Produkts, das im Rahmen des Talisman-Projekts entwickelt wurde, ist also mit Sicherheit eine Investition in die Zukunft.

KUGELSICHERES GEWINNSPIEL



MITMACHEN? GANZ EASY!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN
In der Datei README.TXT (zu lesen z.B. mit „EDIT" unter MS-DOS oder „WordPad" unter Windows 95) findet Ihr alle nötigen Informationen zur Installation, zum Wettbewerb und auch Tips & Tricks. Jeder kann nur einmal mitmachen. Ausgenommen sind Mitarbeiter von Software 2000 und die Jungs von SMP Publishing. Wer die Daten auf der Diskette fälscht, wird ebenfalls ausgeschlossen. Solltet Ihr keine Heft-CD haben, findet Ihr die SWING-Wettbewerbsversion auch auf der SOFTWARE 2000-Homepage. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ZIEL
Der Wettbewerb geht über insgesamt 10 Level. Jedesmal nach Erreichen des letzten Levels endet SWING automatisch. Wer mit seinem Punktestand zufrieden ist, kann den Highscore zusammen mit der Adresse auf einer Diskette (HD 3.5") speichern und an Software 2000 senden (Adresse und Stichwort siehe unten). Derjenige, der über alle Level hinweg die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Einsendeschluß: 15. August 1997

1.PREIS

ZYXEL – ISDN* MODEM *FAX VOICE
ELITE 28641

2.-6.PREIS

JE 1X SWING





SOFTWARE 2000

SOFTWARE 2000 • Stichwort: SWING & PC Power • Postfach 110 • 23691 Eutin • Internet: http://www.software 2000.de



IM1A2 Abrahams

Frank Fischer nennt Ihnen die wichtigsten Tips&Tricks zu der Panzer-Simulation von Interactive Magic zusammen.

Interactive Magic's iM1A2 Abrahams ist ein würdiger, wenn auch komplett umgestalteter Nachfolger von Microprose M1 Tank Platoon. M1 war alles in allem ein Trainingskurs, der die Effektivität der amerikanischen Tanks und ihre Überlegenheit an Waffensystemen gegenüber dem zahlenmäßig überlegenen, technisch aber rückständigen Ostblock demonstrieren sollte. Leider lassen sich die meisten der in M1 gelernten Lektionen nicht einfach auf iM1A2 übertragen, da es sich bei dem Interactive Magic-Produkt um eine völlig eigenständige Simulation handelt. Zum einen ist der M1A2-Panzer technisch sehr viel weiterentwickelt als der Vorgänger. Zum anderen verfügt der M1A2 über eine völlig andere Ausstattung und Anordnung an Waffensystemen und schließlich wurde das Gelände und die feindlichen Einheiten komplett neu gestaltet.



An dieser Stelle stünde normalerweise eine Bildunterschrift,...



... die irgendeinen Sinn ergeben würde. Aber können...



...Sie sich vorstellen, daß es wahnsinnig schwer, wenn nicht gar unmöglich ist,...

Vorbedingungen

Um das Treiben auf dem Schlachtfeld zu einer Herausforderung zu machen, ohne in tiefen Frust zu versinken, werden die folgenden Einstellungen zum Einstieg empfohlen:

Invulnerability: Off
Unlimited Ammo: Off
Arcade Mode: Off
Automatic ID: On
Viewable from Support: On
Viewable from Enemy: Off
Perfect Intelligence: Off
Friendly Forces: Veteran
Enemy Forces: Veteran.

Die automatische Identifikation sollte eingangs unbedingt eingeschaltet sein, da viele Spieler Probleme haben, feindliche Objekte aus der Ferne sicher zu identifizieren. Um alle eigenen Einheiten kommandieren zu können, beginnen wir unsere Karriere im Rang eines **Captains** und wählen **Iran** als Einsatzgebiet. Iran bietet sich für Anfänger besonders an, da die Gegner unter relativ geringen Verlusten zu vernichten sind. Nach Bosnien oder gar die Ukraine sollte man sich nur vorwagen, wenn man im Iran bereits ausreichend Fronterfahrung gesammelt hat; denn in letzteren Gefilden liegt die Lebenserwartung aufgrund fortgeschrittener feindlicher Waffensysteme und Kampftaktiken deutlich niedriger. Insbesondere in der Ukraine kann die feindliche Luftüberlegenheit ein ernstes Problem darstellen.

Anm. des Chefpanikmachers: Deine Lebenserwartung sinkt auch zunehmend – ja, genau, wegen dieses gewissen Wortes im vorletzten Satz!!

Lektion 1: Aufklärung ist das halbe Leben

Die erste Lektion beschäftigt sich mit

OAM 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.



... zu ähnlich bis gleich aussehenden Motiven immer wieder etwas Neues zu schreiben?

Informationen bzw. mit dem Mangel an denselben. Fehler beim Identifizieren und Orten von feindlichen Einheiten bzw. deren Waffensystemen erweisen sich nachträglich meist als tödlich. Daher sollte der Lehrsatz "Aufklärung ist das halbe Leben" unbedingt wörtlich genommen werden und Grundlage bei der Auswahl der Unterstützungseinheiten sein.

Für den Einstieg empfiehlt sich das **Desert Riposte Szenario**. Eingangs werden die Unterstützungseinheiten ausgewählt, die uns durch die gesamte Kampagne begleiten, sozusagen unsere "Kerntruppe". Die Auswahl eines weiteren M1A2-Zuges wirkt verlockend, erfahrene Kombattanten wählen zu diesem Zeitpunkt aber eher Aufklärungseinheiten, da sich die Feuerkraft auch später noch verstärken läßt. Eine schlagkräftige Truppe sollte einen **Scout Platoon, Scout Helicopter** sowie eine **155mm Artillerie** Batterie umfassen. Die weitere Auswahl obliegt



Freilich, mein Layouter sieht das anders: Er ist nämlich...



...der festen Überzeugung, daß jedes Bild unbedingt eine BU (Fachjargon) haben muß

dem Geschmack und dem Charakter des jeweiligen Spielers. Je nach Kampagne ist entweder eine leichte **Anti-Panzer Einheit** (die sich auch hervorragend zu Aufklärungszwecken eignet) oder eine mobile Flugabwehr wie die **M1037** oder die **M2A2** äußerst nützlich. In Bosnien oder der Ukraine sind mobile **Flugabwehrgerätschaften** gar von essentieller Bedeutung.

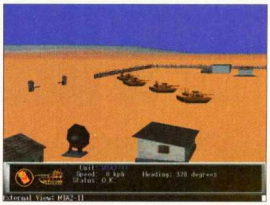
Die Frage der zu wählenden Route ist wieder eine des Geschmacks, bei der Missionsauswahl entscheiden wir uns für **Assault** oder **Recon and security**. Überfall-Missionen bereiten nicht unbedingt größeren Spielspaß, defensiv eingestellte Taktik-Freaks kommen sicherlich auch bei den Verteidigungsmissionen voll auf ihre Kosten. Jetzt studieren wir zunächst unsere Missionsparameter, bevor wir unsere zusätzlichen missionsspezifischen Unterstützungseinheiten auswählen.

Wir wählen einen zweiten M1A2 Zug und einige FIST-V Aufklärungseinheiten um unsere unterstützende Artillerie zu dirigieren. Weiterhin zuträglich sind an dieser Stelle ein zweiter Helikopter und einige **M2A2 Infantry Fighting Vehicles (IFV)**. Zwar sind die IFVs gegenüber den schwer gepanzerten Tanks an Feuerkraft deutlich unterlegen, möchte man sich aber dieser lästigen kleinen Punkte auf dem Schlachtfeld, die durch Infantrieeinheiten dargestellt werden, bequem entledigen, lernt man das bewegliche IFV schnell schätzen. Schön versteckt positioniert stellen IFVs darüber hinaus eine gefährliche Waffe gegen träge Panzereinheiten dar.

Anm. des Cheftreibers: Wirken auch prima bei trägen Kollegen, wie man gesehen hat...

Wenn die Mission beginnt und wir im bequemen Kommandantensessel des Führungspanzers sitzen, ist unser erster Befehl, die komplette Kompanie zum Stillstand zu bringen. Mit "M" oder "F9" gelangen wir auf die taktische Karte. "Aufklärung ist das halbe Leben" – es ist absoluter Selbstmord, Truppen in die Schlacht vorrücken zu lassen, ohne zuvor das Gelände aufgeklärt zu haben.

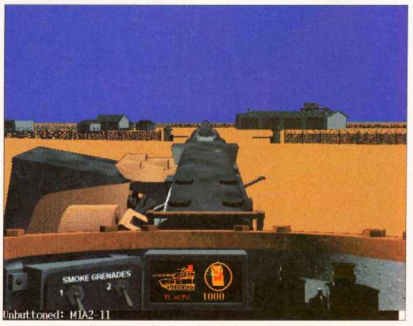
Ein Klick auf den Schalter "Checkpoints" verrät die Lage der vom Computer entworfenen Checkpoints für jedes Fahrzeug. In den meisten Fällen generiert der Computer eine recht unkomplizierte Route ziemlich direkt zum Zielobjekt. Mit absoluter Sicherheit ist diese Vormarschroute gespickt mit Gefahren, so daß die Ausarbeitung einer Alternativroute in der Mehrzahl der Fälle die Erfolgsquote deutlich erhöht. Um die den Fahrzeugen zugeordneten Checkpoints von der taktischen Karte zu löschen, markieren wir jedes Fahrzeug und wählen "Löschen" im Checkpoint Modus an. Wenn alle Checkpoints gelöscht sind, gönnen wir uns eine Verschnaufpause und nehmen uns die Zeit, die Situation zu analysieren. Wo befindet sich das Zielobjekt? Von



Nun gut, Lourens hat ja recht,...



...aber es gibt doch wirklich Bereiche,...



...wo man von dieser Standardregel mal abweichen sollte

DAS OFFIZIELLE POSTERMAGAZIN ZUM 20. JUBILÄUM

STAR WARS™

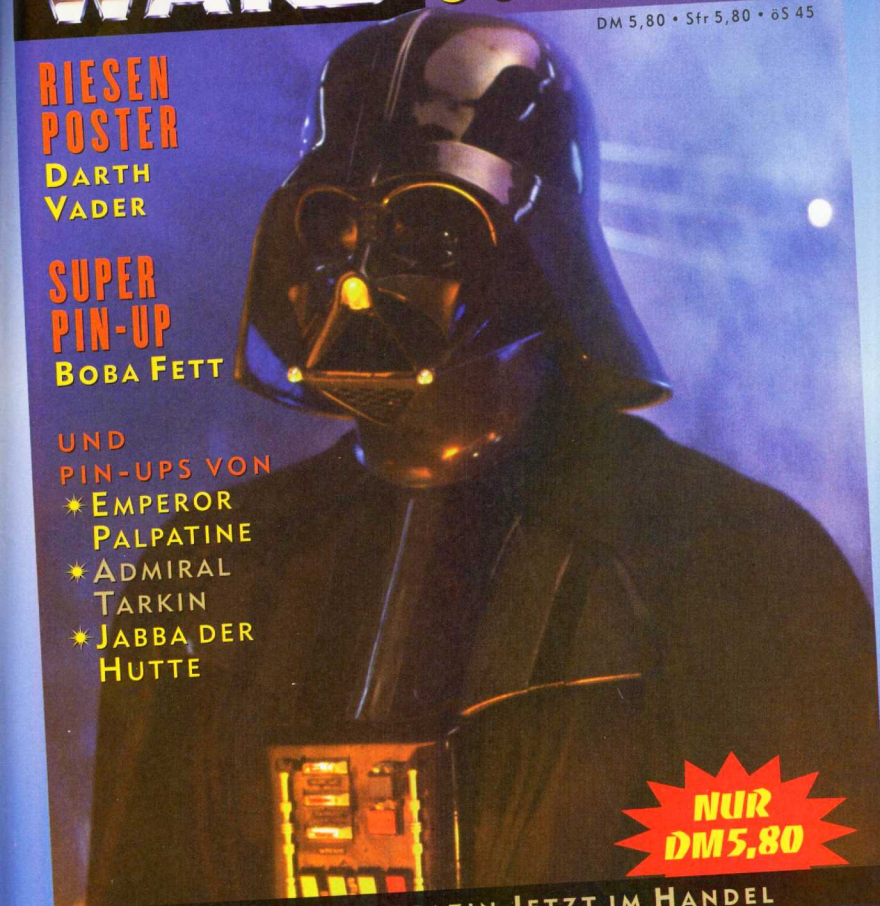
SCHURKEN

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



Zumal diese Bilder lediglich als...



...Auflockerung dienen. Wären sie...



...nicht vorhanden, wären diese Seiten eine einzige Bleiwüste

welchem Gelände ist es umgeben? In welchen Verteidigungsstellungen wird der Gegner sich verschanzen bzw. welche Route wird er für einen Überfall auswählen?

Am wirkungsvollsten klärt man die Karte anfangs mit dem billigen Trick auf, den seit *Command & Conquer* jeder kennt: Einige Einheiten stürmen vor und klären bei diesem "Run" ohne Rücksicht auf Verluste möglichst weite Bereiche der Karte auf. Dabei empfiehlt es sich, stets entlang der Schlachtfeld-begrenzungen zu operieren, da man auf diese Weise am ehesten einem feindlichen Hinterhalt entgehen kann. Ein Beispiel für diese Strategie: Der Helikopter klärt am linken Spielfeldrand recht unbekümmert auf, während das Scoutfahrzeug am rechten Rand auf die nahegelegenen Höhen zupirscht.

Im Checkpoint Modus können wir nun neue Checkpoints festlegen, indem wir das Fahrzeug, dem der Checkpoint zugeordnet werden soll, markieren und dann "Setzen" klicken. Mit der linken Maustaste wird der Checkpoint nun festgelegt. Sind die neuen Marschbefehle erteilt, prüfen wir die geplante Route noch mal auf eventuelle Schwächen, bevor wir den Befehl "schneller Vormarsch" per rechtem Mausklick auf die jeweilige Einheit geben. Jetzt drücken wir einige Male "Strg" und "+" und warten auf erste Feindberührungen. Die vormarschierenden Aufklärungseinheiten sollten spätestens jetzt gesplittet werden. So kann beispielsweise ein M1026 Scout Zug in fünf Fahrzeuge aufgeteilt werden. Wir identifizieren die einzelnen Fahrzeuge, indem wir auf der Karte zoomen, bis jedes Fahrzeug als ein umgedrehtes V zu erkennen ist. Nun kann jedes Fahrzeug einzeln per Mausklick ausgewählt werden. Auch Checkpoints oder Befehle lassen sich nun einzeln zuordnen.

Nachdem ein Feindkontakt stattgefunden hat, geben wir an die Einheit, die den Kontakt hergestellt hat, den Befehl zum sofortigen Stillstand. Als nächstes müssen wir feststellen, ob unsere Einheiten ebenfalls entdeckt worden sind. In diesem Fall wird die "Kontakteinheit" unter Beschuß geraten. Jetzt ist sofort der Befehl zum Rückzug zu geben; da unsere wertvollen schnellen Einheiten als Kanonenfutter doch zu schade sind. Bleibt die "Kontakteinheit" dagegen unentdeckt, so verharren wir in Lauerstellung und warten auf Verstärkung.

In Abbildung 9 können wir erkennen, wie sich eine brenzlige Situation für uns anbahnt: Unser OH-58 Kiowa Scouthelicopter wurde bereits im vorherigen Spielverlauf durch einen feindlichen Angriffshelicopter zerstört. Daraus schließen wir, daß ein feindlicher Mi-24 irgendwo im nordwestlichen Quadranten lauert. Wir splitten also unsere Scouteinheiten



Aber gut, ich will nicht meckern und versuche, diese Bilder...

und schicken eine in den Nordwestquadranten auf Beobachtungstour. Unsere anderen Aufklärungseinheiten orten einen T-80 Panzerzug.

Wir entscheiden uns, einen unserer M1A2-Züge nach oben entlang der Erhebungen auf der rechten Seite zu verlegen und die T-80s unter Beschuß zu nehmen. Die Auswirkungen dieses Angriffs werden in Abbildung 6 deutlich. Sämtliche gesichtete feindliche Einheiten wurden zerstört. Dem gegenüber stehen keinerlei Verluste an Einheiten oder Material auf der eigenen Seite. Wären wir der ursprünglichen Marschroute gefolgt, befänden sich unsere Verbände nunmehr in großen Schwierigkeiten.

Lektion 2: Jetzt machen wir uns die Finger schmutzig.

M1A2 ist ein beeindruckendes Produkt: Es gestattet dem Spieler, so er es wünscht, sämtliche Operationen gänzlich über die taktische Karte auszuführen. Wer Spaß am Hütchenschieben hat kann also jedes



...zu dokumentieren. Nur will mir...



...irgendwie nix dazu einfallen. Ihnen denn? Na also!

Einsatzziel erreichen, ohne sich die Finger schmutzig zu machen. Doch wer schon die 100 Mark ausgegeben hat, der sollte auch in die Rolle des Zugführers schlüpfen und vor Ort ins Geschehen eingreifen.

Um erfolgreich zu sein, muß der Spieler zunächst ein paar grundsätzliche Dinge des Lebens im "Blechsarg" erkennen. Eins im Voraus: Die computergesteuerten Besatzungen können Ziele schneller identifizieren und angreifen als wir selbst. Wenn wir den Feind persönlich aufs Korn nehmen wollen, müssen

Jetzt im Handel...

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 4 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

Unverbindliche Preisempfehlung

DOS-Version

Vollversion

Death Gate

MIT KOMPLETT DEUTSCHER TEXTAUSGABE!

Ein Fantasy-Adventure nach der gleichnamigen Buchserie von Margaret Weis und Tracy Hickman

VOLLVERSION AUF DER CD

Sehen Sie mystische Welten, sprechen Sie mit magischen Charakteren – und helfen Sie einem Mann, der um seine Ehre und um sein Leben kämpft!

EIN UNVERGESSLICHES ERLEBNIS IN SVGA!

...der Neue PCCLASSIC!!

wir schon den Befehl "Feuer einstellen" erteilen. Darüber hinaus verliert man durch die Sichtweise gar zu leicht die Orientierung. Sicht des TC, des CITV, des Schützen und des Fahrers können theoretisch in vier verschiedene Richtungen weisen, so daß die Gefahr besteht, im Eifer des Gefechts mit dem Heck nach vorne anzugreifen. Dies ist eine sehr gefährliche Situation, da nun die schwächere Seite des M1A2 derart exponiert der unmittelbaren Gefahr eines direkten Treffers ausgesetzt ist. Deshalb beim Angriff auf feindliche Ziele immer erst "Strg"+"F7" drücken, und so den Rumpf am Geschützturm ausrichten. Nun noch ein kleiner Hinweis: Der Computer übernimmt die Steuerung eines Panzers erst wieder, wenn er dies unmißverständlich mitgeteilt bekommt. Daher muß sichergestellt werden, daß der Befehl zur Übernahme erteilt wurde, bevor man daß Fahrzeug zu Kundschafterzwecken verläßt.

Einer der frustrierenderen Augenblicke im Spiel ist die Suche des Feindes vom Inneren des Tanks aus. Aus der Ferne nehmen feindliche Einheiten nicht mehr als ein oder zwei Pixel in der Höhe ein und können auch vom geübten Auge leicht übersehen werden. Daher orten wir die feindliche Einheit zunächst auf der taktischen Karte und bewegen uns dann in die grobe Richtung. Aus der Sicht des CITV laßt sich der Horizont bei dreifacher Vergrößerung recht zuverlässig scannen. Jetzt werden die Vorzüge der automatischen Identifikation deutlich. Ein Druck auf den Knopf "ID TGT" verrät uns, daß es sich bei dem Ziel um ein sowjetisches BMP-2 IFV handelt. Nun sollten wir das Ziel in die Hände des Schützen geben, der mit "TGT DES" alles weitere erledigt.

Ein computergesteuerter Schütze kann sogar mehrere Ziele gleichzeitig übernehmen. Munter greift er dann eins nach dem anderen an und zerstört es. Mit dem Befehl "Fire at Will" ist sichergestellt, daß sich unser Schütze nicht aus dem Kampfgeschehen raushält. Natürlich darf auch selbst Hand angelegt und der Feind ohne Computerunterstützung vernichtet werden. Wir orten das feindliche Objekt aus Sicht des CITV. Mit "F6" richten wir dann den Geschützturm nach dem Ziel aus. Jetzt wechseln wir über in die Position des Schützen und läuten das letzte Stündlein des Gegners ein.

Abbildung 8 zeigt die Perspektive des Schützen bei maximaler Vergrößerung. Aus dieser Sicht kann ein Ziel per Laser erfaßt und dann angegriffen werden. Unser Panzer lag allerdings bereits unter Beschuß und wenn der Schaden auch nicht schwer war, so ist doch immerhin unser Lasersichtgerät außer Gefecht. Was tun in diesem Fall? Die Entfernung abschätzen oder eine paar Schüsse ohne Laserunterstützung, computergesteuerte Justierung und Zielkalkulationen in die Runde feuern? Eine Möglichkeit ist natürlich, in den benachbarten Tank zu hüpfen und die Entfernung mit dessen Laser erfassen. Jetzt noch zurück hüpfen und die Entfernung von Hand eingeben: Feuer frei. Diese Prozedur ist aber höchstens bei Zielen in extremer Entfernung von Nöten.



Ich hoffe, Sie haben sich dennoch die Mühe gemacht...

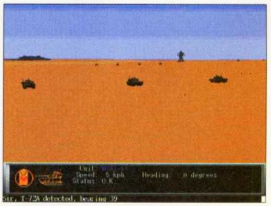

...und diese Gedanken eines fast urlaubsreifen...

Einfacher geht dies aus dem "BTL SIGHT" Mode und mit Hilfe des GPS. Ein Ziel erleidet genau dann einen Volltreffer, wenn dessen Oberseite anvisiert wird während es sich auf der Peripherie, die durch die maximale Reichweite eines Geschosses gezeichnet wird, befindet. Wird das Ziel verfehlt, so befindet es sich möglicherweise bereits weiter weg, so daß das Rohr in eine noch steilere Lage gebracht werden muß, um Wirkung zu zeigen. Wer diese Technik beherrscht, braucht den Ausfall seines lasergesteuerten Entfernungsmessers nicht zu fürchten.

Es ist nicht unbedingt erforderlich, ein bewegliches Ziel im "STND GTS" Modus zu erfassen. Hauptsache dran bleiben und immer im Laser behalten; der Kampfcomputer führt alle notwendigen Berechnungen durch. Sollte kein Treffer gelandet worden sein, so bewegt sich das Zielobjekt höchstwahrscheinlich mit zu hoher Geschwindigkeit. In diesem Fall ist der Laser auf "AIR" Modus umzuschalten. Hierbei feuert der Laser drei Salven in Sekundenintervallen ab. Wenn es nun gelingt, das Ziel drei Sekunden lang im Fadenkreuz zu behalten, erhält der Computer wesentlich genauere Grundlagen zur Berechnung eines weiteren Schusses und kann daher mit deutlich höherer Trefferwahrscheinlichkeit feuern.

Selbstverständlich kann an dieser Stelle auch in den "BTL SIGHT" Modus umgeschaltet werden und der Versuch unternommen werden, das Ziel manuell unter Feuer zu nehmen. Solch extremen Erfahrungen sehen sich aber nur eingefleischte Haudegen ausgesetzt.


...Chefredakteurs gelesen. Wenn ja, dann...


...hat mein Layouter doch recht und BUs müssen überall sein!


In diesem Sinne: Bis nächsten Monat!

Die neue CD Power...



...Jetzt im Handel

G-NOME EASTER EGGS und CHEAT CODES

Direkt von 7th Level erreichten uns folgende Zauberformeln für die deutsche D-Nome Version, die wir hiermit vollständig an Sie weiterreichen:

Um beliebige Mission zu spielen:
In PDA: STRG-F1, und Dschihnohm eingeben

Für Unverwundbarkeit:
In PDA: STRG-F1, und Drachenblut eingeben
Im Spiel STRG-I drücken

Um Zielobjekt zu zerstören:
In PDA: STRG-F1, und Kuck mal wer da bricht eingeben
Im Spiel Zielobjekt auswählen und STRG-F drücken

Teleport zum ausgewählten Zielobjekt:
In PDA: STRG-F1, und A scho da eingeben
Im Spiel Zielobjekt auswählen und STRG-B drücken

Unendlich Munition:
In PDA: STRG-F1, und Juniortuete
Im Spiel STRG-Z drücken

Cockpit An/Aus Option
In PDA: STRG-F1, und Blindflug eingeben
Im Spiel STRG-C zum umschalten

Für eine Ionen-Kanone:
In PDA: STRG-F1, und Hauwechdiekacke eingeben
Im Spiel STRG-X drücken

Radarbereich vergrößern:
In PDA: STRG-F1, und Sowosamma eingeben
Im Spiel STRG-P drücken

Aktuellen Spielbildschirm als Windows-Hintergrundbild
In PDA: STRG-F1, und Schoener wohnen eingeben
Jederzeit: Mit STRG-SHIFT und Maus den gewünschten Ausschnitt markieren

Um die Schlußszene anzusehen:
In PDA: STRG-F1, und Und Tschuess

Um den Howie-Fun-Smacker zu sehen:
In PDA: STRG-F1, und Die Abenteuerwelt der Woerter eingeben

Um Audio-Gags zu hören:
In PDA: STRG-F1, und Die nackte Wahrheit

Um G-Nome Programmierer zu sehen:
In PDA: STRG-F1, und Gott der Gerechte eingeben
In Mission 1-5, umdrehen und hinter die Bergkette marschieren

Für weitere Gnome-Beteiligte:
In PDA: STRG-F1, und Muss das sein eingeben
In Mission 2-6, Zitadelle betreten und mit TAB Bilder weiterschalten

Um Elvis zu hören:
In Mission 4-6, zuerst exakt 3 Runden Maschinengewehr abfeuern. Sheridan's Fahrzeug finden und als Zielobjekt auswählen, dann R drücken

Für einen heftigen Ausbilder:
In PDA: STRG-F1, und Driller eingeben



Trainingsmissionen spielen

Um alle Cheat-Codes zu aktivieren:
In PDA: STRG-F1, und Einmal Schlachtplatte bitte eingeben
Im Spiel, entsprechende Tastenkombination drücken.

Help wanted!!!

Hey! Ja, genau Dich meinen wir! Du zockst mit Vorliebe schwierige Adventures? Du schaffst es, Deine Party ohne Verluste durch ein komplexes Rollenspiel zu geleiten. Du bist der siegreiche Feldherr bei jeder Schlacht? Deine Wirtschaftsspiele enden mit einem Kontostand, von dem selbst Dagobert Duck nur träumen kann? Und Du kennst alle Cheats und Tricks, mit denen man sich actionreiche Games erleichtern kann?

Wenn Du auch nur eine der oben genannten Fragen mit einem klaren "ja" beantworten kannst, dann bist Du hier goldrichtig! Denn Dich suchen wir!! Und zwar sofort!!! Du schickst uns einfach Deine Tips oder Lösungen auf Diskette, und wir drucken Sie im Heft ab. Auch (handgezeichnete) Maps werden gerne angenommen!

Wir belohnen Deine Mühe reichlich – es winken (je nach Umfang und Qualität der Texte und des Beiwerks) nagelneue PC-Spiele (bitte bevorzugtes Genre angeben), PC POWER-Schnupperabos und – bei besonders fleißigen Helfern – Jahresabonnements der PC POWER. Schreib an:

SMP PUBLISHING
POWER-TEAM
Kennwort: Helpline
Postfach 3161
48581 Gronau

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

Das galaktische Spiel & Spaß

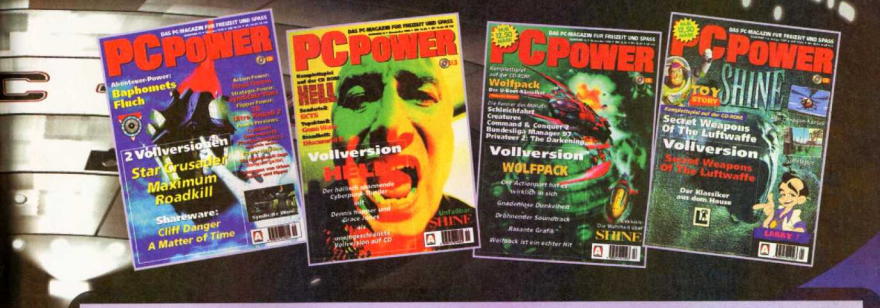
Computer-Logbuch des Captains, Sternzeit 1997: Habe heute auf dem Planeten Erde eine Zeitschrift mit dem Titel PC POWER entdeckt – und darin ein unglaubliches Angebot:
11 Hefte plus CD-ROM mit mindestens einem Computerspiel als Vollversion frei Haus!
Kostenlos dazu:
STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY
von Microprose!!

Ob man uns das Heft wohl auch in unsere Galaxis schickt?



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

Angebot...



PCPower-Abo

Ich wohne zwar nicht im Weltraum, aber ich möchte trotzdem die PC POWER abonnieren.

Hiermit bestelle ich:
Das PC POWER Jahresabonnement.
11 Ausgaben zum Preis von nur DM 120 inkl. des Spiels *Star Trek TNG: A Final Unity*. Das Abonnement verlängert sich stillschweigend um weitere 12 Monate, wenn ich mich nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich melde.
Das Spiel wird nach Ablauf der Einspruchsfrist bei den Geldinstituten automatisch zugeschickt
(ca. nach einem Monat ab Eingang des Betrages auf unserem Konto).

Persönliche Angaben (bitte in Blockschrift)
Das Abonnement soll ab Ausgabe Nummer _ _ _ laufen.

Mein Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Unterschrift: _____

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

❑ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für

Name: _____

Straße/Nr.: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)
❑ Geld liegt bei
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck
❑ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut/Ort: _____

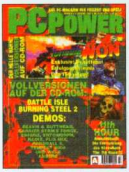
Unterschrift: _____

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

PC POWER Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

WIR SIND NOCH ZU HABEN

PC POWER WANTED



Nummer 2/96
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2



Nummer 4/97
Mit der Vollversion von MadTv



Nummer 3/96
Mit der Vollversion von Shadow of the Comet



Nummer 6/96
Mit **15** Vollversionen



Nummer 10/96
Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill



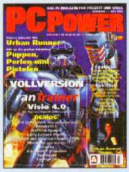
Nummer 1/97
Mit der Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe



Nummer 4/97
Mit der Vollversion von Pinball Dreams



Nummer 4/96
Mit der Vollversion von Pinball Dreams 2



Nummer 7/96
Mit der Vollversion von ranTrainer



Nummer 11/96
Mit der Vollversion von HELL



Nummer 2/97
Mit der Vollversion von Loom





Nummer 5/96
Mit der Vollversion von Der Planer (Extra) und Pinball Dreams 2 - Update



Nummer 8-9/96
Mit der Vollversion von Die Höhlenwelt Saga



Nummer 12/96
Mit der Vollversion von Wolfpack



Nummer 3/97
Mit der Vollversion von Al Unser Jr. Arcade Racing



64 power
Mit Wettbewerb: 5x N64 plus Super Mario™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

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

zum Preis von je 12,50 DM (*) + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Impressum 7/97 **Die Werbetrommel**

Ein Magazin von
Alchemy Publishing Ltd

Verlagsleiter
SMP Publishing
Michel Kieselstein *("Mein Haus, mein Auto...")*
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande
mkieselstein@smppublishing.com

Anzeigenbüro
TETRIX Medien & Verlags GmbH
Pirrina Taufmann *("Ich will Kühe")*
Hessenring 32
37269 Eschwege
Tel.: 0 56 51 / 98 10 4
Fax: 0 56 51 / 96 37 7

Power-Team
SMP Publishing
Postfach 3161
48581 Gronau
Tel.: (0031) 53 43 08 56 4
Fax.: (0031) 53 43 09 15 7

Chefredakteur
Klaus Trafford *("Schönheit, die von innen kommt")*
ktrafford@smppublishing.com

Redakteure
Markus Brodrick *("Jetzt kriegen Sie Ihr Fett weg")*
Frank Fischer *("Wäscht porentief rein")*
Marco Gremmel *("Das sind ja 3 Dinge auf einmal")*
Martin Mirbach *("Probieren Sie die Aromatüten")*
Thomas Richter *("Mein Hüfthalter bringt mich um")*

Layout und Grafik
Lourens Huizinga *("Mein Haar hält und hält und hält...")*
lhuizinga@smppublishing.com

Reproduktion
Boekhoven Bosch
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Vertrieb
IPV GmbH *("...denn es ist Ihr Geld!")*
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Die mit ® © ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind urheberrechtlich geschützt. Nachahmer werden von Markus' Rottweiler zerfleischt.

© Alchemy Publishing Ltd
im Jahre der Werbung 1997

Titelmotiv: © Interactive Magic

In vier Wochen werben wir wieder!

Im nächsten Heft

Das große Virgin-Special

Exklusiv und nur in PC Power: Auf satten 16 Seiten erfahren Sie alles über Virgin und seine Labels. Wir lassen die größten Hits noch einmal Revue passieren, aber wir zeigen auch, was man sich für die nächste Zeit vorgenommen hat. Mit von der Partie werden voraussichtlich brandaktuelle Infos zu Lands of Lore 2, Baphomets Fluch 2, Agent Armstrong und mit viel Glück auch erste Infos zu Command & Conquer 3 sein.



Und dazu gibt es die deutsche Version von Shannara – als Vollversion auf unserer Cover-CD!

Außerdem...

...sagen wir Ihnen, wie wir Dungeon Keeper von Bullfrog finden und blicken auf die neuesten Produkte von Disney Interactive. Und natürlich werden Sie auch diesmal wieder jede Menge anderer Previews und Reviews und vieles, vieles mehr finden. Und wenn das alles geschafft ist, machen wir erst mal Urlaub. Doch bis dahin arbeiten wir für Sie an der...

PC Power 8-9/97 Ab 11. Juli im Handel!

Lieber Händler, bitte reservieren Sie die PC Power 8-9/97.

Mein Name: ----------

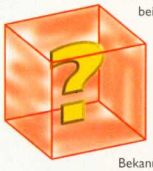
Strasse, Nr.: ----------

PLZ, Ort: ----------

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Raten Sie doch mal!

In dieser Ausgabe der PC Power gibt es für fünf Glückliche je ein PC-Spiel nach Wahl (bitte mehrere Titel angeben!) zu gewinnen. Finden Sie das gesuchte Wort, das sich aus bestimmten Buchstaben der verschiedenen Rätsellösungen ergibt, und schreiben Sie es auf eine Postkarte (pro Haushalt nur eine Einsendung!). Schicken Sie diese ausreichend frankiert bis zum 10. August an SMP Publishing, Kennwort: Seite 130, Postfach 3161, 48581 Gronau. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, bei mehr als fünf richtigen Einsendungen entscheidet das Los.



1. Promi-Suche

Ich bin Anfang 30 und habe mich bereits in jungen Jahren viel mit Zeichnen beschäftigt. Das hatte man auch beim ZDF bemerkt, und so erfand ich die Nasenhörnchen zu Frank Elstners "Nase Vorn". Später machte ich dann eine ganze Reihe Comic-Bücher, bis ich entdeckte, daß es noch etwas gab, an dem ich mein Talent austoben konnte. Und so erfand ich einige bekannte Computerspiel-Figuren und produziere nunmehr mit meinem Team auch eigene Programme. Frauen mit besonders großer Oberweite sind mein Markenzeichen – meinen Namen haben Sie inzwischen sicher schon erraten.



Sie auch?
Dann merken Sie sich den ersten Buchstaben des Nachnamens.

2. Ersatzrätsel

Bei den nachfolgenden Wörtern

Stamm – Hammer – Länge – Kerbel – Stollen – Winde

sollen Sie jeweils einen Buchstaben wegnehmen und durch einen anderen, immer gleichen ersetzen, so daß sich neue, logische Wörter ergeben. Diesen Ersatzbuchstaben sollten Sie notieren...

3. Wie heißt der Film?

Lesen Sie die folgende kurze Inhaltsangabe und versuchen Sie, den Film-Titel zu erraten. Er besteht aus zwei Wörtern, als Lösungsbuchstaben notieren Sie bitte den ersten des zweiten Wortes.

Bisher war es ihr Job, tagtäglich am Computer zu sitzen. Doch mit dem Tag, an dem sie von einem Bekannten eine Diskette bekommt, ändert sich ihr Leben komplett. Nach dem Tod des Bekannten ahnt sie, daß sie einer gefährlichen Sache auf der Spur ist. Daß auch sie nunmehr auf der Abschußliste steht, merkt sie, als es schon fast zu spät ist...

4. Mehrfachbedeutung

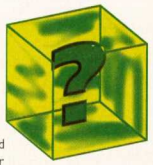
Man kennt mich als Spielkarte, aber auch als eigenständiges Spiel. Wer mich allerdings so bezeichnet, meint es als Kompliment. Und wenn man meine Buchstaben umstellt, dann ergibt sich daraus entweder eine Art Wurm oder eine Stadt in Holland. Wer bin ich?

Das sollten Sie inzwischen wissen – und den ersten und letzten Buchstaben der Lösung notieren.

5. Der fehlende Kopf

Bei den folgenden Wörtern fehlt jeweils der Anfangsbuchstabe. Es handelt sich stets um den gleichen – und genau dieser ist der sechste und letzte Buchstabe des gesuchten Lösungswortes.

.ast
.ose
.and
.ein
.ied



Die Lösungen und die fünf Gewinner verraten wir Ihnen in der ***PC Power 10/97.*** Viel Glück!!

Deutsch will gelernt sein

In dieser PC Power wollten wir Ihnen eigentlich das Programm VoiceType Simply Speaking von IBM vorstellen, ein Programm, bei dem Sie mittels Mikrofon Worte einsprechen, die dann vom Programm als Word-Text geschrieben werden. Gut, wir wußten, daß das Programm erst Ihre Sprechweise lernen muß, aber mit einem solchen Ergebnis OHNE den Lernvorgang hätten wir nie gerechnet. Das Folgende kam dabei heraus...

Originaltext:
Dies ist ein Probetext zum IBM Voice Pad.

Voice Type schreibt:
Dies ist ein Ruprecht zum IBM Wolfsburg.

Originaltext:
Dies ist der zweite Probetext zum IBM Voice Pad. Finden Sie, daß der von mir eingegebene Satz einen Sinn ergibt? Oder muß ich doch erst das Sprachtraining absolvieren? Stellen Sie sich vor, wir würden einen solchen Text in der PC Power bringen.

Voice Type:
Dies ist der zweite aufgedeckt zum IBM Worms ist. Finden Sie, daß der von mir ein gegebene Satz einen Sinn eine liebt? Oder muß ich doch erst das sprach Training absolvieren. Stellen Sie sich vor, wir würden einem solchen Text in der EC Bauer dringen.

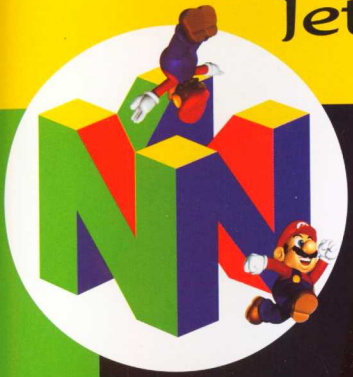
Originaltext:
Nun versuche ich es mal auf bayrisch: Jo mei, do liegst di nieder! Laut Anleitung soll das Voice Pad nach der Sprachregistrierung die eigene Sprache besser analysieren können. Doch es dauert fast eine Stunde, bis das Ganze verarbeitet wird. Ob es was nützt, verrate ich Ihnen später.

Nun vorzugehen ich es war auf College: Lilo May auch so legt die Wiege! Laut Anleitung Sohn das Duisburg war er sprach Registrierung die einzige Sprache besser analysieren Quelle doch es dauert fast eine Stunde, bis das ganze für Arbeit. Ob es uns wird auch Pferde liege spät.

Originaltext:
Zu guter Letzt noch unsere Namen: Martin Mirbach, Marco Gremmel, Markus Brodrick, Klaus Trafford, Frank Fischer, Thomas Richter, Michel Kieselstein, Lourens Huizinga.

Voice Pad:
zu guter letzt noch unsere Namen: Martin Würzbach, Marco Rendel, Markus Rodriguez, klares Chefarzt, Frank Fischer, Thomas Richter, Michelle Giese Stalin, Lorenz Holzinger.

Jetzt im Handel!
64 power





Mit SUPER Wettbewerb

NINTENDOS NEUE SUPERKONSOLE KANN SCHON BALD DIR GEHÖREN!



GEWINNE EIN NINTENDO64, STAR FOX64 UND EINEN KONVERTER!!





NEU!

VICTORY 3DX

FÜR VIELFLIEGER!

Inklusive dem Mega-Hit „MechWarrior® 2 Mercenaries™" jetzt in der Direct3D-Vollversion und einem Bonusspiel!

Wenn Dein neues Space-Game mit der Rasanz eines Rauhhaardackels dahinzuckelt und die Grafik zwar locker, aber auch unheimlich körnig aussieht, dann wird es Zeit, Deine Freunde nachhaltig zu beeindrucken:
Mit der neuen *ELSA VICTORY 3DX!* – Die '97er Grafikkarte ohne Kompromisse!



Gnadenlos unter Windows, DOS und OS/2

- Extrem schnelle Grafikkarte für Windows® 95
- Voller VESA 2.0-BIOS-Support für schnelle DOS-Spiele
- Schnelle ELSA-Treiber für OS/2 Warp™

Alle State-Of-The-Art-3D-Features wie

- Texture-Mapping mit bilinearem Filter
- Alpha-Blending und Transparenz
- Fogging in beliebiger Farbe
- Trilineares MIP-Mapping u.v.m.

ELSA-Technologie vom Feinsten

- Neuer ViRGE/DX-Grafikprozessor
- 2/4 MB optimiertes EDO-DRAM
- ELSA-Board-Design und ELSA-Treiber
- Einzigartig: Die neue *WINman Suite* Software (ELSA-Tools und Utilities)

Ausgezeichnete *ELSA VICTORY 3D*-Technik – deutlich verbessert

- 3D-Leistung bis zu 50% schneller
- 2D-Leistung bis zu 15% höher
- Video-Qualität mit 50% besserer Filterung

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel.	+49-(0)241-606-5113
Vertrieb Info-Fax	+49-(0)241-606-5199
FaxBox (Abruf)	+49-(0)241-606-9830
Mailbox (Modem)	+49-(0)241-606-9800
Mailbox (ISDN)	+49-(0)241-606-9820
CompuServe	GO ELSA
Internet	**http://www.elsa.de**

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten!