DAS PC-MAGAZIN FÜR FREIZEIT UND SPASS

PC POWER

NUMMER 8/9 • August/September 1997 • DM 12,50 • Sfr 12,50 • öS 100 • pts 1250 • L 16.000



CD

WILLKOMMEN IM SPIELESOMMER

ATLANTIS
AGENT ARMSTRONG
X-COM: APOCALYPSE

KOMPLETT IN DEUTSCH
VOLLVERSION
SHANNARA

PC Power präsentiert

VOLLVERSION
KOMPLETT IN DEUTSCH

SHANNARA

DER FANTASY-ADVENTURE-HIT VON LEGEND, ALS UNEINGESCHRÄNKTE VOLLVERSION AUF DER CD-ROM!

EXKLUSIV

Virgin-Sonderteil: Im Zeichen der Jungfrau

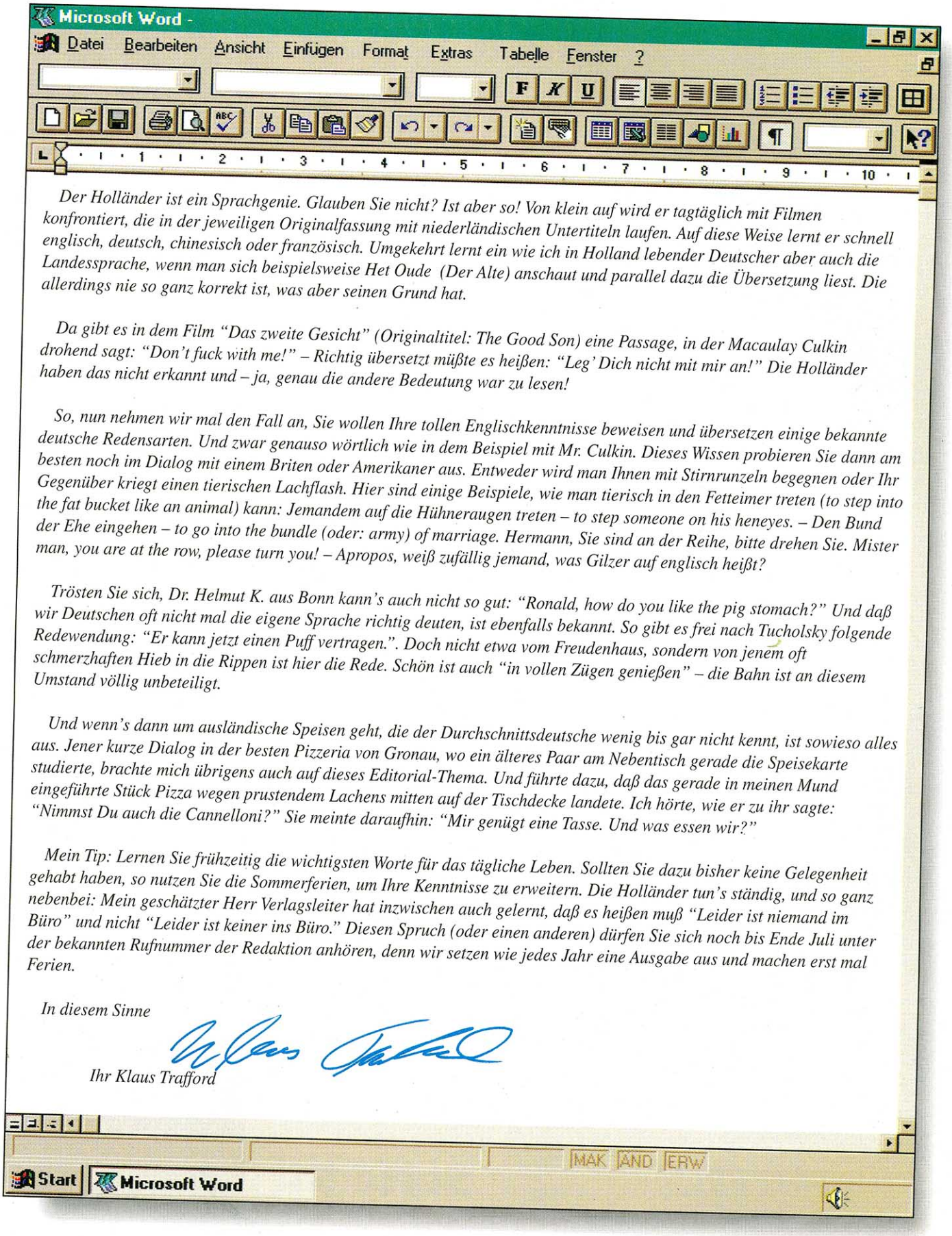
ALCHEMY PUBLISHING

4 398016 012503 09

DIE EROTISCHSTE WIRTSCHAFTS-SIMULATION ALLER ZEITEN:



Man speaks german



Der Holländer ist ein Sprachgenie. Glauben Sie nicht? Ist aber so! Von klein auf wird er tagtäglich mit Filmen konfrontiert, die in der jeweiligen Originalfassung mit niederländischen Untertiteln laufen. Auf diese Weise lernt er schnell englisch, deutsch, chinesisch oder französisch. Umgekehrt lernt ein wie ich in Holland lebender Deutscher aber auch die Landessprache, wenn man sich beispielsweise Het Oude (Der Alte) anschaut und parallel dazu die Übersetzung liest. Die allerdings nie so ganz korrekt ist, was aber seinen Grund hat.

Da gibt es in dem Film "Das zweite Gesicht" (Originaltitel: The Good Son) eine Passage, in der Macaulay Culkin drohend sagt: "Don't fuck with me!" – Richtig übersetzt müßte es heißen: "Leg' Dich nicht mit mir an!" Die Holländer haben das nicht erkannt und – ja, genau die andere Bedeutung war zu lesen!

So, nun nehmen wir mal den Fall an, Sie wollen Ihre tollen Englischkenntnisse beweisen und übersetzen einige bekannte deutsche Redensarten. Und zwar genauso wörtlich wie in dem Beispiel mit Mr. Culkin. Dieses Wissen probieren Sie dann am besten noch im Dialog mit einem Briten oder Amerikaner aus. Entweder wird man Ihnen mit Stirnrunzeln begegnen oder Ihr Gegenüber kriegt einen tierischen Lachflash. Hier sind einige Beispiele, wie man tierisch in den Fetteimer treten (to step into the fat bucket like an animal) kann: Jemandem auf die Hühneraugen treten – to step someone on his heneyes. – Den Bund der Ehe eingehen – to go into the bundle (oder: army) of marriage. Hermann, Sie sind an der Reihe, bitte drehen Sie. Mister man, you are at the row, please turn you! – Apropos, weiß zufällig jemand, was Gilzer auf englisch heißt?

Trösten Sie sich, Dr. Helmut K. aus Bonn kann's auch nicht so gut: "Ronald, how do you like the pig stomach?" Und daß wir Deutschen oft nicht mal die eigene Sprache richtig deuten, ist ebenfalls bekannt. So gibt es frei nach Tucholsky folgende Redewendung: "Er kann jetzt einen Puff vertragen.". Doch nicht etwa vom Freudenhaus, sondern von jenem oft schmerzhaften Hieb in die Rippen ist hier die Rede. Schön ist auch "in vollen Zügen genießen" – die Bahn ist an diesem Umstand völlig unbeteiligt.

Und wenn's dann um ausländische Speisen geht, die der Durchschnittsdeutsche wenig bis gar nicht kennt, ist sowieso alles aus. Jener kurze Dialog in der besten Pizzeria von Gronau, wo ein älteres Paar am Nebentisch gerade die Speisekarte studierte, brachte mich übrigens auch auf dieses Editorial-Thema. Und führte dazu, daß das gerade in meinen Mund eingeführte Stück Pizza wegen prustendem Lachens mitten auf der Tischdecke landete. Ich hörte, wie er zu ihr sagte: "Nimmst Du auch die Cannelloni?" Sie meinte daraufhin: "Mir genügt eine Tasse. Und was essen wir?"

Mein Tip: Lernen Sie frühzeitig die wichtigsten Worte für das tägliche Leben. Sollten Sie dazu bisher keine Gelegenheit gehabt haben, so nutzen Sie die Sommerferien, um Ihre Kenntnisse zu erweitern. Die Holländer tun's ständig, und so ganz nebenbei: Mein geschätzter Herr Verlagsleiter hat inzwischen auch gelernt, daß es heißen muß "Leider ist niemand im Büro" und nicht "Leider ist keiner ins Büro." Diesen Spruch (oder einen anderen) dürfen Sie sich noch bis Ende Juli unter der bekannten Rufnummer der Redaktion anhören, denn wir setzen wie jedes Jahr eine Ausgabe aus und machen erst mal Ferien.

In diesem Sinne

Ihr Klaus Trafford

In diesem Heft

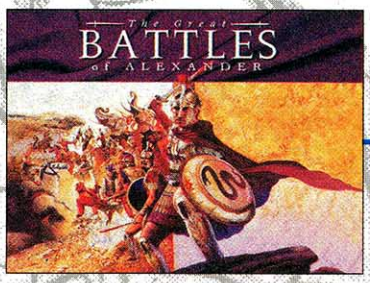
Heldentum

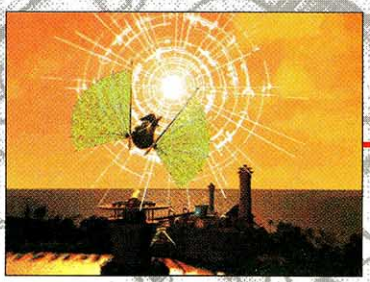


Der neue Liebling aller Disney-Fans heißt Hercules und wird nicht nur die Leinwand, sondern auch PCs im Sturm erobern. Ob dieses Jump'n'Run auch spielerisch alles in den Schatten stellen wird, wissen wir noch nicht, aber wir haben zumindest einen ersten Eindruck bekommen. Mehr dazu ab

Seite 32







Virgin

Was Sie schon immer über Virgin Interactive wissen wollten, erfahren Sie in dem großen, 16seitigen Sonderteil. Die Labels, die großen Erfolge und all das, was in nächster Zeit auf Sie zukommt. Neugierig geworden? Dann blättern Sie schnell auf

Seite 51



CD-INHALT 8

FEATURE 18
Die besten Rollenspiele 18
Im Zeichen der Jungfrau 51

FOCUS ON 26
Neues von Mindscape 26
Hercules 32

PREVIEWS 34
Alle Previews und Reviews auf einen Blick/Wertungssystem 34
Croc 35
Mechwarrior 3 36
The Intruder 37
Warlords 3 38
Meat Puppet 40
Waterworld 41
D.O.G. 42
Leviathan 43
Falcon 4 44
European Airwar 45
Perfect Assassin 46

REVIEWS 48
X-Com Apocalypse 48
Pro Pinball Timeshock 50
wipEout 2097 100
Alexander der Grosse 102
Anstoss 2 104
Atlantis 106
Riot 109
Actua Soccer 110
Exhumed 112
Last Rites 114
Der Industrie Gigant 116
Premier Manager 97 118
Dungeon Keeper 120
Carmageddon 122
PGA Tour Pro 124

EDUTAINMENT 126

MULTIMEDIA 132

ANWENDER 134

HARDWARE 140

RUBRIKEN
Editorial 3
Feedback 6
10 Fragen an... 7
News 10
N64-News 16
Virgin-Wettbewerb 98
Vorschau/Impressum 129
Last Minute 130

Vollversion

SHANNARA



NACH DEN BERÜHMTEN ERZÄHLUNGEN VON TERRY BROOKS!

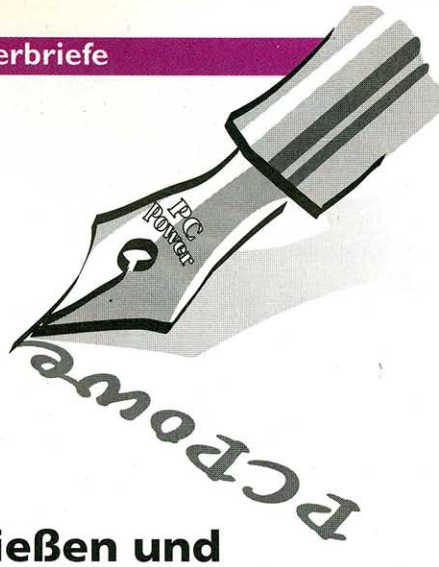


DIESES ADVENTURE FÜHRT SIE IN EINE PHANTASTISCHE WELT!



EINES DER SCHÖNSTEN FANTASY-ABENTEUER ALLER ZEITEN.
KOMPLETT IN DEUTSCH – VON LEGEND.

Power Feedback



Bevor wir den "Laden" für fünf Wochen schließen und in den verdienten Urlaub gehen, haben noch einmal unsere Leser das Wort. Es wäre ganz phantastisch, wenn ich nach der Rückkehr Ende Juli hier einen Berg von Leserbriefen vorfinden würde. Deshalb nicht lange zögern und einfach schreiben: SMP Publishing, Kennwort: Feedback, Postfach 3161, 48581 Gronau. Ihr und Euer Feedbackonkel Klaus.

Fehlanzeige

Hallo Power-Team!
Vor kurzem habe ich wieder in meiner peinlichen, alten Amigasammlung gewühlt und dabei das Spiel Lost Patrol gefunden. Das weckte Erinnerungen in mir, und ich stellte mir die Frage: Gibt es dieses Spiel auch auf dem PC, und wenn ja, wo? Den Hersteller des Spiels kenne ich leider nicht, deshalb hoffe ich, Infos von euch zu bekommen. Ich dachte mir: Wenn Ihr es nicht wißt, wer dann?

Stefan Menhart

Anm. d. Red.: Hm... ein Bekannter von mir hat letztens seine Fotokiste vom Dachboden geholt, darin gewühlt und ein Bild seiner Ex entdeckt. Und er fragte sich, ob die wohl heute noch genauso aussieht. Äh ja, 'tschuldigung! Da wir es auch nicht wußten, haben wir 'rumgefragt – Ergebnis: Siehe Zwischenüberschrift. Vielleicht meldet sich ja ein Amiga-Fan (nein, nicht die Zeitschrift ist gemeint!) und klärt uns auf.

Das erste Mal

Hi Power-Team.
Heute habe ich zum 1. Mal die PC Power gekauft. Ich war sehr begeistert von der Zeitung und von der CD, bis ich die Zeitschrift durchblätterte und einen folgenschweren Rechenfehler sah. Bei dem Spiel Koala Lumpur habt Ihr doch tatsächlich falsch gerechnet, denn 44+8+14+5 = 71 und nicht 81. Unsere Mathelehrerin hätte gesagt: "6...setzen!" Aber mir macht das nichts aus, Hauptsache, Ihr macht so weiter mit einer Zeitschrift, die noch witziger als Otto ist. Seid Ihr eigentlich auch im Internet? PS: Rechnet Ihr eigentlich mit Taschenrechnern?

Marcus Decker

Anm. d. Red.: Hoffentlich stimmt der Name, Du hast nämlich eine richtige Sauklaue (pardon). Wenn Du die Zeitschrift zum ersten Mal gekauft hast, was war dann vorher, hast Du sie geklaut, oder was? Koaloa Lumpur... tja, das Ergebnis stimmte, es fehlte einfach nur eine "1" vor der "5" beim Sound! Den dicksten Hammer hat außer Reza und Rik von Virgin offenbar keiner gesehen: Auf dem Titel der Ausgabe 6 stand "C & C: Alarmstufe Rot – Der Ausnahmezustand. Ist natürlich Humbug, im Heft stand's zum Glück richtig; "Der Gegenangriff" hätte es heißen müssen. Im Internet sind wir derzeit mit unserer Schwesterzeitschrift 64 power (www.64power.com), nach der Sommerpause (irgendwann also) tun wir auch was für unser Mag in dieser Hinsicht. Und rechnen tun wir mit dem Taschenrechner von Windows 95 (deshalb ja!).

Feedback-Splitter

Heute: Die Cover-CD, und was einige Leser damit tun. Auszüge aus Briefen und Telefonaten (Tatsache, kein Beitrag ist erfunden!)
Ich wollte die CD auf meiner Stereoanlage anhören. Da sind aber nur drei Musikstücke drauf, und die dauern nur jeweils 16 Sekunden. Ist das normal?

Wenn ich die CD einlege, verändert die grüne Lampe am Laufwerk ihre Farbe. Ich schließe daraus, daß die CD fehlerhaft ist und bitte um Umtausch.

Die CD paßte nicht ins Laufwerk, ich habe sie daher am Rand etwas abgeschnitten, und nun läuft sie gar nicht mehr.

Virus auf CD

Sehr geehrte Damen und Herren
Zu meiner Enttäuschung mußte ich leider feststellen, daß die CD (...) einen Virus hat. Deshalb bitte ich um Zusendung einer Ersatz-CD.

Name der Red. Bekannt

Anm. d. Red.: Warum ich diesen Brief veröffentliche? Nun, zunächst einmal war er ans Feedback gerichtet. Dann, um ganz deutlich zu sagen, daß bei uns keine Damen sind (jedenfalls gibt es keiner zu!). Und um eindringlich (das hat jetzt nichts mehr mit dem vorhergehenden Satz zu tun, Kollege Richter, grins nicht so!!) darauf hinzuweisen, daß wir derartige Beanstandungen nur dann überprüfen können, wenn man uns die CD zurückschickt. Tatsache ist, daß die Master-CD und die komplette CD-Duplizierungsmaschinerie vorab auf Viren untersucht werden. Es ist daher nahezu ausgeschlossen, daß wir vervirte (schön, nicht wahr?) CDs in den Umlauf bringen. Zumal dies die einzige Reklamation dieser Art war. Was man ansonsten noch alles mit unserer CD anstellen kann, steht bei den Feedback-Spilttern.

Zu kurz, zu lang

Hallo PC Power-Team,
ich bin höchstwahrscheinlich einer euer zuverlässigsten Leser. Ich kenne euch schon seit ca. drei Jahren und finde, daß Euer Magazin immer besser wird. Aber etwas habe ich doch zu meckern:

1. Könntest ihr für eure Schweizer Leser eine Kursumrechnung machen? Dann würde es für uns nur noch 10,65 sFr kosten.
2. 2. Warum macht ihr manchmal über schlechte Games zweiseitige Berichte und über bessere nur eine Seite, z.B. Ausgabe 5/97: Botsoccer, Wertung: 29, 2 Seiten; Battlecruiser 3000 AD, Wertung: 31, 2 Seiten; Space Jam, Wertung: 48, auch 2 Seiten. Dafür habt ihr über Darklight Conflict, Wertung: 83, nur eine Seite geschrieben.
3. Schreibt um Himmels Willen mehr Kurztips in euer geniales Heft.

Reto Lehmann

Anm. d. Red.: Es ist schön, daß man uns in der Schweiz schon ca. 3 Jahre kennt, der Rest der Welt kennt uns erst seit Ende 1994 (dabei heißt es immer, Schweizer wären so langsam). Nun zu dem "Seitenproblem": Die Wertung ist nicht entscheidend für die Länge eines Artikels, sondern was man zu dem jeweiligen Titel sagen kann/muß (sehr abhängig vom jeweiligen Genre) und der Zeitpunkt, wann wir das Game bekommen. Wenn wir sehr kurz vor Redaktionsschluß stehen, ist das Heft nämlich fast verplant – und da ist dann eine Seite leichter "freizumachen" als zwei. Grundsätzlich versuchen wir, zu allen Games zwei Seiten Review zu schreiben, nur klappt das eben nicht immer.



Ist Klaus ein Chauvi?

Hey Power-Team,
ich lese Eure Zeitschrift sehr aufmerksam, deshalb ist mir nicht entgangen, daß Euer Chefredakteur ja wohl ein kleiner Chauvi ist. Seine Kommentare gegen Maren Gilzer finde ich vor allem ziemlich gemein. Ich finde, die Frau sieht sehr gut aus und ist sicher intelligenter, als Klaus Trafford behauptet. Ansonsten: Macht weiter so!

Philipp Kaufmann

Anm. d. Red.: Ich bin absolut kein Chauvi, wie intelligent Maren wirklich ist, hat sie letztens erst bewiesen. Als Kandidatin im Finale bei "Hast Du Worte" auf SAT.1 sollte sie auf den Begriff "Elbe" kommen. Ihre Mitspielerin sagte "Fluß – Hamburg", woraufhin Maren meinte: "Alster... Himmel, was fließt da noch? Donau..."

10 Fragen an...

Lourens Huizinga, 35 Jahre, Grafiker und Layouter PC Power

Welche Games spielst Du am liebsten?

Mario64. Ansonsten spiele ich mit Adobe Photoshop, QuarkXpress...

Welche Games kommen Dir privat nicht ins Laufwerk?

PC-Spiele – ich habe einen Mac!

Welcher Film ist für Dich der beste aller Zeiten?

Da gibt es zwei: Jurassic Park und The Rock.

Und welches war für Dich der größte Flop?

Den habe ich nicht gesehen, deshalb weiß ich keinen.

Welche Art Musik hörst Du gerne?

Blues, Pink Floyd, und U2, allerdings nur vor 1988.

Bei welcher Musik schalten Deine Ohren auf Durchzug?

Bei deutschen Schlagern

Was ist für Dich die größte Erfindung der Menschheit?

Klamotten für Frauen, bei denen der Bauchnabel unbedeckt bleibt

Was wäre der Menschheit besser erspart geblieben?

Verkehrsampeln

Was – ganz allgemein – magst Du?

Unbekümmertes Leben trotz Frau, drei Kindern und dem neuen Hund (Labrador-Welpe), Motorrad fahren, wenn Klaus "Heimarbeit" macht und ich endlich mal meine Ruhe habe, den Donnerstag – da gibt es bei uns immer Kuchen...

Was – ganz allgemein – magst Du nicht?

Warten auf "grün" an der Ampel, wenn mir Klaus oder Thomas sagen, wie sie die Seite gerne gelayoutet hätten – ich meckere ja auch nicht über ihre Texte, wenn Klaus vergißt, daß er mit Kuchen holen dran ist.

SHANNARA







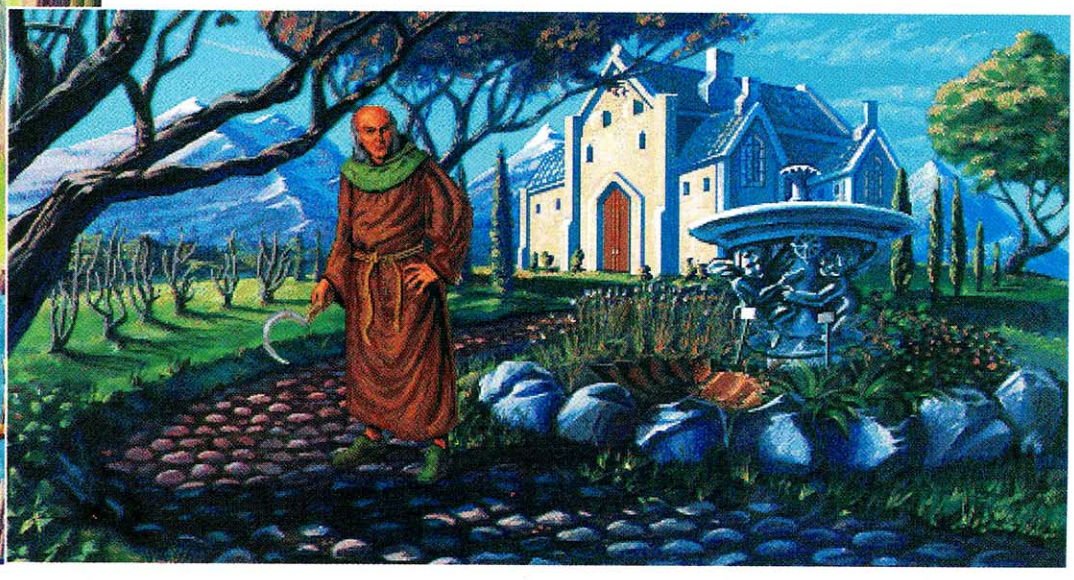
In diesem Monat entführen wir Sie in die mystische Welt des bekannten Fantasy-Autors Terry Brooks. Denn der Mann, dessen Bücher sich weltweit mehr als 12 Millionen mal verkauften, lieferte auch die Romanvorlage zu Shannara, das sich als Vollversion auf unserer CD befindet. Begleiten Sie Jak Ohmsford auf seiner Suche nach dem magischen Schwert von Shannara durch eine Welt voller Monster, Elfen und Zwerge. Und seien Sie auf der Hut: Die Mächte des Bösen werden alles daran setzen, Ihr Vorhaben scheitern zu lassen und wichtige Orte Ihrer Welt zu erobern und zu zerstören.

- Bei Shannara handelt es sich um ein erstklassiges Grafik-Adventure, das in viele kleine Einzelspiele unterteilt ist. Auf Ihrer Odyssee gelangen Sie nämlich immer wieder an Schauplätze, an denen Sie komplexe Aufgaben bewältigen müssen. Erst wenn ihnen dies gelungen ist, dürfen Sie Ihre Reise fortsetzen. Durch die Integration einiger Elemente des klassischen Rollenspiels und einer komplexen Befehlsgestaltung werden Sie bereits vom ersten Augenblick an unwiderruflich an den Bildschirm gefesselt. Für einen wahren

Tastaturbelegung

F1	Hilfe
F5	Speichern
F6	Laden
S	Schließen
G	Geben
A	Ansehen
Ö	Öffnen
L	Legen
N	Nehmen
P	Speichern
L	Laden
O	Storno
H	Hilfe

Die Tastenkürzel finden Sie ebenfalls in der Online-Hilfe, die Sie sich vor Spielbeginn unbedingt ansehen sollten. Besonders die Tips zum Spiel sind nicht zu verachten...

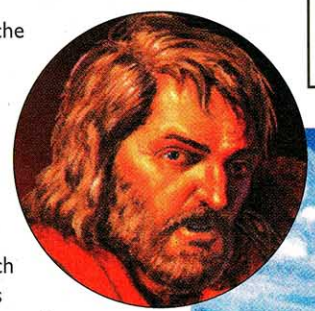






Augenschmaus sorgen so namhafte Künstler wie Boris Vallejo. Und für die deutsche Version auf unserer CD wurden sage und schreibe 20 der allerbesten Sprecher engagiert, darunter Gerd Günter Hoffmann, die deutsche Stimme von Sean Connery, und Rolf Schult, der sein Sprachorgan für Robert Redford zur Verfügung stellt.

Sie sehen also, daß wir Ihnen auch in diesem Monat wieder ein Top-Spiel präsentieren. Damit Sie dieses Vergnügen auch von Anfang an genießen können, hier noch ein paar Tips: Sehen Sie sich auf jeden Fall die Vorgeschichte des Spiels an und verfolgen Sie auch Jaks Traumsequenzen mit größter Aufmerksamkeit. Hier erfahren Sie wesentliche Hinweise zum weiteren Handlungsverlauf. Die Steuerung geschieht komplett per Maus und ergibt sich nach ein paar Minuten ganz von selbst. Sie können jedoch auch die Tastatur benutzen, die Tastenbelegungen finden Sie im Kasten gegenüber. Eine ausführliche deutsche Spielanleitung finden Sie in der Datei MANUAL.TXT auf der CD, weitere Informationen stehen in README.TXT. Auch während des Spiels können Sie jederzeit auf eine umfassende Online-Hilfe zugreifen.



Zu guter Letzt: Vergessen Sie auf keinen Fall, regelmäßig zu speichern, manche Monster können im wahrsten Sinne des Wortes tödlich sein. Und jetzt viel Spaß bei Ihrer Reise durch die fantastische Welt von Shannara!



Installationshinweise

Shannara benötigt DOS ab Version 5.0 oder Windows 95. Falls Sie noch eine ältere Windows-Version benutzen, installieren Sie das Spiel bitte unter DOS. Bei der Installation gehen Sie bitte wie folgt vor:

Windows 95

Starten Sie Windows 95 und legen Sie die PC Power-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Das Installationsmenü wird nun automatische geladen, befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Sollte Ihr System die Autorun-Funktion von Windows 95 nicht unterstützen, klicken Sie im Startmenü auf "Ausführen" und anschließend auf den Befehl SETUP.EXE im Verzeichnis SETUP auf der CD. Bevor Sie Shannara zum ersten Mal spielen, müssen Sie noch unter dem Menüpunkt "Konfiguration"" im ersten Spielbildschirm Ihre Systemeinstellungen festlegen.

DOS

Legen Sie die PC Power-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben und geben Sie anschließend INSTALL ein. Befolgen Sie nun die Anweisungen auf Ihrem Bildschirm. Sollte es Probleme mit Ihrer Soundkarte geben, führen Sie nach der Installation des Spiels den Befehl SETSOUND aus dem Spielverzeichnis (falls Sie die Voreinstellungen nicht verändert haben, ist dies C:\SHANNARA) erneut aus, und stellen Sie die Parameter Ihrer Soundkarte manuell ein. Zum Starten des Spiels geben Sie im Spielverzeichnis den Befehl SHANNARA ein.

Problembehebung

Shannara stellt nur vergleichsweise geringe Anforderungen an Ihre Hardware. Sollte es zu Speicherproblemen kommen, obwohl Sie mehr als 4 MB RAM verwenden, liegt dies meist an zu wenig freiem Hauptspeicher. Optimieren Sie in diesem Fall Ihren Speicher mit einem Speichermanager wie "memmaker" (ab DOS 6.0) oder konfigurieren Sie Ihre Systemdateien entsprechend Ihren Bedürfnissen. In beiden Fällen ziehen Sie bitte Ihr DOS-Benutzerhandbuch zu Rate.

Stellen Sie außerdem sicher, daß eventuell vorhandene Programme zur Festplattenkomprimierung abgeschaltet sind. Unter Windows 95 sollten Sie während des Spiels keine Electronic Mail oder Netzwerknachrichten empfangen, da dies zu Konflikten mit Shannara führen könnte. Bei Grafikproblemen empfiehlt sich die Installation eines universellen VESA-Treibers, der sich ebenfalls auf der CD befindet. Wechseln Sie einfach vor der Installation des Spiels in das Verzeichnis UNIVBE51 und geben Sie dort INSTALL ein. Beachten Sie bitte, daß es sich bei diesem Treiber um Shareware handelt und befolgen Sie die Hinweise des Herstellers.



news news news news news news news news news

Max macht mobil

Es gibt Max Schmeling, Max Headroom und Strammer Max. Doch jetzt kommt einer, den kennen Sie noch nicht, jedenfalls nicht, wenn der PC Ihr erster Rechner ist. Wollen Sie ihn kennenlernen? Ja? Okay, hier kommt Max Montezuma, erdacht von Utopia Technologies aus Amiland, die mit diesem Projekt erstmals ihre Zusammenarbeit mit Software 2000 demonstrieren. Zu seligen C64- und Atari-Zeiten gab's mal ein überaus erfolgreiches Plattformspiel mit dem Titel *Montezuma's Revenge*. Rein zufällig ist Utopia-Mitbegründer Robert Jaeger vor mehr als zehn Jahren Designer eben dieses Games gewesen.



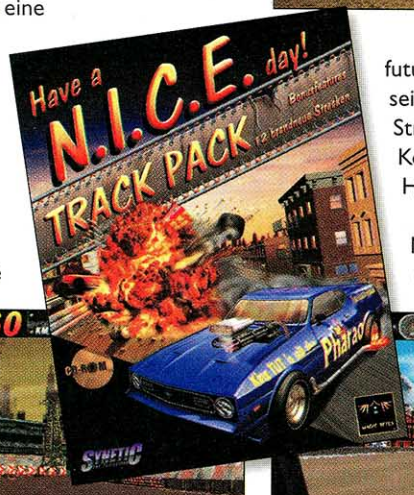
In dem neuen Projekt, **Montezuma – Der Fluch der Azteken**, stürzt sich der Titelheld in die Tiefen einer riesigen Azteken-Pyramide, schwingt an Seilen über bodenlose Abgründe, wird scheinbar schwerelos durch die Luft gewirbelt und taucht durch geheimnisvolle Unterwasserwelten. Das hört sich nach Jump'n'Run an, Software 2000 spricht aber von einem 3-D-Action-Spiel. Nein, nicht so eines, ich bitte Sie! Hier geht's nicht darum, anderen Leuten den Max... pardon... den Kopf abzuschießen, sondern mit viel Geschick und Köpfchen die vielen Rätsel und bösen Fallen zu meistern. Demnächst gibt's mehr dazu...





Noch ein schöner Tag

Wer bei Have a N.I.C.E. Day einfach nicht genug Pistenqualm geschnuppert hat, kann jetzt tief durchatmen: Magic Bytes bringt diese Tage mit dem **Track Pack** eine Erweiterungs-CD mit zwölf neuen Strecken inkl. Höhenunterschiede auf den Markt. Die Themen werden Griechenland, Schottland, Schweiz, Moskau, Malta und die futuristische Strecke Bladerunner sein, außerdem gibt es neue Streckenfeatures, wie z.B. Kopfsteinpflaster, Steilkurven, Höhenunterschiede, usw.



Alle Strecken können auch im Nachtmodus befahren und eine eigene Liga zusammengestellt werden, wobei man aus den zwölf Original-Strecken und den neuen wählen oder per Zufallsauswahl ins Rennen gehen kann. Für 39,95 Mark sicher eine lohnenswerte Anschaffung – und für jene, die Have a N.I.C.E. Day noch nicht besitzen, ein Grund, es zu kaufen, denn ohne das Urprogramm läuft diese Erweiterungs-CD nicht.













Ubi geht ins Rennen

Ich weiß, was Sie jetzt vielleicht denken werden. Und mir sind die gleichen Gedanken durch den Kopf gegangen. Schon wieder ein Formel 1-Spiel? Kann man den wirklich auf diesem Gebiet noch etwas bahnbrechend Neues auf den Markt bringen? Die Antwort: Man kann! Denn Ubi-Soft setzt mit der "F1 Racing Simulation" voll und ganz auf 3Dfx-Karten wie die Diamond Monster. Dadurch ist eine unglaublich schnelle 3-D-Grafik möglich.

Die ganze 1996er Saison wird implementiert sein: 22 Rennwagen, 16 Strecken und alle Piloten der offiziellen Teams. Durch die Zusammenarbeit mit Renault wurden Live-Videos, echte Geräuschkulissen und authentische Radionachrichten während des Rennens ermöglicht und sorgen für bislang selten erreichte Realitätsnähe. Eine Fülle an Optionen läßt Ihnen freie Wahl über Wetter, Reifenwechsel, Strafpunkte oder TV-Wiederholungen. Auf sieben Strecken dürfen Sie sich voll austoben. Im Netzwerk sogar mit bis zu acht Spielern!

Dadurch wird dieses Spiel zu einer sehr vielversprechenden Neuerscheinungen. Allerdings wird der Hardware einiges abverlangt: Ein MMX-Prozessor, 65.000 Farben in SVGA und eine 3-D-Karte sind empfohlen, um in den vollen Spielgenuß zu kommen. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt...

GREEN PEPPER
BEST ENTERTAINMENT

Grüner Pfeffer

Aus Braunschweig kommt die Firma Novatis, und sie beschäftigt sich mit – da dürfen Sie ruhig staunen – Computerspielen. Unter dem Markennamen Green Pepper – Best Entertainment, gibt Novatis eine neue Serie für Entertainment-Software heraus, die sich vor allem durch ihren Preis auszeichnet. Die Spiele, bekannte und weniger bekannte Titel, werden zum Budget-Preis zwischen 9,95 Mark und 19,95 Mark auf den Markt gebracht, 15 Spiele gibt es bereits im Angebot. Wem z.B. **Jack Nicklaus, Jagd auf Roter Oktober** oder **Living Ball** in seiner Sammlung fehlen, der sollte auf jeden Fall zugreifen. Suchen brauchen Sie danach nicht lange, die Karton-Farbe wird Ihnen sicher auffallen...

Fliegende grüne Minnas

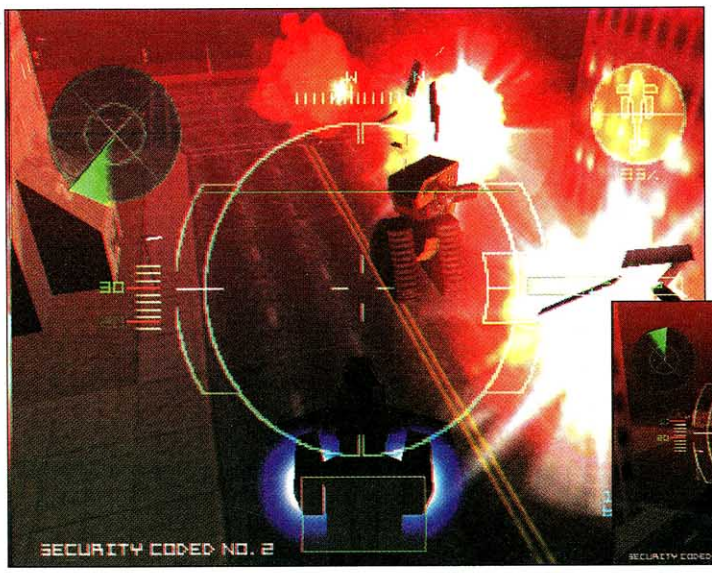
Wenn uns eine Pressemitteilung zugeht, ist diese meist mit Erstellungsort und Datum versehen. Im Falle des Schreibens von Psygnosis zum neuen Spiel **G-Police** (erhältlich ab Oktober) liest sich das dann wie folgt: "Frankfurt/Main, den 1.6.97. – Vor einigen Jahrzehnten versiegten die natürlichen Ressourcen der Erde allmählich." Ich weiß ja nicht, mir wurde das deutsche "Wirtschaftswunder" in der Schule anders beigebracht.



Jedenfalls geht es um Jeff Slater (nicht Christian!), der in die G-Police eintritt, eine Polizeieinheit, die in den Kolonien der benachbarten Planeten für Ordnung und Sicherheit sorgt.

Das tut er denn auch, und zwar von einem G-Copter aus und in 35 Missionen, die in Echtzeit-3-D-Grafik durch die Skylines kolonialer Städte (Frankfurt/Main?) samt Straßennetz, Stadtverkehr, Brücken und Hochhäuser führen. Ihre Aufgaben werden neben Frontalattacken (pfui!) feindlicher Invasoren Feuerlöschen, das Ausschalten außer Kontrolle geratener



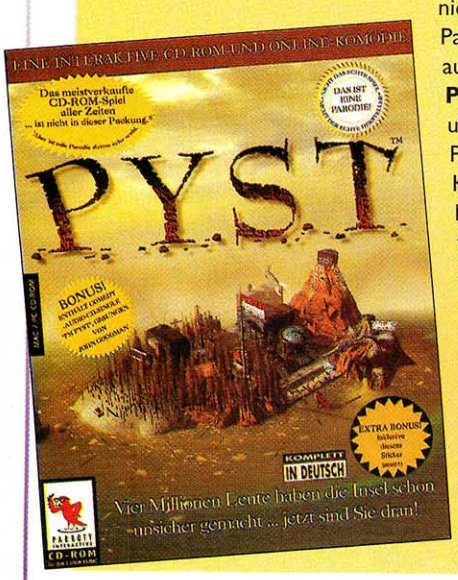




Robotor (Martin Mirbach?) und vieles mehr sein. Und wie wird das Spiel? "Atemberaubende Spezialeffekte, überraschende Handlungselemente und actionreiches Gameplay machen G-Police zu einem der Hits des Jahres", behauptet Psygnosis. Na, da haben wir aber noch ein Wörtchen mitzureden, spätestens beim Review...

"Billige" Parodie

"Das meistverkaufte CD-ROM-Spiel aller Zeiten ...ist nicht in dieser Packung", heißt es auf der Box zu **Pyst**, einer urkomischen Parodie auf den Klassiker *Myst*. Dieses Werk verschleudert Sierra nunmehr zum "TopWare"-Preis von 49,95 Mark. Auf der CD befindet sich außer dem Spiel auch der John Goodman-Song "I'm Pyst".



Der 2. Streich

Mit Tailchaser hat erst vor kurzem die Recklingshäuser Firma Defcom den Einstieg in den hartumkämpften Softwaremarkt gewagt. Man bleibt auch mit dem zweiten Werk dem Genre treu und bringt im dritten Quartal mit **Evoker** ein weiteres Jump'n'Run heraus. Sechs, laut Hersteller überdurchschnittlich große Level, sollen Sie erwarten, und grafische Feinheiten soll es ebenfalls zu bestaunen geben. Ob auch wir das so sehen und das Spiel das Zeug hat, ein Hit zu werden, können wir allerdings erst sagen, wenn uns mehr als eine Diskette mit Bildern vorliegt. Also, abwarten und Pandemonium spielen.







Ins BTX via Internet

Vom BTX – oder T-online, wie es neudeutsch heißt – aus ins Internet zu kommen, ist mittlerweile kein Problem mehr. Umgekehrt sah es da schon anders aus. Doch nun hat eines der besten und bekanntesten Dialogsysteme seine Pforten auch für Internet-Nutzer geöffnet, wenngleich auch in begrenztem Rahmen.

Seit über vier Jahren ist das Dialogsystem Atlantis (BTX-Seite *55655#) ein Treffpunkt in T-Online für unterhaltungs- und schreibfreudige Menschen. Der Slogan von Atlantis, "Abtauchen in eine andere Welt", bedeutet: Lockere Dialoge führen, unbeschwert Leute kennenlernen und Freunde finden. Das umfangreiche Chat-Angebot von Atlantis wird durch tägliche Quizspiele, Clubseiten und Foren abgerundet.

Ursprünglich wurde Atlantis mit dem vollen Programm nur auf CEPT- und KIT-Seiten in T-Online und als einfache Seite für externe Gruppendialoge – ohne direkten Zugang zum Chatsystem – im Internet angeboten. Um das Programm der virtuellen Unterwasserwelt interessanter und benutzerfreundlicher zu gestalten, wurden die altbewährten Dialogseiten vor kurzem um eine weitere Atlantis-Oberfläche im Internet ergänzt. Der neue Internet-Zugang *http://www.combtx.com* gewährleistet mit Hilfe eines kostenlos downloadbaren Plug-In einen weltweiten, schnellen Zugriff auf das Atlantis-System – per 32-Bit für Windows 95 und 16-Bit für Windows 3.x User. Damit ist Atlantis das einzige Dialogsystem, welches gleichzeitig vom Internet und von T-Online aus erreichbar ist.



Der Online-Chat zwischen Internet und BTX hat allerdings seine Grenzen: Während Einzeldialoge problemlos möglich sind, kann vom Internet aus nicht an Gruppendialogen (und somit auch nicht an den meisten Gewinnspielen!) teilgenommen oder in öffentliche Foren geschrieben werden; eine Forderung der Telekom, gegen die auch das Com-BTX-Rechenzentrum in Flensburg machtlos ist. Vielleicht sollten die "Herren mit den Mützen" mal in die reinen Internet-Chat-Rooms schauen, dort sind Gruppendialoge nämlich die Regel. Denn der (sowohl für BTX- als auch für Internet-User kostenlose) Besuch im Atlantis lohnt sich wirklich!



http://www.64power.com

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.

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

Mach's gut, Jack!

Jack Orlando ist ein Pechvogel. Früher war er einmal der Held der Stadt, heutzutage träumt er von vergangenen Zeiten und schläft seinen Rausch in Hinterhöfen aus. Eines Morgens aber findet er neben sich eine Leiche vor, und natürlich haftet nun ein schlimmer Verdacht an ihm. Er hat nur 48 Stunden Zeit, um das Rätsel zu lösen und den wahren Täter zu finden...

Diese Hintergrundstory ist das Gerüst der neuesten Eigenproduktion von TopWare, **Jack Orlando.** Die Geschichte spielt in den USA der Dreißiger Jahre und bietet somit einen perfekten Rahmen für skrupellose Gangster, zwielichtige Gestalten und brisante Situationen. Besonderer Wert wurde bei der fast 24monatigen Entwicklungsarbeit auf die Grafiken gelegt. Daß Profis am Werk waren, sieht man auch! Und man hört es: Kein geringerer als Harold Faltermeyer ("Axel F." aus Beverly Hills Cop wird wohl jedem ein Begriff sein) schrieb den Soundtrack. Mehr in Richtung Interaktiver Spielfilm (in diesem Fall Comic) denn zum Adventure gehend, dürfte Jack Orlando in Kürze die CD-Regale der Händler füllen. Daß die Idee bereits etwas abgegriffen ist, sollte nicht weiter stören.









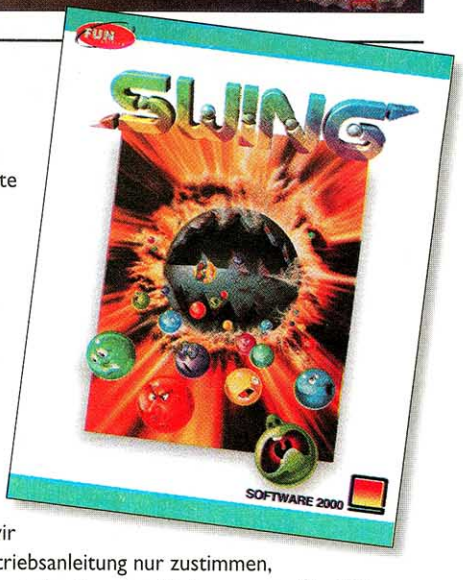


Hirn einschalten!

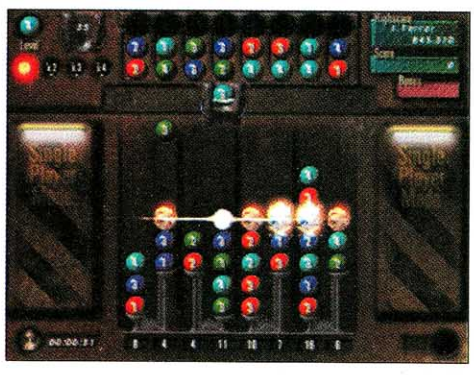
Über mangelnde Neuerscheinungen auf dem PC-Spiele-Markt können wir uns kaum beklagen, wöchentlich landen neue, festplattenfüllende Games auf unseren Schreibtischen. An kleinen, mittagspausenfressenden Games, die nach Grips, Kombinationsgabe und schnellen Fingern an der Tastatur rufen, herrscht jedoch ein echter Mangel. So oder so ähnlich müssen auch die Damen und Herren des Entwicklerteams bei Software 2000 gedacht haben. Die deutsche Softwareschmiede präsentiert den Zockern am Bildschirm leise grinsend die Neuentwicklung Swing. Und die Nachfrage ist, den vielen Anrufern aufgrund (hehe) der Veröffentlichung der Demo auf unserer Cover-CD nach zu urteilen, enorm.

Klein, aber fein, auf dem Laufwerk eines jeden Notebooks und erst recht in den weitverzweigten Netzwerken der Bürorechner immer ein stilles Eckchen findend, wartet dieses Game auf Sturzregen, einsame Abende und verkorkste Urlaubstage. Wer mit Tetris immer noch auf gutem Fuß steht, von Blockout die Nase noch nicht voll hat und überdies gern sein Glück herausfordert, wird mit Swing interessante Stunden verbringen. Die Spielidee dieses Games ist ebenso simpel wie pfiffig. Es geht darum, einem Fenster bunte, numerierte Kugeln zu entnehmen und sie in einem weiteren Fenster zu stapeln. Gelingt es dem Spieler, drei gleiche Kugeln übereinander zu setzen, atomisieren sich diese in einem netten, kleinen Wölkchen und es gibt ein paar nette kleine Punkte für das Konto. Um den Taktikern unter den Spielern etwas mehr Hirnschmalz abzuverlangen, gibt es einige kleine Besonderheiten.

Die Kugelstapel liegen auf Wippen, die von Zeit zu Zeit eine ganz neue Ordnung in das Projekt bringt, Sonderkugeln lösen unerwartete Effekte aus. Um in diesem Game erfolgreich zu sein, müssen Sie auch unter Zeitdruck die richtige Entscheidung treffen und Ihre Kombinationsgabe hart trainieren. Aber freuen Sie sich nicht zu früh. Das Swing-Handbuch spricht ganz unverblümt von Murphys Gesetzen für Swing. Nach ersten Probespielen konnten wir den hämischen Worten der Betriebsanleitung nur zustimmen, es kommt immer die Sonderkugel, die die meiste Verheerung auslöst, Wippen sind erfunden worden, um Computerspieler in die zentimeterlangen Klauen des Wahnsinns zu treiben, und an einen Dreierstapel ist nicht zu denken, da die passende Kugel erst kommt, wenn Sie sich alle Erfolgschancen restlos versaut haben.



Das Allerbeste an diesem Game ist jedoch der Multiplayermodus. Ob zu zweit an einem Bildschirm oder mit mehreren Spielern im Netzwerk, erst jetzt kommt richtig Freude auf. Vergessen Sie alle trickreichen Kombinationen, auch die Tüftelei an der richtigen Reihenfolge der Kugeln ist nicht mehr ganz so wichtig. Ist erst einmal die halbe Bürobesetzung im Spiel, können Sie Ihrem gehässigen Charakter freien Lauf lassen und die lieben Damen und Herren Gegner mit unerwünschten "Extras" und absolut überflüssigen Kugelspenden bombardieren. Aber Achtung – die Mitspieler werden auch bei Ihnen keine Gnade walten lassen. Falls Sie nach dieser Vorschau Lust bekommen haben sollten, diesen "Virus" auf dem Rechner in der Firma oder womöglich sogar zu Hause zu installieren, sollten Sie ab August die Augen offenhalten. Für schlappe 40 Mark wird Swing die Ladenregale des Softwarehandels bevölkern.





NUR ECHT IN DIESER VERPACKUNG!



HOTLINE 040/39 1113 · INTERNET www.vie.co.uk

Der Gegenangriff rollt: acht neue Alliierten-Einzelmissionen, acht neue Sowjet-Einzelmissionen, neue Spezialeinheiten, versteckte Geheimlevels und zahlreiche Multiplayer-Karten. Alles komplett in deutsch und original von Westwood. Und obendrauf gibt's dann noch ein Mousepad. Natürlich auch original von Westwood.

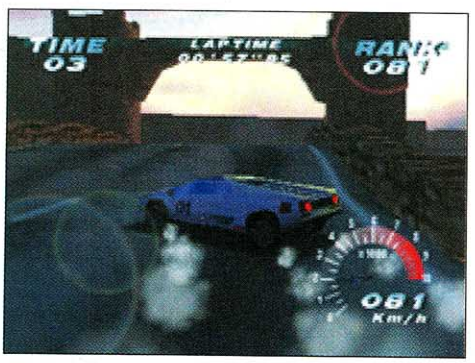
WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG! +++ WARNUNG

Alle anderen im Verkehr befindlichen Add-on CDs sind nichtoffizielle, nicht genehmigte Falschpressungen ohne Einzelmissionen. Drum merke: Nur wo Westwood drin ist, ist auch Westwood drin!

Command & Conquer™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Ⓟ 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.

N64-News

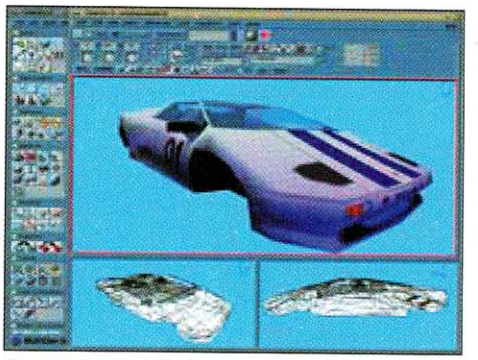
Hallöchen, liebe Kinder, hier sind Mario und ich. –PAFF! – Herrje, da wollte doch tatsächlich wieder der kleine Klempner an meinen Rechner. Die Zeit ist gekommen, wo keine Gnade gegenüber den kleinen Kreaturen aus dem Hause Nintendo gewährt wird. Wir von der PC Power sind nämlich stinksauer, weil Nintendo absolut nicht nett zu seinen Kunden ist, jawoll! Man muß sich das einmal vorstellen, es ist jetzt schon fast vier Monate her, seit es das N64 auch in Deutschland gibt. Und wieviel Spiele liegen zur Zeit in den Regalen? Ganze sechs Stück! Es ist zum Heulen! In Amerika und Japan gibt es mittlerweile unzählige Neuerscheinungen und uns vertröstet man höchstens mit appetitmachenden News-Meldungen und Screenshots. Lediglich die Besitzer der NTSC-Konsole oder eines entsprechenden Adapters können froh sein. Jetzt bleibt nur noch der Glaube an Weihnachten, denn dann soll es auch hier endlich richtig zur Sache gehen...



Man beachte die Rauchwolken nach einer Vollbremsung. Da kann sich EAs Need for Speed sogar noch eine Scheibe abschneiden



Ein Lambo in der Nahaufnahme. Unglaublich wirken die feinen Details



So entstanden die Karossen im 3-D-Bearbeitungsprogramm von Titus

Heißes Rennen

Titus arbeitet zur Zeit fleißig an einem neuen Rennspiel für das N64. ***Lamborghini 64*** soll es heißen, und jetzt raten Sie mal, welche Wagen Sie fahren dürfen? Die ersten Screenshots, die uns jetzt erreichten, sind nicht etwa aus dem Intro gegriffen, nein, das Game sieht wirklich so aus! Gehen Sie doch mal näher ans Heft ran und schnuppern Sie an den Bildern. Na, können Sie die Auspuffrohre riechen? Okay, ein bißchen übertrieben, aber das Game sieht so verdammt realistisch aus, daß man als Spieletester wirklich abheben könnte.

Lamborghini 64 bietet extrem komplexe Strecken, auf denen man nicht unbedingt auf nur einem Weg zum Ziel kommt. Strategische Routenplanung ist also angesagt, und nicht das stumpfe Fahren auf nur einer Straße. Glauben Sie aber nicht, daß noch vor Weihnachten was daraus wird. Japaner und Amerikaner kommen schon im September auf ihre Kosten. (Hey Chef-Red., bekomme ich zum Geburtstag einen Punching-Ball mit einem großen aufgedruckten 'N'? Der Red....)

Anm. des Chefschlägers: Nein, erst mal wirst Du als Punching-Ball benutzt, dann reden wir weiter.

http://www.64power.com

Rock'n'Roll

Bei den N64-Insidern schon längst kein Geheimnis mehr: Star Fox 64 wird mit einem ***Rumble-Pak***, oder auch Jolt Pak genannt, ausgeliefert. Jenes Rumble-Pak ist nichts anderes als ein kleiner Vibrator, der in den Controller gesteckt wird.

Anm. des Chefvibristen: ...und stammt garantiert nicht aus dem Katalog eines Flensburger Versandhauses, meine Damen!

Das funktioniert dann folgendermaßen: Innerhalb des kleinen Plastik-Gehäuses befindet sich ein kleiner Motor, der bei Bedarf in Vibrationen gerät und somit auch den Controller zum Wackeln bringt. Wann immer in Star Fox 64 das eigene Raumschiff getroffen wird oder man selbst eine Rakete abfeuert, bekommt man dies mehr oder weniger deutlich zu spüren. Einziger Nachteil: In den Slot des Controllers passen natürlich jetzt keine Memory-Paks mehr. Spiele, die einen Rumble-Pak unterstützen, müssen also wohl oder übel auf den kleinen Speicher der Cartridge ausweichen.





Wo rohe Kräfte eines Rumble-Paks sinnlos walten, müssen Memory-Paks weichen. Nun ja, der Klügere gibt eben nach

64DD erst 1998

Schon wieder hat Nintendo das Erscheinungsdatum des Zusatzgerätes für das N64 weit nach hinten geschoben. Das 64DD sollte zunächst Ende dieses Jahres erscheinen, nun hofft man aber auf eine Veröffentlichung im März 1998. Zumindest gilt dieser Termin für Japan und Amerika. Wen interessieren schon die gierigen Augen der europäischen Spieler? Auch Zelda 64 wird nicht mehr zusammen mit dem 64 DD ausgeliefert, sondern gleich vier andere Titel: Earthbound 64 (Mother 3), Monster 64, Sim City und Mario Paint 64. Man lese und staune!

Erstes 3-D-Prügelspiel

Erst kürzlich wurde das erste dreidimensionale Prügelspiel für das N64 veröffentlicht. ***War Gods*** lautet der vielversprechende Titel aus dem Hause Midway. Ersten Aussagen amerikanischer und japanischer Spieler zufolge, soll das Ganze eine ziemlich enttäuschende Sache sein, obwohl die Grafik auf den ersten Blick zu mehr einlädt – und das N64 ja schließlich auf 3-D ausgelegt ist. Aber was soll's, auf jedem System muß es schwarze Schafe geben, sonst wäre die Reizüberflutung kaum noch aufzuhalten.



Zumindest sieht die Grafik von War Gods auf Bildern einladend aus

Unglaublich!

Die Gerüchte wurden bestätigt: Das legendäre Baller-Jump'n'Run ***Turrican*** wird von Factor 5 für das N64 umgesetzt! Wir fragen uns dennoch, ob die eventuelle Konvertierung in 3-D-Grafik nicht zu einem völlig neuen Spiel führt und mit dem guten alten Turrican nichts mehr gemeinsam haben könnte. Wir sind gespannt wie ein Flitzebogen, aber in diesem Jahr kann man wohl mit einer Veröffentlichung nicht mehr rechnen.

Freie Fahrt voraus!

Von dem bekannten Peripherie-Lieferanten Jöllenbeck wird es bald das erste Lenkrad für das N64 geben, obwohl in Deutschland noch nicht ein einziges Rennspiel offiziell veröffentlicht wurde. Das N64 Steering Wheel hat eine analoge, programmierbare Lenkvorrichtung, Fußpedale und eine Tisch- oder Sitzbedienung. Zudem soll das Lenkrad verstellbar in Höhe und Neigung sein und über ein extra langes Verbindungskabel verfügen. Schon jetzt soll das Lenkrad für 150 Märker zu haben sein...

Alternativ und gut

Ebenfalls von Jöllenbeck wird ein neuer Nintendo-Controller vertrieben, der auf den Namen SuperPad 64 hört. Jenes SuperPad liegt nicht nur extrem gut in der Hand, sondern läßt auch noch eine komfortable, gleichzeitige Bedienung aller Knöpfe zu, was ja beim originalen Controller aus dem Hause Nintendo nicht unbedingt der Fall ist. Der Analog-Stick wirkt in heißen Action-Sequenzen etwas rutschiger als der des Vorbilds. Lediglich die Slow-Motion-Taste (Zeitlupe), die ständig in Intervallen einfach den Start-Knopf betätigt und somit den Pause-Modus aufruft, erweist sich als ziemlich unnütz. Dennoch kann man das SuperPad 64 jedem empfehlen, der schon lange nach einem alternativen Pad sucht. Für 60 Märker kann das Teil erworben werden.





Die Charts

Hier unsere aktuellen Charts der erhältlichen N64-Spiele. Haben wir eines vergessen? Ha ha!

Platz	Spiel	Vertrieb
1.	Wave Race 64	Nintendo
2.	Super Mario 64	Nintendo
3.	Shadows of the Empire	Nintendo
4.	Turok Dinosaur Hunter	Acclaim
5.	Pilotwings 64	EA

Dungeons, Mythen und Magie



Mit der neuen Reihe "Was sind eigentlich...?" wollen wir bekannte und weniger bekannte Spielegenres näher beleuchten. Diesmal hat sich Obermagier Thomas Richter eingehend mit Rollenspielen beschäftigt.

Nun mag es zwar schon in Mode gekommen sein, ständig in Erinnerungen an alte Zeiten abzudriften, aber das kann in einem ganz bestimmten Bereich vollkommen gerechtfertigt sein. Kein anderes Genre wurde in den letzten zwei Jahren so vernachlässigt wie das der Rollenspiele, kurz RPGs (Role-Playing-Games). Und wenn es dann doch tatsächlich mal ein herangezüchteter Ableger schaffen sollte und sich zwischen den zahllosen 3-D-Shootern und Strategie-Games auf den Markt drängen kann, dann stellt man sich angesichts der sich vermehrenden, Spielprinzip verschluckenden Action-Elemente wieder einmal die Frage: Rollenspiele, gibt es die überhaupt noch?

Prinzip erkannt – Gefahr gebannt!

Die Frage, was eigentlich ein Rollenspiel ausmacht, wird bestimmt von jedem Fan auf unterschiedliche Weise beantwortet. Die einen sehen ein Game schon als RPG, wenn man nur, mit Schwert und Schild bewaffnet, durch Fantasy-Landschaften wandert und ein Monster nach dem anderen niedermacht. Echte Freaks schwören aber auf die Brettspiel-Varianten, von denen ja schließlich die Computer-Versionen abstammen. Und in der Tat, man kann RPGs in Bits&Bytes-Form kaum als "echte" Rollenspiele bezeichnen, schließlich sitzt man normalerweise mit mehreren Spielern in einer Runde, schlüpft in eine individuell entwickelte Rolle, und lauscht dabei den Worten den Spielleiters. Flexibilität wird dabei groß geschrieben, und schon in dieser Hinsicht ist ein Computer stark eingeschränkt und den Brettspielen völlig unterlegen. Ein gutes Rollenspiel auf dem Computer zu kreieren, ist ein schwieriges Unterfangen und wird von daher von den Herstellern immer seltener in Angriff genommen.



Dungeon Keeper ist entgegen vieler Meinungen kein Rollenspiel!

Grundlegendes

Ursprünglich gestaltet sich ein Rollenspiel folgendermaßen: Ein Spieler erstellt seine Spielfigur (Charakter) indem er seine Rasse, den Beruf und die verschiedensten Fähigkeiten festlegt, respektive erwürfelt. Die Daten werden auf einem sogenannten Charakter-Bogen eingetragen, und dieser kann fortan zu den unterschiedlichsten Rollenspiel-Treffs mitgenommen werden, um mit anderen Spielern als Party durch die Landschaft zu tingeln. Hier und dort müssen Rätsel gelöst, Schätze gefunden, Monster besiegt und ständig ein Auge auf die Waffen und Ausrüstung geworfen werden.

Ist man im Abenteuer erfolgreich, wird man mit Erfahrungspunkten belohnt und kann laut einer speziellen Tabelle eine Stufe aufsteigen, sofern man die Bedingungen erfüllt hat. Dieser Aufstieg wirkt sich nicht nur auf den Stolz eines Spielers aus, sondern auch auf die Fertigkeiten des Charakters. Ein Kämpfer der ersten Stufe wird wohl kaum in der Lage sein, einen Riesentroll zu erlegen, geschweige denn einen Drachen. Die Fähigkeiten des Charakters wachsen parallel zur Erfahrung des Spielers. Rollenspiele lassen einen also auf perfekte Art und Weise in eine andere Welt eintauchen.

Buch vs. Computer

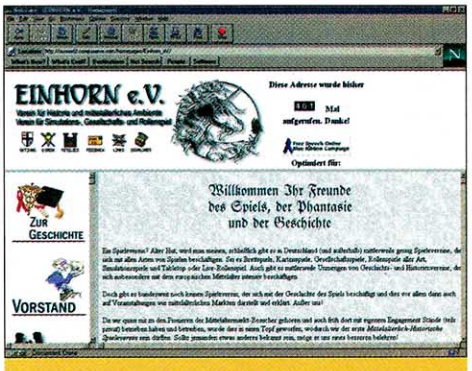
Ein echtes Manko von Brett-RPGs sind die endlos erscheinenden Regelbücher. Alleine das AD&D-Regelwerk (DIN A4) für den Spieler hat einen Umfang von knapp 270 Seiten. Der Spielleiter darf sich dann noch zusätzlich mit

Volksdroge RPG

Was manche Menschen aus dem schönen Gemeinschaftspiel machen, ist mitunter schon etwas nervig. Die Kreation von Dungeons & Dragons (dem Vorgänger zu AD&D) im Jahre 1974 ließ einen wahren Boom entwachsen. Immer mehr Hersteller drängten sich auf den Markt und buhlten immer wieder mit angeblich verbesserten Systemen um die Gunst der Spieler. Bei einigen ist der reine Kommerz in den Vordergrund gerückt und sie werfen permanent neue Regel-Erweiterungen auf den Markt, die eigentlich kaum jemand benötigt, aber dennoch eine große Akzeptanz finden. Irgendwann wurden dann Psychologen auf den Plan gerufen und analysierten das Verhalten von Rollenspielern. Erste Studien ergaben, daß Rollenspieler eher eine Neigung zur Gewaltbereitschaft, Vergewaltigung (!) und Introvertiertheit zeigen. Von Asozialität und Volksverdummung war sogar schon die Rede, bis hin zu der These, daß Rollenspieler theologische Konzepte aus der Bahn würfen und nichts anderes als Satanisten seien, Stichwort Okkultismus. Eine gewisse Veränderung in der Persönlichkeit läßt sich mit Sicherheit kaum abstreiten, aber spätere Studien hatten auch durchaus positive Ergebnisse zur Folge. Warum sollte man, wenn man sich als respektierter Bestandteil einer Gruppe in Szene setzt und gemeinsam Probleme löst, zur Asozialität neigen? Keine Angst, liebe Eltern!

RPG in Echtzeit

Für die einen ist es schon längst ein stinknormaler Urlaub, für die anderen bricht eine Welt zusammen, wenn sie auch nur das Wort hören: Live-Rollenspiel! Gerade jetzt zur Sommerzeit haben Live-Rollenspieler wieder Hochsaison. Ein Live-Rollenspiel (kurz LARP – Live Action Role Playing) ist nichts anderes als die Verwirklichung der Brett-Phantasien. Spieler schlüpfen hierbei wirklich in die Rolle ihres Kämpfers, Magiers, Klerikers oder auch des Barden, um dann mit Ach und Krach an der frischen Luft ihre Phantasien ausleben zu können. Solche Treffs müssen selbstverständlich vorher genaustens von den Veranstaltern geplant werden, damit am Ende nichts schief geht. Für den Einsteiger sind vorerst Wochenend-RPGs zu empfehlen, in denen der gesamte Plot in komprimierter Form abläuft und auch meist stärker an den Nerven eines Abenteurers zerrt. Hartgesottene Spieler schrecken ein- oder zweiwöchige LARPs nicht ab, obwohl für diese weitaus mehr berappt werden muß. Hinzu kommen noch die Kosten für die passende Kleidung und die Bewaffnung. Gekämpft wird natürlich nicht mit echten Waffen aus Stahl, sondern mit Latex-Waffen, einem extrem weichen und stabilen Kunststoff. Zugegeben, es sieht schon witzig und verrückt aus, wenn sich Rollenspieler auf diese Art und Weise bekriegen. Die Erinnerung an ein Irrenhaus kommt dann schon fast voreilig und man wird den Gedanken nicht los, daß einige der Psychologen mit ihrer Schwarzmalerei Recht haben könnten. Aber verrückt sind jene Menschen schon gar nicht. Wer es einmal miterlebt hat, weiß, daß LARPs eine sehr interessante alternative Urlaubsgestaltung darstellen können und man leicht neue Freunde findet. Wer sich seinen Vorurteilen überhaupt nicht entledigen kann, der sollte auch weiterhin seine Hirnzellen am Strand vorm Ballermann 6 auf Mallorca begraben.



Mittlerweile gibt es LARP-Vereine wie Sand am Meer. Einer davon ist Einhorn e.V. und der ist unter der Adresse http://ourworld.compuserve.com/homepages/Einhorn_eV/ zu erreichen

einem 215 Seiten starken Handbuch herumschlagen. Unzählige Erweiterungen, wie beispielsweise Handbücher für die einzelnen Charakter-Klassen oder Monster-Kompendien, bieten immer wieder neuen Lesestoff. Aber wenn man erst einmal in ein solches Spiel eingetaucht ist und eine permanente Spielergruppe gebildet wurde, kommt man so schnell nicht wieder los. Ständig ist man darum bemüht, das Beste aus seiner Figur zu machen (was bei unserem Chef-Red. in Anbetracht seines Bauchvolumens leider nicht der Fall ist. Männer können nicht schwanger werden? Von wegen! Anm. d. Red....).

Anm. der Chefmutter: Ein Mann ohne Bauch ist ein Krüppel! Und außerdem sehe ich auf meinen Fotos wenigstens nicht so aus, als wäre ich bekifft, gelle, Thomas?

Aber gerade wegen der erhöhten Komplexität der Regeln, kommt der Computer wie gerufen. Mit diesem lassen sich sehr viele Dinge einfach automatisieren. Die Probleme liegen letztendlich beim Entwickler des Spiels. Für das korrekte Verständnis der AD&D-Regeln kann schon ein ganzer Monat ins Land gehen. Bei einem Computerspiel kann man schon nach wenigen Minuten direkt ins Geschehen einsteigen und er läßt sogar Solo-Spiele zu, wenn die anderen Spieler mal gerade im Urlaub sind oder lieber in der PC Power schmökern.

Back to the roots!

Kommen wir doch besser wieder zu den Rollenspielen auf dem Computer zurück, denn schließlich ist dort, wo PC drauf steht, auch PC drin. Am Anfang war der Commodore64 (zumindest war es der erste Rechner, der die Bezeichnung "Computer" wert war), und niemand glaubte damals, was der kleine sogenannte Brotkasten für einen Boom auslösen könnte. Massenweise Spiele trudelten auf den Markt, und die Software-Branche überschlug sich regelrecht mit Neuerscheinungen. Zum ersten Mal wurden auch Mitte der 80er Jahre Rollenspiele in den Computer gebracht.

Wer wagt, gewinnt!

Erste Versuche mit Strichmännchen-Grafik und Pieps-Sound wirkten zwar ziemlich lächerlich, aber der Erfolg lag nicht in der Grafik, sondern im abwechslungsreichen Gameplay. Zum ersten Mal konnte man seinen eigenen Charakter nach persönlichen Vorstellungen erschaffen und mit diesem Abenteuer bestehen. Und genau das ist der Punkt: Viele der heutigen Spiele werden einfach als Rollenspiele abgestempelt, obwohl es gar keine sind. Wer nicht selbst in die Entwicklung und damit Verteilung der Attribute eingreifen kann und somit nicht an der Persönlichkeitsentfaltung seines Abenteurers mitwirkt, spielt auch kein Rollenspiel. Das jüngst erschienene **Diablo** wirkt zwar auf den ersten Blick wie ein Rollenspiel, ist aber im Endeffekt eher ein Action-Adventure mit einigen wenigen Rollenspiel-Elementen. Auch **Dungeon Keeper** wurde zwar schon oft als Rollenspiel gefeiert, ist es aber überhaupt nicht, sondern ein reines Strategie-Spiel im Fantasy-Gewand. Wie dem auch sei, schon vor über zehn Jahren gab es RPGs auf Computern, die aber heute leider kaum noch jemand kennt. Wer erinnert sich schon an solche Titel wie **Warriors of Ra** oder **Wizards' Crown**? Bei jenen Urvätern des Rollenspiels standen zwar Kämpfe im Vordergrund, aber dennoch hat man die für ein RPG typischen Elemente nicht vernachlässigt.

Die große Welle

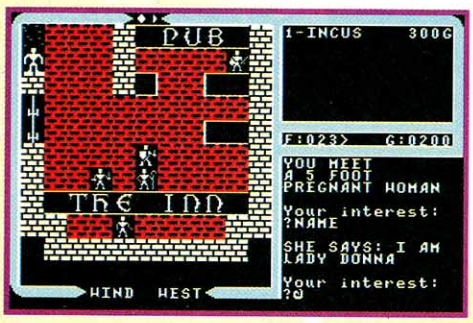
Die ersten Verkaufserfolge waren so gewaltig, daß Hersteller in der ganzen Welt immer mehr ihre Prioritäten auf das Produzieren von Rollenspielen legten. Und so geschah es, daß Mitte der 80er ein Meilenstein in der Software-Geschichte entstand. Das komplexe **Ultima** wurde veröffentlicht und zog die Rollenspieler-Gemeinde in seinen Bann. Der Erfolg war so unglaublich, daß es sich Richard Garriott, der Schöpfer der Ultima-Serie, nicht nehmen ließ, noch weitere Teile auf den Markt zu bringen. Im Laufe der Jahre entstanden bis heute knapp 13 Ultima-Titel, wenn man die 3-D-Varianten **Ultima Underworld** und die **Worlds of Ultima** mitzählt.

Anm. des Chefultimisten: 14, mit der Talkshow auf TM 3...

Die Besonderheit von Ultima waren mitunter die gigantischen Ausmaße der Spielwelt und die zahlreichen Personen, mit denen man sich im Laufe der Abenteuer (in der Rolle eines von der Erde teleportierten Avataren) unterhalten konnte. Wer sich beispielsweise auf den grandiosen fünften Teil von Ultima einließ, der hatte auch noch nach einem oder zwei Monaten arg zu knabbern. Zwar boten die ersten vier Teile noch extrem häßliche Grafik, aber seit dem fünften Teil wurde jene im Laufe der Zeit immer wieder deutlich verbessert. Der gute Richard, auch Lord British genannt, machte mit seinen Games einen beträchtlichen Gewinn, so zählt er auch heute noch zu den reichsten Software-Herstellern dieses Planeten. Seinen Ferrari läßt er natürlich von anderen putzen. Selbst heute, obwohl die Veröffentlichung des letzten Ultima-Teiles

Bunte Vielfalt

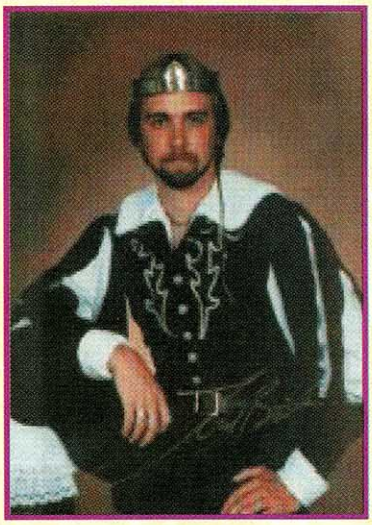
Geht man heutzutage in einen der wenigen Läden mit Rollenspiel-Artikeln, dann wird man schon fast von der Auswahl erschlagen. Dann stellt sich einem die Frage: "Was will ich überhaupt spielen?". Die endgültige Entscheidung sollte von mehreren Faktoren beeinflußt werden. Zum einen spielt es eine große Rolle, welchem Stil man sich am ehesten hingeben kann. Reine Technik-Freaks schwören auf **Shadowrun**, ein weit verbreitetes Rollenspiel in einer fernen Zukunft, was aber dennoch nicht vollends abgedreht ist. Shadowrun bietet nicht allzu komplexe Regeln, kann aber durchaus auf voller Linie begeistern. Für Fantasy-Fanatiker (die wohl auch den größten Teil der Rollenspiel-Gemeinde bilden) eignet sich immer noch am besten das pompöse **AD&D** (Advanced Dungeons & Dragons). Eigentlich findet man für AD&D-Runden immer wieder schnell neue Mitspieler, da es weltweit ziemlich weit verbreitet ist. Die AD&D-Welten sind inzwischen so groß, daß sie in bestimmte Bereiche aufgeteilt wurden. So bilden zum Beispiel die **Forgotten Realms** und **Dragonlance** Teile des Fantasy-Regelwerkes, und **Ravenloft** bietet Düsterstimmung im Horror-Genre, immer noch basierend auf den AD&D Grundregeln. Wer es deutsch mag, der ist beim immer populärer werdenden Fantasy-Spektakel **DSA** (Das Schwarze Auge) gut aufgehoben, das zudem auch (leicht primitive) Solo-Spiele in Form von Büchern anbietet. DSA zeichnet sich vor allem durch seine liebevoll gestalteten Spielwelten aus. Wer es extrem Düster und blutrünstig mag, der ist beim anspruchsvollen **Vampire: Die Maskerade** gut aufgehoben. In der Rolle eines Vampirs muß man stets zu seinem Klan stehen und hauptsächlich politische Entscheidungen treffen. Die Liste der erhältlichen Rollenspiele könnte problemlos noch seitenweise fortgeführt werden, was aber im Endeffekt den Rahmen dieses Heftes sprengen würde.



Traurig, aber wahr: So sahen die ersten Ultima-Spiele aus!



Bei einer solchen hochwertigen Grafik reicht ein Pentium mit 200MHz natürlich schon längst nicht mehr aus... würg



Lord British wie er leibt und lebt. Das Geld sei ihm gegönnt!

schon fast zwei Jahre zurückliegt, tümmeln sich noch richtige Ultima-Fanclubs im Internet, um sich dort im Online-Spielefieber einzugliedern. Einer der größten Fanclubs sind die Ultima Dragons und unter der Adresse *http://www.udic.org/* zu erreichen.

Wein, Weib & Gesang

Fast gleichzeitig mit dem großen Erfolg der Ultima-Serie machte eine ganz andere, bis dahin noch ziemlich unbekannte Firma von sich reden. Interplay schuf unter der Obhut von Mastermind Brian Fargo nacheinander drei Teile von **The Bard's Tale**. Jene Trilogie bot nicht nur extrem verzwickte Rätsel, sondern auch noch eine intelligente Storyline mit ansprechender Präsentation. Bard's Tale zählt bis heute noch zu den absoluten Spitzenreitern der RPGs, die je auf Computer erschienen sind.



Mit diesem Construction-Kit wurde Ultima Underworld entworfen

Nach einer längeren Ruhephase von einigen Jahren folgte der inoffizielle Nachfolger namens **Dragon Wars**. Dragon Wars entpuppte sich aber im Nachhinein als Flop, was wahrscheinlich daran lag, daß es kaum noch etwas mit seinen Vorgängern gemein hatte und eine Enttäuschung für Fans der Bard's Tale Trilogie darstellte. Einen





Primitive, aber ausreichende Darstellung der Charaktere in Wasteland

weiteren Erfolg erzielte Interplay mit **Wasteland** auf dem C64, einem futuristischen RPG mit ziemlich primitiver Grafik. Wasteland war aber dennoch sehr abwechslungsreich und hatte genau die Elemente, die Rollenspiel-Fans von den Spielen fordern. Kurze Zeit vor den Veröffentlichungen der ersten Bard's Tale-Teile machte eine bis dahin völlig unbekannte Firma von sich reden. Faster Than Light (FTL) nannte sich das Projekt, und heraus kam ein wahrer Klassiker namens **Dungeon Master**.

Dungeon Master war das erste RPG, das eine 3-D-Grafik im

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

Air Show f. FS 6.0	67,90
Al unser jr.	5,90
Asterix & Obelix	58,90
Blood	89,90
Bundesliga Manager 97	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Comanche 3	85,90
Command & Conquer2	88,90
C&C 2 Gegenangriff	33,90
Denkfabrik DV	49,90
Der Industriegigant	79,90
Diablo DA	79,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Die Siedler 2 Scenario	37,90
Die Übersiedler (Level)	28,90
Doppelkopf DV	39,90
Earth 2140 DV	44,90
Extreme Assault DV	78,90
FIFA Soccer 97 DV	81,90
Hell	5,90
HQ Airc.Collection 2	59,90
Holiday Island Scenario	28,90
Höhlenweltsaga DV	5,90
Imperium Galactica DA	79,90
Interstate 97	78,90
KKND DV	64,90
Koala Lumpur DV	72,90
Larry 7 DV	87,90
Last Express DV	88,90
Lemmings 1-3	34,90
Loom	5,90
Lord of the Realm 2 DV	82,90
Lost Vikings 2 DV	75,90
Magic the Gathering	82,90
Marble Drop DV	48,90
MDK DV	83,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Moto Racer DV	84,90
MS Flugsimulator 6.0	98,90
NBA Life 97	82,90
Need for Speed 2 DV	84,90
Nemesis-Wizardry DV	84,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Opera Fatal DV	84,90
Outlaws DA	78,90
Pandemonium	78,90
Pinball 97	63,90
Prof.Teachers X-World	48,90
Ralley Racing Xtra	34,90
Redneck Rampage DA	82,90
Risiko DV	82,90
Safecracker DA	86,90
Sandwarriors DA	74,90
Schleichfahrt DV	77,90
S.C.A.R.A.B. DA	77,90
Segaralley	87,90
Silent Hunter DV	68,90
Sim Cupter	85,90
Sim Golf DV	85,90
Slamtilt DA	58,90
Star Trek Borg	59,90
Star Trek Generations	82,90
Star Trek Voyager	59,90
Theme Hospital DV	83,90
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

Bertelsmann:	
- Discovery 97	159,-
- Info ROM	79,90
- Lexikon der Tiere	84,90
- Universallexikon 97	48,90
- Chronik der Technik	85,-
Botanisches Lexikon	9,90
Compton	
Encyclopedia 97	68,90
Data Becker Lexikon 97	47,90
Encyclopedia	
Britanica 97	1298,90
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
- Lexirom 2.0 DV	289,-
Rock Encyclopedia DV	82,-

KUNST

A Stroll in 20th Century	
Art DV	78,90
Escher Interaktiv	68,90
Leben mit der Kunst DV	79,90
Musee dOrsay	89,90
Paul Cezanne DV	79,90
Picasso DV	87,90
Van Gogh-Sternennacht	57,90
Vermeer	78,90

SPRACHEN

Englisch 1 Plus	79,-
Englisch 2 Plus	78,90
TMX Englisch	38,90
Srachreise 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/E	12,-
Win Wörterbuch D/F	12,-

INFOTAINMENT & NÜTZLICHES

3D Explorer USA	68,90
65000 Click Arts	84,90
10000 Color Cliparts	44,-
A.D.A.M DV	78,90
After Dark 4.0	48,90
Basispack 1	84,90
Body Works 5.0 DV	69,-
Das Wunder unseres Körpers	129,-
Der 2.Weltkrieg	68,90
Der 7.Sinn	44,90
Der U-Boot Krieg	44,90
Die Atombombe	79,90
D-Info 97	39,90
D-SAT	39,90
Duden-die NEUE Rechtschreibung	68,90

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

Encyclopädie des 2. Weltkriegs (10cds)	178,90
Falk Euro Route	44,90
Falk Street Pilot Fischer	44,90
Weltalmanach 97	47,90
Holocaust- Gegen das Vergessen	68,90
IQ 130	48,90
Kal´s Power GOO	88,90
Magix	
- Musicmaker 2.0 DV	84,90
- Musicpainter	84,90
- Musicstudio	84,90
Map´n Go 3.0	89,90
MS Cinemania 97	68,90
MS World Atlas	109,-
MS Weltatlas DV	147,90
Night Owl 24	48,90
Patchwork 2/97	39,90
Pegasus Vol. 6	36,90
Pegasus Games Vol.2	36,90
Pegasus Win 95 4	38,90
Perry Rhodan	47,90
Peter Gabriel:Eve	89,90
Print Artist	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Powerroute (1000 Stadtpläne)	47,90
Powerroute Europa	47,90
Red Shift Vol.2	129,90
Shell-Interaktiver Führerschein	56,90
Sophies Welt DV	78,90
Sybex	
-3D Homedesigner	28,90
Taxman	78,90
Teleinfo Spezial 5.0	44,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3	84,90
Ultrapack 4	79,90
UNICEF PACK	44,90
WDR Computerclub	29,90
Vulkane-Leben mit der Bedrohung	79,90
Welt der Wunder	38,90
Welt der Wunder 2	38,90

KINDERPROGRAMME

Barbie Druckstudio	58,90
Barbie Modedesigner	64,90
Blinky Bill DV	38,90
Dr Bain:	
- Reist durch die Zeit	72,90
Janosch:	
- der kleine Tiger	58,-
- Riesenparty	65,90
- Ich mach Dich gesund	64,90
Kinderakademie	59,90
Lexikids DV	84,90
Matheblaster jr	59,90
Mein erstes Lexikon	99,90
Prof.Tims verrückte Werkstatt	74,90
Sim Park DV	68,90
Sim Tunes DV	68,90
Timelsnd DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Urmels Filmstudio	68,90
Wo 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 Vollversionen auf CD Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte (Datum des Poststempels) (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !

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

Air Show f. FS 6.0	67,90
Al unser jr.	5,90
Asterix & Obelix	58,90
Blood	89,90
Bundesliga Manager 97	74,90
Chessmaster 5000 DV	73,90
Comanche 3	85,90
Command & Conquer2	88,90
C&C 2 Gegenangriff	33,90
Denkfabrik DV	49,90
Der Industriegigant	79,90
Diablo DA	79,90
Die Siedler 2 DV	74,90
Die Siedler 2 Scenario	37,90
Die Übersiedler (Level)	28,90
Doppelkopf DV	39,90
Earth 2140 DV	44,90
Extreme Assault DV	78,90
FIFA Soccer 97 DV	81,90
Hell	5,90
HQ Airc.Collection 2	59,90
Holiday Island Scenario	28,90
Höhlenweltsaga DV	5,90
Imperium Galactica DA	79,90
Interstate 97	78,90
KKND DV	64,90
Koala Lumpur DV	72,90
Larry 7 DV	87,90
Last Express DV	88,90
Lemmings 1-3	34,90
Loom	5,90
Lord of the Realm 2 DV	82,90
Lost Vikings 2 DV	75,90
Magic the Gathering	82,90
Marble Drop DV	48,90
MDK DV	83,90
Mephisto Genius 3.5 DV	89,90
Moto Racer DV	84,90
MS Flugsimulator 6.0	98,90
NBA Life 97	82,90
Need for Speed 2 DV	84,90
Nemesis-Wizardry DV	84,90
NHL Hockey 97 DV	82,90
Opera Fatal DV	84,90
Outlaws DA	78,90
Pandemonium	78,90
Pinball 97	63,90
Prof.Teachers X-World	48,90
Ralley Racing Xtra	34,90
Redneck Rampage DA	82,90
Risiko DV	82,90
Safecracker DA	86,90
Sandwarriors DA	74,90
Schleichfahrt DV	77,90
S.C.A.R.A.B. DA	77,90
Segaralley	87,90
Silent Hunter DV	68,90
Sim Cupter	85,90
Sim Golf DV	85,90
Slamtilt DA	58,90
Star Trek Borg	59,90
Star Trek Generations	82,90
Star Trek Voyager	59,90
Theme Hospital DV	83,90
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

Bertelsmann:	
- Discovery 97	159,-
- Info ROM	79,90
- Lexikon der Tiere	84,90
- Universallexikon 97	48,90
- Chronik der Technik	85,-
Botanisches Lexikon	9,90
Compton	
Encyclopedia 97	68,90
Data Becker Lexikon 97	47,90
Encyclopedia	
Britanica 97	1298,90
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
- Lexirom 2.0 DV	289,-
Rock Encyclopedia DV	82,-

KUNST

A Stroll in 20th Century	
Art DV	78,90
Escher Interaktiv	68,90
Leben mit der Kunst DV	79,90
Musee dOrsay	89,90
Paul Cezanne DV	79,90
Picasso DV	87,90
Van Gogh-Sternennacht	57,90
Vermeer	78,90

SPRACHEN

Englisch 1 Plus	79,-
Englisch 2 Plus	78,90
TMX Englisch	38,90
Srachreise 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/E	12,-
Win Wörterbuch D/F	12,-

INFOTAINMENT & NÜTZLICHES

3D Explorer USA	68,90
65000 Click Arts	84,90
10000 Color Cliparts	44,-
A.D.A.M DV	78,90
After Dark 4.0	48,90
Basispack 1	84,90
Body Works 5.0 DV	69,-
Das Wunder unseres Körpers	129,-
Der 2.Weltkrieg	68,90
Der 7.Sinn	44,90
Der U-Boot Krieg	44,90
Die Atombombe	79,90
D-Info 97	39,90
D-SAT	39,90
Duden-die NEUE Rechtschreibung	68,90

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

Encyclopädie des 2. Weltkriegs (10cds)	178,90
Falk Euro Route	44,90
Falk Street Pilot Fischer	44,90
Weltalmanach 97	47,90
Holocaust- Gegen das Vergessen	68,90
IQ 130	48,90
Kal´s Power GOO	88,90
Magix	
- Musicmaker 2.0 DV	84,90
- Musicpainter	84,90
- Musicstudio	84,90
Map´n Go 3.0	89,90
MS Cinemania 97	68,90
MS World Atlas	109,-
MS Weltatlas DV	147,90
Night Owl 24	48,90
Patchwork 2/97	39,90
Pegasus Vol. 6	36,90
Pegasus Games Vol.2	36,90
Pegasus Win 95 4	38,90
Perry Rhodan	47,90
Peter Gabriel:Eve	89,90
Print Artist	48,90
Printshop Deluxe DV	64,90
Powerroute (1000 Stadtpläne)	47,90
Powerroute Europa	47,90
Red Shift Vol.2	129,90
Shell-Interaktiver Führerschein	56,90
Sophies Welt DV	78,90
Sybex	
-3D Homedesigner	28,90
Taxman	78,90
Teleinfo Spezial 5.0	44,90
TOPWARE GOLD 3	38,90
Ultrapack 1	84,90
Ultrapack 2	84,90
Ultrapack 3	84,90
Ultrapack 4	79,90
UNICEF PACK	44,90
WDR Computerclub	29,90
Vulkane-Leben mit der Bedrohung	79,90
Welt der Wunder	38,90
Welt der Wunder 2	38,90

KINDERPROGRAMME

Barbie Druckstudio	58,90
Barbie Modedesigner	64,90
Blinky Bill DV	38,90
Dr Bain:	
- Reist durch die Zeit	72,90
Janosch:	
- der kleine Tiger	58,-
- Riesenparty	65,90
- Ich mach Dich gesund	64,90
Kinderakademie	59,90
Lexikids DV	84,90
Matheblaster jr	59,90
Mein erstes Lexikon	99,90
Prof.Tims verrückte Werkstatt	74,90
Sim Park DV	68,90
Sim Tunes DV	68,90
Timelsnd DV	68,90
Urmels großer Flug	48,90
Urmels Filmstudio	68,90
Wo 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 Vollversionen auf CD Einsendeschluß jeweils der Monatsletzte (Datum des Poststempels) (Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

HÄNDLERANFRAGEN erwünscht !



Das gute alte Bard's Tale 2. Seufz...

größeren Fenster-Format lieferte. Jahrelang fieberten Fans von DM einem Nachfolger entgegen, doch niemand bemühte sich um eine Fortsetzung. Doch dann, etwa Mitte der 90er Jahre erst, kam aus dem Hause Interplay der lang ersehnte zweite Teil von Dungeon Master, **Legend of Skullkeep**. Der Erfolg blieb jedoch aus. Die Fans wurden von der für die damaligen Verhältnisse schlechten Grafik enttäuscht, und auch der Schwierigkeitsgrad war unausgewogen. Abgelöst wurde die Position DMs von der **Eye of the Beholder-Serie**, die sich mit ihrer glänzenden 3-D-Grafik deutlich von der Masse abhob.



Dungeon Master 2 enttäuschte dank seiner billigen Grafik

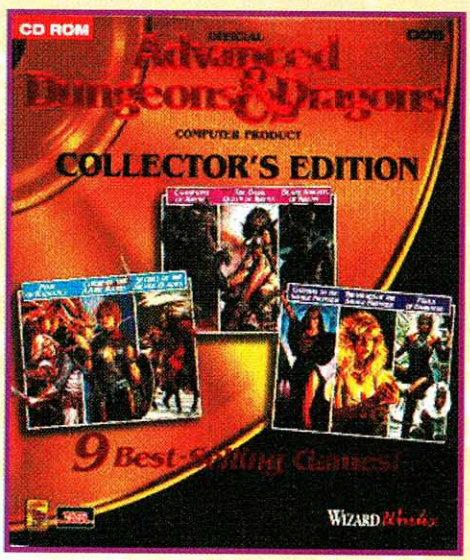


Fallout von Interplay basiert auf dem Gurps-System von Steve Jackson und wird in Kürze veröffentlicht. Die Ähnlichkeiten zu Wasteland sind offensichtlich

RPGs vom Fließband

Parallel zur Ultima-Serie machte sich das Programmier-Team von SSI am Genre zu schaffen. Das Brett-RPG **Advanced Dungeons & Dragons** von TSR war in aller Munde und so kaufte man auch gleich die Rechte an einer Veröffentlichung der Spielvariante für Heimcomputer wie den C64 und Amiga, später auch für den PC. Spiele wie **Pool of Radiance** oder **Champions of Krynn** verkauften sich wie warme Semmeln. So war es leicht abzusehen, daß SSI immer wieder neue Teile aus der Dungeons&Dragons-Serie veröffentlichte; mehr als zehn Ableger kamen auf den Markt. Obwohl die 3-D-Grafik eher bescheiden war und oftmals die Kämpfe im Vordergrund standen, konnte sich jeder Teil wegen des exzellenten Gameplays und der guten Storys sehr gut verkaufen.

Irgendwann war der Lack schließlich ab und SSI stürzte sich fortan nach der Kreation der erfolgreichen Eye of the Beholder-Serie auf ein anderes Genre, und zwar das der Strategie-Spiele. Heute leider nur noch schwer erhältlich ist das Designer-Paket **Unlimited Adventures** von SSI, mit dem der Endverbraucher auf einfache Weise Spiele gleicher Machart erstellen kann. Dem heutigen Qualitätsanspruch wird das Entwicklungs-Kit zwar nicht gerecht, aber im Endeffekt kommt es bei RPGs doch eher auf eine gute Rahmenhandlung an und nicht auf eine speicherfressende Grafik.



Heute gibt es die Oldies von SSI in einer Collection

Königlicher Spezialist

Als wahren Renner kann man auch die **Wizardry**-Serie aus dem Hause Sir Tech bezeichnen. Was 1982 mit einem grafisch primitiven RPG namens **Wizardry I – Proving Grounds of the Mad Overlord** auf einem Apple-Computer begann, entwickelte sich im Laufe der Zeit zum Pflichtprogramm für alle Rollenspieler. Erst der sechste Teil namens **Bane of the Cosmic Forge** konnte auch mit seiner Grafik überzeugen und heimste sich abermals Lorbeeren ein. Kurz darauf folgte Mitte der 90er der vorerst letzte Streich mit dem Namen **Wizardry 7 – Crusaders of the Dark Savant.**

Es gab nicht ein einziges Werk in der Wizardry-Reihe, das nicht irgendeine Auszeichnung bekommen hat. 1996 versuchte man es mit einem weiteren Rollenspiel mit dem Namen **Druid –** oder auch **Der Druidenzirkel.** Vom Aufbau her hatte Druid gar nichts mehr mit den Wizardry-Spielen gemeinsam, und so wurde – nicht nur wegen der verkorksten Render-Grafik – ein durchschnittliches RPG ohne große Ansprüche geboren. Erst kürzlich stellten wir ein weiteres Spiel aus dem Hause Sir Tech vor, das auf den Namen **Wizardry Nemesis** hört. Jenes Game entpuppte sich aber leider als Adventure und deutete weniger auf die typischen Elemente eines RPGs hin.



Jüngst erschien Wizardry 7 in einer überarbeiteten Fassung als Wizardry Gold



Hier zu sehen die niedliche Automap-Funktion von Wizardry Gold

Starker Wachstumsrückgang

Am Anfang der 90er Jahre war es dann auch soweit, und die Produktion von Rollenspielen auf Computern ging drastisch zurück. Die Hardware wurde immer besser, und so waren zunächst anspruchsvolle Action-Games oder Adventures angesagt. Westwood ging mit **Lands of Lore** ins Rennen und erzielte einen nicht zu verachtenden Erfolg. Noch immer warten Fans von LoL sehnsüchtig auf den längst überfälligen zweiten Teil, dessen Veröffentlichungsdatum immer wieder aufs neue verschoben wird. Wenn man den Vorabpräsentationen und Versprechungen Westwoods Glauben schenken darf, dann wird **Lands of Lore 2** ein richtiger Hammer.

Kein anderes Rollenspiel wird zur Zeit so sehr erwartet wie LoL 2. Nach den eher durchschnittlichen Neuveröffentlichungen der letzten Jahre braucht das Genre frischen Wind. Einziger Lichtblick im letzten Jahr war das



Eine der zahlreichen Film-Sequenzen aus Lands of Lore 2



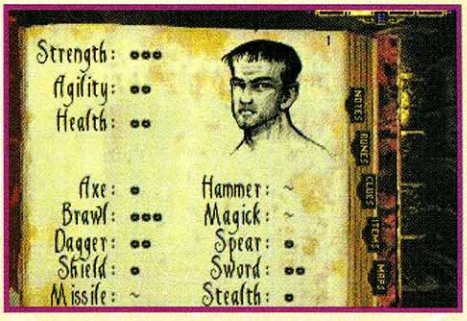
Gefilmte Schauspieler geraten auch in RPGs immer mehr in Mode. Hier in Lands of Lore 2



Der König in Lands of Lore 1 versorgt uns mit Aufgaben



Ui, da lädt uns jemand zum Grillfest in Stonekeep ein!



Charakter-Schirme, wie der in Stonekeep, sind in Rollenspielen üblich



Monsterfrauen empfehlen Blend-Axt-Anti-Belag

Erscheinen von Interplays **Stonekeep**, einem 3-D-RPG im Vollbild-Modus und mit extrem hübscher Grafik.

Kurz darauf folgte **Anvil of Dawn** aus dem Hause New World Computing. Diese Firma zeichnete auch für die bekannte **Might & Magic-Reihe** verantwortlich. Das sehr komplexe Spielareal, aber auch das sehr eigenwillig bunte Grafik-Design hatte schnell seine Anhänger gefunden und so wurden insgesamt fünf M&M-Teile veröffentlicht. Ein ebenso großer Verkaufshit wurde auch Bethesdas **Elder Scrolls: The Arena**, das erst letztes Jahr einen Nachfolger mit dem Namen **Daggerfall** zur Welt brachte. Elder Scrolls und Daggerfall waren von ihrer Komplexität her kaum zu überbieten und boten eine ansprechende 3-D-Umgebung, Tageszeitenwechsel und andere Spielereien.

Asche zu Asche

Nicht jeder wird sich mit der komplexen Menüführung und dem teilweise langwierigen Spielablauf eines RPGs zufrieden geben. Allzu schnell verliert man die Geduld und verflucht meist voreilig das Genre. Wer aber erst einmal von der Storyline eines guten Rollenspiels gepackt wurde und sich an die zahlreichen Kämpfe mit Monstern gewöhnt hat, der wird so schnell nicht wieder vom Rechner wegkommen. Wer es nicht mal ausprobiert ist selber schuld, verpaßt aber eine ganze Menge Fun! Wir von der PC Power hoffen, daß das RPG-Genre nicht noch weiter vernachlässigt wird. Es wäre schade, wenn solche Spiele mit hohem Suchtfaktor der Faulheit und Inkompetenz der Hersteller zum Opfer fällt. Hoffen wir aufs beste – hoffen wir vor allem auf eine nahe Veröffentlichung von Lands of Lore 2.

Beachten Sie die Seiten:
99, 111 und 144



Der Kontinent von Daggerfall ist so groß, daß man manchen Ort nur mit dem Pferd erreichen kann



Die Grafik von Daggerfall ist an einigen Stellen sehr detailliert. Trotzdem muß auf SVGA-Grafik leider verzichtet werden



Solche Charakter-Schirme, wie es bei Anvil of Dawn der Fall war, gehören zu jedem Rollenspiel dazu. Im Inventar lassen sich komfortabel gefundene Gegenstände verstauen



So cool ist nicht einmal Arnold Schwarzenegger



Hmm, sieht böse aus, riecht auch böse! Aber warum hat das Böse das Böse gefangen? Böse, böse Programmierer!

Die Deutschmaschine

Obwohl Rollenspiele auch in unseren Gefilden äußerst beliebt sind, kann man die erhältlichen deutschen Titel an zwei Händen abzählen. Thalion versuchte sich damals auf dem Amiga mit **Ambermoon** und **Amberstar** und erzielte nur einen kleinen Erfolg. Die Grafik wirkte unausgereift und die ausländische Konkurrenz hatte eine ernstzunehmende Machtstellung. Anders verlief es mit Relines **Legend of Fairghail** und **Fate: Gates of Dawn**. Beide Titel sorgten auf dem Amiga Anfang der 90er für Furore und boten neben ansprechender Grafik ausgefeilte Storys und komfortable Spielführung. Dann wurde es eine Zeit lang still in Deutschland und man konsumierte bequem die Produkte aus Amerika oder England. Später erschien dann die sehr erfolgreiche **DSA-Trilogie** von Attic, wo mittlerweile jeder Teil für schlappe 50 Märker über die Ladentheke geht. Erst dieses Jahr erschienen ist **Das Schwarze Auge 3 – Schatten über Riva**, ein absolutes Muß für Rollenspiel-Fans. Zwar gab es immer wieder einige neue deutsche Titel, aber die konnten sich auf dem Markt so gut wie gar nicht behaupten. Erst als Blue Byte 1995 das Science-Fiction-Game **Albion** auf den Markt brachte, gab es wieder Grund zur Freude. Albion gilt auch heute noch als eines der besten Rollenspiele deutscher Herkunft.



Kein Schachspiel, sondern Albions Kampfmodus



Bunt und knuddelig! So präsentierte sich die Grafik von Albion



Detaillierte 3-D-Grafik ist eine Stärke von Albion

Ultima strikes back!

Bald ist es endlich soweit: **Ultima Online** wird seine Pforten öffnen. Ultima Online ist weitaus mehr als das normale Computerspiel. In einer scheinbar endlos großen Landschaft, können Ultima-Spieler aus der ganzen Welt ihr eigenes Zuhause einrichten, sich Haustiere zulegen und als Krieger, Zauberer oder was auch immer durch die Landschaften tingeln. Begegnungen mit anderen, ECHTEN Personen sind natürlich weitaus interessanter als stumpfsinnige Computer-Helden. Noch in diesem Sommer soll es, nachdem die ewig langen Beta-Tests beendet wurden, so weit sein. Leider muß man für den Spaß im Internet tief in die Tasche greifen, denn man braucht nicht nur die Ultima-CD, sondern auch einen extrem schnellen Rechner. Mehr gibt es unter der folgenden Adresse: *http://www.owo.com*. Unbedingt mal rein schauen und fasziniert sein!



Ultima Online hat schon jetzt phantastische Web-Seiten



Die Grafik aus dem achten Ultima-Teil (Pagan) wurde sogar noch stark verbessert

Kleines Glossar

Hier einige der gebräuchlichsten Begriffe in Rollenspielen:

NPC – Steht für **N**on-**P**layer-**C**haracter und bezeichnet fremde Personen denen man im RPG begegnet und die ein Eigenleben führen.

Dungeon – Nichts anderes als ein finsteres Verließ, in dem es oftmals von Monstern wimmelt.

Dungeon Master – Kein böser Obermotz, sondern lediglich der Spielleiter einer Rollenspiel-Runde. Na ja, manchmal ist auch er ein Bösewicht.

Automap – Bei modernen Computerspielen ist es üblich, daß automatisch eine Umgebungskarte von den Orten mitgezeichnet wird, die man bereits besucht hat. Manuell lassen sich im Nachhinein oftmals auch Eintragungen vornehmen. Vor allem in großen Labyrinthen eine komfortable Angelegenheit.

Party – Bezeichnung für eine Helden-Gruppe, die man am Anfang eines Rollenspiels zusammenstellt und im weiteren Verlauf ergänzt bzw. austauscht

Spellpoints – Jeder Zauberspruch braucht eine gewisse Anzahl von Energiepunkten, die im englischen einfach als Spellpoints bezeichnet werden.

EP – Abkürzung für **E**xperience **P**oints (Erfahrungspunkte). Im Laufe eines Abenteuers erhält der Spieler immer mehr Erfahrungspunkte für besiegte Monster oder gelöste Rätsel. Hat er genügend Punkte zusammen, kann er eine Stufe aufsteigen.

SP – Abkürzung für Schadenspunkte. Je nach Waffe und physikalischer Stärke des Charakters, werden dem Gegner entsprechend viele Punkte vom Gesundheitskonto abgezogen.

Attribute – Jeder Charakter hat individuelle Werte, die bei der Charakter-Erschaffung verteilt werden. Meistens sind das die Attribute für IN (Intelligenz), ST (Stärke), FF (Fingerfertigkeit), WI (Weisheit), CH (Charisma), LK (Glück), GE (Geschicklichkeit) oder AU (Ausdauer).



Automap-Funktionen, wie hier in Albion, sind heutzutage fast nicht mehr wegzudenken


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

Heißer Herbst bei Mindscape

Für die Zeit, in der die Blätter fallen, hat sich Mindscape einiges vorgenommen. Martin Mirbach durfte heute schon einen kurzen Blick auf die neuesten Produkte aus der Spieleschmiede werfen.

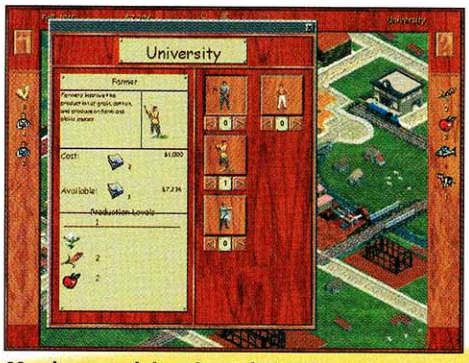
Mit sieben Titeln aus den verschiedensten Genres möchte Mindscape die Spielewelt im Herbst dieses Jahres gehörig aufmischen. Vom Sportspiel bis Edutainment, von Strategie bis zur Simulation sollen die Geschmäcker angesprochen und zutiefst befriedigt werden. (Nein, Klaus, an dieser Stelle bitte keine Anmerkung!) Schließt man aus den bisherigen Marketing-Aktivitäten der Softwarefirma, steht dabei ein neues Management-Strategiespiel im absoluten Mittelpunkt des Geschehens. "*Imperialismus* – dieser Name wird ab September diesen Jahres in den Top Ten der Spielecharts stehen. Da sind wir uns sicher", freut sich Mindscape Deutschlands Geschäftsführer Gerd Körnig schon heute.

Herrscher verzweifelt gesucht!

Zwei Gründe sind es, die einen so unverhohlenen Optimismus gerechtfertigt erscheinen lassen. Zum einen kann man die guten Produkte innerhalb des Genres ohnehin an den Fingern einer Hand abzählen, zum anderen wird es 1997 in diesem Bereich keine konkurrierende Neuerscheinung geben. Und nicht zu vergessen: Bei Imperialismus haben sich die Entwickler so richtig ins Zeug gelegt, um viel mehr als nur ein weiteres "zivilisiertes" Strategiespiel auf den Markt zu bringen. Doch obwohl sich Imperialismus technisch auf dem neuesten Stand bewegt, orientiert es sich inhaltlich an eine Zeit, in der die Technik ihren Ursprung fand: an der Industrialisierung.

Als Gestalter der technischen Revolution findet sich der Spieler in der rauhen Kulisse des 19. Jahrhunderts wieder. Sein Ziel: Den Herrschaftsbereich der von ihm geführten Großmacht immer weiter auszubauen und dabei alle anderen Großmächte hinter sich zu lassen. Was nicht immer leicht ist, denn schließlich verfolgen auch die Computergegner mit ihren spezifischen Strategien dieses Ziel – und verfügen zudem noch über eine nicht zu unterschätzende künstliche Intelligenz. Trotzdem führen auch hier verschiedene Wege zum Ziel. Sie können Ihren Gegnern den Krieg erklären, oder Ihr Glück mit Geschick und Diplomatie versuchen. Auf die feine englische Art, sozusagen.

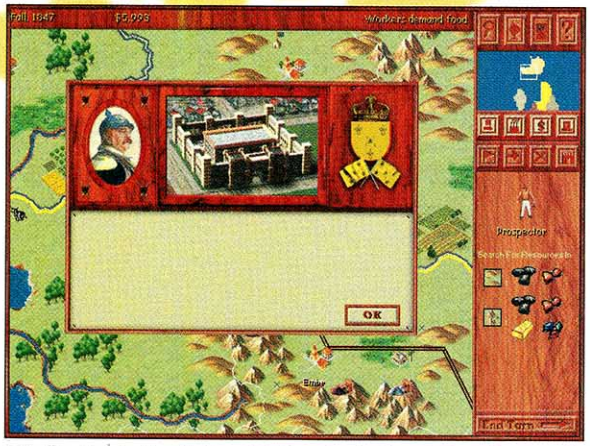
Doch auch bei der friedlichen Variante sollte die Wahrung des eigenen Vorteils stets im Mittelpunkt Ihrer Interessen stehen. Neben Ihren Arbeitskräften gibt es mit Gold, Juwelen, Eisen, Kohle, Baumwolle, Früchten und Korn zahlreiche natürliche Ressourcen zu nutzen und vorausschauend einzusetzen. Jede Entscheidung und jede Reaktion auf das Vorgehen Ihrer Gegner zieht einen ganzen



Man kann auch in seine Arbeiter investieren und ihnen ein Studium auf dem zweiten Bildungsweg finanzieren. Ist aber nicht ganz billig...



Ein klitzekleines Imperium haben wir uns hier schon einmal aufgebaut



Die Ähnlichkeit mit dem letzten deutschen Kaiser liegt auf der Hand (Nein, nicht der Franz...)

Fortsetzung auf Seite 28 ☞


FANTASY GENERAL
WARHAMMER
IM SCHATTEN DER GEHÖRNTEN RATTE
PANZER GENERAL II
Die neue
CASH & CARRY
COLLECTION
ADVANCED SIMULATOR SERIES
BURNING STEEL
BRENNENDER STAHL, 1939-1942
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.: (02 08) 9 92 41-0 · Fax: (02 08) 9 92 41-29



Zahlreiche Nationen sind am Wettlauf um die industrielle Vormachtstellung beteiligt



Lassen Sie sich bei Ihrem Expansionsdrang bloß nicht von bestehenden Grenzen aufhalten

Rattenschwanz diverser Folgen nach sich und sollte daher bis ins Detail überwacht werden. Was sollten Sie etwa tun, wenn die Preise für Roheisen plötzlich in die Höhe schießen, weil einer Ihrer Konkurrenten ganz groß in die Stahlproduktion eingestiegen ist?

Sollten Sie das Eisen aus Ihren Ländereien verkaufen und den Gewinn anderweitig einsetzen? Oder vielleicht selbst in den Schiffs- oder Eisenbahnbau einsteigen und sich somit neue Märkte erschließen? Aber dann müßten Sie zunächst Teile Ihrer Bevölkerung wieder zur Schule schicken und zu Facharbeitern ausbilden lassen. Und überhaupt: Wer sich zu sehr auf den Außenhandel konzentriert, vernachlässigt schnell die eigene Infrastruktur. Man hat's wirklich nicht leicht und nur als guter Stratege mit langfristig greifenden Ideen werden Sie bei Imperialismus erfolgreich sein können. Im direkten Vergleich mit einigen aktuellen Titeln, bei denen man mit einem einzigen Rohstoff beinahe jedes Ziel erreichen kann, steht uns also mit Imperialismus eine echte Herausforderung ins Haus

Insgesamt wird es sieben Großmächte und 16 kleinere Staaten im Spiel geben. Und wer menschliche Gegner dem Duell mit seinem Rechenknecht vorzieht, kann im lokalen Netzwerk gegen bis zu sechs weitere Spieler antreten. Neben Gebäuden, Figuren, natürlichen Ressourcen und sogar einer Tageszeitung, wird es viele weitere Details geben, die für ein komplexes Gameplay sorgen könnten: Militärische Einheiten wie Artillerie, Infanterie und Kavallerie wird man ebenso einsetzen können wie verschiedene Schiffstypen und andere Verkehrsmittel. Für zusätzliche Abwechslung sorgt ein Zufallsgenerator, der die Landkarten erstellt. Ob das von SSI realisierte Produkt den angepeilten Verkaufspreis von unter 100 Mark wert ist, läßt sich momentan natürlich noch nicht sagen. Aber gut schaut's jetzt schon aus...

Luke zu, Rohr frei!

Ebenfalls an die Strategen unter den Spielern richtet sich *Panzer 97*. Diplomatisch geht es hier allerdings ganz und gar nicht zu, denn Panzer-Generäle verstehen nur die Sprache des Schlachtfelds. Und Schlachtfelder wird es in dieser Neuerscheinung viele geben. In ganz Europa kann der Spieler die Rolle der Achsenmächte oder der Alliierten übernehmen, in Zeitabschnitten vor und während des Zweiten Weltkriegs. Gespielt wird anschließend auf die klassische Art, also Runde für Runde, und zwar gegen einen Computergegner oder im Internet oder lokalen Netzwerk gegen Gegner aus Fleisch und Blut. Wobei für echte Strategen ohnehin nur die zweite Variante in Frage kommt.

Besonders in technischer Hinsicht soll Panzer 97 zeigen, daß die Möglichkeiten des Genres noch längst nicht ausgereizt sind. So soll der Spieler durch den veränderten Maßstab einen besseren Überblick erhalten und zum Beispiel über mehrere Hexfelder schießen können. Sämtliche Landkarten werden diesmal sogar von Hand gezeichnet und lassen schon jetzt zahlreiche Details und, zusammen mit den sorgfältig modellierten 3-D-Einheiten, eine bestechende Optik erkennen. Zahlreiche grafische Features wie Feuer, Rauch und Explosionskrater sollen den Spieler mitten auf das Schlachtfeld versetzen und für ein hohes Maß an Authentizität und Identifikation sorgen.

Überhaupt soll aufkommende Langeweile schon im Ansatz verhindert werden. Als wirksames Mittel dagegen empfiehlt Mindscape die vier brandneuen Kampagnen des Spiels sowie den Schlacht-Generator, mit dem man seine eigene Vorstellung von einer fordernden Mission im Nu umsetzen kann. Großen Wert legt man außerdem auf die Ausgestaltung einer realistischen KI der Truppen: Der Spieler hat sich als Führungskraft auch wie ein Offizier zu verhalten und die eigenen Truppe immer wieder durch geeignete Maßnahmen zu motivieren. Ob diese Interaktion zwischen der Persönlichkeit des Spielers und dem reagierenden Verhalten der Truppen tatsächlich eine ganz neue Herausforderung bringt, wird sich aber erst in unserem ausführlichen Härtetest feststellen lassen.

Düstere Aussichten

Und noch mal Strategie. Diesmal aber in Echtzeit, garniert mit zahlreichen Elementen des Rollenspiels und angesiedelt in einer mittelalterlichen Phantasiewelt: So präsentiert sich *Dark Omen*. Schon im Oktober soll der Spieler auch hier die Rolle des wackeren Helden übernehmen, der es gleich mit mehreren Widrigkeiten zu tun bekommt. Als



Die Fantasy-Elemente sind auf diesem Screen bereits gut zu erkennen



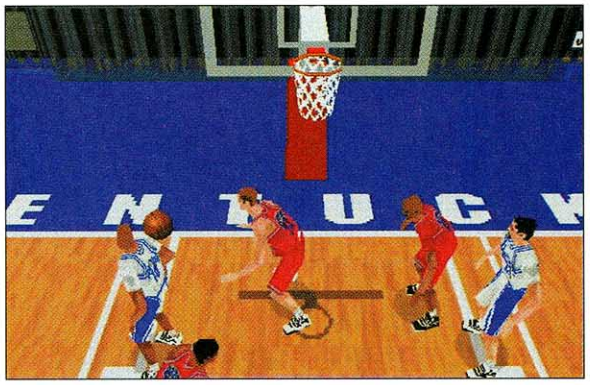
Dieses Dorf scheint hoffnungslos belagert, aber noch ist es nicht zu spät



Stalingrad läßt grüßen! Hoffentlich ist im Winter die Versorgung gesichert



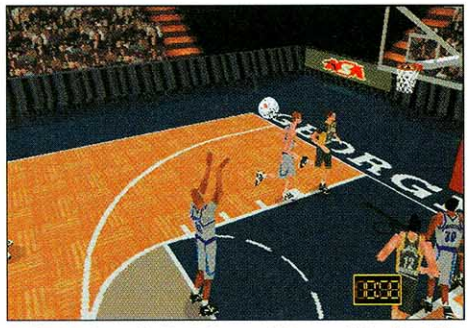
Natürlich findet der Wechsel der Jahreszeiten auch in diesem Spiel statt



Hektik unterm Korb: Da scheint es Schwächen in der Abwehr zu geben



Zahlreiche Perspektiven helfen, die Übersicht zu behalten



Beim Freiwurf gibt's immerhin zwei Punkte für jeden Korb

Anführer einer geldgierigen Armee muß er ein übles Komplott heraufbeschwören, um eine riesige Soldatenschar auf ihrem Weg der Zerstörung aufzuhalten. Hört sich wieder einmal ganz nach ein paar schlaflosen Nächten an, nicht wahr?

Ebenso wie bereits *Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte*, basiert auch Dark Omen auf dem berühmten und einzigartigen Fantasy-Schlachtsystem von Games Workshop. Immerhin handelt es sich diesmal um einen auch für deutsche Ohren ernstzunehmenden Titel (Obwohl sich ja *Shadow of the Horned Rat* auch nicht wirklich schlecht anhört...).

Anm. des Chefdolmetschers: "Shadow of the HORNY rat" wäre auch nicht schlecht...

Im Moment waren den Entwicklern leider keine weiteren Einzelheiten über Dark Omen zu entlocken, außer daß man sich wirklich bemüht, eine möglichst mystische und düstere Atmosphäre auf die Beine zu stellen. Und natürlich, daß man mit einen ausgeklügelten Echtzeit-Action-Konzept versuchen will, gleich zwei Zielgruppen für das Spiel zu gewinnen, natürlich die Strategie- und Rollenspieler. Aber Aussagen dieser Art gehören wohl eher in die Rubrik "immer wiederkehrende Floskeln". Warten wir's also ab...

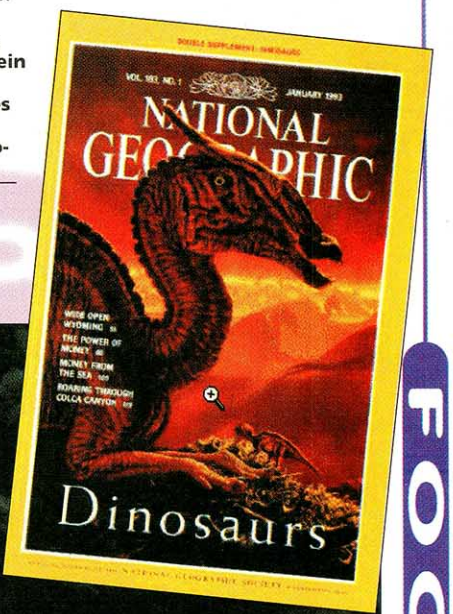
Donking für alle

Wenn Sie auch gelegentlich ein paar Körbe werfen, brauchen Sie die Winterpause in dieser Saison nicht zu fürchten. Denn zu einigen ohnehin schon sehr guten Basketball-Simulationen wird sich mit *World Cup Basketball* ein weiteres 3-D-Actionspiel gesellen, das es neben der PC-Version auch für Sony's Playstation zu kaufen geben wird. Gespielt wird diesmal, wie es der schon der Name verrät, nicht auf nationaler, nordamerikanischer Vereinsebene, sondern ausschließlich auf der Weltbühne.

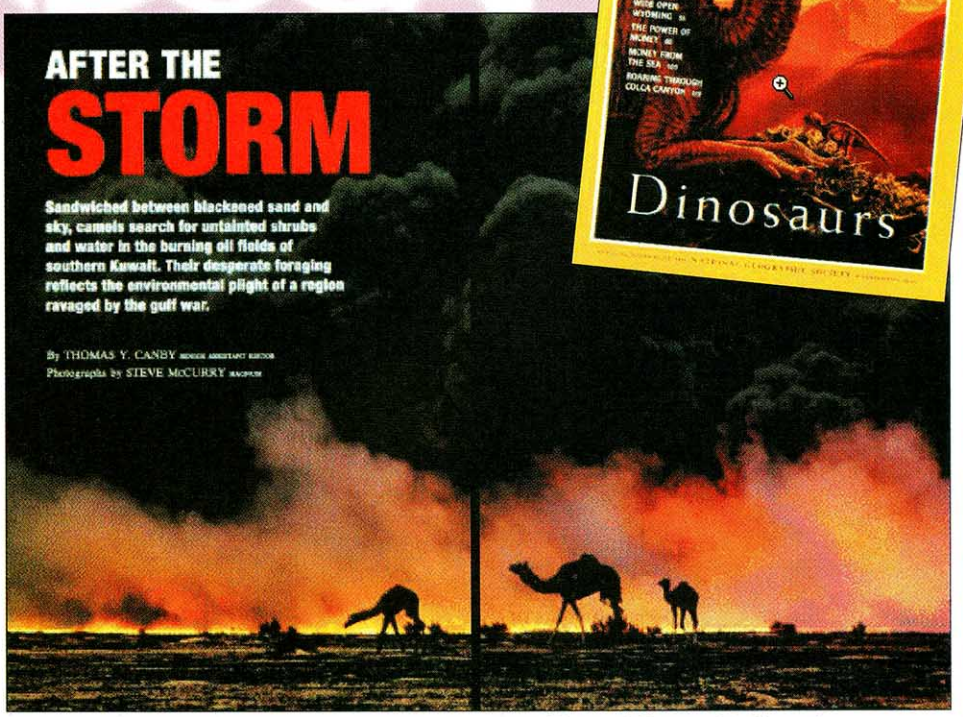
Natürlich werden Sie trotzdem zahlreiche 2,20-Meter-Weltstars mit mindestens Schuhgröße 56 im Spiel wiederfinden, doch bei den 64 zur Verfügung stehenden Nationalteams handelt es sich nicht ausschließlich um Mannschaften der Superlative: Neben USA, Großbritannien, Frankreich, Deutschland und allen bekannten Basketball-Nationen sind nämlich auch so außergewöhnliche Mannschaften wie Kroatien und Argentinien in World Club Basketball vertreten. So wird man wirklich alle großen Stars gegeneinander antreten lassen können, und das natürlich in verschiedenen Modi: Gespielt wird wahlweise im Freundschaftsspiel, in der Liga oder nach dem K.O.-System.

Bei World Cup Basketball soll die Realitätsnähe schon bei den Spielregeln anfangen, deshalb gelten ausschließlich die offiziellen Statuten der "International Basketball Federation"(FIBA) – Varianten, in welcher Form auch immer, sind nicht zulässig. Um bei der Zusammenstellung des eigenen Dreamteams nicht ins Klo zu greifen, sollte man sich außerdem die detaillierten Spielerstatistiken ansehen, die den tatsächlichen Eigenschaften der Superstars haarklein entsprechen sollen. Daß vor allen Dingen die Animation der Spielfiguren von Sportspiel zu Sportspiel besser wird, zeigt sich auch hier ein weiteres Mal. Nicht nur, daß die Bewegungen flüssig ablaufen und echt aussehen: Diesmal kann man an der beschleunigten Atmung und daran, wie sich der Brustkorb hebt und senkt, sogar die Anstrengung seiner Spieler erkennen.

Als Spieloptionen wird es vier Schwierigkeitsgrade geben, damit vom Anfänger bis zum Profispieler auch alle die gleichen Chancen haben. Außerdem wird der in diesem



Bei jung und alt ein stets beliebtes Thema: die Dinosaurier



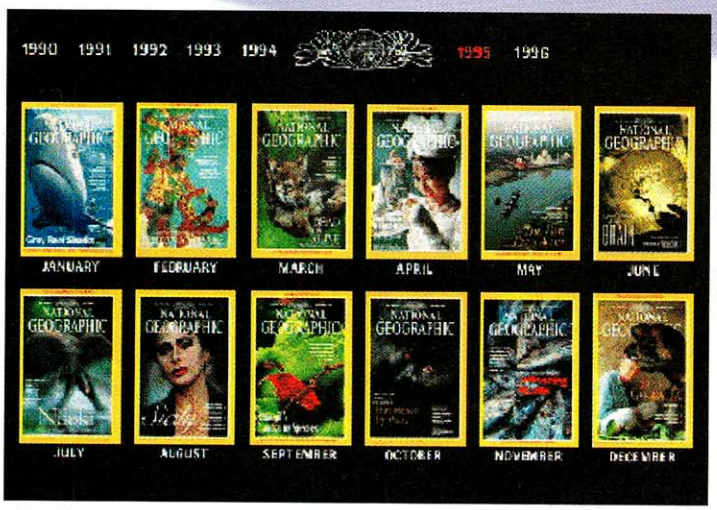
Besonders Photos wie dieses sorgten für den Ruhm des *National Geographic Magazines*

Bitte umblättern ☞

Genre obligate Multiplayer-Modus ebenso wenig fehlen wie eine neuartige Option namens "Quick Play". Mit ihrer Hilfe läßt sich eine Partie direkt anpfeifen, wobei auf bereits eingerichtete Standards zurückgegriffen wird. Weitere Voreinstellungen seitens des Spielers sind in diesem Falle unnötig. Genauere Angaben zur Spielbarkeit, also dem eigentlichen Kern des Produkts, lassen sich mit Hilfe des bisher vorliegenden Materials allerdings nicht treffen. Da müssen wir uns wohl noch ein wenig gedulden.

Geballtes Wissen

Doch es ist nicht nur die Unterhaltung, die im Herbst dieses Jahres bei Mindscape groß geschrieben wird. Dank einer intensiven Zusammenarbeit mit dem amerikanischen



Sämtliche Ausgaben des Magazins, hier der 1996er Jahrgang werden auf der CD ROM vertreten sein

National Geographic-Verlag, der sich auch hierzulande durch kompetente und vielfach prämierte Buch-, Zeitschriften- und Fernsehproduktionen einen Namen machen konnte, liegt ein weiterer Schwerpunkt auf dem Info- und Edutainment in Sachen Natur. "Wer den hohen Anspruch seiner Kunden gerecht werden will, muß Marktlücken entdecken und sich in Richtung Info- und Edutainment bewegen. Hier sehen wir die Zukunft", verkündet noch einmal Gerd Körnig. An alle Interessenten, die sich zumindest im Schreib- und Lesealter befinden, richtet sich *The Complete National Geographic*. Auf mehr als 30 CDs wird hier eine komplette Sammlung aller bisher erschienenen *National Geographic Magazine* erneut veröffentlicht. Und immerhin handelt es sich dabei um sage und schreibe 108 Jahrgänge!

Seit seinem Erscheinen beschäftigt sich das Magazin mit Menschen, Ländern und Kulturen, wobei die Artenvielfalt der Tierwelt und jüngste Forschungsergebnisse aus Wissenschaft und Technik stets im Mittelpunkt stehen. Dank der digitalen Bearbeitung durch Mindscape wird dieser Wust aus Unterhaltung und Information nun endlich in Sekundenschnelle und mittels eines komfortablen Suchmenüs auch noch äußerst gezielt abrufbar. Wie das literarische Original soll dabei auch die CD-ROM-Edition zu einem wahren Augenschmaus werden. Denn in den USA wurde das National Geographic Magazine 1996 zum fünften Mal in Folge als hochwertigstes Produkt seiner Kategorie ausgezeichnet.

Besonders das häufig atemberaubende Fotomaterial war es dann auch, daß für den traditionsreichen Filmhersteller Kodak den Ausschlag gab, die digitale Umsetzung mit seinem ganzen Know-How zu unterstützen. Es steht also zu erwarten, daß mit *The Complete National Geographic* nicht nur ein unterhaltsames und besonders grafisch sehr ansprechendes Infotainment-Produkt auf uns zukommt, sondern auch eine ergiebige Recherchequelle für alle Geographen, Fotografen, Journalisten, Historiker und Hochschulen. In unserem Multimedia-Teil wird Ihnen Kollege Gremmel nach Erscheinen (des Produkts, nicht des Verfassers – obwohl der auch selten pünktlich ist) noch ausführlich darüber berichten.

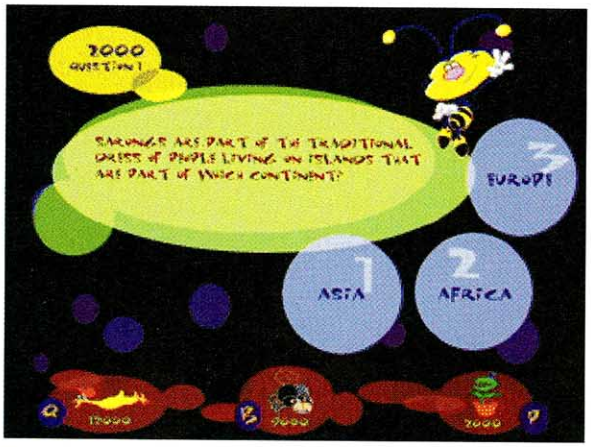
Eine Biene ohne Stachel

Und diese Biene, die ich meine, nennt sich...*Geo Bee*! Da staunt der gute Karel Gott. Denn mit der Geo Bee fliegt eine weitere Zeichentrickbiene auf unsere Jüngsten zu, die zwar ebenso niedlich und witzig aussieht wie ihre weltbekannte Schwägerin, zusätzlich aber noch mit einer schwierigen Mission betraut wurde: Sie soll allen Kindern ab acht Jahren das Fach Erdkunde, wie es zu meiner Schulzeit noch hieß, in lockerer Form näherbringen. Heute heißt Erdkunde nur noch Geographie und macht vielleicht schon wegen dieser wissenschaftlich-korrekten Bezeichnung etwas weniger Spaß...

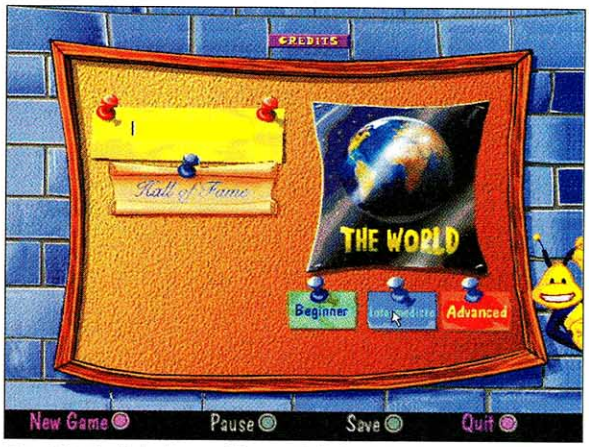
Aber das kann sich ja mit Mindscapes Geo Bee ganz schnell ändern. Auch bei diesem Titel stammt das gesamte Bildmaterial aus dem Archiv des National Geographic Magazine, womit zumindest eine anspruchsvolle grafische Präsentation gesichert wäre. In Form eines so illustrierten Quiz' werden den Kindern dann Fragen gestellt, die sie in einem Multiple-Choice-Verfahren beantworten sollen. Mit einem ansehnlichen Repertoire von mehr als 2000 Fragen wird Geo Bee sogar nicht nur für den "home user", sondern auch für den Unterricht in Schulklassen interessant. Gestellt werden sämtliche Fragen natürlich von unserer kleinen Biene, die bei richtigen Antworten großzügig Beifall spendet.

Anm. des Chefspenders: Macht die Biene Maren das nicht auch?

Und bei falschen nicht tadelt, sondern die Kinder aufs Neue motiviert und dazu ermutigt weiterzumachen. So könnte es sogar meinem Chefredakteur gelingen, länger als zwei Minuten bei der Stange zu bleiben. Um einen besseren Lerneffekt zu erreichen und die Nachvollziehbarkeit der Fragen zu erhöhen, werden sie durch zahlreiche Landkarten, Fotos und Videos visualisiert. Statt dröger Lernerei ist also lockere Unterhaltung mit begleitendem Wissenserwerb angesagt. Und wahrscheinlich wird sich die Geo Bee ab November nicht nur in die Herzen der Kids summen: Durch einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad wird das Spiel auch für die Eltern- und Großelterngeneration absolut interessant. Es sei denn, Geographie läßt einen völlig kalt und man interessiert sich mehr für Erdkunde...



Bei Geo Bee werden die Fragen im Multiple Choice-Verfahren beantwortet



Der Schwierigkeitsgrad ist natürlich einstellbar

Eine Mischung aus Zeichentrick und Photos bietet Really Wild Animals

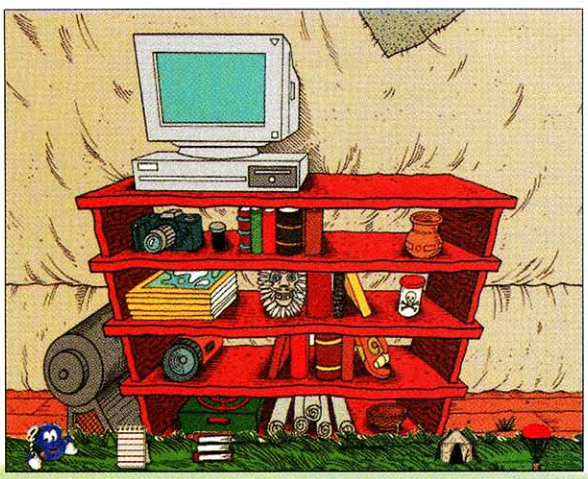


In Ihrem Hauptquartier wächst schon die Steppe durch den Boden

Expedition ins Tierreich

Als drittes Produkt in Kooperation mit *National Geographic Interactive* (NGI) soll ebenfalls im November der Edutainment-Titel *Really Wild Animals – Swinging Safari* erscheinen. NGI ist in Deutschland vor allem durch Fernsehproduktionen wie *Wunderbare Welt* bekannt geworden, die momentan mit großem Erfolg vom ZDF ausgestrahlt wird. Auch Really Wild Animals basiert auf einer TV-Serie, die zur Zeit unter dem Titel *Spins tierisch wilde Welt* bei PRO 7 läuft. Mit einer Mischung aus realen Bildern und Zeichentrickelementen will das Spiel die Kids in eine völlig fremde Welt entführen, und ihnen durch stundenlange Unterhaltung das Lernen leicht machen.

In der Rolle eines Forschers oder Journalisten soll der Spieler die Artenvielfalt der afrikanischen Wildnis erkunden. Von einem Camp im Dschungel (Zeichentrick) startet er dabei zu seinen Expeditionen und landet so in einer bunt bebilderten Tierwelt (Fotos und Videos). Und hier wollen zahlreiche Fragen beantwortet werden. Haben alle Zebras die gleichen Streifen? Wie alt werden Antilopen? Ist das Gedächtnis von Elefanten wirklich so gut? Kann Klaus eine dieser Fragen ohne fremde Hilfe beantworten?



Hi-Tech in der Wüste: Der Compi gehört natürlich zur Standardausrüstung

Bei Really Wild Animals muß jedenfalls keine Frage unbeantwortet bleiben, auf dem Weg zu einer Antwort sind jedoch stets Selbständigkeit, Kreativität und Ideen gefragt. Man kann sich Notizen machen und die Tiere fotografieren, im eingebauten Lexikon stöbern und im Internet recherchieren. Oder in den Videos nach weiteren Informationen suchen. Natürlich wird der Eifer am Ende auch belohnt: Die selbst geschossenen Fotos und die gewonnenen Informationen können auf Postkarten, in Zeitungen und Zeitschriften, in Comics oder in Forschungsberichte eingefügt werden. Alle Formate sind als Vorlage bereits vorhanden und können nach individueller Editierung auch ausgedruckt werden.

Noch ein Wort zum Schluß. Sämtliche hier besprochenen Titel werden als CD-ROM für Windows 95 erscheinen. Die im einzelnen genannten Erscheinungstermine stehen allerdings noch nicht endgültig fest, die ein oder andere Verschiebung ist also durchaus möglich. Auch bei den Titeln handelt es sich zur Zeit noch um Arbeitstitel (außer bei Imperialismus, wo bereits alles amtlich ist), die vor allem in den deutschen Versionen noch ganz anders ausfallen können. Aber wir bleiben natürlich am Ball und werden Sie sofort nach unserer Sommerpause mit neuesten Informationen versorgen.

Hercules



Disney hat seinen neuen Helden: Kein Geringerer als der sagenhafte Muskelprotz Herkules wird sowohl im neuen Zeichentrickfilm als auch im neuesten Game die Hauptrolle spielen. Klaus Trafford durfte schon mal in die Sandalen schlüpfen und dem starken Vorbild nacheifern.

Mit dem Namen Herkules – oder, um internatonal zu bleiben, Hercules, verbindet man im allgemeinen Mut, Verstand und vor allem Kraft. Der Sohn des Zeus strotzt den Gefahren und riskiert seinen Hals, um andere zu retten. Die freilich erfundenen Geschichten um das Muskelpaket sorgen nicht erst seit gestern immer wieder für Stoff, aus dem Leinwandträume sind. In den Sechzigern gab es eine stattliche Anzahl von sogenannten *Sandalen-Filmen*, darunter auch eine ganze Reihe mit Hercules, optimal dargestellt von Steve Reeves. Weniger die Logik als vielmehr handfeste und dennoch jugendfreie Action begeisterte Scharen von Kinogängern. Und nicht umsonst nannte Agatha Christie ihren Lieblingsdetektiv *Hercule Poirot* – zudem gibt es eine Sammlung von Kurzgeschichten mit dem bekannten Belgier, deren deutscher Titel "Die Arbeiten des Herkules" lautet. Und nun hat sich Disney auf die Spuren des Gottessohnes gemacht.

Spiel und Film in einem Zug

Disneys 35. abendfüllende Zeichentrickfilm nimmt sich des gutaussehenden Strahlemanns an. Während der Streifen in den USA bereits in der ersten Juliwoche anlief (und zwar ausgerechnet am *Independance Day*!), muß man sich in Deutschland bis zum 20. November gedulden. Dann kommt aber nur der Film in die Kinos, das gleichnamige Spiel für CD-ROM und PlayStation ist dann bereits zwei Wochen auf dem Markt. Und das hat seinen Grund: Erstmals in seiner Geschichte hat Disney Interactive mit den Machern des Films zusammengearbeitet und das Game parallel zum Film entwickelt. So folgt die Handlung des Jump'n'Runs denn auch dem des Zelluloids, verzichtet indes auf das erste Drittel, wo die Jugend des Helden geschildert wird. Dafür aber wird einigen Charakteren, die im Kino nur kurz zu sehen sein werden, im Spiel eine weitaus größere Rolle zukommen. Dazu gibt es jede Menge Cutscenes aus dem Film, quasi als Belohnung, wenn man ein Level geschafft hat. Wie diese im einzelnen aussehen, möchte ich Ihnen jetzt allerdings noch nicht verraten, denn es kommt ja

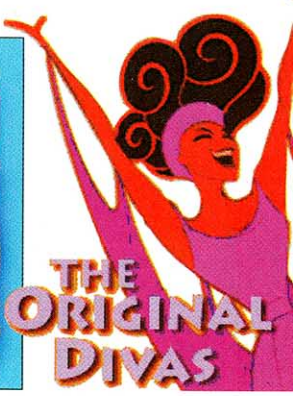


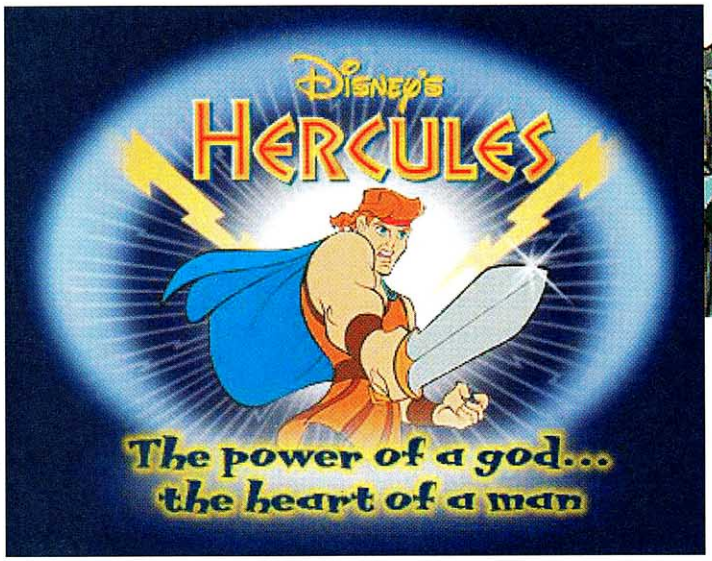
Gleich gibt's wieder Ärger, wetten?



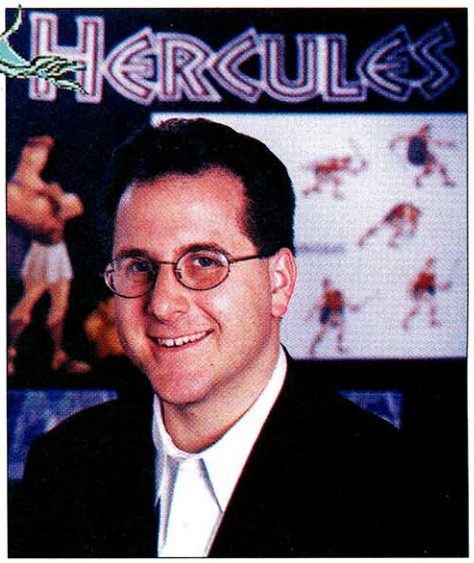
Unterwürfigkeit führt oft zum Erfolg











Craig Allen, Producer von Hercules

auch noch ein Preview und schließlich das Review auf uns zu. Lassen Sie mich lieber etwas Näheres zum Inhalt des Films und damit auch zum Spiel erzählen.



Die Welt von Hercules...



...ist ungemein vielfältig und bunt



Stets neue Aufgaben und neue Gefahren...



...lassen den Helden nicht zur Ruhe kommen

Danny, Charlton und James

Verantwortlich für den Film zeichnen als Regisseure John Musker und Ron Clements, die bereits *Arielle, die Meerjungfrau* und *Aladdin* inszenierten. Mit ihnen arbeitete der Produzent des Spiels, Craig Allen, von dem wir *Toy Story* noch bestens kennen (Platin-Award!), eng zusammen. So war es möglich, daß das, was den Film auszeichnet, auch im Spiel seinen Platz findet: Die Welten, in denen Hercules seine Abenteuer erlebt, die Gegner und Freunde und die Aufgaben, die Sie als Spieler später zu bestehen haben. Inwieweit die Filmmusik von Oscar-Preisträger Alan Menken, dem wir die Songs aus *Arielle, Die Schöne und das Biest, Aladdin, Pocahontas* und *Der Glöckner von Notre Dame*, übernommen werden wird, bleibt abzuwarten. Sicher ist auf jeden Fall, daß die Sprecher der Charaktere im Originalspiel die gleichen sein werden wie beim Film – und das ist eine Starriege, die sich wieder mal sehen lassen kann: Danny de Vito, James Woods und Charlton Heston (der in Ben Hur oder Die Zehn Gebote selbst schon "mächtige" Helden spielte) sowie Tate Donovan als Hercules. Auch in der deutschen Version sollen, so die Planung, die Sprecher bei Film und Spiel identisch sein.

Humor ist Trumpf

Während bei besagten Sandalen-Filmen der Held einfach "da" war und kämpfte, wird beim Film erst einmal von der Geburt an die Lebensgeschichte des Hercules erzählt. Irgendwann verliebt er sich, und jene Meg muß unser Held dann fortan auch beschützen. Das wird auf so unnachahmliche Weise und mit so viel Humor geschildert, wie man es von Disney kennt – und freilich wird auch kräftig auf die Tränendrüse gedrückt, spätestens dann, wenn Meg ums Leben kommt. Aber keine Bange: Es wird trotzdem ein Happy-End geben!

An Action wurde ebensowenig gespart: Ob nun im Kampf mit der Hydra, der man einen Kopf abschlägt, um mit anzusehen, wie ihr drei nachwachsen, oder bei den Begegnungen mit Oberbösewicht Hades – es gibt sehr viel zu tun für den Helden. Vor allem dann, wenn plötzlich seine Kräfte verloren gehen und er allein auf seinen Verstand angewiesen ist. All dies und noch viel, viel mehr wird auch dem Spieler widerfahren, und man sollte – so mein erster Eindruck – schon einmal ein Jump'n'Run gespielt haben, um hier komplett durchzukommen. Denn der Schwierigkeitsgrad ist, vor allem in höheren Levels, enorm.

Ein Renner wird's so oder so

Eines ist sicher: Der Film wird Kasse machen und die nicht näher bezifferten Kosten (vier Jahre Arbeit zollen sicher einen enormen Tribut!) schnell wieder einspielen. Das war beim *König der Löwen* nicht anders. Dementsprechend wird sich auch das Spiel, zumal, wenn's zum deutschen Kinostart erscheint, sehr gut verkaufen, auch das war beim Löwenkönig so. Nur: Das Spiel zum Lion King wurde von fast allen Computerspiel-Magazinen wegen des viel zu hohen Schwierigkeitsgrades herabgewertet (was zwar angemessen war, doch den Kollegen seinerzeit sehr schwer gefallen ist. Ich erinnere mich noch, wie mein Ex-Kollege Jürgen Borngießer damals frustriert meinte: "Das ist die beste Grafik, die ich je gesehen habe – aber das Spiel ist viel zu schwer!" Ich bitte daher, Disney Interactive, nehmt Euch das zu Herzen, und sorgt dafür, daß Hercules ein besseres Schicksal ereilt. Nach all dem, was ich bisher davon gesehen habe, werde ich das Gefühl nicht los, daß dies nämlich die Qualität von *Toy Story* und vielleicht sogar von *Pandemonium* übertreffen könnte. Ihr habt's in der Hand, ganz allein...

Power-Gameplay

Previews

Croc	35
D.O.G.	42
European Airwar	45
Falcon 4	44
Leviathan	43
Meat Puppet	40
Mechwarrior 3	36
Perfect Assassin	46
The Intruder	37
Warlords 3	38
Waterworld	41

Reviews

Action

Exhumed	112
Last Rites	114
Riot	109

Adventure

Atlantis	106

Fahrsimulation

Carmageddon	122
wipEout 2097	100

Flipper-Simulation

Pro Pinball Timeshock	50

Sportspiel

Actua Soccer	110
PGA Tour Pro	124

Strategie

Alexander der Grosse	102
Dungeon Keeper	120
X-Com Apocalypse	48

Wirtschaftssimulation

Anstoss 2	104
Der Industrie Gigant	116
Premier Manager 97	118

Wertungssystem

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

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

Grafik: 20 Punkte

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

Sound: 20 Punkte

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

Handhabung: 10 Punkte

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

Spiel-/Dauerspaß: 50 Punkte

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

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



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

CROC



Martin Mirbach hat seine Angst vor Krokodilen verloren.

Um dieses Preview hätte es in der Redaktion beinahe einen handfesten Krach gegeben. Es ging, wie so oft, um den im Heft verfügbaren Platz. Und natürlich um die Frage, mit welchen Inhalten die Seiten gefüllt werden sollen. Wie Sie bestimmt schon gemerkt haben, ist auch diese Ausgabe der PC Power randvoll gefüllt mit aktuellen Informationen. An jenem Mittwoch vormittag, als uns *CROC* erreichte, waren alle Heftseiten bereits vergeben und sogar der Redaktionsschluß um 24 Stunden überschritten. Andererseits wollten wir schon gerne über das Spiel berichten. Was also tun? Andere Texte rausschmeißen, vielleicht gar den wichtigen Review/Preview-Opener? Oder einfach auf CROC verzichten?

Sie können sich die heiße Debatte bestimmt gut vorstellen. Bevor es zum Blutvergießen kam, erreichte uns zum Glück der rettende Anruf des Kollegen Gremmel, der sich seine Arbeit mal wieder mit nach Hause genommen hatte: Eine andere Preview-Version war partout nicht zum Laufen zu kriegen, die dringend benötigte Seite somit wieder frei. Womit das Schlimmste verhindert war. Diesmal...

Premierenfieber

CROC ist nämlich ein ganz besonderes Spiel. Handelt es sich dabei doch um den ersten Titel, der von Fox Interactive im Alleingang, also ohne das Engagement eines anderen Unternehmens, realisiert wurde. Sonst machen die ja "nur" Filme. Ein Gespür für nette Geschichten kann man den Entwicklern auch im neuen Terrain nicht absprechen: Das Krokodilbaby CROC gelangte vor vielen Jahren unter ungeklärten Umständen auf die Gobbo-Insel, wo es vom König der Gobbos adoptiert wurde. Eines Tages jedoch wurde der böse Magier Baron Dante so böse über das friedliche Zusammenleben auf der unterschiedlichen Geschöpfe, daß er einen Fluch über die Insel legte, der alle Tiere gegen den König aufhetzte. Alle, außer CROC... Zusammen mit einem magischen Vogel als Betreuer zieht das kleine Krokodil auf eine lange Reise. Um den König zu retten und den Frieden wieder herzustellen, muß es in sechs verschiedenen Welten Kristalle einsammeln. Viele Hindernisse, üble Monster und zahlreiche Fallstricke sind zu überwinden, doch schließlich können nur die vereinten Kristalle Dantes Fluch brechen. Welches andere Genre bietet sich für die Lösung solcher Probleme so offensichtlich an wie das Jump'n'Run? So ist es also kein Wunder, daß Sie CROC rennend, schwimmend, springend, kletternd und wieder schwimmend durch seine Abenteuer steuern müssen. Und dies auch noch recht komfortabel, zumindest, was die Handhabung angeht. Die wurde bewußt so benutzerfreundlich ausgelegt, daß auch Feierabendspieler gut damit zurechtkommen werden.



Für diesen Gegner wird das junge Leben in einer Masse aus heißer Lava enden

Überall zuhaus

Vor allem durch sein flüssiges Gameplay und einen ähnlich hohen Suchtfaktor wie etwa *Mario* oder *Crash Bandicoot* soll CROC die Spielerherzen höher schlagen lassen. Es wird 60 verschiedene 3-D-Hintergründe wie Wälder, Vulkanlandschaften und Unterwasserwelten geben und genau so viele Level. Allerdings handelt es sich bei 20 davon um versteckte Level, die erst einmal gefunden werden wollen. Nach Bewältigung aller Level gelangt man obendrein noch zu einem versteckten Bonuslevel. Andere Goodies, also Pick-ups, mit denen man vorübergehend Sonderfähigkeiten erhält (Gegner einfrieren, sich selbst unsichtbar machen, etc.), wird es ebenfalls reichlich geben. Und für alle, die es interessiert: Da sich dieses Spiel so wunderschön für Konsolen eignet, werden zeitgleich mit dem Release der PC-Version im September auch Ausgaben für die PlayStation und für die Sega Saturn erscheinen.



Kalt hier! Und dann will der Typ im Frack auch noch mit mir spielen



Noch zehn Sekunden die Luft anhalten, dann hab ich den Schlüssel zum nächsten Level



Ein Schlückchen Wasser käm' bei dieser Hitze gerade recht. Aber hier gibt es ja nur Tequila

Mechwarrior 3

Martin Mirbach schlägt sich auf die Gewinnerseite.

Bei den Fernsehmoderatoren ist es alltäglich. Die ganz bekannten Gesichter wie Thomas Gottschalk, Günther Jauch oder Harald Schmidt wechseln munter zwischen den Sendeanstalten hin und her. Der etwas weniger populäre Mittelbau bundesdeutscher Fernsehunterhaltung darf zwar nicht mehreren Herren gleichzeitig dienen, läßt sich dadurch aber nicht von häufigen Wechselspielen abhalten. Und ihre erfolgreichen Showformate nehmen sie, wenn auch nach mehr oder weniger kosmetischen Titelkorrekturen, gleich mit. So präsentiert Herr Egner immer noch seine "lustigen Streiche mit versteckter Kamera", während Tante Margarethe sich langsam um Ruf und Quote quasselt.

Anm. des Chefglücksradguckers: Fehlt nur noch, daß Hera Lind und Maren Gilzer ihre Jobs tauschen...

Die Kette hinreichend bekannter Sendungen und Personen ließe sich beinahe endlos fortsetzen – aber was hat das mit uns zu tun? Ganz einfach, auch bei den Computerspielen kommt es immer mal wieder vor, daß die Lizenzen wechseln. Wie gerade jetzt bei der erfolgreichen Mechwarrior- Serie.

Abklatsch unerwünscht

Dabei wünscht sich MicroProse, der neue Herr der mechanischen Kampfkolosse, am liebsten einen Einstand nach Maß. Mechwarrior 3 soll mehr werden als nur der dritte Teil einer erfolgreichen Reihe, und damit mehr als nur ein weiterer Klon. Ausgefeilter und interessanter soll etwa das Gameplay daherkommen, zum Beispiel im Campaign Modus. Hier steuert der Spieler zwar auch noch seinen Mech, kommandiert aber gleichzeitig seine Kameraden, kontrolliert taktische Entscheidungen und managt die Verteilung der verfügbaren Ressourcen. Die reine Action rückt also in den Hintergrund, gefragt sind vielmehr Strategie und vorausschauendes Denken. Doch keine Angst, diese Option bedeutet keinesfalls eine grundlegende Veränderung des Spielprinzips, sondern lediglich eine Erweiterung der zur Verfügung stehenden Möglichkeiten.



Durch die Wüste, und zwar ganz allein. Langeweile soll bei Mechwarrior 3 trotzdem nicht aufkommen

Natürlich wird es auch weiterhin machbar sein, sofort ins Spielgeschehen einzusteigen, indem man ganz einfach sein Cockpit betritt. Dann gilt es, sich in den verschiedensten Geländeformen gegen eine Vielzahl von Gegnern zur Wehr zu setzen. Ob in der staubtrockenen Wüste, im tropischen Regenwald oder im ewigen Eis, immer werden spezifische topographische Elemente wie Bäume, Krater, Brücken, Canyons, Klippen, Städte oder Wasser auf das Bewegungsverhalten Ihres Mechs einwirken, so daß noch nicht einmal die Steuerung zur hundertprozentigen Routine verkommt. Die einzelnen Karten werden eine Größe von 25 mal 25 Kilometern aufweiser und damit reichlich Platz zum Austoben bereithalten.

Volles Netz

Selbstverständlich gehört zu einem Spiel wie diesem auch ein Multiplayer-Modus, der den direkten Online-Vergleich mit weltweit verstreuten Piloten erlaubt. Den wird es auch geben. Damit aber nicht nur internationale Konflikte geschürt, sondern auch der multikulturelle Güteraustausch gefördert wird, hat man sich bei MicroProse etwas ganz besonderes einfallen lassen. Wer nämlich keine Lust hat, einfach alles hinzunehmen, was er vorgesetzt bekommt, kann sich nun auch sein eigenes Spiel schustern. Nicht nur einmalige Szenarios, auch selbst konstruierte Mechs können hier erschaffen werden. Und wer seine Mech-Schöpfungen nicht nur in eigene Spielwelten einbauen möchte, kann sie auch Online tauschen. Ob sich diese Mechs in einer fremden Welt bewähren und was MicroProses Eingriff in die "trading club"-Szene letztendlich taugt, werden wir Ihnen noch vor Veröffentlichung des Spiels im November ausführlich berichten.



Mit den gewohnten Anzeigen werden erfahrene Mech-Piloten im Nu zurechtkommen



Alles im roten Bereich! Noch ein paar Unvorsichtigkeiten, und es heißt Abschied nehmen von einer

The Intruder

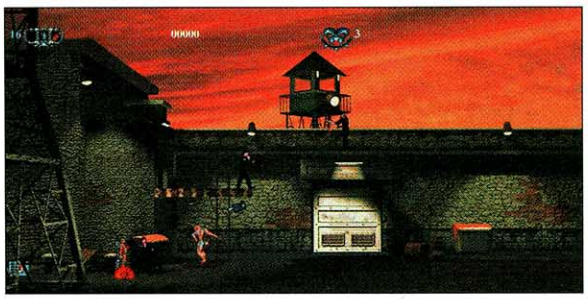
Marco Gremmel muß wirklich das ein oder andere Mal den Kopf schütteln. Und auch wenn es nicht gerne gesehen ist, wenn man gleich zu Anfang eine Wertung abgibt: Dieses Spiel wird garantiert keinen Blumentopf gewinnen.

Kennt jemand von Ihnen das französische Softwarelabel Microfolies? Nein? Ich jedenfalls auch nicht. Und warum das so ist, fällt nach etwa zehn Minuten "The Intruder" auf. Sollten Sie sich

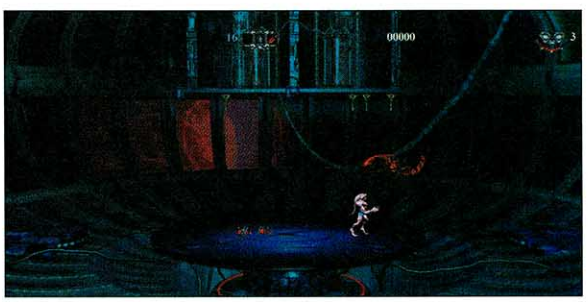


Hüpf, schieß, lauf, duck, ärger, fluch, schrei, läster... The Intruder

jetzt wundern und mit dem Zeigefinger auf den Schriftzug "Preview" deuten: Dieses Programm ist eigentlich schon zum Verkauf bereit. Allerdings gibt es da noch ein paar kleine Unstimmigkeiten mit dem Titel und der deutschen Sprache. Mit anderen Worten: Ein Review wäre zwar möglich, doch ist die Version, die man uns zugeschickt hat, noch nicht für einen endgültigen Testbericht freigegeben.



Nein, das sind keine einfachen Polizisten, es sind zu Monstern mutierte Beamte (ist da eine Mutation nötig?)



Keine Angst, das Bild wurde nur zurechtgeschnitten, es wird keinen Intuder-Kinofilm geben!

Es geschah einmal...

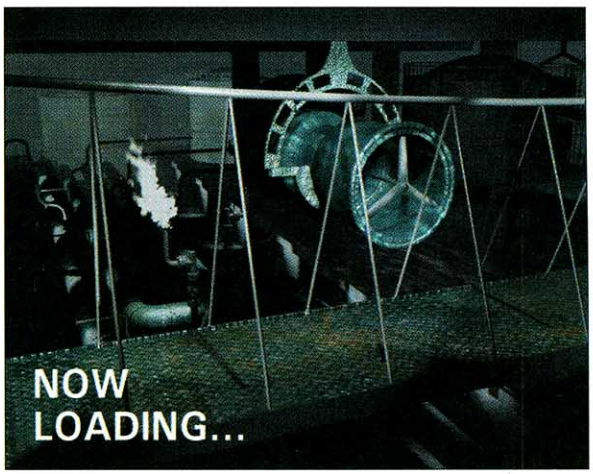
Natürlich gibt es auch bei diesem Spiel eine mehr oder weniger realistische Rahmenhandlung. Doch wenn man sich diese mit Verstand durchliest, wird man zu dem erschreckenden Ergebnis gelangen, daß man sich wahrscheinlich in der Mittagspause um dieses kleine Detail des Spiels gekümmert hat. Doch urteilen Sie selbst: Alles spielt sich in dem kleinen Ort Black Hill City ab, der sich irgendwo im Nichts von Arkansas befindet. Jack ist der Titelheld des Spiels. Doch eigentlich hebt er sich von den anderen Einwohnern nicht ab. Wäre er nicht an jenem bestimmten Abend in Willys Bar gewesen, hätte sich daran wohl auch nichts geändert. Jack ist nämlich nichts weiter als ein suspendierter Polizist, der in eine kleine Affäre verwickelt war.

An diesem Abend geschieht etwas Außergewöhnliches in Willys Bar. Jack leert wie immer auf einen Zug sein Bierglas und macht sich keine Gedanken über den merkwürdigen Schaum, der sich da gebildet hat. Schließlich, so sollte man meinen, hat manch amerikanisches Bier etwas Schaum – also auf den ersten Blick kein Grund zur Sorge. Mit wankenden Beinen und zuckendem Körper verläßt der gute Ex-Bulle die Bar und verliert das Bewußtsein. Grund zur Sorge?

Ja, denn wie sich dann nach einiger Zeit herausstellt, hat ein kleiner außerirdischer Kerl Jacks Körper befallen. Sein Name ist Ar'Kritz und er ist Sonderbeauftragter eines fernen Planeten, der zwei böse Parasiten von der Konstellation Octant vernichten soll. Die haben sich auf der Erde breitgemacht und gefährden das Gleichgewicht des Planeten. Dumm nur, daß Ar'Lakritze im Innern von Jacks Körper Mutationen hervorruft. Nicht gut! Allerdings kann man sich glücklich schätzen, daß der Kleine deutsch spricht und auch in der Lage ist, mit Jack zu plaudern, während er es sich auf ein paar roten Blutkörperchen gemütlich macht.

Ist es denn wirklich wahr?

Wie so oft, muß man sich bei einer derart beschränkten Rahmenhandlung fragen, wo die Spieldesigner während der Arbeitszeit ihre Gehirne aufbewahren. Der eigentliche Ablauf ist allerdings in diesem Fall auch nicht viel besser. So, wie wir es alle noch aus den guten alten C64-Tagen kennen, steuern Sie den Titelhelden, welchen Sie von der Seite betrachten, in einer zweidimensionalen Umgebung. Spiele wie "Back To Future" auf der alten Brotkiste unterschieden sich allerdings in einem kleinen Detail von dieser Neuerscheinung: Sie machten Spaß! Was hier bald im Laden stehen wird, weist zur Zeit noch eine Reihe von Mängeln auf, die sich insbesondere bei der Steuerung bemerkbar machen. Wildes auf-den-Tasten-herumdrücken verspricht die höchste Trefferquote. Doch auch, wenn diese Probleme in der Handelsversion behoben werden sollten: Das eintönige, veraltete und im wahrsten Sinne des Wortes zweidimensionale Gameplay läßt doch wirklich sehr zu wünschen übrig. Der komplexeste Aspekt des Spiels besteht im Aufsammeln von Gegenständen. Eines ist mal sicher: Das Review zu diesem Game werde ich sicherlich nicht schreiben wollen.



So, gleich wird es (leider) losgehen!

Warlords 3: Re

Vielleicht könnte eines der groß angekündigten Strategiespiele für den PC endlich einmal erscheinen. Ob *Warlords 3* wirklich wie geplant im August auf den Markt kommen wird, bezweifelt Marco Gremmel aus Erfahrung...



Wichtig: Burgen einnehmen!



Glauben Sie nicht, daß die da nur dumm herumstehen! Das ist Taktik!



Was waren das noch Zeiten, als die Boote umweltfreundlich angetrieben wurden...

Also eines ist mal sicher: Strategie-Fanatiker werden in den nächsten Monaten wirklich viel zu tun haben, wenn Sie alle angekündigten Neuerscheinungen ausprobieren wollen. Wenn mal endlich einer der potentiellen Bestseller herauskommen würde! Ein solches Beispiel ist Dominion, und auch Westwood ist wieder voll und ganz in die Arbeit vertieft und programmiert an Command & Conquer: Einsame Entscheidung (siehe Sonderteil). Allerdings kommen nicht nur die Fans von Echtzeitstrategie voll auf ihre Kosten.

Wer sich gerne die Zeit mit meist komplexeren rundenbasierten Strategiespielen vertreibt, darf sich nun auf eine Neuerscheinung aus dem Hause Brøderbund freuen. Die Firma, die sich schon für C64-Spiele verantwortlich zeichnete, ist in letzter Zeit wieder sehr aktiv. Wenn Sie die bereits erschienenen *Warlords*-Spiele kennen, dann kennen Sie auch über den hohen Suchtfaktor, der damit einhergeht. *Reign of Heroes* soll dem in nichts nachstehen. Und davon konnte ich mich teilweise schon überzeugen, da bereits eine frühe Beta-Version zur Ansicht zur Verfügung stand.

Nichts für die Mittagspause

Eines ist aber schon jetzt sicher: Die einzelnen Schlachten für sich zu entscheiden, wird keinesfalls ein Zuckerschlecken. Denn bis zu sieben gegnerische Parteien sind nicht gerade dumm und haben alle das gleiche Ziel vor Augen: den Sieg! Doch zuerst einmal möchte ich den Hintergrund des Spiels grob umreißen. Warlords 3 ist ein Fantasy-Game und spielt daher im Mittelalter. Die Welt, auf der Sie sich befinden, trägt den Namen Etheria und enthält bis zu zehn verschiedene Heldentypen. Generäle, Zauberer, Krieger, Schamanen und einige andere, die von Ihnen befehligt werden wollen. Natürlich haben die verschiedenen Rassen unterschiedliche Eigenschaften. Und natürlich wird von der diplomatischen Verhandlung bis zur Plünderung alles möglich sein. Ziel des Spieles ist – je nach Strategie – entweder der Sieg über den Gegner, die Kontrolle über die meisten Städte oder die größte Summe an Gold.



Allein ein Blick auf die Karte rechts oben verrät: Das dauert länger!

Technische Daten

Im Gegensatz zu den Vorgängerspielen soll es Ihnen jetzt leichter möglich sein, den Überblick über Ihre Gegner zu behalten. Besonders das Verbünden gegen stärkere Mitspieler soll effizienter geworden sein. Außerdem wird im Mehrspielermodus die Möglichkeit zur simultalen Bewegung gegeben sein. Mit anderen Worten: Die einzelnen Strategen können in einer Runde gleichzeitig agieren. Früher war es noch so, daß nur jeweils eine Person gleichzeitig ziehen konnte. Per Netzwerk, Internet oder Hot Seat können acht Spieler gegeneinander antreten.

Die Neuerungen erlauben dem Spieler erweiterte diplomatische Beziehungen zu anderen Parteien, die Erstellung zufallsgenerierter Karten, mehr Optionen bei der Städteverwaltung, Kauf und Verkauf bei freien Händlern und vieles weiteres mehr. Fehlt nur noch ein gutes Gameplay und eine ansprechende Grafik. Immerhin ist mit ansprechenden Spielen wie Conquest Of The New World ein hoher Standard bei Spielen dieser Art gesetzt worden. Ob diese Neuerscheinung auch hält, was sie verspricht, kann ich natürlich erst dann bescheinigen,

ign of Heroes



Gut, gewonnen hätten wir... Aber was nun?

wenn das fertige Spiel auf meinem Schreibtisch landet. Und ich hoffe, daß das bald geschieht! Ich bin jedenfalls schon jetzt sehr gespannt auf Warlords 3.

Red Orb Entertainment

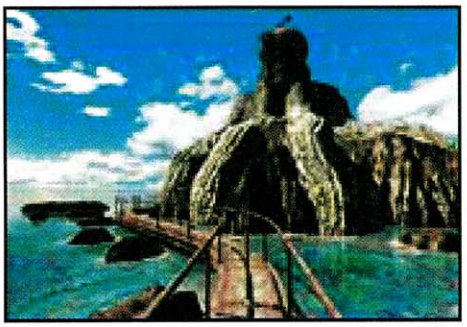
Brøderbund stellte Ende Mai eine neue Abteilung vor, die sich Red Orb Entertainment nennt und sich voll und ganz auf die Produktion neuer Spiele eingestellt hat. Zur Zeit befinden sich sieben namhafte Softwarehäuser in diesem Verbund. Darunter Raven Software ("Heretic", "Hexen"), Trilobyte Inc. ("7th Guest", "11th Hour") und SSG. Letztere zeichnen sich für namhafte



Strategiespiele verantwortlich und waren auch an der Entwicklung von Warlords 3 maßgeblich beteiligt. Der Verbund der sieben Softwareschmieden unter einem Label bringt natürlich auch gewisse Vorteile mit sich. So wird es beispielsweise einen Internet-Server zur Verfügung stellen, auf den die entwickelten Programme abgestimmt sind und über den Spieler aus der ganzen Welt gegeneinander antreten können. Mit Warlords 3 nimmt dieser Server seinen Dienst auf. Was sich ansonsten noch in der Mache befindet, erfahren Sie jetzt.

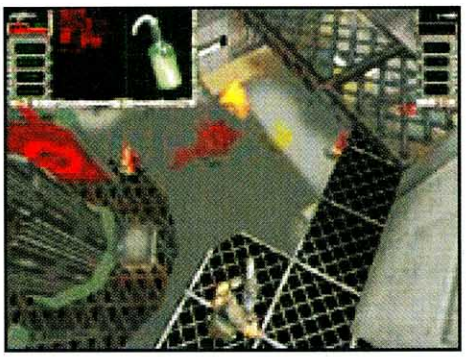
Riven: The Sequel to Myst

Im Herbst 1997 ist es soweit: Die Fortsetzung von Myst kommt auf den Markt. Der Spieler wird in eine Welt voller Intrigen und Abenteuer versetzt werden, die den Vorgänger bei Weitem übertreffen soll. Eine Zeitreise zu einem Ort jenseits von Myst



und schwierige Rätsel werden Sie wieder lange Zeit vor dem Monitor fesseln.

Take No Prisoners



Richtig! Bei diesem Spiel werden Sie wohl keine Gefangenen nehmen müssen. Sondern, so verspricht uns Raven Software, nur ballern ohne Ende und Sinn. Genau das richtige also für Fans von 3-D-Actionspielen. Sie schlüpfen in die Haut eines Söldners und durchstreifen eine Stadt, die durch eine nukleare Apokalypse total verwüstet wurde. Jetzt gilt es, sich gegen Mutanten zur Wehr zu setzen. Wenn alles gut läuft, dürfen wir uns bereits im August den Weg freischießen.

The Journeyman Project 3

Länger gedulden müssen Sie sich jedoch, wenn Sie sich ein weiteres Mal mit Agent 5 in wilde Abenteuer stürzen wollen. Sie schlüpfen wieder in die Haut von Gage Blackwood und reisen durch die Zeit, um den Verräter Agent 3 aufzuspüren. Natürlich gelingt das nicht gleich auf Anhieb, denn ein Netz voller Rätsel wartet nur darauf, gelöst zu werden. Um zu bestehen, müssen Sie verschiedene Identitäten annehmen und Hinweise sammeln, von denen natürlich das Fortbestehen der gesamten Menschheit abhängt. Ob auch der nächste Teil der Serie überzeugen kann, werden wir leider erst



Anfang nächsten Jahres in Erfahrung bringen können.

WarBreeds



Hausintern entwickelt Red Orb zur Zeit ein weiteres Strategiespiel. Dabei begibt sich der Spieler in den Kampf um die planetarische Vorherrschaft. Die Schlachten finden zwischen vier außerirdischen Klans statt. Echtzeit-Strategie ist zur Zeit ein hart umkämpfter Sektor. Daher wird es wohl auch noch etwas dauern, bis man WarBreeds fertiggestellt hat und auf den Markt bringt. Ein Erscheinungstermin steht noch nicht fest.

Meat Puppet

Immer, wenn es richtig heiß zur Sache geht, schicken wir Markus Brodrick an die düsteren Fronten böser Imperien.

Ich meine, schon mehrmals behauptet zu haben, Programmierer von Computerspielen hätten eine üble Phantasie. Die Jungs, die bei PIE an die Tastaturen gelassen werden, haben es jedenfalls nicht gut mit mir gemeint. Ob ich gerne ein Preview von ihrem neuesten Game machen wolle, fragten sie scheinheilig. Ich packe nichtsahnend Stenoblock, Bleistift und Zahnbürste ein, ganz der eifrige Schreiberling. Schon kurze Zeit später wünsche ich mir innigst, die Zahnbürste zu Hause gelassen zu haben und statt ihrer eine Bazooka oder dergleichen Wirkungsvolles ins Reisegepäck gelegt zu haben.

Im Westen nichts Neues

Ehe ich mich versehen kann, finde ich mich weit in der Zukunft an der Seite eines Girlies namens Lotus Abstraction wieder. Die Gute versichert mir, während einer üblen Party hochgenommen worden zu sein. Die Situation, die sie mir schildert, sieht ungefähr folgendermaßen aus: Sechs Industriekapitäne des 21. Jahrhunderts versuchen, die Weltherrschaft an sich zu reißen (ächz!). Doch diese haben einen noch viel böseren Gegenspieler, The Martinet, der das selbe Ziel verfolgt (Schluck).

Anm. des Chefgrüblers: Gegenspieler, Martinet... hm, wieso denke ich jetzt an die Einleitung der Edutainment-Rubrik?

The Martinet trichterte Lotus Abstraction auf der kleinen Feier per Longdrink einige Giftbeutel ein (hä?), die er bequem von Ferne aktivieren kann. Lotus Abstraction soll binnen einer Nacht alle sechs Industriekapitäne eliminieren (graus!). Was bleibt ihr anderes übrig – nach dem letzten Drink? Aber, es soll alles anders kommen. Lotus Abstraction plant nämlich, The Martinet aus dem Weg zu räumen (na also!).

Im Grunde ist Meat Puppet ein 3-D-Shooter wie viele andere Programme auch. An der "raffiniert ausgetüftelten" Handlung, die uns schon von ungefähr ganz vielen indizierten Games (wenigstens die besseren und erfolgreichen dieser Titel waren indiziert. Der Red..) bekannt ist, hat sich nicht allzu viel geändert. Trotzdem, auch in die guten, alten, schon beinahe verbrauchten Themen lassen sich immer wieder interessante Finessen einbauen.



Lotus Abstraction – statt mit dem Handtäschchen heute auch sehr gern mit der Heckler&Koch unterwegs

Die Macher dieses Titels legten viel Wert auf die Qualität der Grafiken. Die isometrische Perspektive dieses Games führt Sie durch 300 verschiedene Räume. Besonders auf Power-Rechnern, die höchste Bildschirmauflösungen erlauben und trotzdem noch eine anständige Frame-Rate zusammenrechen, macht der Desktop des Spiels richtig was her. Die Atmosphäre ist, wie von Games dieses Genres gewohnt und erwartet, düster. Edle Bilder im Art Deco-Stil erzeugen eine an Zukunftsvisionen wie Metropolis erinnernde Effekte. Auch mit Animationen wurde nicht gegeizt, damit Sie über immer ausreichend über Ihre Situation informiert sind, warten mehr als 36000 Frames darauf, von ihnen gesehen zu werden. Dieses Game wirkt mit seinen



So macht man sich besonders im Mehrspieler-modus sehr beliebt...

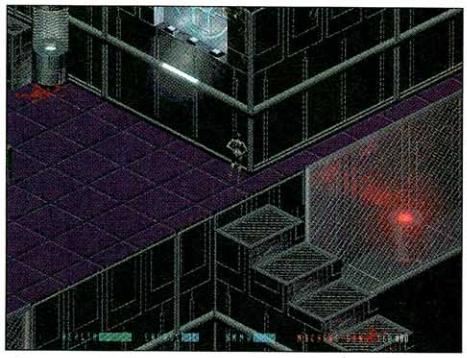


Dieser Herr braucht dringend ein Austauschgesicht – vielleicht aus Teflon

Edle Bilder erinnern an Metropolis

intelligenten Gegnern, den vielen Gegenständen, die gefunden und benutzt werden können, und der ungewöhnlichen Perspektive wie eine Kombination aus einem Adventure und einem Shooter.

Aufwendige Animationen, spannende Zwischensequenzen und eine uneingeschränkte Bewegungsfreiheit schaffen zusammen mit den 35 individuellen Charakteren, die Ihnen während des Spielverlaufes begegnen werden, eine eigenständige, spannend-stimmungsvolle Atmosphäre. Wir sind gespannt, die erste marktreife Version dieses Games in der Redaktion zu sehen.



Flammendes Inferno! Das ist die Sprache, die Ihre Gegner verstehen



Sie haben drei Versuche. Finden Sie die Spielfigur

Waterworld
The Quest For Dry Land

Es hat ja wirklich lange gedauert, bis man endlich was von dem Waterworld-Spiel aus dem Hause Interplay gehört hat. Marco Gremmel spekuliert über die Gründe.

Warum eigentlich immer ich? Diesen Monat hatte ich die große Ehre, drei Previews zu schreiben. Und ob Sie es glauben oder nicht: In jedem Fall handelte es sich dabei um eigentlich schon fertige Spiele, die nur noch nicht ins Deutsche übersetzt worden sind. Eine weitere Gemeinsamzeit: Diese Spiele sahen nicht sonderlich vielversprechend aus. Das ist nun auch hier der Fall.

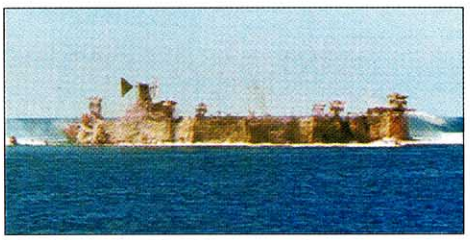
Die Frage ist nur, ob das an dem Titel Waterworld liegt. Denn der Film war ja schon in der Produktion ein Desaster, das die Presse natürlich zum Anlaß nahm, kräftig darüber zu lästern. Die Produktionskosten wurden überzogen, die Produktionszeit zog sich in die Länge – und am Ende kam eigentlich auch nichts besonderes raus. Vielleicht hat Interplay sich Kevin Costners Arbeitsphilosophie zu Eigen gemacht und es ebenfalls darauf angelegt, den geplanten Erscheinungstermin nicht einzuhalten und ein eher mittelprächtiges Ergebnis anzusteuern.

In einer fernen Zukunft...

...sieht es im Gegensatz zu vielen anderen Produktionen bei diesem Spiel nicht so aus, wie wir es von *Star Wars* her kennen. Keine Raumschiffe sausen durch die Gegend, keine hochentwickelten Laserwaffen zucken und niemand ist hier technisch hochentwickelt. Waterworld zeichnet eher ein düsteres Zukunftsbild. Man geht davon aus, daß die Pole der Erde geschmolzen sind, weil die Menschheit durch die globale Erwärmung das Gleichgewicht der Natur zerstört hat. So etwas wie gesellschaftliche Grundregeln gibt es nicht mehr. Jeder, der überleben will, besorgt sich Lebensmittel und destilliertes Wasser ("Hydro") auf alle nur denkbaren Arten.

Syndicate – The Water Edition

Es ist zwar schon sehr lange her, als der erste und bislang beste Teil von Syndicate auf den Markt kommt. Doch sollten Sie es noch kennen und nunmehr Waterworld ein paar Minuten lang gespielt haben, fallen Ihnen die ersten Parallelen auf. Dieses Strategiespiel in Echtzeit baut nämlich auf der gleichen Grundlage auf. Sie müssen Partys zusammenstellen, die aus mehreren Kämpfern bestehen, diese mit Waffen und sonstigen Goodies ausstatten (die auch während dem eigentlichen Spiel gefunden und eingesammelt werden können) und dann munter auf die Bösen und Schutzlosen losgehen. Die größte Gefahr geht von den Smokern aus, einer Gruppe von bösartigen, gewalttätigen und überaus merkwürdigen Menschen, die die letzten Vorräte an Tabakwaren und Kraftstoff in ihren Händen halten. Damit sind sie der segelnden Bevölkerung auch stark überlegen.



Ein Fels in der Brandung...



...hier zahlt allerdings keine Versicherung

Sie selbst müssen sich nicht nur gegen Angriffe aus allen Richtungen wehren, sondern auch freundlich gesinnte Atolle einnehmen, um selbst zu überleben und stärker zu werden. Strategisch werden die einzelnen Missionen im Vorfeld genau vorbereitet und geplant – während des Einsatzes sollten Sie sich nicht nur darauf konzentrieren, alles abzuschießen und auf andere Weise zu töten, sondern auch jeden Gegenstand mitnehmen, der später in wertvolle Waffen oder hilfreiche Gegenstände eingetauscht werden kann.

Das Spiel kann mit 30 Minuten neu gedrehtem Filmmaterial aufwarten (ohne Costner oder Dennis Hopper), bietet eine Auswahl an über 16 Waffen und erlaubt Netzwerkspiel. Die Steuerung ist recht einfach zu bedienen, doch kann die Grafik noch nicht ganz überzeugen. Daß dem Game der große Durchbruch gelingen wird, möchte ich doch stark bezweifeln. Vielleicht holt die deutsche Version ja noch was raus; dies wäre nicht das erste Mal der Fall.



Das richtige für Strategen?



Wird das Spiel besser als der Film?



Die Grafik dürfte jedenfalls besser werden

D.O.G.

Wer bremst, hat schon verloren. Markus Brodrick erteilt Fahrunterricht für Böswillige und solche, die es werden wollen.

Previews sind das Salz in der Suppe des Redaktionsalltags. Die goldenen CDs mit den neuesten Neuigkeiten des Softwaremarktes lösen ein um das andere Mal Spannung aus. Greenwood wird mit D.O.G. ein neues Game auf den Markt bringen, daß Sie in eine Spielhalle der Zukunft entführt. Vom ersten Moment an

Drei Schwierigkeitsstufen: Hart, unmöglich, sofortiger Tod

geht es hart zur Sache. Dieses Spiel ist kein Spiel, die Regeln haben sich ein wenig verändert. Um den Erfolgswillen der Spieler ein wenig zu motivieren, geht es hart auf hart. Sieg und Niederlage liegen dicht beieinander. Sie beginnen Ihr Spiel. Gelingt es Ihnen, alle 49 Level des Games erfolgreich zu durchstehen, winkt ein Hauptgewinn von einer Million Credits. Sollten Sie verfrüht aus dem Game aussteigen müssen oder Ihr Startkapital unnütz vergeuden, gibt es nur einen Trostpreis. Welchen? Ach so, ja, die Exekution natürlich. Nachdem wir nun die Spielregeln abgeklärt haben, können wir uns ein wenig mit dem Game beschäftigen.

PlayStations aufgepaßt

D.O.G. ist ein Offroad-Rennen, und dazu ein recht hartes. Um hier mitspielen zu dürfen, sollten Sie sich absolut sicher sein, daß Sie fit sind. Wer dieses Game siegreich beenden will, muß von dem Wunsch beseelt sein, Vollgas zu geben und seine Waffen meisterhaft gebrauchen. Als alte Mad Max-Fans sollten Sie wissen, worum es geht. Sie erlauben sich nur einen zimperlichen Moment oder beschäftigen sich mit Nebensächlichkeiten wie Luft holen, und Ihre Stunde hat geschlagen. Das Prinzip dieser Spiele ist altbekannt, aber nicht kleinzukriegen. Drive-and-shoot-Spiele sind keine abendfüllende Beschäftigung, sondern lockern kurze Pausen äußerst wirkungsvoll auf. Nur mit maximaler Konzentration und einer raschen Hand an Lenkung du Feuerknopf kommt Erfolg in Sichtweite. D.O.G. ist eines der Spiele, die deutlich werden lassen, daß ein PC den PlayStations durchaus Paroli bieten kann.

Insgesamt 49 Level mit unterschiedlichen Landschaften und Bodenbeschaffenheiten sorgen für Kurzweil am Bildschirm. Ob Asphalt, Schotter, Eis oder Grasland, Sie müssen ich auf jeder Piste zurechtfinden, den Gegner rechtzeitig erkennen und aus dem Feld blasen.

Ihre Aufgaben in D.O.G. beschränken sich nicht auf die pure Beherrschung des Fahrzeuges. Je nach Level werden Sie verschiedene Jobs aus den Bereichen Finden und Bergen, Zerstören und Eliminieren erhalten. Falls Sie einen der Level verlassen wollen, sollten Sie ihre Mission so schnell wie möglich erfüllen, denn erst dann wird der Ausgang aus dem Chaos freigemacht. Dieses Game ist nichts für Langweiler und lahme Enten, schon die drei Schwierigkeitsstufen "Hart", "Unmöglich" und "Sofortiger Tod" weisen darauf hin, daß zartbesaitete Wesen besser mit der kleinen Schwester ein Puppenkaffeetrinken veranstalten. Sobald die marktreife Version erhältlich ist, erfahren Sie Neues – im selben Magazin, an gleicher Stelle. Also, bleiben Sie dran!



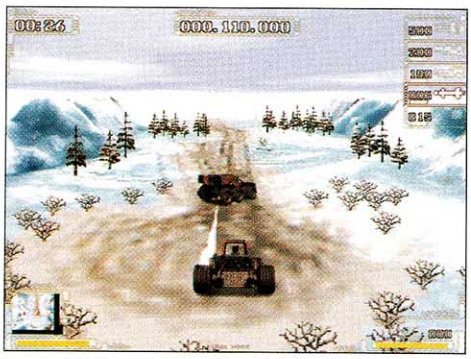
Und genau jetzt werde ich ihm den A.... versengen!



Hier kann auch der ADAC nichts mehr löten



Dies war der erste Streich, der zweite folgt sogleich



Sechs Räder sind zwei zuviel. Der Herr dort vorn setzt zum Dreher an



Full Airborne – nur so geht's zügig voran



Jetzt gibt's volle Punkte!

Leviathan The Tone Rebellion

Weil ihn die irdischen Problemchen mittlerweile langweilen, begibt sich Frank Fischer in skurrilere Welten.

Außerirdisches Leben ist in! Momentan vergeht kaum ein Tag, an dem sich die Presse nicht über weitere Spekulationen zu diesem Thema hinreißen läßt – nicht zuletzt natürlich, um das Sommerloch zu füllen. Ob es sich nun um kleinste Organismen in herumsausenden Eisklumpen handelt oder gar um riesige Höhlenwesen tief unter der Marsoberfläche – für jeden Geschmack ist etwas dabei. Klar ist auf jeden Fall, daß uns die Wesen, wie sie auch immer aussehen mögen, sicher in tiefes Erstaunen versetzen würden. Schließlich kann man sich als kleiner Mensch mit unangenehm eingeschränkter Weltsicht höchstens Wesen erdenken, die entfernt an irgendwelche irdischen Arten erinnern. Sollte es zu einer Begegnung der Dritten Art kommen, muß es also geradezu spannend werden.

Der Griff nach den Sternen

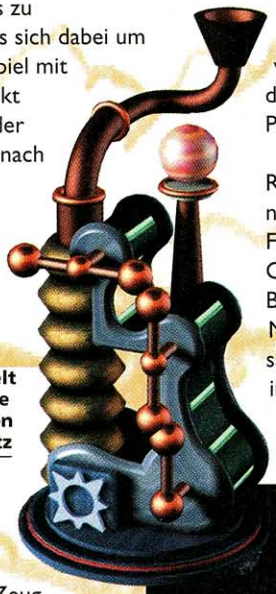
Über eine enorme Phantasie in dieser Hinsicht, scheint man bei The Logic Factory zu verfügen. Dort hat man sich nämlich der Sciencefiction verschrieben und arbeitet mit Leviathan schon seit geraumer Zeit an einem Spiel, das in dieser Form einzigartig werden soll. Wenn man den Programmierern in dieser Hinsicht Glauben schenken darf, dann ist der Grund für die Entwicklung von Leviathan der Mangel an interessanten Spielen. Weil man in den Regalen der Softwarehäuser einfach nicht das perfekte Spiel finden konnte, beschloß man, kurzerhand ein solches zu programmieren. Daß es sich dabei um ein Echtzeit-Strategiespiel mit Multiplayer-Schwerpunkt handelt, liegt wohl an der derzeitigen Nachfrage nach solchen Titeln.



Diese seltsamen Schwabbelwesen nennen sich bezeichnenderweise Floater

Der Aufstieg

Da der Markt mittlerweile jedoch, was dieses Genre betrifft, relativ gesättigt ist, müssen sich die Macher von Leviathan gehörig ins Zeug legen, um gegen die Konkurrenz zu bestehen. Einen Namen konnte sich The Logic Factory bereits im letzten Jahr mit Ascendancy machen. Das Erstlingswerk wurde mehr als 250.000 mal verkauft und heimste so den Software Publisher's Association Codie Award als bestes Strategiespiel 1996 ein – eine Auszeichnung, die sich sehen lassen kann.



Auf der Inselwelt kommen die seltsamsten Maschinen zum Einsatz

Storytechnisch geht Leviathan völlig neue Wege: Als Bewohner einer, durch die Endlosigkeit des Alls gleitenden Inselwelt, hat es eine magische Rasse namens Floater gelernt, den Urquell des Lebens zu nutzen. Tone nennt sich diese ektoplasmatische Masse und ist der einzige Lebensinhalt der galertartigen Floater. Unbedarft, wie solche Schwabbelwesen nun einmal sind, hat man überhaupt nicht gemerkt, wie derweil ein riesiges Wesen, Leviathan genannt, immer ungehaltener über den Raubbau an Tone wurde. Schließlich kam es zur Eskalation und das Überwesen vernichtete die kleinen Parasiten mitsamt ihrer Inselwelt.

Doch wie so oft hatte der Leviathan die Rechnung ohne den Wirt gemacht und so nahmen die wenigen Überlebenden Völker der Floater, vier an der Zahl, den Kampf gegen den Obermotz und seine Schergen auf. Die Beschützer, die Lebensspendenden, die Mystischen und die Zufluchtgebenden sammeln all ihre Kräfte, um gemeinsam, oder im ungünstigen Fall sogar gegeneinander, den Kampf gegen den Leviathan aufzunehmen. Zuerst gilt es natürlich, die zerstörte Welt neu zu errichten und das eigene Überleben zu sichern. Später geht es dann vehementer zur Sache. Obwohl sich das Spiel bereits in einem relativ fortgeschrittenen Stadium befindet, müssen sich Echtzeitfans bis zum Herbst dieses Jahres gedulden. Zum Trost gibt es hier die ersten aktuellen Screenshots zu sehen, die einem durchaus den Mund wässerig machen können.



Die Grafik kann sich durchweg sehen lassen

Falcon 4.0

Martin Mirbach amüsiert sich in der Gruppe.

Manche Dinge machen allein einfach viel weniger Spaß. Und dabei denke ich noch nicht einmal an den Schweinskram, den mein sogenannter Herr Chefredakteur ständig im Kopf hat. Nehmen wir statt dessen das Kicken mit der Thekenmannschaft. Oder die Party am Wochenende. Oder natürlich das Spielen im Multiplayer-Modus. Daß eben dieser mittlerweile zur Grundausstattung eines jeden guten Computerspiels gehört, ist an sich nicht weiter erwähnenswert. Daß sich aber immer mehr Hersteller mit speziell für den Mehrspielerbereich konzipierten Titeln zu Wort melden, läßt uns schon eher aufhorchen. Falcon 4.0 von MicroProse ist ein solcher Titel. Und erscheinen wird er voraussichtlich im November.

Wahrheit oder Schein?

Falcon 4.0 wurde in jeder Hinsicht für den Mehrspieler-Modus entwickelt. Unterstützt werden sowohl das lokale Netzwerk (LAN), als auch Modem und direkte Verbindungen sowie größere Netzwerke wie TEN (Total Entertainment Network). Das Spiel unterstützt mehr als 16 Spieler im LAN, für größere Netzwerke gibt es keine Beschränkung – hier darf man einsteigen, bis der Server krächzt oder die Infrastruktur des jeweiligen Services zusammenbricht.

Als Spieler übernehmen Sie die Rolle eines F16-Jetfighter Piloten, der zu Einsätzen über der koreanischen Halbinsel abkommandiert wird. In Echtzeit ablaufende Luftkämpfe, fotorealistisches 3-D-Texture-Mapping und detailgetreu nachempfundene Flugzeugmodelle sollen für ein Höchstmaß an Authentizität sorgen. Sowohl die Avionik als auch physikalische Gesetzmäßigkeiten wurden möglichst korrekt umgesetzt, so daß auch die zehn verschiedenen Einstellungen des Radarmodells nicht weiter verwundern. Und um einen häufigen Knackpunkt des Genres, nämlich die KI der Wingmen und Gegner in Nah- und Distanzkämpfen, zu einer echten Stärke des Spiels zu machen, hat man sich mit dem F16-Piloten Pete Bonanni einen kompetenten Berater an Land (oder in die Luft) gezogen.

Mit einer Gesamtfläche von 1.000.000 km2 wird die komplette koreanische Halbinsel als polygonales Terrain abgedeckt. Die realistischen Texturen basieren auf Luftaufnahmen von Gebirgen, Küsten und Tälern. Auch alle anderen Objekte im Spiel sind mit Texturen versehen und einzeln berechnet, so daß der Spieler auch Bewegungen auf den Instrumenten im Cockpit wahrnehmen kann. Daß bei einer solchen Realitätsnähe auch historische Luft-, Land und Wasserschlachten mit dem Campaign Manager nachgestellt werden können, ist da nur noch das Tüpfelchen auf dem i.

Starke Technik überall

Um bei all der Authentizität den Spielspaß nicht zu vernachlässigen, hat man sich ein ausgefeiltes Kampagnenmodell ausgedacht. Zu Beginn des Spiels überqueren nordkoreanische Streitkräfte die entmilitarisierte Zone und fallen in Südkorea ein. Wenn der Spieler nichts unternimmt, weitet sich der Kampf um ihn herum immer weiter aus. Ständig werden Luftangriffe auf Zielen zu beiden Seiten der Front geflogen, während auch der Krieg am Boden unerbittlich weitergeht. Sobald der Spieler eingreift, wird er auch mit aktuellen Daten über den Kampfstand, ergänzende Schätzungen über die Stärke der feindlichen Truppen und sogar mit einer AWACS-Aufklärung unterstützt. Bei so viel Hi-Tech braucht man natürlich auch den equivalenten PC: Um Falcon 4.0 auf einem weniger leistungsstarken Pentium (!) zum Laufen zu bringen, wird schon im Vorfeld eine schnelle 3-D-Grafikkarte empfohlen.



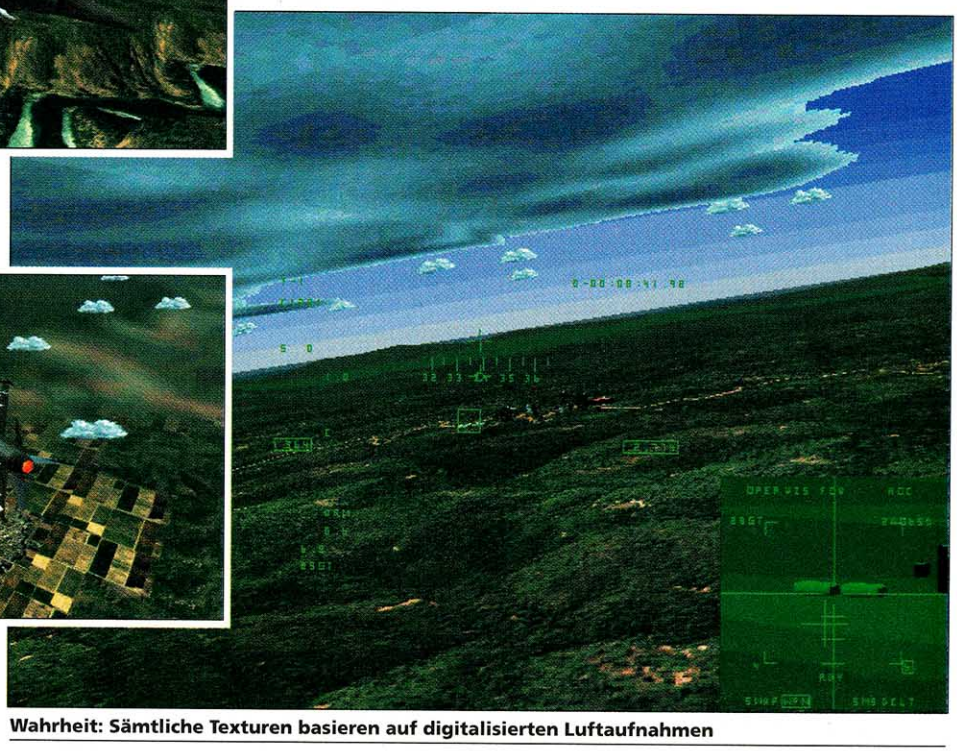
Treffer: Die Munitionsfabrik am Ufer des Flusses steht in hellen Flammen



Ansichtssache: Kameraperspektiven gibt es auch in Falcon 4.0 zuhauf



Durchblick: Die leichte Cumulus-Bewölkung kann die klare Aussicht nicht trüben



Wahrheit: Sämtliche Texturen basieren auf digitalisierten Luftaufnahmen

European Air War

Martin Mirbach verteidigt den europäischen Luftraum.

Es ist mir ein ewiges Rätsel. Und deswegen kann ich auch den Kollegen Brodrick so schwer verstehen. Oder wissen Sie vielleicht, was die Leute an Flugsimulationen finden? Da arbeitet man sich tagelang durch ein mehrere hundert Seiten dickes Handbuch, nur um den Vogel anschließend halbwegs sicher starten und landen zu können.

Spiele, bei denen man sich den Spielspaß dermaßen hart erarbeiten muß, sind wohl wirklich nur eine Sache für eingefleischte Fans. Solche wie Brodrick eben. Und für die gibt es mittlerweile ganze LKW-Ladungen voller guter Spiele. Und deren Nachfolger natürlich. 1942: Pacific Air War hatte bestimmt seine herausragenden Qualitäten. Weswegen der Nachfolger auch nicht allzu lange auf sich warten ließ...

Alles echt

Sie sind ausgebildeter Kampfpilot? Oder Sie haben wahlweise ungezählte Flugstunden Spielerfahrung mit verschiedenen Simulationen? Und deswegen glauben Sie, daß eine weitere Flugsimulation Ihnen nicht mehr viel abverlangt, weil Sie sich innerhalb kurzer Zeit mit jedem Flugzeugtyp vertraut machen können? Gut, dann nehmen Sie diese "kurze Zeit" mal zwanzig und Sie haben eine ungefähre Ahnung davon, welcher Spielumfang Sie bei European Air War erwartet. Denn genau so viele Modelle stehen Ihnen hier zur Verfügung: acht Flugzeuge der deutschen Luftwaffe, sechs Jäger der Royal Air Force und sechs Flugzeuge der amerikanischen Streitkräfte. Und alles an den Fliegern wirkt absolut authentisch. Vom detailliert gerenderten Cockpitdesign bis zum jeweiligen Hoheitszeichen wurde jede Kleinigkeit beachtet. Die Unterschiede im Flugverhalten brauche ich da wohl nicht gesondert zu erwähnen.



Im Vergleich zu heutigen Jets waren die Cockpits vor mehr als einem halben Jahrhundert noch richtig übersichtlich

Damit das Spiel Sie aber nicht nur im Umgang mit diesen Fluggeräten zur echten Herausforderung wird, hat man sich beim Design der einzelnen Missionen nicht minder ins Zeug gelegt. Hier geht es neben den obligatorischen und natürlich essentiellen wilden Luftkämpfen auch um scheinbare Alltäglichkeiten wie das Eskortieren einer Bomberstaffel. Dabei wurden die einzelnen Einsätze minutiös recherchiert und entsprechen tatsächlichen historischen Vorfällen bis ins Kleinste. Wenn Sie also angreifende Messerschmitts abwehren müssen, während Sie gerade einige B 17-Bomber auf einer kritischen Mission eskortieren, und plötzlich überrascht feststellen, daß sich sage und schreibe 32 Flugzeuge simultan im Luftkampf tummeln, so ist auch dies keine Übertreibung der Entwickler, sondern eine nachgestellte, geschichtlich verbürgte Begebenheit.

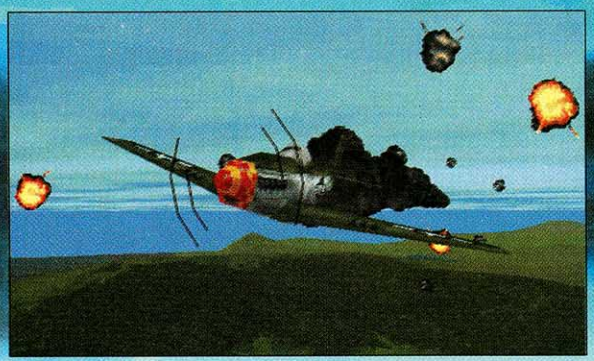
Auf dem aufsteigenden Ast

Karriere machen können Sie bei European Air War übrigens auch, und das sogar in einem eigenen Spielmodus. Der (Überraschung!) "Pilot Career"-Modus ermöglicht es Ihnen nämlich, Ihre Flugfertigkeiten und Führungsqualitäten mit der Zeit zu entwickeln und langsam, aber sicher in der militärischen Hierarchie aufzusteigen. Auf daß Sie Ihrer Schwadron ein guter Kommandeur werden. Und ein eingebautes Spielzeug nicht nur für die Cineasten vor dem PC läßt Sie die eigenen heldenhaften Einsätze abfilmen und anschließend auch in bester Steven Spielberg-Manier editieren. Aus allen Positionen der Spielwelt lassen sich die Aufzeichnungen betrachten. Allerdings wird es noch eine ganze Weile dauern, bis Sie sich im Cockpit und am Schnittplatz gleichermaßen beweisen dürfen: Vor Dezember ist mit dem Release von European Air War nicht zu rechnen.



Hoffentlich fällt das Gameplay nicht ganz so nostalgisch aus wie dieses Artwork

Anm. des Chefpiloten: Ob Brodrick wohl noch mal seinen Rottweiler mit an Bord nimmt? Letztes Mal hat der Köter ihm alles vollgeko...



Was hier wie ein kapitaler Maschinenschaden aussieht, ist in Wahrheit nichts anderes als ein gut plazierter Treffer. Auf Wiedersehen im Fliegerhimmel!

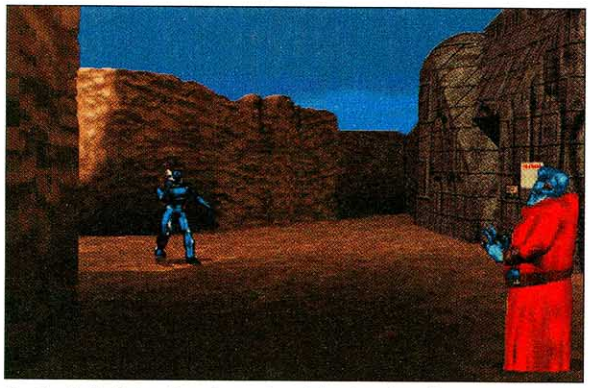
Perfect Assassin



Schwer gepanzert, mit massig Powerpacks für die Strahlenkanone versorgt, unternimmt Markus Brodrick einen kleinen Ausflug in die Zukunft. Und muß, so nebenbei, gleich zwölf außerirdische Sprachen lernen.

In den Straßen Enschedes herrscht tiefste Nachtruhe. Der Wind weht lau, keine Menschenseele ist zu sehen. Das ist gut so, denn ich will den Power-Tower unentdeckt erreichen. Der schwer angeschlagene Raumgleiter steht gut verborgen neben unseren Dienst-Ferraris in der Tiefgarage. Mit zerfetzter, verbrannter Panzerung, aus allen Fugen qualmend in einer großen Pfütze Plutonium-Lösung, die überraschend schnell aus dem Maschinenraum drang, würde das Ding vor unserem Eingang stehend überhaupt keinen guten Eindruck machen. Auch mein Outfit, die Kampfjacke aus molekülverdichtetem Kunststoff, die Infrarotpistole an meinem Gürtel und der massige, lässig über meinen Rücken baumelnde Desintegrator würden dem braven Bürger nur unnötig Furcht einflößen.

Endlich in der Redaktion angekommen, gönne ich mir einen tiefen Schluck aus der Pulle, die ich im verborgenen Fach Klausens Schreibtisch fand, rauche eine von Michels dicken Zigarren und zerkrümele mit der freien Hand nervös und rastlos Martins Schokokekse. Mein Blick schweift über die an ihren Terminals schlafenden Kollegen, ich lasse die Dienstreise noch einmal an meinem geistigen Auge vorüberziehen.



Fast wie bei der Bundeswehr – hier ist also das Hauptquartier der Blauen

Anm. des Chefschläfers: Ich muß wohl des öfferen einnicken, sonst hätte ich längst gemerkt, daß Petra, die mich Bruno nennt, gar nicht Petra heißt (gell, das versteht sonst keiner, aber das ist auch gut so! An die Person, die es verstanden hat, geht hiermit ein von Herzen kommender Gruß).

Halb Mensch, halb Maschine

Grolier Interactive hat mich zu einem Schreckensszenario eingeladen. Entführt in die Zukunft, in die Phantasie von Grafikern und Programmierern, erledigte ich einen Job als meistgeachteter und tödlichster Killer des gesamten Kosmos. Auch Sie werden dieses Abenteuer erleben können. Schon im September wird Perfect Assassin marktreif sein, Sie werden sich in ein Abenteuer sondergleichen stürzen können. Dieses Game verbindet die wesentlichen Stilelemente aus Action-Games und Adventures. Sie übernehmen die Rolle des perfekten Killers.

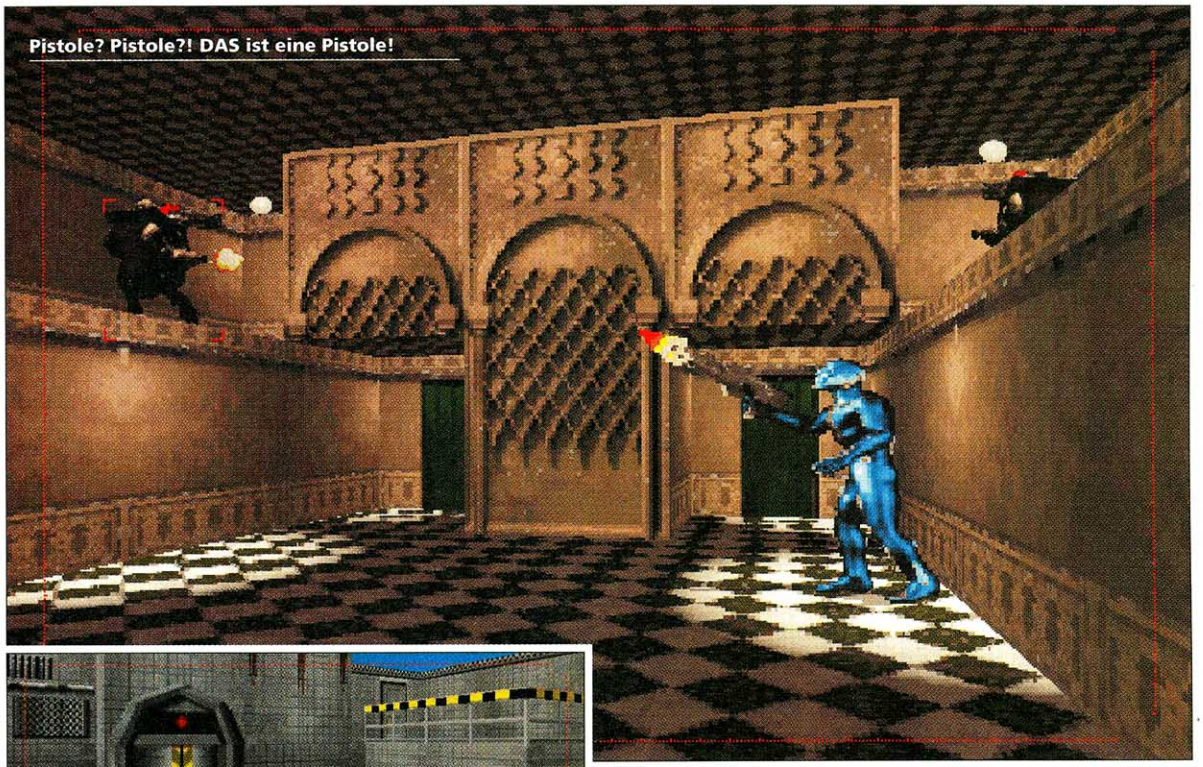
Halb Mensch, halb Maschine verbreiten Sie Angst und Schrecken unter allen Rassen des Universums. Doch dieser Job ist anders als

Schneller, als Sie glauben, werden Sie in dieses Abenteuer hineingezogen.

Kev Walker

Kev Walker besuchte die Kunstakademie, bis man ihn dort im Alter von 18 Jahren nicht mehr so recht leiden mochte. Die nächsten vier Jahre verbrachte der junge Künstler damit, Verpackungsentwürfe für Leute ohne Phantasie zu gestalten. Die ersten Arbeiten, die er als freischaffender Künstler gestaltete, waren Comic-Zeichnungen für Tharg's Future Shocks, Rogue Trooper – Cinnabar und The Harlem Heroes, die in Zusammenarbeit mit Steve Dillon entstanden.

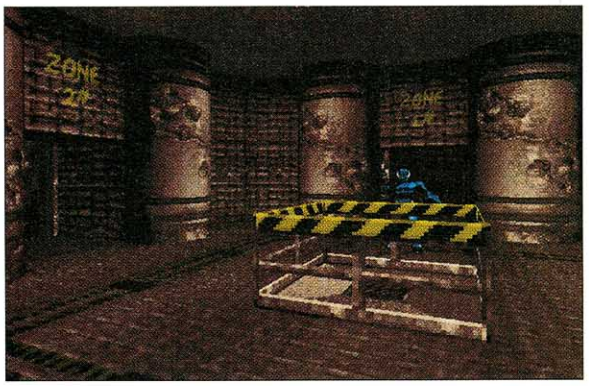
1993 verbrachte Kev Walker drei Monate in Los Angeles. Als Mitarbeiter eines Teams arbeitete er an der Aufgabe, Judge Dredd, die Hauptfigur aus 2000AD, ins Leben zu rufen. 1994 wurde der gleichnamige Sylvester Stallone-Film ein Hit. Die Zeichnungen zu Perfect Assassin, einem Game, daß als PC-CD-ROM und Konsolenspiel erscheinen wird, sind seine neuesten Schöpfungen.



Pistole? Pistole?! DAS ist eine Pistole!



Keine ruhige Minute. Hier ist jeder bewaffnet und trachtet nach Ihrem zarten Leben



Vorsicht, Baustelle. Auch das Universum wird von Zeit zu Zeit renoviert

alles, was Sie bisher erlebten. Peinlicherweise ist es Ihren Gegenspielern gelungen, die Erinnerungsspeicher Ihres Hirns zu löschen. Sie werden also nicht nur extrem vorsichtig sein müssen, sondern sich während des Games jedes Stückchen Erfahrung und Ihr gesamtes Wissen neu erarbeiten müssen.

Allein gegen den Rest der Welt

Auch in der Zukunft hat sich nicht allzuviel verändert. Es herrscht weiterhin Unfrieden, lediglich sind alle Problemlösungen sehr viel komplizierter geworden, da sämtliche politischen Probleme und, ganz nebenbei, auch alle Kampfhandlungen sich über die gesamte Weite des Universums strecken. Nun scheint die Zeit für eine ultimative Auseinandersetzung gekommen zu sein. Eine Rasse namens Pra'Min, im gesamten Universum für ihre Gewalttätigkeit bekannt, greift Fountainhead an. Der Ort mit dem malerischen Namen ist indes ein strategisch äußerst wichtiger Punkt, er beherbergt die Kraftquelle des Weltalls. Schneller, als Sie glauben, werden Sie in dieses Abenteuer hineingezogen. Ihr Job ist es, Fountainhead gegen die Angreifer zu verteidigen – im Alleingang gewissermaßen. Nach einem kurzen Briefing auf dem Planeten Kar-Naq sind Sie mit allen Informationen versorgt und können, ganz auf sich gestellt, damit beginnen, das die Welt, das Universum und den ganzen Rest zu retten.

Anm. des Chefretters: Aber Achtung, einige Leute sind wirklich nicht mehr zu retten. Vor allem Besitzer von Rottweilern.

Genremix und aufwendige Gestaltung

Perfect Assassin ist das geistige Kind des englischen Fantasy-Künstlers Kev Walker. Kev Walker wurde in der Grafiker-Szene mit seinen Bildern für 2000AD und Szenen aus dem Sylvester Stallone-Film Judge Dredd bekannt. Für Design und Entwicklung des Titels zeichnet die Softwareschmiede Synthetic Dimensions verantwortlich. Mittlerweile ist es ausgesprochen schwierig geworden, eine Hintergrundstory für Games zu schreiben, die auch nur im Ansatz spannend zu sein verspricht. Es war alles schon einmal da. Nichtsdestotrotz, der Genremix und die aufwendige Gestaltung des neuen Titels aus dem Hause Grolier scheinen eine vielversprechende Mischung zu ergeben.

Neuer Wind in der Szene

In einer 3-D-Welt mit mehr als 100 verschiedenen Orten, die Sie per Dimensionsreise erreichen können, treffen Sie 250 Personen, die für die Handlung des Spiels wichtig sind. Die Engine des Games verleiht Ihren virtuellen Mitspielern eigenständige Charaktere, Erinnerungsvermögen und Persönlichkeit. Damit auch ausgefuchste Adventure-Fans nicht sogleich von der Langeweile gebeutelt werden, treffen Sie nicht nur auf zwölf außerirdische Sprachen, die es zu entschlüsseln gilt, sondern gleich mengenweise auf schwierige Puzzles. Es wird nicht genügen, mit vorsichtiger Planung und Adventure-Erfahrung an dieses Game heranzugehen. Mehr als ein harter Kampf wird auf Sie warten. In diesem Titel werden genügend Munition und ein wachsames Auge auf das Schutzschild genau so wichtig sein wie Kombinationsgabe und logisches Denken. Wie es scheint, hat Grolier hier ein Game in der Produktion, das neuen Wind in die Szene bringen wird. Nach der Sommerpause werden wir Sie mit neuen Nachrichten von Perfect Assassin versorgen.



Na prima. Sollten Sie sich mit diesen Wesen nicht gut stellen, heißt es, auf der Hut zu sein

X-COM: A

Martin Mirbach macht sich ein weiteres Mal auf, die Menschheit zu retten. Und diesmal hat er so viel Spaß dabei, wieschon lange nicht mehr.



In der Cityscape-Ansicht koordinieren Sie Ihre langfristige Strategie. Und dabei gibt es einiges zu tun

Wir befinden uns im Jahre 2084. Die Menschheit hat begonnen, Mond und Mars zu kolonisieren. Auf der Erde gibt es nur noch gigantische Städte, eine davon ist MegaPrime, die im Jahre 2046 errichtet wurde. Hier haben die Außerirdischen eine Dimensionspforte errichtet, die es ihnen erlaubt, Menschen zu kontrollieren und zu manipulieren. So bereiten Sie ihren Schlag gegen die ohnehin geschwächte menschliche Rasse vor. Denn obwohl der Aufbau von MegaPrime ein großer Erfolg war, wurden die sozialen Probleme immer gravierender. Überall herrscht Endzeitstimmung, die Menschheit scheint dem Untergang unausweichlich entgegen zu gehen. Nur noch das X-COM-Team kann die drohende Apokalypse verhindern!

Sie sind am Zug!

Dieses Szenario erwartet Sie in *X-COM: Apocalypse*, wo sie die Rolle des Kommandeurs eines X-COM-Teams übernehmen. Ihre Aufgabe besteht darin, Außerirdische in menschlichen Körpern zu identifizieren und auszuschalten, die Pläne der Eindringlinge auszukundschaften und deren Kultur zu ergründen sowie deren Organisation und Strukturen auf die Spur zu kommen. Zwei Arten der Kriegführung stehen Ihnen dabei zur Verfügung. Im strategischen Teil des Spiels planen Sie Ihre langfristige Vorgehensweise, hier setzen Sie eigene Ressourcen ein, betreiben Forschungen und machen sich natürlich auch die Technologien der Aliens zunutze – sofern diese zuvor von Ihnen ausgekundschaftet werden konnten. Die Optionen des strategischen Spielteils sind so vielfältig und unterschiedlich, daß auch eine ansatzweise Aufzählung den Rahmen dieses Reviews sprengen würde.

Auch im Kampfmodus werden Abwechslung und kompetentes Spieldesign groß geschrieben. Sie dürfen wählen: Ob Sie in Echtzeit oder lieber rundenbasiert angreifen möchten, ob Sie eine isometrische 3-D-Ansicht oder die Vogelperspektive bevorzugen, welche Agenten, Fahrzeuge und Waffen Sie einsetzen, wie Sie im einzelnen vorgehen, und, und, und. Passend zum Gameplay bewegt sich auch die technische Umsetzung des Spiels auf konsequent hohem Niveau. Gesteuert wird über Tastatur oder Maus, wobei man mit den eingebauten Point'n'click- sowie Drag'n'drop-Elementen schon von Windows und etlichen Spielen und Anwendungen her vertraut ist. Die SVGA-Grafik strotzt vor schönen Details, läßt sich zoomen, scrollen, in der Ansicht verändern, und auch der Sound bietet, bis auf die Sprachausgabe beim Intro, keinen triftigen Grund für Beanstandungen.

Mehr Spannung, mehr Risiko, mehr Features



Bei der Ausrüstung der Agenten könnte "Q" noch einige Ideen für seinen Schützling James abschöpfen



Flammendes Inferno! Das ist die Sprache, die Ihre Gegner verstehen

Auf den zweiten Blick

Zwei Dinge waren es, die X-COM: Apocalypse nicht zu einer Liebe auf den ersten Blick werden ließen. Zum einen fiel die technische Gestaltung des Intros weit hinter den Standard des eigentlichen Spiels zurück und machte somit Angst und Bange um die Dinge, die da folgen würden. Zum anderen verhieß das mehr als 200 Seiten starke Handbuch (exklusive des technischen Begleithefts!) keinen leichten Spieleinstieg. Im Nachhinein erwiesen sich zum Glück beide Sorgen als grundlos. Besonders das gut strukturierte Handbuch führt den Neueinsteiger Schritt für Schritt anhand praktischer Beispiele durch das Spiel und verkommt somit ganz und gar nicht zur lästigen Pflichtlektüre. Einziges Manko: Wer nicht schnell genug den Anweisungen folgt,

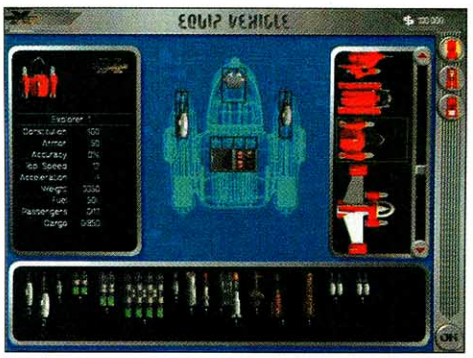
Apocalypse



Noch mal gut gegangen, aber lebende Aliens bringen Sie von diesem Einsatz leider nicht mit



In der herangezoomten Cityscape-Ansicht läßt sich gut erkennen, welchen Schaden die Aliens anrichten



Ich bin mir nicht sicher, ob ich die Versicherungsprämie für so ein Geschoß aufbringen könnte...

wird von der Geschwindigkeit der Ereignisse im Spiel überholt und gerät schon mal ins Schleudern. X-COM-Veteranen brauchen allerdings auch diesen kleinen Nachteil nicht zu fürchten: Sie können den Einführungskurs getrost überspringen.

So wird X-COM: Apocalypse doch noch zu einem rundherum gelungenen Spiel, das einen für Wochen an den Bildschirm fesselt. "Mehr Spannung, mehr Risiko, mehr Features als in jedem vergleichbaren Spiel" hatte MicroProse im Vorfeld versprochen – und nun tatsächlich Wort gehalten. Hinzu kommen kleine Nettigkeiten, die auch dem düsteren Thema eine Spur Humor abgewinnen können. Da kurvt der Anfänger mit seinem Raumgleiter durch die Lüfte und rempelt dabei immer wieder Gebäude und andere Verkehrsteilnehmer an. Oder unter Ihren Agenten befinden sich so bekannte Namen wie Gerhard Berger und Tom Nichols. Fazit: Wir vergeben eine eindeutige Kaufempfehlung, die Aussicht auf wenig Schlaf und eine richtig hohe Wertung.

3 Fragen

...an James Hawkins, den Produzenten von X-COM: Apocalypse:

PC Power: Mr. Hawkins, was war das wichtigste Element bei der Entwicklung von X-COM: Apocalypse?

Hawkins: Wir haben viel Zeit in die Entwicklung des taktischen Echtzeit-Systems investiert. Der Knackpunkt dabei war, das Spielen sowohl in Echtzeit als auch auf Runden basierend zu ermöglichen. Jetzt bin ich wirklich stolz, daß wir dieses hochgesteckte Ziel auch erreicht haben.

PC Power: Warum haben Sie überhaupt eine Echtzeit-Option hinzugefügt, wo doch die auf Runden basierende Engine in früheren X-COM-Titeln so erfolgreich war?

Hawkins: Nach der Veröffentlichung von X-COM: Terror from the Deep war das am meisten gefragte Feature eine Echtzeit-Option. Und da auch wir diese Option für eine realistischere Art der taktischen Kampfsimulation halten, haben wir sie eben ins Spiel integriert. Um andererseits den typischen X-COM-Charakter nicht ganz zu verändern, hat der Spieler jetzt vor jeder Mission die Wahl, ob er rundenbasiert oder in Echtzeit kämpfen möchte.

PC Power: Abgesehen von SuperVGA und Echtzeit-Modus, auf welche neuen Features dürfen sich die Spieler sonst noch freuen?

Hawkins: Zunächst einmal haben wir versucht, Bestehendes entscheidend zu verbessern. Vor allen Dingen die neue KI und das weltklasse Artwork von Tim White sprechen in dieser Hinsicht für sich. Außerdem werden die Missionen jetzt per Zufallsgenerator erzeugt, und es gibt buchstäblich Tausende davon. Dann gibt es viel mehr Aktionsmöglichkeiten für die Soldaten des Spielers, einige echt harte Brocken unter den Aliens, und, und, und. Kurz und gut: Wir sind sicher, daß die Fans begeistert sein werden.

PC Power: Da können wir uns nach unserem Test nur anschließen! Vielen Dank für dieses Gespräch.

X-COM: APOCALYPSE

Alternativen:
KKND
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
C & C II: Alarmstufe Rot
Virgin ● ca. 120 Mark
Warcraft 2
Blizzard Entertainment ● ca. 80 Mark

Hersteller: MicroProse
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Riesiger Spielumfang, viele Optionen
Abwechslung bei jedem Spiel
Technisch top

Kontra
Schlaffes Intro
Abschreckendes Handbuch

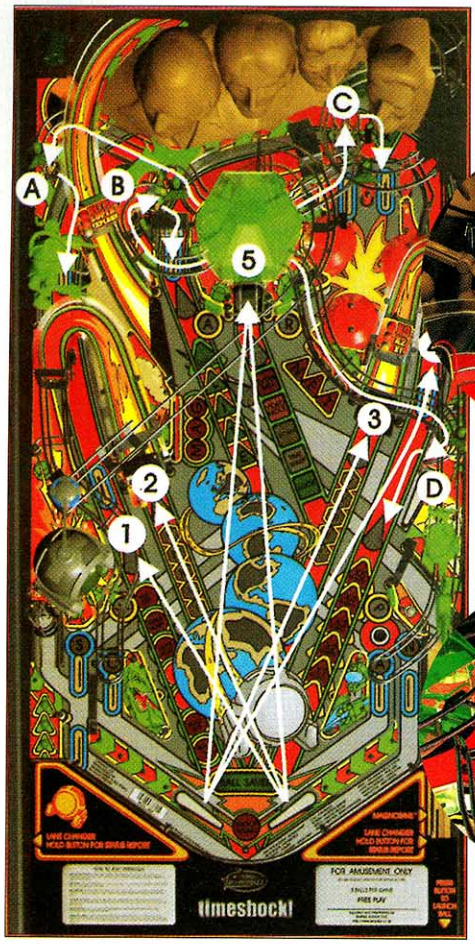
Spiel-/Dauerspaß:	**46 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**17 von 20**
Sound:	**17 von 20**

TOTAL: 88

REVIEW

Pro Pinball: Timeshock

Kurz vor seinem Jahresurlaub gibt sich Klaus Trafford noch einmal die Kugel.

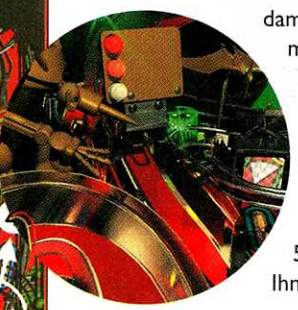


In der Anleitung erfahren Sie, wie Sie die Boni holen, aber in der Praxis ist's erst nach sehr, sehr viel Übung zu schaffen

Da ich mir bei diesem Genre eine Hintergrundstory oder gar eine Spielanleitung sparen kann, komme ich gleich auf den Punkt. Pro Pinball: Timeshock, im folgenden der Einfachheit halber PPT genannt,

Timeshock schockt nur bedingt

hinterließ bei mir einen guten, aber keinen sehr guten Eindruck. Das Game bietet Optionen und Einstellmöglichkeiten, die nahezu keine Wünsche mehr offen lassen. Im "Operationsmenü" können Sie alle Bumper, Boni, Shields und Gates usw. nach eigenem Gusto verändern. Nur wird man damit erst belohnt, wenn man lange genug gespielt hat, und das kann zur *Tour de Force* werden (erst Peitsche, dann Zuckerbrot, oder wie?). Denn erst nach einer Spielzeit von ca. 56 Stunden (ja!) stehen Ihnen wirklich alle Möglichkeiten offen.



Dank Zoom-Funktion können Sie alle Elemente auf dem Tisch aus der Nähe betrachten...

Novizen haben's schwer

Es gibt zwei Spielmodi: Der *Novice*-Mode erlaubt Ihnen, genau 120 Sekunden lang mit nur einer Kugel (oder bis zu drei bei Multiball, gibt's auch im Normalspiel) zu flippern. Im *Regular*-Mode gibt es keine Zeitbegrenzung; dafür hat man drei bis zehn Kugeln, um den Highscore zu erzielen. Sie werden schnell feststellen, daß die Ballphysik wirklich einwandfrei funktioniert – nur ist mir ein einziger Tisch auf Dauer echt zu wenig!



Noch ein Beispiel für den Einfallsreichtum des Grafikers – zwei weitere Tische wären mir aber lieber gewesen...

Das weiß auch empire, und deshalb gibt es in einem Mini-Kästchen oberhalb des Spielfeldes, da, wo sonst der Score steht, ab und zu ein Bonus-Reaktionsspiel. Offenbar wollte man damit Erinnerungen an frühere Games wecken. So müssen beispielsweise bestimmte Symbole zwecks Punktgewinn eingesammelt und gleichzeitig Minen ausgewichen werden, während Sie durch eine Röhre fliegen (na, Spiel erkannt?).

Technisch gab es, sieht man einmal von einer nicht ganz bugfreien Installation unter W95 ab (der Fehler wird bis zur Release-Version beseitigt werden!) keine Mängel. Eine optisch sehr ansprechende Gestaltung (die einzelnen Elemente lassen sich, natürlich erst nach angemessener Spielzeit, heranzoomen und betrachten) und Dolby-Surround-Sound (daher auch die hohe Soundwertung! Mit nur zwei Boxen klingt es nicht besser, aber auch nicht schlechter klingt als bei anderen Titeln des Genres) allein kann mich aber nicht überzeugen. Langzeitmotivation gehört nämlich dazu, und davon kann leider kaum die Rede sein. Zwei, drei Tische mehr, und Timeshock hätte von mir eine Wertung in den 80ern bekommen – fürs gleiche Geld gibt's bei der Konkurrenz wirklich mehr. Genre-Fans allerdings dürfen zugreifen! Oder Sie tun das, was Ihnen die nette, weibliche Computerstimme immer wieder zuruft: *Rock your balls* – was im Bundeswehrjargon nichts anderes bedeutet als: Schaukeln Sie Ihre... äh... zurück zur Wertung!

PRO PINBALL: TIMESHOCK

Alternativen:
3D Ultra Pinball: Creep Night
Sierra ● ca. 60 Mark

Pinball Dreams
21st Century ● kostenlos auf PC Power-CD 5/97

Pro Pinball: The Web
empire ● unter 50 Mark

Hersteller: empire Interactive
Preis: ca. 90 Mark

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

Pro
Umfangreiches Optionsmenü
Optisch sehr gelungen
Akustisch auch

Kontra
Ein Tisch ist zu wenig

Spiel-/Dauerspaß:	33 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	18 von 20
Sound:	17 von 20

TOTAL: 77

Virgin INTERactive



Im Zeichen der Jungfrau

Von The 7th Guest bis Sabre Ace:
Die besten Spiele
Die größten Erfolge
Die Hits von morgen

Eine exklusive Reportage von Klaus Trafford

0180/555 82

Ein kleines Vorwort

Wer von Virgin spricht, meint damit nicht zwangsläufig Computerspiele. Die Geschichte der "Londoner Jungfrau" ist nämlich wesentlich älter und hatte anfangs rein gar nichts mit des Volkes Hobby Nr. 2 (nach Fußball) zu tun. Am 26. Januar 1968 veröffentlichte ein gewisser Richard Branson sein erstes "Student Magazine", was ihn zumindest etwas bekannt machte. Zwei Jahre danach rief Branson die "Virgin mail-order-operation" ins Leben – die Geburtsstunde der Firma Virgin! Das Geschäft florierte: Schallplatten wurden per Direktversand an interessierte Kunden ausgeliefert, und dieses Geschäft lief so erfolgreich, daß Richard Branson 1971 seinen ersten Plattenladen aufmachte. Der Standort hätte nicht besser sein können – die Londoner Oxford Street. Der Name des Geschäfts wurde zum Markenzeichen: **Virgin Records**. Heute kennt man es – und das zu recht – unter dem Namen **Megastore**.

Ein Jahr war seit der Ladeneröffnung vergangen, und man begann bei Virgin mit der Produktion eigener Tonträger. Als ersten nahm man Mike Oldfield und sein Album *Tubular Bells* unter Vertrag. Später unterschrieben Gruppen wie die Sex Pistols, Human League und Interpreten wie Boy George oder Phil Collins bei Virgin. Doch das war dem inzwischen sehr bekannten Unternehmen nicht genug – es investierte in noch ganz andere Bereiche. So öffnete beispielsweise 1978 der erste Virgin-Nachtclub "The Venue" seine Pforten, später kam eine Fluglinie und Hotels sowie Beteiligungen an TV-Sendern und vielem mehr dazu. Seit 1980 erweiterte die Firma ihre Geschäftsbeziehungen ins Ausland und gründete Niederlassungen, zunächst in Frankreich, später dann in allen wichtigen Territorien. Da war es nur eine Frage der Zeit, bis man den allgemeinen Trend erfaßte und die Firma um einen Bereich erweiterte, der nun auch schon 14 Jahre auf dem Buckel hat: Die kunterbunte Welt der Computerspiele. Anfangs fungierte man noch unter dem Namen Virgin Games und produzierte hauptsächlich für C64, Atari und später Amiga sowie für die gängigen Konsolen. Doch vor vier Jahren gab's eine kleine Namenskorrektur: Virgin Games wurde zu **Virgin Interactive Entertainment** – und der Rest ist, wie's so schön heißt, Softwaregeschichte...

Virgin Interactive ist mittlerweile nicht mehr nur Produzent, sondern wie viele Computerfirmen auch Publisher von Games anderer Labels. Jedoch muß man hier zwischen der englischen Vertretung und der deutschen, mit Sitz in Hamburg, stark differenzieren. So wird beispielsweise LucasArts in England von Virgin vertrieben, was hierzulande nicht der Fall ist. Deshalb werde ich mich im folgenden Rückblick auch nur auf jene Titel und Labels konzentrieren, die in Deutschland auch tatsächlich unter dem Virgin-Logo liefen. Erwarten Sie aber bitte keine Erwähnung *aller* Titel, das würde vermutlich ein eigenes Heft vom Umfang der PC Power ergeben. Ich habe mich bei der Auswahl der Spiele auf die wirklich großen Erfolge der letzten vier Jahre beschränkt und dem bislang größten Hit, der *Command & Conquer*-Reihe, ein eigenes Kapitel gewidmet. Auch werden Sie am Ende dieses Sonderteils einen Blick auf kommende Games werfen dürfen – und es gibt auch noch was zu gewinnen. Genug der Vorrede, kommen wir zum Spielerückblick...

und Einstellmöglichkeiten, die nahezu keine (der Fehler wird bis zur Release-Version

– Im Zeichen der Jungfrau –

Kapitel 1: Wem die 11. Stunde schlägt

Im August 1993 sorgte ein Spiel für Furore, das etwas in dieser Form noch nie Dagewesenes bot. Das Medium CD-ROM war längst noch nicht an seine Kapazitäten gestoßen, seine Möglichkeiten waren noch lange nicht ausgeschöpft. **Trilobyte** zeichnete für eben dieses





Game verantwortlich, sein Name: **The 7th Guest**. Streng genommen ist The 7th Guest ein reines Point&Click-Adventure und wurde von der Fachpresse nicht einmal sonderlich gelobt. Aber es bot 3-D-Effekte und war im Grunde genommen der erste Versuch eines



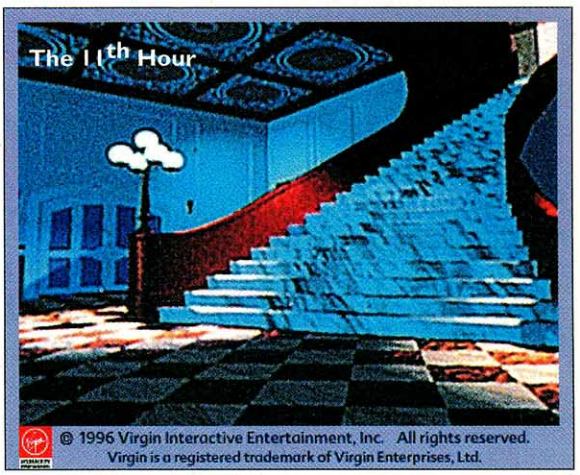
interaktiven Films auf CD-ROM. *Nur sollte keiner auf den Gedanken kommen, dieses Game als ersten interaktiven Film überhaupt zu sehen. Dies ist und bleibt nun einmal das gute, alte Dragon's Lair, und das gab's schon zu C64-Zeiten – und es war außerdem nicht von Virgin...*

Aus heutiger Sicht wirkt der damalige Hit antiquiert, woran auch der direkte Nachfolger, **The 11th Hour**, schuld ist, der eine noch kompaktere Story und viel längeren Spielspaß bot. Doch man darf nicht vergessen, daß es damals noch nicht so arg viele reine CD-ROM-Games gab – dementsprechend verkaufte Virgin mehr als eine Million Exemplare von The 7th Guest!

Einen Monat später gab's eine weitere Premiere: Mit **Dune** von Virgins wohl erfolgreichstem Label **Westwood** kam das erste Echtzeit-Strategie-Spiel auf den Markt. Frei nach dem Roman *Der Wüstenplanet*, der auch überaus erfolgreich verfilmt worden ist, wurde hier die Schlacht von Arrakis geschildert. Dies geschah in einer für damalige Verhältnisse umwerfenden Grafik mit und einer Spieltiefe, die selbst hartgesottene Strategie-Fans begeisterte.

Daß das gleiche Virgin-Label zweieinhalb Jahre später den Vorgänger des weltweit erfolgreichsten Strategiespiels herausbringen würde, konnte man allerdings noch nicht ahnen...

Ende 1993/Anfang 1994 vertrieb Virgin drei der



bekanntesten Titel von **Walt Disney Productions**. Als erstes kam **Das Dschungelbuch** auf den Markt, welches ein großer Erfolg wurde, doch pünktlich zu Weihnachten gab's den ganz heftigen Wurf: **Aladdin**. Der gleichnamige Film hatte Rekordumsätze eingespielt, da war es nur zwangsläufig, daß auch das Game ein Hit wurde.

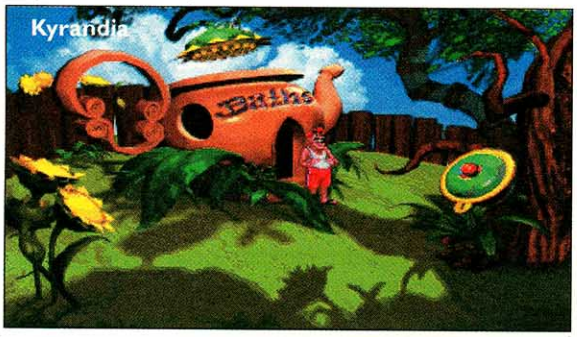




Noch mehr Geld machte der Streifen **König der Löwen**, und man war fest davon überzeugt, daß auch das Computerspiel ein Renner werden würde. Doch die Fachpresse hatte ihre eigene Meinung: "Für ein Jump'n'Run viel zu schwer..." – "Echt unfaire Levels..." – "Das können nicht mal die Profis..." urteilte seinerzeit die Presse. Dem Verkaufserfolg tat dies

0180/555 82

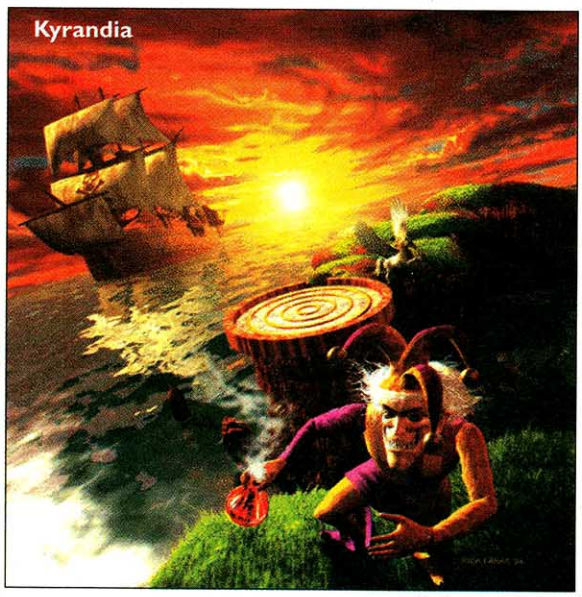
– Im Zeichen der Jungfrau –





indes keinen Abbruch, und so begeisterten Simba und seine Freunde viele kleine und große Spieler in der ganzen Welt.

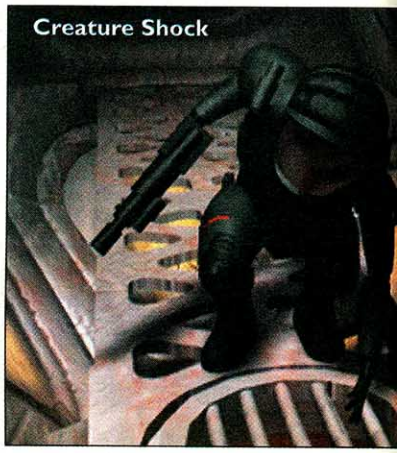
Gab es seit August 1993 fast jeden Monat einen Hit, so mußte Virgin im folgenden Jahr etwas zurückstecken. Erst im August 1994 kam **Kyrandia III: Malcolms Revenge** von Westwood heraus – und wurde natürlich ein Abräumer. Malcolm, der bösartige Hofnarr aus



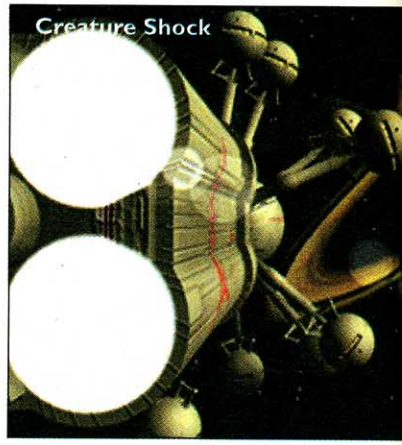
Legend of Kyrandia, war von Prinz Brandon in Stein verwandelt worden. Als ein Blitz in den Stein einschlägt, gelingt es ihm zu entkommen – und nun Rache an allen zu nehmen, über die er in den endlosen Stunden seiner Gefangenschaft nachgedacht hatte. Das Adventure zeichnete sich vor allem durch seine fulminanten VGA-Grafiken, aber auch durch die eigenes für diesen Titel neu komponierte Musik aus und ist heute noch ein Klassiker. Und es benötige lediglich einen 486 DX 33 mit 4 MB RAM – Gott, was waren das noch für schöne Zeiten...

Kapitel 2: Kreaturen, Voodoo und Autorennen

Das Jahr 1995 sah, was den Release und den Erfolg von Virgin vertriebener Titel angeht, schon wesentlich besser aus. Gleich im Februar gab's den ersten Hit mit **Creature Shock** von Argonaut. Dieses Sciencefiction-Action-Adventure nutzte mit 600 MB fast die gesamte Kapazität der CD-ROM. Es spielt im Jahre 2023: Die Bevölkerungsentwicklung hat, wie vorausgesehen, einen kritischen Zustand erreicht. Hungersnöte, Seuchen und Umweltzerstörung prägen das Bild dieser Tage. Immer wieder werden kleinere Kämpfe um territoriale Farmlandrechte entfacht. Ein Krieg scheint unabwendbar.



Viele Hoffnungen hängen nun an der SS Amazon, ein Überlebensshuttle, welches im Solarsystem nach einem brauchbaren Planeten zur Besiedlung sucht. Aber als die Amazon die hinteren Monde des Saturn passiert, bricht jeder Kontakt mit dem Raumschiff ab. Es gibt Anzeichen von einem riesigen außerirdischen Raumschiff im selben Sektor der Galaxie. Ist dieses unbekannte Raumschiff für den Kontaktabbruch zur SS Amazon verantwortlich?



Als Mitglied eines Höllenfahrtskommandos, das von den United Nations zusammengestellt wurde, treten Sie eine Reise zu diesem entlegenen Sektor des Universums an. Das Team muß herausfinden, was mit dem Überlebensshuttle passiert ist und die Erde vor einem planetarischen Angriff dieser unbekannten Zivilisation schützen. – Nicht nur das Spiel machte Furore, sondern auch der eigens hierfür produzierte Kino-Spot kam sehr gut an.

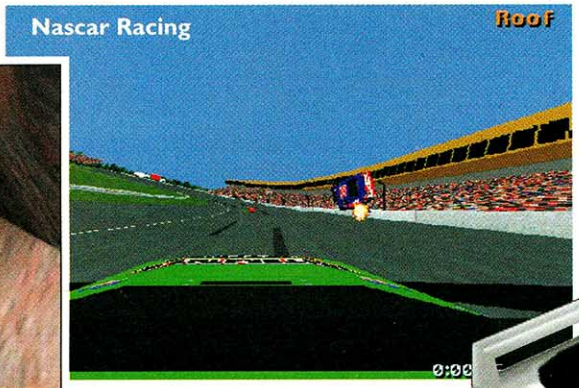
Mit **Nascar Racing** versuchte sich im März das Label **Papyrus** am Genre der Autorennsimulation, und zwar so erfolgreich, daß knapp ein Jahr später das nicht minder bekannte **Indycar Racing II** folgen sollte. Und noch eine Rennsim sorgte für Umsatz:

und Einstellmöglichkeiten, die nahezu keine (der Fehler wird bis zur Release-Version

– Im Zeichen der Jungfrau –

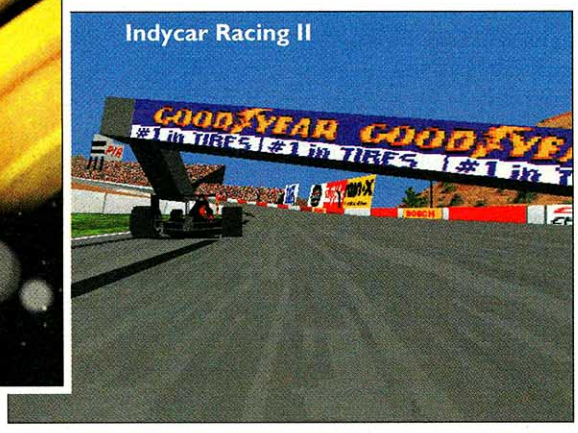


Bleifuss von **Milestone** räumte im Oktober 1995 ab, und nicht mal der ein Jahr später erschienene Nachfolger **Bleifuss 2** konnte ihm eine durch die Fachpresse aufgesetzte Krone streitig machen. Für viele Fans des Genres ist der Erstling noch heute die Meßlatte für Racing-Games – zu Recht, wie ich finde.





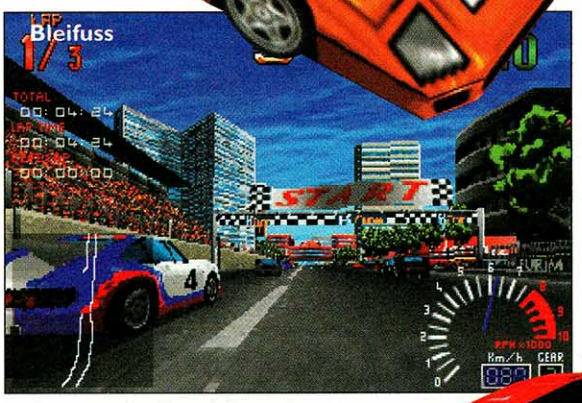






Mit dem Nachfolger der *Eye of the Beholder*-Serie, **Lands of Lore**, festigte Westwood im April 1995 seinen ohnehin schon sehr guten Ruf: Das actiongeladene Fantasy-Rollenspiel wurde schnell zum Kult, und die Fans schreien nach mehr. Nun, dieser Wunsch wird noch in diesem Jahr erfüllt werden, dazu aber später ein paar weitere Infos. Weihnachten '95 tauchte **Legend** auf und brachte mit **Shannara** eine Umsetzung der Terry Brooks-Romane auf den Markt. Besonders aufwendig war hierbei die deutsche Übersetzung – der Grund dafür, daß die hiesige Version 630 MB im Vergleich zu 600 MB im Original umfaßt. (Falls Sie es noch nicht bemerkt haben sollten: Genau dieses Spiel

















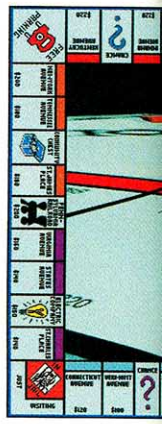


0180/555 82

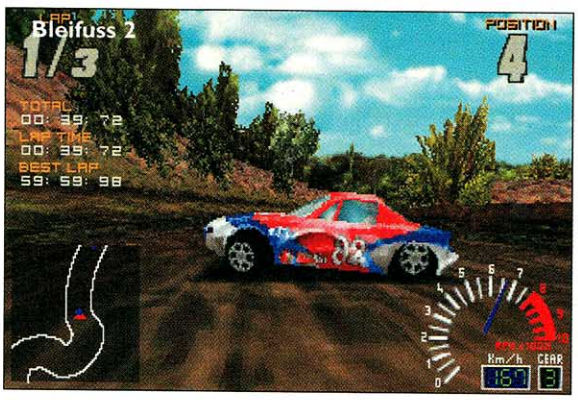
– Im Zeichen der Jungfrau –



in der deutschen Version ist unsere diesmalige Vollversion auf der Cover-CD!) Zur gleichen Zeit brachte Virgin noch die **Voodoo Lounge** auf den Markt, eine Eigenproduktion über die größte Rockband der Welt, die Rolling Stones. Bei diesem Background war es eigentlich einmal ein Muß, daß man Tonträgerindustrie und Multimedia-CD miteinander verknüpfte, und es verwundert doch etwas, daß Virgin in diesem Sektor nicht viel aktiver ist. Daß man dennoch überall seine Finger im Spiel hat, bewies man im Mai 1995, als mit **Monopoly** die bislang erfolgreichste Umsetzung des beliebten Brettspiels auf den Markt kam. Verantwortlich zeichnete





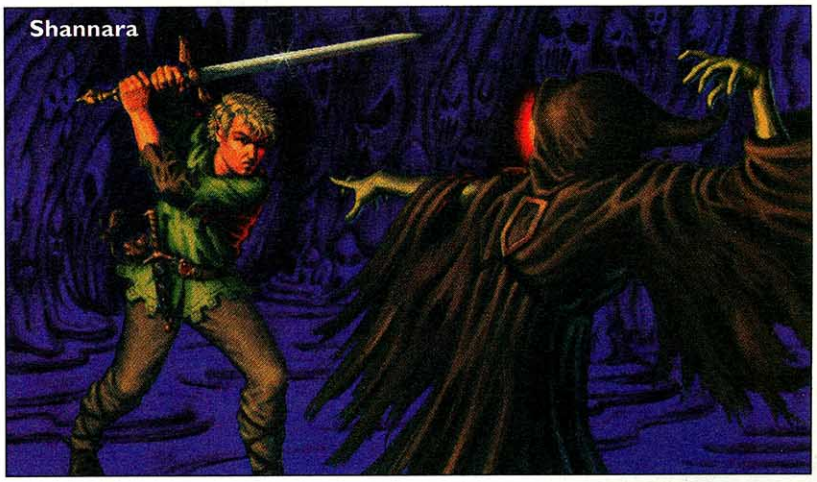






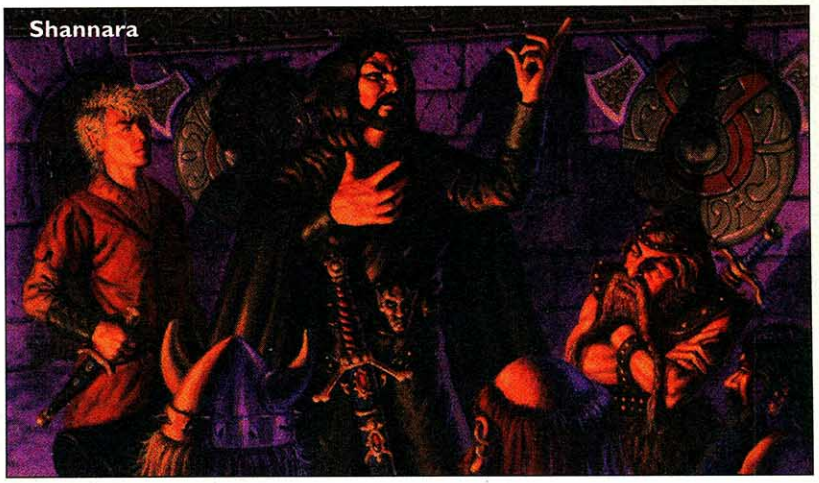
und Einstellmöglichkeiten, die nahezu keine (der Fehler wird bis zur Release-Version



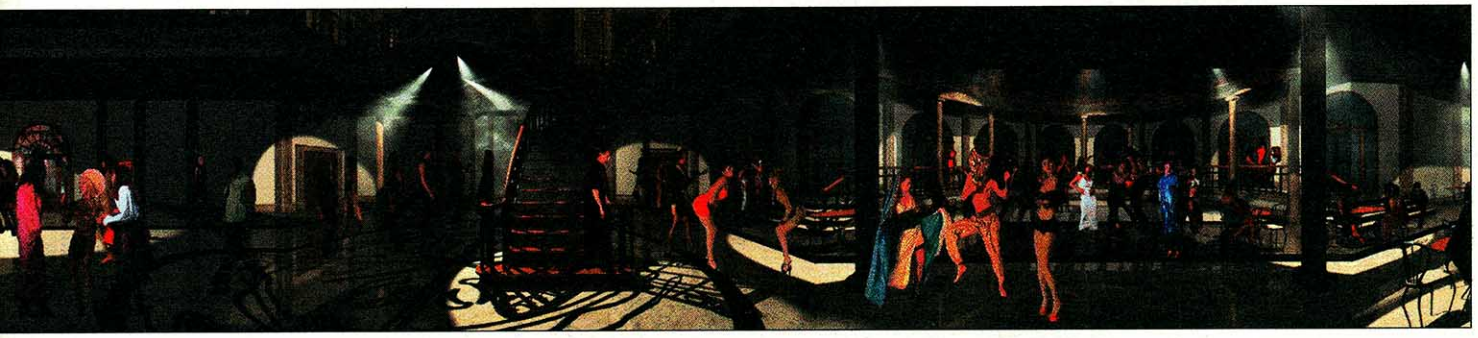


Hasbro gemeinsam mit Westwood, und es war nicht einmal so sehr das eigentliche Game als vielmehr die zahlreichen Features und Animationen, die Furore machten. Nicht zuletzt der 6-Spieler-Netzwerk-Modus und die Möglichkeit, auch weltweit via Internet gegeneinander um Häuser und Hotels anzutreten, sorgten für Aufsehen. Und das pünktlich zum 60jährigen Geburtstages des Spiels von *Parker Brothers*. – Doch dies alles ist nichts im Vergleich zu dem, was sich außerdem noch in diesem Jahr tat. Im Oktober 1995 nämlich kam ein Titel auf den Markt, der noch "Folgen" haben würde. Die Zeit war reif für **Command & Conquer**...









0180/555 82





und Einstellmöglichkeiten, die nahezu keine

(der Fehler wird bis zur Release-Version





... der Neue PCCLASSIC!!

– Im Zeichen der Jungfrau –

Kapitel 3:
Strategen übernehmen den Markt

Der Erstling

Mit **Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt** wurde eine Echtzeit-Strategie-Simulation herausgebracht, wie es sie bislang noch nicht gegeben hatte. Zwei Supermächte stehen sich im Kampf um ein neues Mineral namens Tiberium gegenüber. Die Bruderschaft von NOD, eine trotz des brüderlichen Namens von Grund auf böse terroristische Vereinigung, die sich das Tiberium-Monopol erkämpfen will, und auf der anderen Seite die durch und durch gute Globale-Verteidigungs-Initiative (GDI), eine Friedensallianz, die durch eine gerechte Verteilung der neuen Währung auf alle Nationen für Sicherheit sorgen will.







Als Spieler entscheidet man sich für eine der beiden Seiten, und das bedeutet auch, man kann dieses Spiel aus der Sicht und mit den Besonderheiten beider Supermächte einmal durchspielen. Das Echtzeit-Kampfsystem von Command & Conquer wurde so ausgelegt, daß es tiefgehend und plausibel, zugleich aber leicht verständlich ist. Die Schlachten sind oft lang und hart, und jede Aktion kann nur allzu leicht eine schnelle und vernichtende Reaktion auslösen.



Das Schlachtgetümmel wird durch über 60 Minuten gerenderter Animationen grafisch untermalt, wie beispielsweise Nachrichtensendungen, Werbung, Einsatzbesprechungen und kinoähnliche Filmsequenzen. Riesige, ausführlich und liebevoll detaillierte Darstellungen der gesamten Technik, wie XO-Kampfanzüge, Tarnkappenflugzeuge, der Senkrechtstarter Orca, Raptor-Angriffsräder, der Flammenwerferpanzer "Teufelszunge", Luftkissen-Landungsfahrzeuge oder der schwere Kampfpanzer Mammut und extra langes Spielvergnügen sorgten schnell dafür, daß C&C die Spitzen der Verkaufscharts erreichte.

Chefgrafiker Aaron Powell – ebenfalls schon seit Dune-Zeiten an Bord – war während der gesamten Produktion zusammen mit Victor Gerth und Matthew Hansel für alle



optischen Belange verantwortlich. Wenn es um die Gestaltung von Objekten wie Häusern, Fahrzeugen oder sogar der winzigen Robot-Soldaten ging, hatte das Triumvirat stets das letzte Wort.

"Auf diese Weise", so Aarons Kommentar, "konnten wir das gesamte Kreativ-Potential der Abteilung in einen einheitlichen Grafik-Stil für C&C umsetzen. Wir selber haben dazu haufenweise Bücher und Bildbände über Militärfahrzeuge und all so ein Zeug gewälzt. Irgendwann hatten wir das so intus, daß wir aus dem Stegreif sagen konnten 'He, das sieht aus wie ein Milchwagen, aber nicht wie ein Waffentransporter. Wenn Du die Schnauze des Wagens und die Kotflügel änderst, kommt das schon eher hin.'

All diese militärischen Vehikel haben halt ein bestimmtes, sehr charakteristisches Aussehen. Schwieriger wurde es schon bei den Sachen, die es in Wirklichkeit nicht gibt, wie den fahrbaren Bauhof. Für sein Design waren die bereits vorhandenen Kenntnisse



über das Design von Militärfahrzeugen von enormer Hilfe.

Insgesamt meinen wir, dem Spiel auf diese Weise einen sehr homogenen Touch gegeben zu haben. Alles paßt gut zusammen und ergänzt sich. Nicht so, als hätten wir all diese Panzer, und dann würde plötzlich für die nächste Mission ein rosafarbener Eiskremwagen zur Verfügung stehen."

"Kürzlich fragte mich ein amerikanischer Journalist am Telefon, warum wir C&C (wegen der Ähnlichkeiten, die C&C zu Dune II hat) nicht einfach Dune III genannt hätten. Er meine, das wäre auch wegen des bekannten

AG13) und Schlüsselring mit Kette. Bestell-Nr. SD-113, nur unglaubliche
DM
www.pearl.de
Abgabe: Max. 10 Stück je Haushalt!
Persönliche Verkaufsberatung: (0 76 31) 360-300
Fax (0 76 31) 360-444 · BTX: *PEARL# · CompuServe: GO PEARL

– Im Zeichen der Jungfrau –





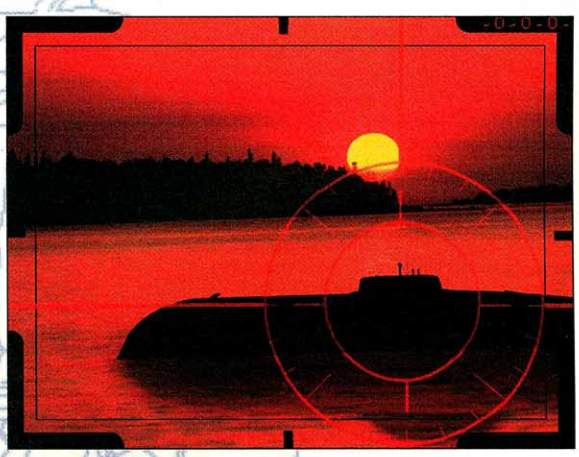




Namens von Dune weit sinnvoller gewesen. Ich stimmte zu. Es ist immer einfach, ein gutes Produkt mit einem bekannten Namen zum Mega-Seller zu machen, nur, klärte ich ihn dann auf, gibt es da ein kleines Problem mit dem Titel..."

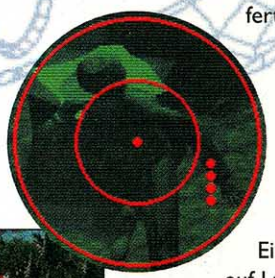
Extrem ungewöhnlich für das Genre war auch die Produktionszeit von drei Jahren. "Wir glauben, daß es so schnell kein vergleichbar gutes Strategie-Spiel wie Command & Conquer geben wird. Wenn man berücksichtigt, daß C&C eine konsequente Fortentwicklung des Spielprinzips ist, das wir mit Dune II: Battle for Arrakis erstmals definiert haben, stecken in der Entwicklung des Konzepts und den zugehörigen Techniken inzwischen fünf Jahre Arbeit – und Erfahrung. Das muß erst mal jemand aufholen, bevor sich sein Produkt mit unserem messen kann" erklärt Brett W. Sperry, der ausführende Produzent,. Er sollte einerseits recht behalten – andererseits aber auch wieder nicht, denn der Nachfolger sollte noch besser und noch erfolgreicher werden als der Tiberiumkonflikt.





Der Nachfolger

Der Verkaufshit des Jahres 1995 mit weltweit über 1,5 Million verkauften Exemplaren war Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt. Im November war es dann soweit: der heiß ersehnte Nachfolger **Command & Conquer, Teil 2: Alarmstufe Rot** wurde fertiggestellt.

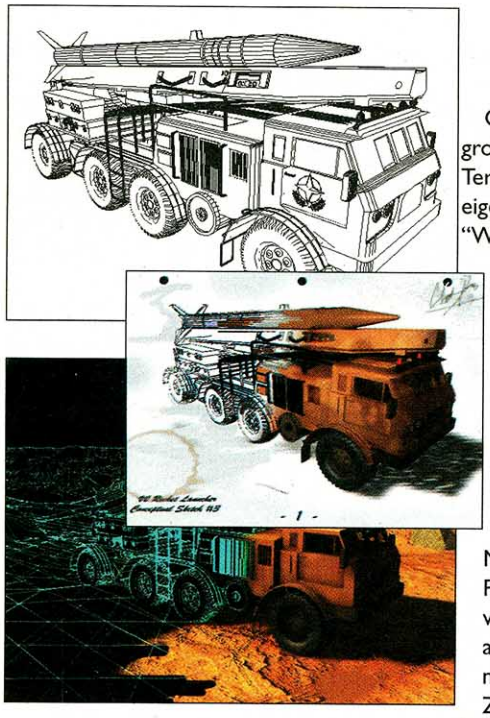


Es erscheint unter Windows 95 in SVGA-Auflösung (640x480 Bildpunkte). Unter den neuen Einheiten befinden sich unter anderem Diebe, Sanitäter, Wachhunde, Spione, Landminen, Zerstörer, Kreuzer, U-Boote, MIGs und Fallschirmjäger. Eine verbesserte Einheitensteuerung bezieht sich jetzt auch auf Luft- und Seestreitkräfte. Die künstliche Intelligenz (AI) des Computergegners wurde ebenfalls stark verbessert. Westwood integrierte deswegen einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad. Auf der Multiplayer-Ebene können jetzt bis zu acht Spieler im Netzwerk gegeneinander antreten. Steht kein Netzwerk zur Verfügung, kann durch einen voll integrierten Internet-Support gegen Mitspieler auf der ganzen Welt gekämpft werden. Finden sich keine Mitspieler, kann man aber auch gegen bis zu sieben Computergegner gleichzeitig antreten.



...der Neue PCCLASSIC!!

– Im Zeichen der Jungfrau –



C&C 2 verfügt über doppelt so große Terrains, und mit dem Terraineditor kann sich jeder seine eigenen Multiplayer-Level basteln. "Wir hoffen, im Herbst mit **Command & Conquer, Teil 2: Alarmstufe Rot** Strategiefreunden wieder viel Unterhaltung bieten zu können. Das neue Spiel steigt noch tiefer in das C&C Universum ein und gibt dem Spieler gleichzeitig neue Strategie- und Spielelemente im Einzel-, Netz- und Internet-Modus." sagte Brett Sperry, Präsident der Westwood Studios, vor dem Release. Es wurde mehr als das: C&C 2 ist das weltweit meistverkaufte Strategiespiel aller Zeiten.

Was kommt nach C&C?

Bei der allgemeinen Begeisterung für C&C war es kein Wunder, daß Mission-CDs sehr schnell in den Handel kamen. Für den ersten Teil gab's die im Februar 1996 unter dem Titel **Command & Conquer: Der Ausnahmezustand**, die für Teil 2 folgte vor einigen Monaten unter dem (Unter-)Titel **Der Gegenangriff.** Da man mittlerweile W95-verwöhnt war, mußte natürlich auch die allererste Version noch einmal in die Produktion – heraus kam **Der Tiberiumkonflikt SVGA** – und wurde sogar noch höher bewertet als das DOS-Original.

Dann ließ Virgin (oder zumindest ein englischer Firmenangehöriger) eine Bombe platzen: "Wir werden Ende 1997 Command & Conquer 3 herausbringen", hieß es plötzlich. Daß diese Mitteilung erstens zu früh und zweitens inoffiziell war, mußte ich mir mittlerweile sagen lassen: Es wird zwar einen dritten Teil geben, jedoch nicht vor Ende 1998! Statt dessen arbeitet man derzeit fleißig an **Command & Conquer: Sole Survivor**, für das es nun auch einen deutschen Titel gibt:

Einsame Entscheidung.

Es handelt sich dabei um die Internet-Version von C&C, die es möglich macht, daß bis zu 50 Spieler simultan miteinander Gut oder Böse verkörpern dürfen. Im Sommer (wann, bitte, ist das genau?) soll es auf den Markt kommen, und vielleicht ist das ja nun endlich *der* Grund, sich einen Internet-Zugang zu beschaffen...

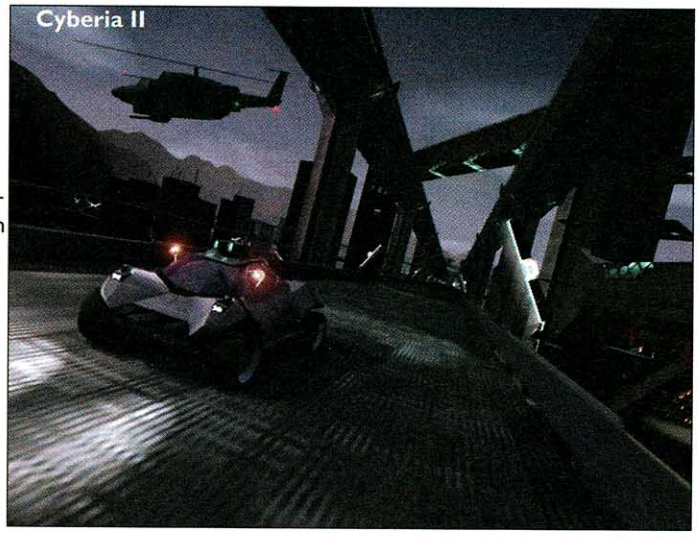
Kapitel 4: Adventure und Joint-Venture

Im vergangenen Jahr sorgte nicht allein Westwood für Aufsehen – es gibt ja bekanntlich auch Spieler, die nicht so auf Strategie stehen und sich lieber in bunten Adventures austoben. Für Nachschub auf diesem Sektor sorgten – und das überaus erfolgreich – **Xatrix** im März mit **Cyberia II**, **Burst** im November mit **Toonstruck** und im Monat zuvor schließlich **Revolution** mit dem Hit-Titel **Baphomets Fluch.**

In Cyberia II übernimmt der Spieler erneut die Rolle von Meister-Hacker Zak Kingston. Nachdem Zak drei Jahre im Cryo-Schlummer verbracht hat, wird er auf höchst ungewöhnliche Art von einer Gruppe Rebellen geweckt, die seine Dienste für eine Reihe verdeckter Aufträge in Anspruch nehmen wollen. Die Mischung aus Adventure und Action-Game hatte bereits beim Erstling gefallen, hier wurden abermals die Genres gemixt und stark an der Technik gefeilt.

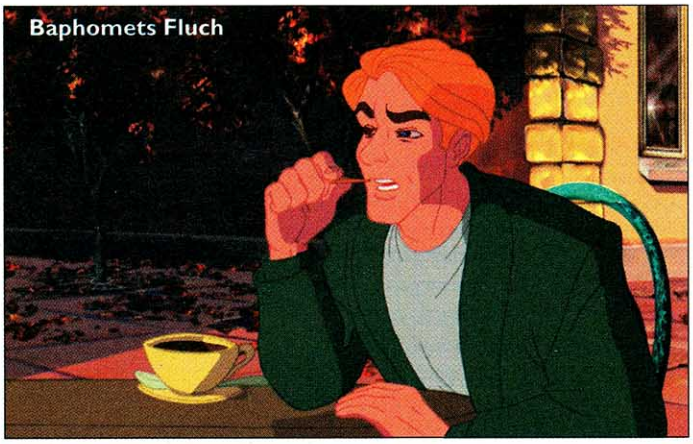
Toonstruck wiederum ist ein reinrassiges Adventure (unter Mitwirkung von Hollywood-Star Christopher Lloyd), eigentlich aber ein interaktiver Cartoon. Bereits die Story läßt ahnen, wie humorvoll das Ganze von statten geht: Die Karriere des Zeichners Mal Block verläuft in ebenso geordneten wie langweiligen Bahnen. Resigniert pinselt er die immer gleichen Grinsebacken für





AG13) und Schlüsselring mit Kette. Bestell-Nr. SD-113, nur unglaubliche
DM
Abgabe: Max. 10 Stück je Haushalt!
www.pearl.de
Persönliche Verkaufsberatung: (0 76 31) 360-300
Fax (0 76 31) 360-444 · BTX: *PEARL# · CompuServe: GO PEARL

– Im Zeichen der Jungfrau –



die herzige 'Fluffy Schnuckelhäschen Show', eine Zeichentrickserie mit Kindergarten-kompatibler Zielgruppe. Jeden Samstagmorgen sorgt jene schüttelfrosterregend süße Cartoon-Serie für pralle Einschaltquoten.

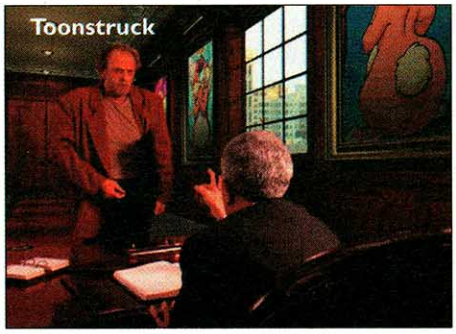
Block wird mit diesem Kolossalkitsch nicht glücklich: Sein Herz hängt an einem Konzept für eine eigene, schräg-sarkastische Trickserie mit dem vorlauten Helden Flux W. Wild. Sam Schmaltz, seines Zeichens Boß der Fluffy-Fluffy-Produktionsfirma, will von der neuen Idee nichts wissen. Statt dessen schwebt ihm eine weitere Häschen-Show mit dem Arbeitstitel 'Fluffy und seine Freunde' vor. Block ist geknickt: Jahraus, jahrein plagte er sich mit ungeliebten Inkarnationen herziger Hoppelhäschen herum. Sein Selbstvertrauen und seine kreative Ader schwinden allmählich dahin, bis plötzlich etwas sehr seltsames passiert...

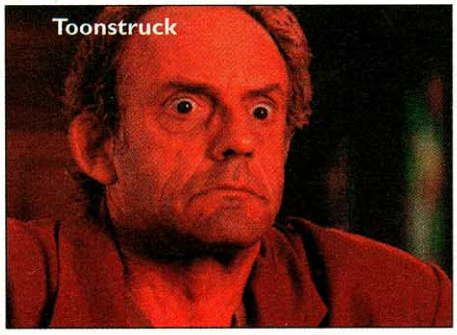
In einer finsteren, stürmischen Nacht zieht ein geheimnisvoller Strudel unseren Helden in die Zeichentrick-Welt Niedlingen. Eine Welt voller Kuscheltiere und erbarmungsloser Harmonie... die Welt der Fluffy Schnuckelhäschen Show! Hier trifft Mal Block auch auf Flux, den in angestaubten Kladden vergessenen Liebling seiner kreativen Vergangenheit. Doch es ist einiges faul im Staate Niedlingen: Count Nefarious, Herrscher von Malevoland, verwandelt Einwohner für Einwohner in deren negatives Alter Ego. Aus kulleräugigen Zeichentrick-Saubermännern werden finstere, übellaunige Gestalten. Block läßt sich auf einen Deal mit Niedlingen-König Hugh ein: Gelingt es unserem Helden, die Übergriffe aus dem bösen Comicland zu stoppen, will Hugh ihm bei der Rückkehr in die Menschenwelt behilflich sein.

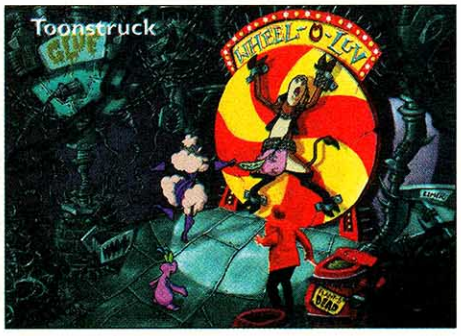
Soweit die Theorie. Im Spielverlauf stellt sich aber heraus, daß hinter dem ach so netten König mit dem Smiley-Antlitz ein gewisses Nagetier steckt. Und wer im Fernsehen brav und adrett daherkommt, kann in Wirklichkeit ein ganz schön rüder Rammler sein. Block hat die Ja-Sagerei jedenfalls satt. Indem er sich den konspirativen Plänen der Zeichentrick-Diktatoren widersetzt, gewinnt er Selbstachtung und Kreativität zurück. Aber die Zeit drängt: Seine Widersacher verwandeln ihn langsam, aber sicher in eine Cartoon-Figur. Ist die Metamorphose zum Strichmännchen abgeschlossen, kann unser Held nie mehr zurück. Der Schlüssel zum Erfolg liegt im dritten Königreich: Zanydu ist mit den bizarren Kreaturen aus Blocks eigener Phantasie bevölkert...

Hohe Wertungen und viele Abverkäufe gab's auch für **Baphomets Fluch**.









... der Neue PCCLASSIC!!

– Im Zeichen der Jungfrau –

Dieses Grafik-Abenteuer erzählt die Geschichte von George Stobbard, einem jungen Amerikaner, der seinen Urlaub in Paris verbringt. Dort wird er durch einen Zufall in eine düstere Verschwörung um das Geheimnis des Templerordens verwickelt. Dabei stößt George auf ein altes Manuskript, welches Aufschluß über den sagenumwobenen, gewaltigen Schatz des Templerordens gibt, der im 15. Jahrhundert, zusammen mit einer ganzen Flotte von Kriegsschiffen, spurlos verschwand.

Noch in diesem Jahr soll es eine Fortsetzung geben – und damit wären wir fast beim letzten Kapitel unseres kleinen Ausflugs in die große Welt der Virgin-Spiele. Hätte es da nicht im September 1996 noch ein weiteres Label gegeben, das nunmehr seine Spiele in Deutschland unter dem Virgin-Logo vertreiben läßt: **Maxis**! Die Spezialisten für Simulationen haben jüngst mit **Sim Copter, Sim Golf** und vor allem **Sim Tunes** bewiesen, daß sie noch lange nicht am Ende ihrer Schaffenskunst angelangt sind. Wenngleich sie – rein wertungstechnisch, versteht sich – nicht an die ganz großen Erfolge wie *Sim City* oder *Sim Town* anknüpfen konnten, so ist das Label dennoch immer wieder gut für eine Überraschung. Und ich bin fast sicher, daß wir Journalisten bei der E3 in Atlanta mindestens eine eben solche wieder erleben werden...

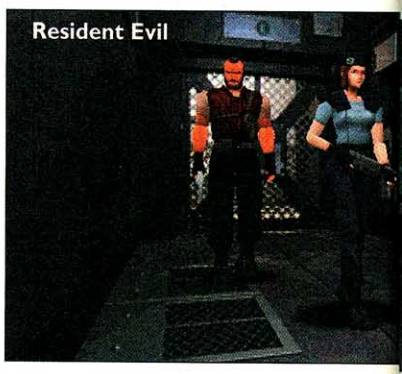




Kapitel 5: Geheimnisse, Gebirge und Gemetzel

Damit sind wir schon fast am Ende unseres kleinen Features, wären da nicht noch die neuen Titel. Denn auch in der zweiten Jahreshälfte wird Virgin Sie wieder mit einer ganzen Reihe neuer Titel verwöhnen. Nur eines der vielversprechendsten Games, nämlich das bereits vor zwei Jahren angekündigte und immer wieder verschobene **Heart of Darkness**, hat noch immer keinen festen Release-Termin. Alles andere ist in greifbare Nähe gerückt.





Da wir bereits eingehend über **Agent Armstrong** und **Lands of Lore 2** berichtet haben und es zu **Baphomets Fluch 2** derzeit nur spärliche Infos gibt, verweise ich Sie auf die jeweiligen Info-Kästen mit funkelniegelnagelneuen Bildern. Somit blieben noch zwei Titel, die ich Ihnen unbedingt ans Herz legen möchte.





Als erstes käme da **Resident Evil** auf uns zu. PlayStation-Besitzer werden garantiert hellhörig, denn der ganz und gar nicht blutarme und trotz Antrag *nicht* indizierte interaktive (Horror-Action-)Film machte auf der Konsole eine sehr gute Figur. Die Folge waren Lobeshymnen der Fachpresse und hohe Wertungen. Vor allem die grafische Gestaltung wußte zu gefallen.

Jetzt, etwa ein Jahr danach, ist die PC-Umsetzung da – und die steht dem Original in nichts nach. Hersteller **Capcom** ergänzte einige Handlungsstränge und auch so manche "Schockmomente", bei der furchtsame Naturen sich möglicherweise vor Angst in die Ho... Nun, ich brauche das wohl nicht weiter auszuführen. Inwieweit auch die PC-Version unbeschadet die Argusaugen der BPjS-Prüfer passieren wird, bleibt abzuwarten. Das Spiel sollte mit Erscheinen dieses Heftes eigentlich im Handel sein – ein Review war für diese Ausgabe leider nicht mehr drin.

AG13) und **Schlüsselring mit Kette.**
Bestell-Nr. SD-113, nur unglaubliche
DM
www.pearl.de
Abgabe: Max. 10 Stück je Haushalt!
Persönliche Verkaufsberatung: (0 76 31) 360-300
Fax (0 76 31) 360-444 · BTX: *PEARL # · CompuServe: GO PEARL



Es wird übrigens zwei Schwierigkeitsstufen geben, die sich dadurch unterscheiden, daß man im "Easy"-Modus eine Heroine (Nein! Das ist ein weiblicher Held!) verkörpern, mehr Platz im Inventar haben und eine Pistole besitzen wird, wohingegen im "Hard"-Modus ein Mann, bewaffnet mit einem Messer und mit Platz für sechs Gegenstände durch die dreidimensionalen Räume marschiert. Auf dem Weg werden Ihnen nicht nur neue Waffen, sondern auch diverse Zombies begegnen. Diese sind eigentlich radioaktiv verstrahlte Menschen, sie wissen sich aber wie Zombies zu benehmen (Sie wissen schon: stöhn, lauf-rum-wie-besoffen, beiß, mampf, schmatz, kau!). Und es gibt eine stattliche Anzahl weiterer Gegner, die immer dann erscheinen, wenn man garantiert nicht mit ihnen rechnet.

Mir persönlich erscheinen drei Leben trotz Continues und Speichermöglichkeit etwas wenig, aber was soll's. Apropos speichern: Bei der PlayStation-Version wurde bemängelt, daß man nur bedingt speichern konnte. In der CD-ROM-Fassung wird dies deutlich öfter möglich sein, jedoch muß man hierzu erst mal Disketten finden und diese mit vielen Orten herumstehenden Computern verbinden. Es ist also defintiv kein reines Ballerspiel, das Sie mit Resident Evil bekommen werden.



Zu guter Letzt ein Titel, der bislang nur hinter verschlossenen Türen gehandelt wurde und erstmals auf der E3 in Atlanta dem Publikum gezeigt wurde: **Sabre Ace: Konflikt über Korea**. Unnötig zu erwähnen, daß diese Eigenproduktion von Virgin Interactive ein Flugsimulator ist, aber was für einer! Und es wird auch nicht der letzte sein, denn Virgin plant eine ganze Reihe derartiger Games.

Sabre Ace versetzt Sie in die Cockpits von insgesamt fünf Militär-Maschinen der 50er Jahre: MIG-15, YAK-9, F-51 Mustang, F-80 Shooting Star und F-86 Sabre. Mitten im Korea-Krieg werden Sie nicht nur im Luftkampf, sondern vor allem in Sachen Steuerung erfolgreich sein müssen. Denn, und das darf man von guten Flugis erwarten, die einzelnen Missionen beginnen nicht etwa am Himmel, sondern auf der heimischen Landebahn – und dort (oder auf irgendeinem Acker, grins) enden Sie auch.

Mit anderen Worten: Sie dürfen sich mit der Aerodynamik und den technischen Gegebenheiten jeder einzelnen Maschine eingehend beschäftigen. Dabei wird Ihnen ein Flugtrainer behilflich sein. Selbstredend gibt es vier verschiedene Kameraperspektiven aus dem Cockpit heraus und noch mehr Winkel bei Außenansichten. Lichteffekte wie z.B. die sich spiegelnde Sonne auf den Tragflächen, sollen die Realitätsnähe noch verstärken. – Und nun gut aufgepaßt, liebe Flugi-Fans: **Dies ist der erste Flugsimulator mit 3-D-Unterstützung!**

Die Spieloptionen sind vielfältig: Sie können als "leader" im Formationsflug fungieren, wobei entweder der Rechner die anderen Maschinen übernimmt – oder Sie teilen sich das Vergnügen mit einer noch nicht feststehenden Anzahl von Spielern via Modem, Netzwerk oder Internet. Außerdem wurde besonderen Wert darauf gelegt, daß auch Genre-Einsteiger sofort mit dem Programm klarkommen, Profis werden dennoch nicht das Gefühl haben, es mit einem "Anfänger"-Programm zu tun zu haben.



Hierzulande wird eine komplett deutsche Version erscheinen, die sich in einem wesentlichen Punkt vom Original unterscheidet: Für letzteres wurden 70 Sprecher engagiert (ja, 70!!), die germanische Fassung wird mit deutlich weniger Leuten auskommen. Dafür hat man sich Profis geangelt, die – und das sogar überzeugend – dann jeweils mehrere Charaktere sprechen werden. Voraussichtlich im September soll Sabre Ace: Konflikt über Korea erscheinen – wohlgemerkt, ausschließlich für Windows 95! Und soll ich Ihnen was sagen: Ich stehe nicht besonders auf diese Art Spiele – aber den Titel lasse ich mir auf keinen Fall entgehen!

Baphomets Fluch 2

Zu Baphomets Fluch 2 liegen derzeit die wenigsten Informationen vor. Weder über die Story noch über Veränderungen gegenüber des äußerst erfolgreichen ersten Teils war etwas zu erfahren, aber ich denke, dieses Manko wird in der Oktober-Power behoben sein. Immerhin ließen sich drei Screenshots ergattern, die ich Ihnen nicht vorenthalten möchte.

Agent Armstrong

Mit Drucklegung dieses Heftes müßte Agent Armstrong in den Regalen Ihres Händlers liegen. Der Kauf, so viel steht für mich nach einem Probespiel bei Virgin fest, dürfte sich lohnen. In diesem Action-Adventure mit über 30 Levels und jede Menge versteckter Räume (die man zum Teil erst beim zweiten oder dritten Wiederholungsspiel findet) erwarten Sie eine grandiose Grafik und bislang 17 Audio-Tracks (es können bis zum Release sogar noch mehr werden). Werfen Sie einen ungetrübten Blick auf die folgenden Screenshots und freuen Sie sich auf einen wirklich witzigen Agenten, dem wir in Anerkennung seiner Dienste sogar unseren Titel gewidmet haben...

Lands of Lore: Götterdämmerung

Drei volle Jahre wurde in den Westwood Studios an der Fortsetzung von *Lands of Lore* gewerkelt, das Ergebnis soll 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. Was dabei herausgekommen ist, verraten Ihnen die folgenden Screenshots...

... der Neue PCCLASSIC!!

Kennen Sie Virgin?

Nach der Lektüre der vorangegangenen 15 Seiten müßten Sie die obengenannte Frage eigentlich mit JA beantworten können. Beweisen Sie es sich – und uns, indem Sie an unserem Wettbewerb teilnehmen. Und sichern Sie sich auf diese Weise nicht nur die kommenden drei Top-Titel, sondern auch die meistverkaufte Strategie-Reihe aller Zeiten.

Der Hauptgewinner erhält nämlich

Die komplette Command & Conquer-Reihe mit den Mission-CDs plus die neuen Adventure-Titel Agent Armstrong plus Lands of Lore 2 plus Baphomets Fluch 2!! Und wir legen noch ein PC Power-Jahresabonnement obendrauf.

Der zweite und der dritte Sieger gewinnt jeweils die neuen Titel, Platz vier und Platz fünf erhalten je einmal Baphomets Fluch 2.

Was Sie tun müssen? Ganz einfach: Sie beantworten die folgenden fünf Fragen möglichst richtig, schreiben die Lösungen auf eine Postkarte und schicken diese, ausreichend frankiert, mit Ihrem Absender und Ihrer Telefonnummer versehen, bis spätestens 31. August 1997, an folgende Adresse:

SMP Publishing
Kennwort: Virgin
Postfach 3161
48581 Gronau

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Spiele werden ausgeliefert, sobald sie in Deutschland erschienen sind.

Und hier die nicht ganz leichten Fragen (notfalls müssen Sie noch einmal das entsprechende Kapitel durchlesen oder Sie fragen Ihren Arzt oder Apotheker...):

1. Wie heißt die Hauptfigur in Baphomets Fluch?
2. Wie heißt die "gute" Seite bei Command & Conquer: der Tiberiumkonflikt? Die Abkürzung genügt...
3. In welcher bekannten Straße in London wurde der erste Virgin-Store eröffnet?
4. Welchen Beruf übt der Held in Toonstruck aus?
5. Der Held im König der Löwen hat auch einen Namen – wenn Sie den wissen, haben Sie die letzte Frage beantwortet...

Ein kleines Nachwort

Virgin gehört für mich zu jenen Firmen, die sich dem Spieler gegenüber verpflichtet sehen. Da wird nicht irgendein Titel auf den Markt geknallt, um damit die schnelle Mark zu machen, sondern man achtet sehr auf Qualität und Geschmack des potentiellen Käufers. Wie vielfältig die Produktpalette von Virgin Interactive und seinen Labels ist (von Ancos ebenfalls recht erfolgreicher Fußball-Reihe oder dem nicht minder bekannten Flipper-Game Tilt von NMS war ja hier nicht einmal die Rede!), hat Ihnen dieses Feature sicher gezeigt. Und ich bin hundertprozentig sicher, daß Spiele, die im Zeichen der Jungfrau entstehen, auch bis ins nächste Jahrtausend hinein neue Ideen und herausragende Qualität garantieren. Was wollen wir wetten?

AG13) und Schlüsselring mit Kette. Bestell-Nr. SD-113, nur unglaubliche
DM
www.pearl.de
Abgabe: Max. 10 Stück je Haushalt!
Persönliche Verkaufsberatung: (0 76 31) 360-300
Fax (0 76 31) 360-444 · BTX: *PEARL # · CompuServe: GO PEARL

Jetzt im Handel...

PCCLASSIC

SPIELE-HITS AUF CD-ROM

Ausgabe 4 • DM 14,80 • Sfr 14,80 • öS 118

Unverbindliche Preisempfehlung

Vollversion

DOS-Version

Death Gate

MIT KOMPLETT DEUTSCHER TEXTAUSGABE!

Ein Fantasy-Adventure nach der gleichnamigen Buchserie von Margaret Weis und Tracy Hickman

Sehen Sie mystische Welten, sprechen Sie mit magischen Charakteren – und helfen Sie einem Mann, der um seine Ehre und um sein Leben kämpft!

VOLLVERSION AUF DER CD

EIN UNVERGESSLICHES ERLEBNIS IN SVGA!

...der Neue PCCLASSIC!!

wipEout 2097

Thomas Richter ging für uns wieder einmal auf die Piste. Diesmal ließ er keines seiner sieben Leben, sondern kehrte nur mit zwei gebrochenen Beinen und einem Schleudertrauma zurück.

Kaum ein anderes Arcade-Rennspiel konnte auf der PlayStation so begeistern, wie das futuristische wipEout. Von einigen schon längst als Kult-Spiel gefeiert, von anderen als zu schwierig abgestempelt und beiseite gelegt. Jener Erfolg mußte natürlich mit einem ebenbürtigen Nachfolger erweitert werden, und der kam dann auch, in Form von wipEout 2097, in Amerika als wipEout XL bekannt. Psygnosis meint es gut mit der PC-Fangemeinde, denn jetzt hat man den zweiten Teil auch für unsere Windows-geschädigten PCs umgesetzt.

Aus alt mach neu

Das ursprüngliche wipEout spielte im Jahre 2052. Auf eigens für die schnellen Rennen angelegten Strecken konnte man mit seinen schwerelosen Raumgleitern drauf los brettern, was das Zeug hielt. Derjenige, dessen Füße schon fast mit dem Gaspedal verwachsen waren (falls es diese überhaupt in den Raumgleitern gibt) mußte schnell Bekanntschaft mit der Streckenbegrenzung machen, denn die Steuerung erwies sich alles andere als einfach.

wipEout 2097 wurde speziell für 3-D-Grafikkarten entwickelt



Diesmal gibt es sogar einige Wetterveränderungen, wie beispielsweise dieser Regen

Nun schreiben wir das Jahr 2097 und entfernen uns von der F3600-Rennliga, hin zur F5000-Rennliga. Die Raumgleiter der neuen Generation sollen nicht nur leichter zu steuern sein und höhere Geschwindigkeiten zustande bringen, sondern auch noch erweiterte Waffensysteme vorweisen können. Und vor allem gilt bei wipEouts Nachfolger die Tatsache, daß feindliche Raumschiffe nun vollkommen eliminiert werden können.

Ready...

Vor dem Start des eigentlichen Rennens gegen die Zeit oder gegen die maximal 15 gegnerischen Gleiter darf man sich im Hauptmenü einen der vier futuristischen Raumgleiter aussuchen. Jeder hat natürlich so seine eigenen Vor- und Nachteile. Die Gleiter des europäischen Herstellers Feisar legen ihre Prioritäten hauptsächlich auf eine gute Manövrierfähigkeit und eine akzeptable Beschleunigung. Lediglich bei der Endgeschwindigkeit müssen Abstriche gemacht werden, daher eignet sich



Eine sehr schöne futuristische Kulisse bietet fast jeder Track



Spätestens dann, wenn diese Meldung erscheint, ist Schluß mit lustig!

REVIEW



Wenn man erst einmal Erster ist, hat man schon einiges vollbracht



Oops! Da muß wohl jemand in den Pitstop



Weia! Da hinten hat es gekracht! Wo sind die gelben Engel?

dieser Gleiter hervorragend für einige Trainingsrunden. AG Systems-Gleiter aus Japan sind zwar sehr gut zu steuern, dafür geht der Schutzschild zu schnell zur Neige. Für erfahrene Piloten eignen sich vor allen anderen die Auricom-Gleiter aus den Staaten. Eine kraftvolle Motorleistung garantiert exzellente Beschleunigung und hohe Endgeschwindigkeiten. Für echte Profis kommen die Qirex-Gleiter aus Rußland gerade recht. Kein anderes Raumschiff ist so kraftvoll, und deshalb sind die Quirex-Gleiter auch so verdammt schwer zu steuern.

Steady...

Nach der Qual der Wahl des Gleiters hat man zusätzlich die Chance eine der sechs neuen Rennstrecken auszuwählen. Zwei weitere sind versteckt, und deren Benutzung muß sich erst einmal verdient werden. Mehr oder weniger technisch aufgemotzt sind alle, auch die etwas ländlicher gelegenen Strecken. Überall leuchtet japanische Reklame, Raumschiffe drehen ihre Runden über den Strecken, und auf der Fahrbahn selbst leuchten mal wieder jene bekannten blauen Pfeile, die einem den richtigen Schub verpassen. Und den braucht man auch, denn das Überholen von einem der Gleiter auf den vorderen drei Plätzen erweist sich oftmals als extrem schwierig.

Das Streckendesign ist zwar wieder mal äußerst exzellent in Szene gesetzt worden, aber dennoch hätte man sich an manchen Stellen die eine oder andere Kurve sparen können. Nur selten kommt man auf Höchstgeschwindigkeit, also ist üben, üben und nochmals üben angesagt. Aber in der Tat hat man die Steuerung gegenüber dem ersten Teil etwas überarbeitet. Sämtliche Gleiter lassen sich jetzt ein bißchen leichter steuern, was den Frust letztendlich stark mindert.

Go!

Das Rennen auf den durchdachten Rennstrecken macht eine Menge Spaß. Für Spieler mit stahlharten Nerven kann wipEout 2097 bedingungslos empfohlen werden. Denn die braucht man vor allem dann, wenn man selbst wieder einmal ins Visier eines der gegnerischen Gleiter gekommen ist und der mit seinen zielsuchenden Raketen aus allen Rohren ballert. Leider kann man selbst auch nur immer eine Waffe mit sich rumschleppen. Bewaffnung erhält man beispielsweise dann, wenn über eines der speziell dafür vorgesehen Leuchtfelder geflogen wird. Unter anderem können auch Minen gelegt oder ein reines Flammeninferno über die Strecke geschickt werden. Für ausreichend Action wurde also auf jeden Fall gesorgt. Wurde der eigene Gleiter mal wieder getroffen, hilft oftmals nur noch der zeitraubende Stop in einer der Boxen, denn die gibt es bei wipEout 2097 ebenfalls.

Der Allesfresser

Beeindruckend sind neben den grandiosen Techno-House-Soundtracks (unter anderem von den Vorzeige-Elektronikern Future Sound of London) vor allem die Auflösungs-Modi, in denen sich wipEout 2097 spielen läßt. Unter der großen Auswahl fallen auch höhere Auflösungen, wie beispielsweise 800x600 oder sogar 1024x768. Diese Qualität hat natürlich ihren Preis. Besitzer eines P133er ohne 3-D-Grafikkarte können ohnehin gleich einen großen Bogen um wipEout 2097 machen, sofern sie sich nicht mit der extrem pixeligen 320x200-Auflösung zufrieden geben wollen. WipEout 2097 wurde speziell für 3-D-Grafikkarten entwickelt, läuft aber in der Not auch ohne Direct X unter Win95. Auf anderen Rechnern ruckelt es teilweise unerträglich, während auf einem schnellen PC mit einer guten 3DFX-Karte (wie der weit verbreiteten Monster 3D) richtig der Punk abgeht.

Klar, daß es in höheren Auflösungen auf manchen Strecken zu kleinen Ruckel-Einlagen kommt, aber die halten sich in Grenzen. Psygnosis hat sich wahrscheinlich mit den extrem hohen Hardwarevoraussetzungen ins eigene Fleisch geschnitten, denn noch gehören die 3-D-Karten nicht zur Standard-Ausrüstung eines durchschnittlichen Computerspielers.



In der Cockpit-Ansicht geht es sogar noch einen Tick schneller, da das eigene Raumschiff grafisch nicht mehr dargestellt werden muß. Oder doch nur Einbildung?

WIPEOUT 2097

Alternativen:
wipEout
Psygnosis ● ca. 60 Mark
wipEout 2097 auf der PlayStation
POD
Ubi-Soft ● ca. 90 Mark

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
P133, 16 MB RAM, 3-D-Grafikkarte und Win95, Gamepad empfohlen

Pro
Schnelle Grafik auf schnellen Rechnern
Gutes Rennfeeling

Kontra
Sehr hohe Hardwarevoraussetzungen

Spiel-/Dauerspaß:	**42 von 50**
Handhabung:	**7 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**18 von 20**

TOTAL: 85

Alexander der Große

Marco Gremmel durfte die großen Schlachten eines unvergessenen Eroberers nachspielen.

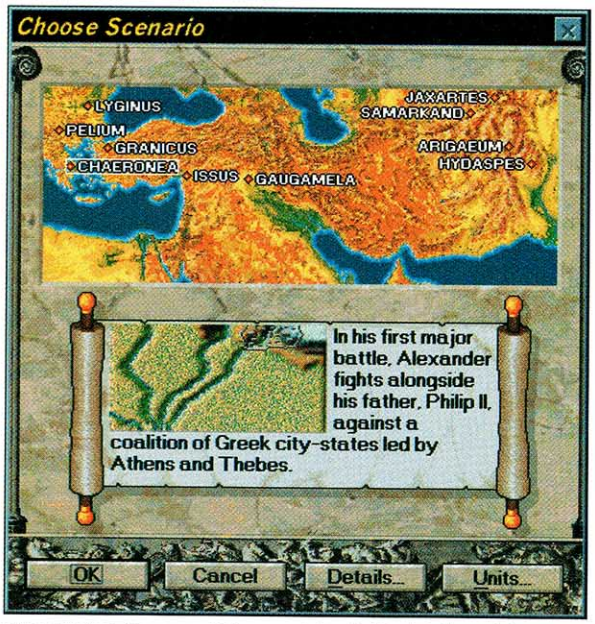
Alexander wer?

Alexander der Große ist einer der bekanntesten und berühmtesten Feldherren der Geschichte. Er lebte von 356 bis 323 v. Chr. Sein Vater war der mazedonische König Philipp. Nach dem Tod seines Vaters übernahm Alexander im Jahre 336 den Thron. Zwei Jahre später startete er einen unglaublichen Eroberungszug und schlug unzählige Armeen nieder. Sein Weltreich erstreckte sich bis zum Indus. Kurz nachdem er gestorben war, zerfiel sein Reich wieder in viele kleine Stücke.



Die Kampfanimationen sind allerdings nicht sonderlich realistisch. Doch das wird Spielen dieses Genres auch nicht verlangt.

Armer Frank! Das hast Du nun davon, daß Du unbedingt vor der Sommerpause in den Urlaub fahren mußtest! Dann darfst Du dich aber auch nicht wundern, wenn andere die Spiele testen dürfen, auf die Du so lange gewartet hast. Und wer nicht da ist, der kann mich auch nicht daran hindern, daß ich mir mal das ein oder andere Game von seinem Schreibtisch "ausleihe". Wenn sich's außerdem noch um ein Strategiespiel handelt...



Hier dürfen Sie auswählen, welche Schlacht Sie spielen wollen. Die Karte gibt einen ungefähren Eindruck von den Ausmaßen Alexanders Feldzüge.

In diesem hier schlüpfen Sie in die Haut von Alexander dem Großen und dürfen zehn Schlachten und einen kompletten Feldzug des berühmten Eroberers nachspielen. Das mag zwar anfangs nicht nach sonderlich viel klingen, doch werden Sie bereits nach der ersten Schlacht merken, daß die mitgelieferten Missionen Sie eine lange Zeit beschäftigen werden. Und wenn Ihnen das nicht reicht, dann erstellen Sie sich einfach ihre eigenen Herausforderungen mit dem enthaltenen Szenario-Editor. Die Designer dieses Spiels haben besonderen Wert darauf gelegt, daß die Schlachten genau den geschichtlichen Überlieferungen entsprechen. So wurde beispielsweise die Landschaft so exakt wie möglich den Originalschauplätzen übernommen. So weit, so gut. Hat man aber auch so viel Arbeit in das eigentliche Spiel gesteckt?

Einfach zu erlernen, schwer zu gewinnen!

Das Befehligen Ihrer Männer hätte man jedenfalls kaum noch einfacher gestalten können. Wie es inzwischen schon Standard sein dürfte, genügen ein paar Klicks mit der Maus, und Ihre Untergebenen machen alles, was Sie wollen. Natürlich ist das Steuern eines auf Runden basierenden Strategiespiels nicht mit Echtzeit-Spielen wie C&C vergleichbar. Ihre Anführer können pro Runde nur eine begrenzte Anzahl von Befehlen geben. Und die einzelnen Einheiten können sich nur in einem eingeschränkten Radius bewegen.

(Anm. des Verlagsleiters: Klaus kann davon ein Lied singen.)

Anm. des Chefredakteurs: Verstehe ich nicht, ich bewege mich doch nicht in einem eingeschränkten Radius.

(Anm. des Layouters: Körperlich vielleicht nicht...)

Die Einarbeitungszeit für Sie wird sehr gering sein, auch wenn Sie noch nie ein Spiel dieses Genres installiert hatten. Denn durch die sich selbst erklärenden Icons und die einfache Maussteuerung können Sie kaum noch etwas falsch machen. Für genauere Informationen sollten Sie dann aber doch das Handbuch lesen, das überaus umfangreich über Grundlagen, Steuerung und Einheiten informiert.

Wenn es später aber daran geht, die großen Schlachten zu gewinnen, werden Sie je nach gewähltem Level schon sehr gefordert. Der Computer steuert die feindlichen Armeen relativ schlau und wird Ihnen den Sieg keinesfalls einfach machen. In Sachen Schwierigkeit erlaubt das Spiel vier Voreinstellungen und dann noch eine benutzerdefinierte stufenlose Konfiguration. Außerdem bleibt es auch voll und ganz Ihnen

Ansichtssache

Alexander der Große bietet dem Spieler drei verschiedene Detailstufen und die Möglichkeit, die Karte in mehrere Fenster aufzuteilen. Damit wird es zu einem der übersichtlichsten Strategiespiele, die in der letzten Zeit erschienen sind.



Die Auswahl ist groß. Wer gerne jedes Nasebohren seiner Männer mitbekommen, benötigt einen hohen Zoom-Faktor



Alles im Blick hat man dagegen, wenn man komplett wegzoomt. So können Sie die momentane Situation gut einschätzen



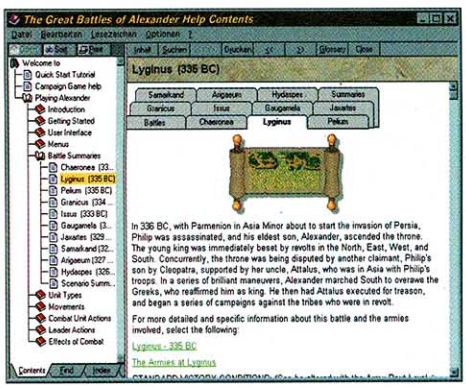
Besonders praktisch: Mehrere Bildschirmfenster neben- oder hintereinander. Damit haben Sie immer alles im Blick

überlassen, ob Sie auf Seiten Alexanders spielen oder lieber die Griechen oder Perser anführen wollen. Wollten Sie nicht schon immer einmal die Geschichte ändern?

So sieht's aus

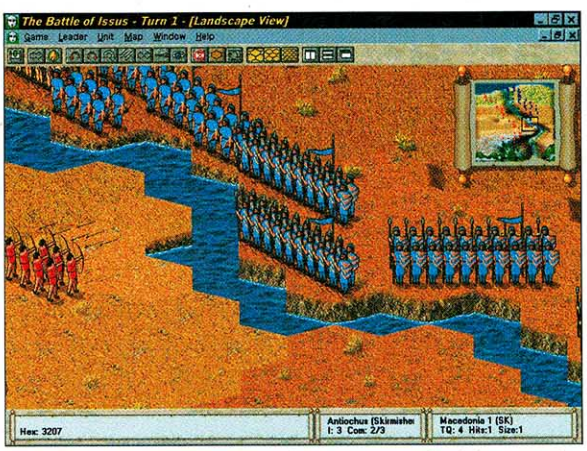
Die Grafik und die zahlreichen Optionen, mit denen Sie das Geschehen auf dem Bildschirm Ihren Bedürfnissen anpassen können, ist überaus gelungen. In drei verschiedenen Ansichten können Sie entweder die gesamte Karte überblicken oder bei maximalem Zoom jeden Mann einzeln beobachten (siehe Kasten). Außerdem ist die Möglichkeit, mehrere Fenster zu öffnen, sehr von Vorteil. Auf diese Weise haben Sie immer alles im Blick und schon alle wichtige Stellen auf der (übrigens auch noch drehbaren) Karte griffbereit.

Etwas, das früher bei Echtzeit-Strategie nicht sonderlich groß geschrieben wurde, ist bei Alexander ebenfalls relativ gut implementiert: Die Rede ist von der Animation der Spielfiguren. Echte Strategen können diese Option natürlich abschalten und sich voll und ganz auf die Züge konzentrieren. Die kleinen Einheiten bewegen sich ziemlich realitätsnah und sterben auch recht ansehnlich. Nur die einzelnen Kämpfe sind kaum als solche zu erkennen. Sie ähneln eher ein paar Betrunkenen, die in voller Montur hin und her schunkeln. Doch ist dieses Detail für ein solches Spiel auch eher unwichtig. Gut finde ich aber, daß es den Menüpunkt "Leichen entfernen" gibt. Die Krieger ohne Kopf und mit viel Blut um sich herum können doch manchmal etwas störend sein – zumal sie nicht mehr auf Befehle reagieren.



Die Online-Hilfe gibt massig Informationen zum geschichtlichen Hintergrund und natürlich dem Spiel!

Ein großer Feldherr, ein großes Spiel!



So Jungs! Schön stillstehen, dann tut es auch nicht so weh – Bogenschützen sind auf weite Entfernung überaus nützlich.

Rundum gut

Ich könnte jetzt noch weiter ausschweifen und über davonlaufende Feiglinge, Kampfelefanten, Speerwerfer, Katapulte und Tücken an Hängen und an Flüssen sprechen, doch ist reicht der Platz bei weitem nicht aus, um auf alles einzugehen, was Ihnen geboten wird. Strategie-Freaks und denen, die es noch werden wollen, kann ich Alexander der Große nur empfehlen. Letztere werden mit diesem einfach zu bedienenden und in der Schwierigkeit frei einstellbaren Programm einen guten Einstieg ins Genre finden. Ein paar unscheinbare Mängel und ein etwas langweiliger Sound können an dieser Wertung nicht rütteln – diese Dinge sind nämlich absolut unwichtig bei einem solchen Spiel. Wer dann noch nicht genug hat, darf sich schon einmal auf die geplanten Fortsetzungen Julius Cäsar, Hannibal und Attila, der Hunnenkönig freuen.

Anm. des Chefradiuseingeschränkten: Oder auf Alexander Zwo – apropos: Wird dieser phantastische Sechsteiler irgendwann wiederholt, liebes Erste Programm?

ALEXANDER DER GROßE

Alternativen:
Conquest of The New World
Interplay ● ca. 70 Mark

Das Gewehr
Mindscape ● ca. 100 Mark

Ein Geschichtsbuch über Alexander

Hersteller: Interactive Magic
Preis: ca. 90 Mark

Minimum:
486-DX66, 12 MB RAM, SVGA, Windows95

Pro
Übersichtliche und detaillierte Aufmachung
Viele Einstellmöglichkeiten
Kurze Einarbeitungszeit
Netzwerkmodus

Kontra
Kaum nennenswerte Kleinigkeiten

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 85

REVIEW



Manager gesucht! Da lacht das Fußballerherz

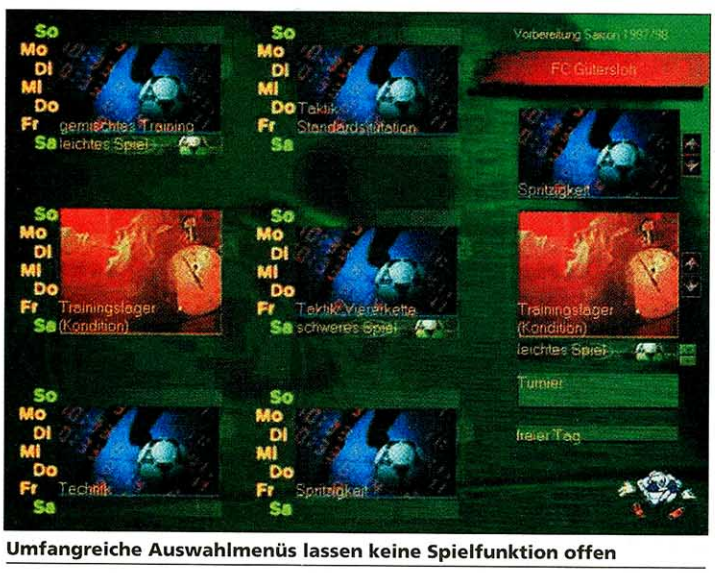


Na, welches Trainingslager hätten Sie denn gern?

Anstoss 2

Neues vom Sport. Markus Brodrick berichtet aus der Pressekabine des Vandalenstadions.

Ja, guten Abend, liebe Sportsfreunde. Wie immer berichtet Markus Brodrick für Sie live aus dem Vandalenstadion. Noch haben wir ein wenig Zeit bis zum Anpfiff. Hier in der Pressekabine spürt man schon die erregte Atmosphäre, geprägt von der ausstehenden Begegnung der Giganten. Wiederum fanden sich Zehntausende von Begeisterten ein, um mit dabei sein zu können. Direkt unter mir kocht schon ein wahrer Hexenkessel, sehen Sie nur, wie die Menge sich freut! Ja, direkt dort vorn lassen zwei freundliche Hooligans einen älteren Herrn an ihrer Begeisterung teilhaben, der angejahrte Fan hüpft vor Begeisterung, angefeuert von zwei direkt auf seine Ohren gerichteten Preßlufttyphons.



Umfangreiche Auswahlmenüs lassen keine Spielfunktion offen

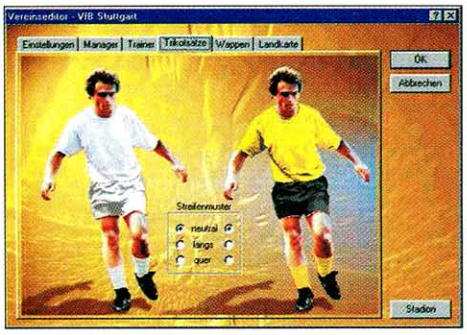
1. FC Keuchlunge voran!

Schauen Sie nur, die glühende Hitze des Sommernachmittages verleitet die Zuschauer, sich kaskadenweise mit frisch gezapftem Pilsener und Erbsensuppe zu begießen, Senf und Würstchenpappen schmücken die Häupter der Entrückten. Schon zischen die ersten Feuerwerkskörper durch den Strudel der Sportbegeisterten, unter Leuchtkugelgeflirre und durch die Luft flatternden Papierfahnen skandieren diese Menschen die Hymne ihres Vereins. Wie elektrisiert schwören Nord- und Südkurve sich gegenseitig ewige Feindschaft, ehrlich und rein, bis zum letzten Nasenbein. Ja, liebe Zuschauer, hier erleben wir gemeinsam die reine Begeisterung am wunderbaren Ballsport, mitreißendere Szenen werden wir in dieser Nacht nur noch am Bahnhof erleben, wenn die heimreisenden Schlachtenbummler langweilige Züge in interessante Skulpturen verwandeln und in den Ausnüchterungszellen des Grenzschutzes die wichtigsten Szenen der heutigen Begegnung analysiert werden.

Torpedo Karl-Marx-Stadt gegen Barfuß Berlin

Doch jetzt ist es soweit, die Mannschaften betreten den Rasen, darauf haben wir gewartet! Willkommen bei der entscheidenden Begegnung des Anstoss 2 mit der Elf des Power-Towers. Die Mannschaften haben ihre erste Begegnung auf dem Pixelgrün des Kunstrasens. Die Fangesänge hallen durch das Stadion, die Menge tobt. Auch die Engine des Games tut ihr Bestes, die Stimmung auf dem Höhepunkt zu halten. Die aus dem digitalen Nichts errechneten Spieler bewegen sich flüssig, auch die Kameraschwenks wissen zu gefallen. Unterstützt von einer tatkräftigen 3-D-Grafikkarte und einem fähigen Pentium-Prozessor, läßt der Spielablauf dieses Titels nichts zu wünschen übrig. Anstoss 2 ist eines jener Spiele, die für Bundesligabegeisterte gemacht wurden, die in der Sommerpause in tiefe Depressionen verwandeln, sich in weiß-blaue Pyjamas kleiden und Stunden damit verbringen, eigens erzeugte Highlights der wichtigsten Spieltage am Monitor an sich vorüberziehen zu lassen.

Als echtes Windows 95-Spiel weiß dieser





Was passiert, wenn das braune Ding da vor kein Ball, sondern ein dicker, fetter PIIEEPhaufen ist?

Titel zu gefallen. Simpel in Bedienung und (De)Installation, sind Sie rasch bereit, den Ablauf einer ganzen Spielsaison in die Hand zu nehmen. Multiplayerfreundlich, wie Anstoss 2 nun einmal ist, können sich bis zu vier Mitspieler heiße Schlachten liefern. Dieses Game bietet alle Möglichkeiten, die optimale Elf aus der Menge der Spieler zusammenzustellen. Von der Managerausbildung über das optimale Training der Spieler bis zu 100 Statistikfunktionen hat Anstoss 2 alles, was es braucht, um den eigenen Verein an die Tabellenspitze zu bringen. Natürlich ist der rasche Erfolg nicht vorprogrammiert, Sie werden sich schon den einen oder anderen Abend damit auseinandersetzen müssen, Geld, Ruhm und Ehre nach Hause zu holen. Vom Finanzbereich mit allen Anlage- und Kreditmöglichkeiten bis zum Kartenverkauf für das neu gebaute Stadion ist an alle Möglichkeiten gedacht worden. Sie werden in diesem Game alle Hände voll zu tun haben. Wenn Sie sich nicht gerade um den Absatz von Fanartikeln und Devotionalia kümmern, tummeln Sie sich mit den Vereinswerten auf dem Aktienmarkt oder kontrollieren Ihre Wettbüros.

Anm. des Chefsammlers: Devowas? Okay, okay, gestammelte Werke, Teil 8...

Geld macht glücklich

Haben Sie alle organisatorischen Maßnahmen hinter sich gebracht, Jugendarbeit und Spielertraining perfektioniert, den Spielertransfer meisterlich zu eigenen Gunsten genutzt, können Sie sich mit der sorgfältig vorbereiteten Elf auf das Grün trauen. Anstoss 2 läßt dem Spieler auch hier weitestgehend die Freiheit. Die Spielfiguren können frei auf dem Rasen plaziert werden, Spieltaktiken und Tricks können auch während des Spiels beliebig konfiguriert werden. Für alle Manager, denen das Glück nicht hold war, ließen die Programmierer dieses Games die kleinen Hintertürchen offen, die auch das richtige Leben so interessant machen. Wenn das Team nicht spurt, muß das Spielglück eben ein wenig forciert werden. Tun Sie, was Sie schon immer tun wollten. Wenn Sie nicht weiter kommen, können Sie ausziehen und sowohl Gegner als auch Schiedsrichter mit einigen großen Scheinchen schmieren. Als letztes, wirksamstes Mittel bleibt Ihnen, sollten alle Mittel versagen, immer noch die Möglichkeit, gegnerische Spieler auszuschalten. Also, auf in den Kampf – aber nicht erwischen lassen!

Günter-Peter Ploog moderiert

Ist das Spiel erst einmal in vollem Gang, werden Sie vor lauter Begeisterung Konfetti schmeißen (oder was auch immer man in einer solchen Situation tut. Der Red..). Unter der grellen Flutlichtsonne zanken sich 22 Spieler um den einzigen Ball, die virtuelle Stadionbesatzung weiß dazu ungefähr 500 Fangesänge aus den Lautsprechern des Rechners zu skandieren. Günter-Peter Ploog wartet mit mehr als 1100 Kommentaren darauf, dem Spiel eine spannende, realistische Kulisse zu geben. Auch vor der Presse werden Sie keine Ruhe finden. Interviews mit 450 Fragen und 1800 Antwortmöglichkeiten warten nur darauf, bald geführt zu werden. Zu guter Letzt bietet Ihnen der Editor dieses Games noch einmal die Möglichkeit, die Namen der 12000 Spieler der fünf wichtigsten Fußballnationen auswendig zu lernen. Na, wenn das nichts ist!



Vogelperspektive. Ameisengleich wimmeln winzige Spieler in den unendlichen Weiten des Stadions



Jetzt gibt's Schimpfe. Wer rot sieht, muß raus

Abpfiff

Anstoss 2 ist eines der Games, die im Spieleregal des absolut fußballbegeisterten Sportfanatikers nicht fehlen sollten. Allerdings nur in dessen Regal, denn großartige Neuerungen wird man hier schmerzlich vermissen. Und genau deshalb gibt es auch keine 80er-Wertung!

Anm. des Chefspanners: Zwei Dinge sind noch nachzutragen: a) Dies war der letzte zu redigierende Text vor dem Urlaub. b) Wann gibt es endlich mal einen Trikotwechsel beim Damenfußball?

ANSTOSS 2

Alternativen:
FiFa Soccer Manager
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
Bundesliga Manager 97
Software 2000 ● ca. 90 Mark
Besuch im Fußballstadion

Hersteller: Ascaron
Preis: ca. 100 Mark

Minimum: *Unsere Empfehlung:*
Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Umfangreiche Statistikfunktionen
Fangesänge
Günter-Peter Ploog

Kontra
Keine Würstchenpappen
Keine Bierkaskaden
Nix Neues auf'm Rasen

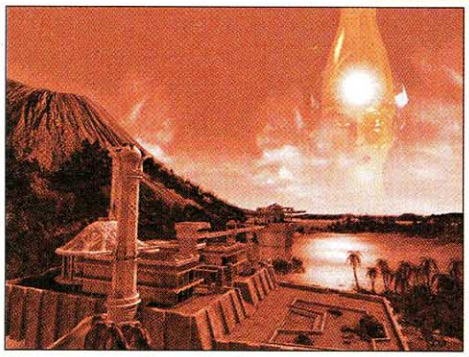
Spiel-/Dauerspaß:	40 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	15 von 20

TOTAL: 78

Atlantis

Ein verborgenes Land, eine verschwundene Herrscherin und eine geheime Verschwörung – für Martin Mirbach Grund genug, auf fünf Kontinenten sein Leben zu riskieren...

Mythen, Geheimnisse, unerforschte Phänomene: Das sind die Zutaten, die immer wieder ausreichen, unser Interesse zu wecken. "Ein Buch mit dem schlichten Wort 'Geheimnis' im Titel verkauft sich meistens ganz von allein", wie ein bekannter Buchverleger erst vor kurzem öffentlich bemerkte. Meist ist ein plakatives Vorgehen jedoch gar nicht notwendig. Es reicht aus, im Titel oder Untertitel auf einen ungeklärten Sachverhalt hinzuweisen und schon ist die Neugier geweckt. Das Kennedy-Attentat, der Untergang der Titanic, die mysteriösen Kreise im Kornfeld, das Ungeheuer von Loch Ness und eine unendliche Reihe weiterer stark verklärter, aber nie ganz aufgeklärter Ereignisse haben bereits x-mal als Vorlage für Buch und Film herhalten müssen. Auch das sagenumwobene Inselreich Atlantis wird mindestens so lange seine unerklärliche Faszination auf uns ausüben, wie es noch weiße Punkte auf der Landkarte gibt.



So wenig greifbar wie dieses Luftbild scheint auch die echte Königin Rhea zu sein

Anm. des Cheferzählers: Um so merkwürdiger, daß "Die seltsamen Arbeitsmethoden des Martin Mirbach" bislang noch nicht veröffentlicht wurden.

Hat es Atlantis wirklich je gegeben, oder sollte es gar immer noch existieren? Und falls ja, wo liegt es? In den endlosen Weiten des tropischen Regenwalds oder tief im Meer, auf dem Grunde des Bermuda Dreiecks? Bei Cryo hat man jetzt eine Antwort auf all diese Fragen gefunden. Man hat Atlantis zu neuem Leben erweckt und lädt den Spieler dorthin ein. Vergessen Sie also Raum und Zeit und folgen Sie mir in ein Land, in dem vieles anders ist, als Sie es sich vorstellen. Stellen Sie sich unzähligen Machtspielen, Intrigen und Gefahren. Retten Sie Ihre Königin und bewahren Sie eine unsterbliche Legende vor dem sicheren Untergang.

Der passende Rahmen

Seit Jahrhunderten herrschte Frieden auf Atlantis. Stets waren es die Königinnen, die das Reich mit Güte und Weitsicht regierten und ihm zu Wohlstand und Blüte verhalfen. Vielleicht war dies der Grund dafür, daß es in der tausendjährigen Geschichte des Inselstaats nie einen männlichen Herrscher gegeben hat. Obwohl es durchaus Bestrebungen gab, das bestehende System zu stürzen. "Die Söhne des goldenen Strahls" glaubten schon vor langer Zeit nicht mehr an das, was die Königin verkörperte.



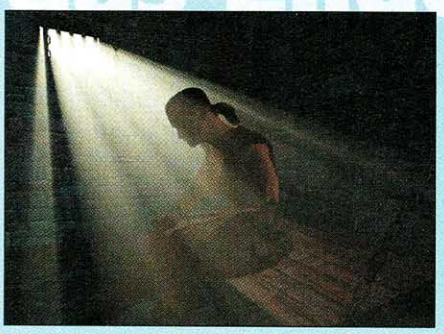
Die Fluggeräte aus dem geheimen Hangar scheinen gut zu funktionieren

Anm. des Cheflachers: Söhne des Goldenen Strahls? Sind damit die Besucher der Internet-Klowand gemeint?

Mehr als einmal versuchte der ruchlose Geheimbund, die Macht an sich zu reißen, bevor er schließlich für immer zerschlagen wurde. Wie man jedenfalls bis heute glaubte. Denn plötzlich geschah das Unfaßbare. Die amtierende Königin Rhea verschwand von einem Tag auf den anderen, ohne auch nur die geringste Spur zu hinterlassen. Die Gerüchte überschlugen sich. War Atlantis letztlich doch entdeckt worden, und hatten fremde

Das ist das Ende!

Falls Sie nicht ständig auf der Hut sind, lauert ein grausames Schicksal auf Sie. Um Ihre Zukunftsplanung brauchen Sie sich in diesem Fall keine Gedanken zu machen.



Die Gefangenschaft ist dabei noch das kleinere Übel

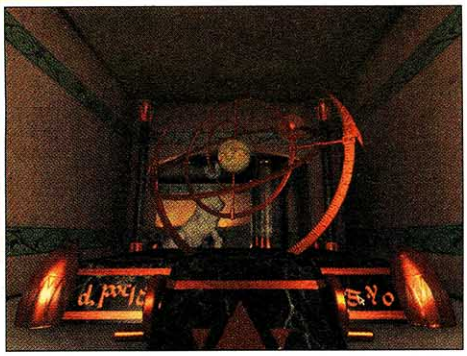


Diese Variante hat einen viel endgültigeren Charakter

Eindringlinge die Herrscherin entführt? Oder waren es Verbrecher aus dem eigenen Volk? Insgeheim wurde sogar von einem Wiederaufleben der "Söhne des goldenen Strahls" gemunkelt, die sich nun endlich am Ziel ihrer Träume wähnten. Als Spieler werden Sie natürlich mitten in dieses Mysterium hineinversetzt und müssen versuchen, Licht in das Dunkel zu bringen. Und dabei zu überleben.

Die Qual der Wahl

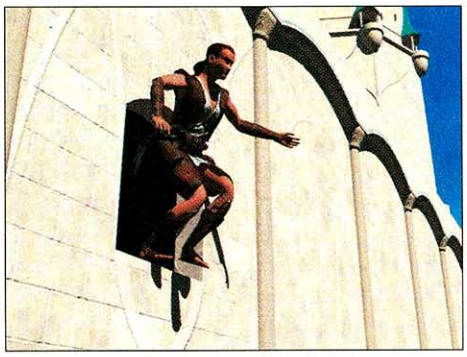
In der Rolle des jungen Eno werden Sie ausgewählt, zu den Gefährten der Königin zu stoßen. Es handelt sich bei den Gefährten um eine der Herrscherin loyal ergebene Garde, die sich und ihr Leben ganz in den Dienst der Monarchie stellt. Und Sie erweisen sich der Ehre würdig, die mit der Berufung in den Kreis der Gefährten verbunden ist. Ohne die Königin je zu Gesicht bekommen zu haben, machen Sie sich daran, deren unheimliches Verschwinden aufzuklären. Die Widerstände, auf die Sie schon zu Beginn Ihrer Ermittlungen stoßen, sind vielfältig und gefährlich. Die Garde des Prinzgemahls hat sämtliche Untersuchungen an sich gerissen und verbittet sich nachdrücklich jede Einmischung. So nachdrücklich sogar,



Die Logikrätsel sind meist ohne große Anstrengung zu bewältigen

daß man Ihnen verbietet, den Palast zu verlassen. Und was sagt Ihnen das? Genau, vielleicht ist der finstere Prinz bloß selbst scharf auf den Thron...

Um bei der Lösung des Rätsels voranzukommen und sich zunächst überhaupt ein Bild von der Situation zu machen, bedarf es in erster Linie der Diplomatie. Lassen Sie sich dabei auf gar keinen Fall von den Dialogen täuschen, aus denen man schließen könnte, daß Eno zu den eher unbedarfteren Vertretern der Gattung Mensch gehört. Letztendlich liegt es doch wieder nur an



Keine Angst, Sie werden sich nicht den Knöchel verstauchen. Aber da Sie unter Arrest stehen, führt nun mal kein anderer Weg aus dem Palast

Ihnen, mit wem Sie sprechen, was Sie fragen und wem Sie welche Geheimnisse anvertrauen. Enos manchmal das Offensichtliche reflektierende Monologe dienen in dieser Phase des Spiels ausschließlich dazu, auch dem nicht ganz so aufmerksamen Spieler die Wichtigkeit seiner Entscheidungen zu verdeutlichen. Und zu

Atlantis ist ein eher konventioneller Vertreter des Genres

Entscheidungen werden Sie ständig aufgefordert. An diesen Stellen in Atlantis haben Sie die Wahl, sich per Klick auf ein Symbol pro oder contra ein bestimmtes Vorgehen zu entscheiden. Wollen Sie Creon verraten, welchen Hinweis Sie gefunden haben? Wollen Sie sich Lascoyt und seiner Gruppe anschließen? Denken Sie immer daran: Eine falsche Entscheidung kann Ihr Leben – und damit das Spiel – abrupt beenden.

Obwohl die Begegnungen mit den insgesamt mehr als 50 Charakteren des Spiels und die daraus folgende Vielzahl an Dialogen einen breiten Raum einnehmen, gibt es in Atlantis noch weitaus mehr zu tun. Neben zahlreichen Logikrätseln, deren Schwierigkeitsgrad den geübten Spieler allerdings vor keine unlösbaren Probleme stellen wird, sind es vor allem die in Echtzeit zu bewältigenden Aktionen, die den Reiz des Spiels ausmachen. Sei es das heimliche Vorbeischleichen an der im Gespräch vertieften Wache, der direkte Zweikampf mit einem Killer oder die Jagd mit Pfeil und Bogen – hier sind vor allem Geschick und Entschlossenheit



Ihre Entscheidung ist gefragt: Daumen hoch oder Daumen runter?

gefragt. Aber keine Angst: Falls es Sie einmal erwischen sollte, wird der Spielstand unmittelbar vor der prekären Situation abgespeichert und Sie können Ihr Glück sofort ein weiteres Mal versuchen.

Der Stand der Technik

Das optimale automatische Speicherverfahren ist nicht das einzige technische Feature, das sich in Atlantis durchaus sehen lassen kann. So wie den Atlantern stets der technische Entwicklungsstand der anderen Nationen bekannt war (weswegen Eno übrigens eine Entführung der Königin durch Fremde ausschließt), scheint Cryo ganz genau zu wissen, was technisch bei Adventures möglich ist. Und da die Zeichen der Zeit eindeutig auf 3-D stehen, handelt es sich auch bei diesem Spiel um eine Erfahrung jenseits der zweidimensionalen Art.

Schön gemütlich hier

Auch in den zahlreichen Innenräumen des Spiels wurde nicht an Details und sorgsamer Gestaltung gespart. Machen Sie sich selbst ein Bild:



Der Saal des Creon glänzt in angemessenem Prunk



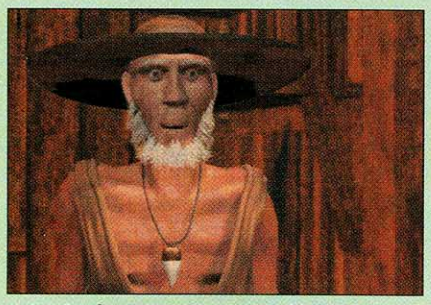
Genau wie diese Bibliothek sieht das Archiv im Power-Tower aus. Ehrlich!



Ein kurzer Blick in Klaus' Schlafzimmer. Aha, der Herr schläft im Stehen...

Skurrile Typen

Mit mehr als fünfzig Charakteren können Sie in Atlantis Kontakt aufnehmen. Hier sind fünf davon, damit Sie in etwa wissen, was auf Sie zukommt.



Auch ein armer Fischer kann Sie reich machen – an Information!



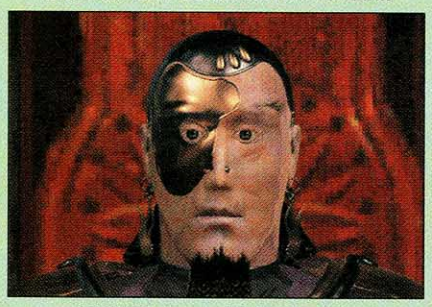
Agatha ist ihrer Königin seit je her treu ergeben



Obwohl die Wache grimmig aussieht, wirkt die Sprachausgabe an dieser Stelle eher komisch



Nicht auf alle Gefährten ist Verlaß...



Will Prinzgemahl Creon den Thron in Wahrheit nur für sich?

Dank einem neuartigen Software-Tool mit der prägnanten Bezeichnung 3D Studio MAX sind vor allen Dingen die Grafiken sehr gut gelungen. Da sich weite Teile der Handlung in Gottes freier Natur abspielen, war es wichtig, viele Details und noch mehr Polygone in die Spielumgebung einzubauen. Ohne Sie mit tiefschürfenden technischen Diskursen langweilen zu wollen (trotzdem: auch die vier Millionen Polygone des Waldes sind immer noch schön gerendert), sehen die Grafiken insgesamt, und Spezialitäten wie Schatten, Feuer und Wasser im Besonderen, ganz hervorragend aus.

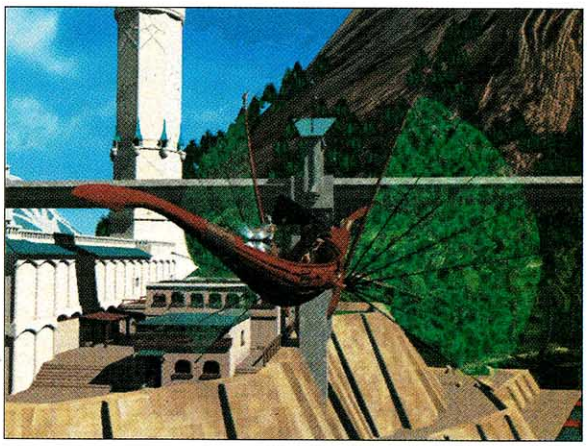
Zu den Grafiken paßt der gute Soundtrack mit Musikstücken, die in ihrer Unterschiedlichkeit eindrucksvoll die jeweilige Situation begleiten. Einziges Manko beim Sound sind ein paar der deutschen Sprecher, die sich hin und wieder unfreiwillig komisch anhören. Und zwar leider immer dann, wenn sie absolut ernst und bedrohlich wirken wollen – achten Sie in diesem Zusammenhang etwa auf die Wachen im Palast. Auch die absolut lippensynchrone Sprachausgabe mit Hilfe der "Omni Sync" genannten Technologie, die sich an der Lautbildung von Phonemen (den kleinsten bedeutungstragenden Einheiten jeder Sprache) orientiert, hat noch nicht hundertprozentig funktioniert. Trotzdem ist das Ergebnis hierbei weitaus weniger krass als bei zahllosen anderen Lokalisierungen dieser Art.

Um räumlich sehen und hören zu können, brauchen Sie beide Augen und natürlich auch beide Ohren. Um Atlantis zu spielen, genügt allerdings eine einzige Hand. Das gesamte Spiel wird nur mit der Maus gesteuert, und schon nach einer ganz kurzen Eingewöhnungszeit fragt man sich, warum nicht alle Adventures nach diesem Prinzip verfahren. Trotzdem sollte Ihnen klar sein, daß Sie sich hier nicht so frei bewegen können, wie in Ihrem indizierten Lieblings-Shoot'em-Up. Vielmehr können Sie nur den eingeblendeten Richtungspfeilen folgen, die in unserer Testversion leider noch nicht ganz einwandfrei arbeiteten. Bis zum Release des Spiels wird dieser klitzekleine Bug laut Auskunft des Herstellers aber mit Sicherheit behoben sein.

Der große Wurf?

Nach Cryos eher experimentellen Adventures wie *Versailles* oder *Deuxieme Monde* (das leider nur in Frankreich erschienen ist) kommt also mit Atlantis ein eher traditioneller Vertreter des Genres daher. Manchmal ist er sogar eine Spur zu konventionell, etwa wenn das Spiel schon wegen einer falschen Entscheidung abgebrochen wird, ohne daß der Spieler sein Leben verliert. Hier tritt die konsequent lineare Handlungsführung für meinen Geschmack viel zu stark zu Tage. Leider erweist sich auch der Einstieg als etwas zu zäh, was vielleicht daran liegt, daß die Background-Story nur erzählt und nicht in einem Video-Intro präsentiert wird. So fällt es etwas schwer, sich für die (vielleicht ja doch ganz harmlosen?) Geschehnisse in einer unbekannten Umgebung ohne jeden Bezugspunkt zu interessieren.

Hat man diese Klippen aber überwunden und sich obendrein mit der linearen Spielstruktur arrangiert, wird man mit einem äußerst abwechslungsreichen Abenteuer auf sehr hohem technischen Niveau belohnt. In hundert Kapiteln wird der Spieler auf fünf Kontinente verschlagen, die immer neue Herausforderungen in sich bergen. Auch wenn man vielen Figuren bereits vom Gesicht ablesen kann, ob sie gut oder böse sind, befinden sich einige wirklich skurrile und originelle Typen darunter. Zusammen mit den vielen Objekten, die man einsammeln und für seine Zwecke verwenden kann, ergibt sich so ein nicht zu verachtender Spielumfang. Und über den hohen Grad an Abwechslung habe ich ja vor ein paar Zeilen schon alles gesagt.



Bei Ihrer Landung ahnen Sie noch nichts von Ihrem schweren Schicksal

ATLANTIS

Alternativen:
Die Stadt der verlorenen Kinder
Psygnosis ● ca. 90 Mark

Titanic – Adventure out of Time
Cyberflix ● ca. 90 Mark

The Last Express
Broderbund ● ca. 90 Mark

Hersteller: Cryo
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
Pentium 90, 8 MB RAM, 4-fach CD ROM, SVGA, DOS oder Windows 95

Pro
Großer Spielumfang
Viel Abwechslung
Sehr schöne Grafik

Kontra
Etwas zäher Einstieg
Lineare Handlungsführung

Spiel-/Dauerspaß:	**40 von 50**
Handhabung:	**9 von 10**
Grafik:	**18 von 20**
Sound:	**16 von 20**

TOTAL: 83



Den Leuten scheint es zu gefallen



TOOOR! Der Herr auf dem Bildnis dort hat auch schon die F..... dick



Anscheinend müssen auch Helden mal...

Riot

Gemeinsam mit seinen geliebten Schoßhunden machte Markus Brodrick sich daran, dem Sport der Zukunft den richtigen Pep zu verpassen.

Die Arbeit in dieser Redaktion wird immer schwieriger, manchmal ist der Job sogar richtig gefährlich. Für meine Stippvisite im Riot-Hauptquartier traf ich besondere Vorbereitungen. Die Rottweiler wurden eine Woche lang feste an den Ohren gezogen (Dieser Job fiel auf unseren Chefredakteur. Blumensendungen und Beileidsbekundungen werden im Enscheder Krankenhaus gern für ihn entgegengenommen. Der Red..) und ausschließlich mit appetitlich in Blut gewendetem Salat gefüttert. Insgesamt bestens vorbereitet, zogen wir aus, um uns anzusehen, was die nicht allzu ferne Zukunft für entzückende Neuigkeiten im Sport für uns bereithält.

Grob, grober, am gröbsten

Stellen Sie sich vor: Basketball wurde abgeschafft. Eishockey wird nicht mehr gespielt, es war einfach quälend langweilig. Boxen? Sport ohne Action hat heutzutage keine Chance mehr. Der Sport der Zukunft hört auf den Namen Riot. Dieses ultimative Game wird von zwei Mannschaften gespielt, das ist aber auch das einzige, was diesen Sport mit den Spielen der Vergangenheit verbindet. Die Schlacht kennt keine Gnade, geht es erst einmal hart auf hart, werden die Gegner mit den blanken Fäusten niedergemacht. Ziel des Spiels ist es, eine glühende Plasmakugel in ein Tor in der Spielfeldmitte zutreiben. Wie dies von sich geht, bleibt im Großen und Ganzen dem Gusto der Mannschaften überlassen. Im Allgemeinen gibt es zwei grobe Spielvarianten. Teams, die sich keine Ausfälle erlauben können, spielen gern lange Pässe und versuchen, die Gegner totlaufen zu lassen.



Sport in der Zukunft – reichlich merkwürdig...

Die Athleten scheinen sich durch eine zähe Masse zu kämpfen

Publikumswirksamer und einfach unterhaltsamer ist es allerdings, heiße Schlachten zu inszenieren und die gegnerische Mannschaft in einen Haufen hart angeschlagener Gesellen zu verwandeln. Sollten Sie in dieses Hardcore-Game einsteigen, können Sie nach Belieben testen, mit welcher Taktik Sie weiter kommen.

Pixelorgie

Momentan wird der PC-Spiele-Markt geradezu mit Games überschwemmt, die für PlayStation geschrieben wurden. Nur selten sind diese Umsetzungen wirklich gelungen. Meist ist diesen Games anzusehen, daß der Code nur flüchtig adaptiert wurde. Nur dank moderner Hochleistungsmaschinen und direktem Zugriff auf Peripherie wie Grafik- und Soundkarte laufen diese Games einigermaßen flüssig. Im Falle von Riot sieht die Grafik allerdings reichlich pixelig aus. Die Kamerafahrten sind noch glatt, Spielerbewegungen auf dem Feld machen jedoch den Eindruck, als müßten die Athleten sich durch eine zähe Masse kämpfen. Hohe Bildschirmauflösung bringt rein gar nichts, auch die fähigste Maschine geht in die Knie. Ganz nebenbei ist auch die Spielidee ist nicht besonders originell geraten, es gab schon Spiele, die länger Spaß machten. Lediglich der Netzwerkmodus kann die Karre noch aus dem Dreck ziehen. Zu zweit oder mehrt kann Riot einen verregneten Abend (seufz!) noch einigermaßen passabel sein lassen.

RIOT

Alternativen:
Kaufen Sie sich eine Playstation oder ein Nintendo 64

Hersteller: Psygnosis
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
Pentium, 8 MB RAM, VGA, DOS

Pro
Schön bunt
Netzwerkfreundlich

Kontra
Schnell langweilig
Zähe Grafik

Spiel-/Dauerspaß:	32 von 50
Handhabung:	7 von 10
Grafik:	10 von 20
Sound:	10 von 20

TOTAL: 59

Actua Soccer Club Edition

Zwar war es für uns eine schwierige Angelegenheit, Thomas Richter von seinem geliebten N64 wegzuholen, aber was kann schon schöner sein, als ein Fußball-Spiel zu testen.

Wie schön – da sitzt man gerade vor dem N64, spielt zu dritt das grandiose Fußballspiel *J League Striker* und dann kommt mal wieder der Anruf eines gestreßten Chef-Redakteurs dazwischen: "Thomas, magst Du noch ein Spiel testen?" – "Was ist es denn für eins?", erwiderte ich erwartungsvoll. – "Ein Fußballspiel von Gremlin...", bekam ich zur Antwort. Na toll, da spielt man wochenlang mit dem (fast) runden Pixel-Leder, läßt auf natürliche Weise so langsam die Sache zum Halse raushängen, und dann so was. "Na gut!", sagte ich, "aber auch nur, weil es von Gremlin ist!"

Anm. des Chefgizmos: Und ich dachte, wegen der Pressesprecherin von Funsoft (huhu, Alex!).

Zwergenaufstand

So kam es dann auch, daß Actua Soccer Club Edition einen Tag später meinen kostbaren Festplattenplatz genüßlich verspeiste. Es war an einem schönen Sommerabend, draußen zwitscherten die Vögel und meine gute Laune mußte wohl ihr ursprüngliches Vorhandensein der Sonne zu verdanken haben (oder war es doch die Schadenfreude über die schuftenden Nachbarn, die schwitzend im Garten arbeiteten?). Wie dem auch sei, als ich den ganzen Abend damit verbracht habe, Actua Soccer zu testen, ging so nach und nach meine gute Laune den Bach runter.



Schön gemacht wurde das Stadion. Aber sobald die Kamera näher an die Zuschauer heranfährt, wird es unerträglich pixelig

Mittlerweile wußte ich, worauf es in einem guten Fußball-Spiel ankommt, und meine Erwartungen an Actua Soccer wurden nur zum Teil erfüllt. Das fängt schon bei der Grafik an. Nachdem ich mir eine der 20 bekannten englischen Mannschaften (darum auch Club Edition) und die Spielvariante (Liga- oder Freundschaftsspiel) ausgesucht hatte, rannten



Wo zum Teufel ist der Ball?

die Wichte aufs Feld. Wichte deswegen, weil allesamt zuerst mit der Lupe zu suchen sind, wenn mal nicht gerade die Kamera wie ein Rasenmäher über den Rasen gleitet und nah genug ans Geschehen heranfährt. Zwar wirken die Animationen der Spieler teilweise sehr realistisch, aber trotzdem gehen die Farbabstufungen nicht weit genug ins Detail, um noch mit den aktuellen Top-Titeln mithalten zu können. Auch die auf Wunsch aktivierbare SVGA-Grafik (empfehlenswert!) läßt die Spieler immer noch als Comic-Figuren dastehen.

Kamera hin, Kamera her

Für optimalen Komfort sorgen die flexiblen Kamera-Einstellungen. Während des Spiels kann man sie selbst frei rotieren lassen. So ist durchaus eine Draufsicht aufs Feld, oder absolute Bodennähe möglich. Die automatischen Schwenks während des Spielverlaufs wirken sich ebenfalls nur positiv aufs Spielgeschehen aus. Lediglich beim Ballverhalten muß man einige Makel in Kauf nehmen, denn manchmal hüpft der Ball wie ein Flummi übers Feld. Auch die Steuerung der Spieler läßt sehr zu wünschen übrig. Meistens zappeln sie so nervös umher, daß man eher an einen Floh-Zirkus erinnert wird, als an ein



Der weichgezeichnete Boden wirkt sehr realistisch

gutes Fußballspiel. Lediglich die professionellen Kommentare vom Moderator Barry Davies lockern das Geschehen erfolgreich auf, ansonsten ist Actua Soccer Club Edition nur als durchschnittliches Game anzusehen, daß leider sehr schnell langweilig wird.

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

Alternativen:
DSF Fußball-Manager
Sierra ● ca. 30 Mark
FIFA Soccer 97
EA ● ca. 90 Mark
Euro '96
Gremlin ● ca. 90 Mark

Hersteller: Gremlin
Preis: ca. 80 Mark

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

Pro
Sehr gute Kameraschwenks
Komfortable Team-Aufstellung

Kontra
Zäher Spielablauf

Spiel-/Dauerspaß:	**36 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**13 von 20**
Sound:	**13 von 20**

TOTAL: 70

Die neue CD Power...



...Jetzt im Handel

Exhumed

Eigentlich hatte sich Martin Mirbach seinen Urlaub im Land der Pharaonen ganz anders vorgestellt. Monster statt Mumien, Piranhas statt Seepferdchen – wenn das mal gut geht...

Das kommt davon, wenn man seine Nase in Dinge steckt, die einen eigentlich nichts angehen. Die alten Ägypter werden sich schon was dabei gedacht haben, als sie vor Tausenden von Jahren das Böse tief im Fundament der Stadt Karnak vergruben. Und von da an keinen Fuß mehr in den verwunschenen Ort setzten. Doch die nichtsahnenden Archäologen des 20. Jahrhunderts legten die Stadt wieder frei und exhumierten einen Dämon. Eine Tat, die sie selbstredend mit ihrem Leben bezahlten. Doch damit nicht genug. Der mächtige Dämon versammelte die Heerscharen der Hölle um sich, mit dem Ziel, von Karnak aus die Welt zu erobern. Elitetruppen aus aller Herren Länder wurden von den Vereinten Nationen in die ägyptische Wüste gesandt, um das Böse zu stoppen. Keine davon kehrte je zurück. Da es scheinbar keinen Weg gab, den Mächten des Bösen von außen zu begegnen, blieb nur noch die Infiltration. Ein Freiwilliger mußte her, der Karnak im Alleingang von innen heraus aufzumischen hatte. Erst haben sich alle geweigert, aber jetzt haben wir endlich einen gefunden: Sie!



Selbst mit einem so starken Geschütz sind manche Gegner nur schwer zu bewältigen

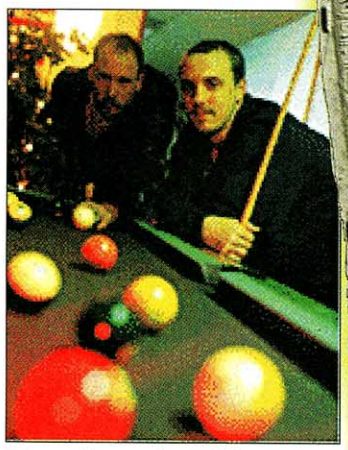
Mitten ins Geschehen

Wie üblich, starten Sie auch in Exhumed mit drei Leben. Eine Speicherfunktion besteht leider nicht, der Spielstand wird aber automatisch nach jedem absolvierten Level gesichert. Während eines Levels gibt es immer wieder Wegmarkierungen, bei denen Sie weitermachen können, falls es Sie erwischt hat. Sollten Sie aber alle drei Leben verlieren, müssen Sie das Level wieder von vorn in Angriff nehmen, ganz gleich wie weit Sie schon waren. Und da es sich mitunter um recht umfangreiche Level handelt, hört hier der Spaß schnell auf. Das haben wir woanders schon viel besser gesehen.

Abwechslung gibt es dafür reichlich. Unterschiedlich Waffen, der Einsatz von magischen Elementen und Locations über und unter Wasser geben Exhumed alles, was ein 3-D-Shoot'em-Up aus der Ich-Perspektive braucht, um gut auszusehen. Manch Hardcore-Genrefan wird sich womöglich noch mehr Gegner wünschen, aber die vorhandenen verlangen einem schon einiges ab. Besonders die befreiten Dämonen und die in Schwärmen auftretenden Winzlinge wie Spinnen oder Piranhas wollen schnell und rücksichtslos vernichtet werden. Und da wir auch an die Anfänger denken müssen (es gibt zwar ein



Und wenn Sie nicht immer schön aufpassen, werden Sie ganz genau so enden...



Wie muß man eigentlich aussehen, um sich ein Spiel wie Exhumed auszudenken? So!



Manchmal treten diese Riesenpiranhas sogar im Rudel auf. Und da Schußwaffen unter Wasser nicht funktionieren, bleiben Ihnen außer der Machete nur die Handgranaten



Feuer frei! So läßt man die Puppen tanzen...

Die Mecker-Ecke

Nach einer bis hierher überwiegend positiven Besprechung wird es nun auch Zeit, auf die Schwächen des Spiels einzugehen. Halten wir uns doch einfach an die auf der Verpackung angegebenen Mindestanforderungen. 486 DX 33, 4 MB RAM, SVGA und Windows 3.11 steht dort zu lesen. Und ein paar Zeilen weiter unter "Empfohlen" ist neben anderen die SoundBlaster 32 aufgelistet. Wissen Sie was? Vergessen Sie's! Hier stimmt wirklich gar nichts. Also der Reihe nach:

1. Bereits auf einem P 60 mit 8 MB RAM und einer 2 MB Standardgrafikkarte ruckelt Exhumed ordentlich vor sich hin. Bei weniger macht's überhaupt keinen Spaß mehr. Und so richtig zügig lief's erst auf einem P 166 mit 3-D-Grafikkarte.
2. Es handelt sich bei Exhumed um ein reines DOS-Spiel. Auszug aus der Installationsanleitung: Beenden Sie Windows und kehren Sie an die DOS-Eingabeaufforderung zurück.
3. Mit einer SoundBlaster 32 funktioniert die von der CD gespielte Sprachausgabe nicht einwandfrei. Mit einer SB 16 gab es dagegen überhaupt keine Probleme.

Außerdem wurde vergessen, die Tastaturbelegung dem deutschen Ländercode anzupassen. Wenn Sie also im Handbuch lesen, daß Sie mit "z" tauchen und sich ducken können, müssen Sie die "y"-Taste drücken. Wohl dem, der mit der amerikanischen Tastaturbelegung vertraut ist.



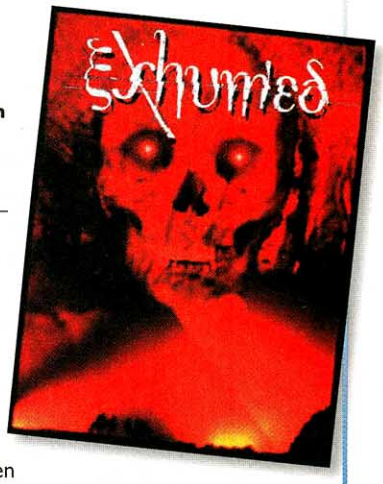
Das Credo des Dämons – damit Sie wissen was Ihnen blüht

Training, aber keinen einstellbaren Schwierigkeitsgrad!), stellen Leveldesign und Gegnerauswahl einen insgesamt vertretbaren Kompromiß dar.

Man merkt es dem Spiel an, daß die Entwickler viel Spaß an der Arbeit hatten, der sich schließlich auf den Spieler übertragt. Der Konsolen-Background bei Lobotomy Software ist unverkennbar: Die beiden Chefs Paul Lange und Brian Anderson kommen direkt von Nintendo USA, und im Hauptquartier von Lobotomy steht unter vielen anderen Original-Automaten auch ein alter Space Invaders! Auch Exhumed gibt es ja bereits für die PlayStation, auf der das Spiel ein großer Erfolg war. Daß die DOS-Engine der PC-Version aber alles andere in den Schatten stellt, wie Paul im Interview verlauten ließ, ist allerdings eine sehr euphemistische Übertreibung – siehe Kasten!

Fazit

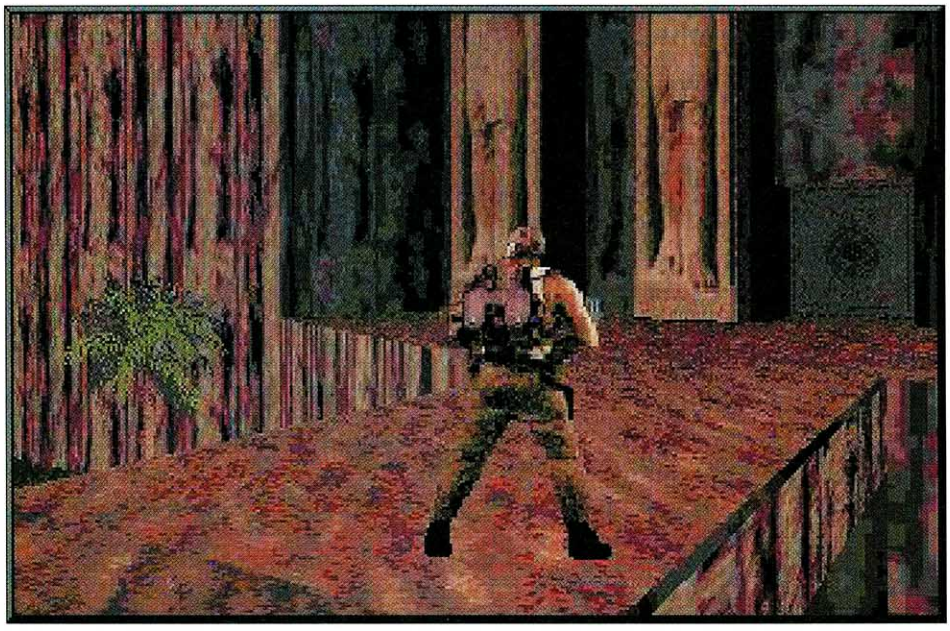
Trotz aller Mängel gehört Exhumed auf einem Power-Rechner zu den besten Vertretern des Genres. Mit den Mindestangaben des Herstellers wird es dagegen quasi unspielbar. Ob es sich dabei um eine arglistige Täuschung potentieller Kunden handelt oder um bloße Schlamperei, möge jeder für sich selbst entscheiden. Eigentlich wären ja zwei Wertungsboxen notwendig: Eine für diejenigen, die sich nur auf die Herstellerangaben verlassen, und eine zweite für die, die das Spiel kaufen,



Falls Sie über einen schnellen Rechner verfügen, sollten Sie sich dieses Cover schon mal einprägen. Der Kauf lohnt sich

obwohl sie wissen, was auf sie zukommt. Da wir aber nicht bei allen ähnlich gelagerten Fällen (und davon gibt es jeden Monat welche) mit zwei Boxen daherkommen wollen, müssen wir ein Spiel, das unter korrekten Umständen Award-verdächtig wäre, mit einem kräftigen Punktabzug bestrafen. Daß die Wertung dennoch so hoch ausfällt, liegt an den enormen Spielspaß unter Optimalbedingungen. Falls Sie also über einen High-End-PC verfügen und das Genre mögen, schlagen Sie unbedingt zu. Sie werden es nicht bereuen!

P.S.: Noch ein Wort zur Gewalt im Spiel! Falls Sie Exhumed kaufen wollen, kaufen Sie s jetzt. Immerhin handelt es sich bei einigen Ihrer Gegner um Menschen, was die bundesdeutschen Jugendschützer mit Sicherheit nicht kalt lassen wird!


Da Sie aus der Ich-Perspektive spielen, können Sie sich natürlich nicht selbst sehen. Falls Sie es könnten, sähen Sie im Spiel so aus

EXHUMED

Alternativen:
Blood *(Shareware)*
Monolith ● kostenlos im Internet
Rebel Moon Rising *(Shareware)*
GT Interactive ● kostenlos im Internet
Shadow Warrior *(Shareware)*
3D Realms ● kostenlos im Internet

Hersteller: Lobotomy/ BMG Interactive
Preis: 79,95 Mark

Minimum:
486 DX 33, 4 MB RAM, VGA, DOS 3.3

Pro
Originelle Umgebung
Hervorragender Soundtrack
Auch für Profis geeignet

Kontra
Keine Speichermöglichkeit
Braucht schnellen Rechner

Spiel-/Dauerspaß:	**38 von 50**
Handhabung:	**8 von 10**
Grafik:	**15 von 20**
Sound:	**18 von 20**

TOTAL: 79

Last Rites



Wenn es um das Abschlachten von Untoten geht, dann gibt es nur einen, der sich mit so etwas bestens auskennt: Eine morbide Persönlichkeit namens Thomas Richter.

Als Fan einiger bekannter Zombie-Filme freute ich mich ganz besonders, als Klaus mir den Test von Oceans 3-D-Shooter Last Rites auftrug. Das stilvoll gestaltete CD-Cover ließ mein Herz endlich mal wieder höher schlagen, und auch beim Sound-Test nach der Installation wurden Hoffnungen geweckt. Was sich mir aber dann im Laufe einiger Stunden Testphase bot, kann man eher als verspäteten Aprilscherz bezeichnen. Man sollte auch Spiele wohl niemals nach ihrer Verpackung beurteilen.



Was steht er auch so blöd im Weg herum...

Das alte Dilemma

In Last Rites läuft genau jene Szenerie ab, die auch schon Material für unzählige Horror-Filme lieferte. Aus der Erde erhoben sich sämtliche Tote, unter der Herrschaft eines Machthabers, der noch toter als tot ist. Kaum ein normaler Mensch läuft noch frohen Mutes auf den Straßen umher, denn überall wimmelt es von Zombies und anderen Kreaturen. Da Zombies allgemein als sehr hungrig gelten, sind sie stets auf der Jagd nach Frischfleisch, sprich lebenden Menschen.

Anm. des Chefzombies: Also, wenn ich Dich so anschaue... von Frischfleisch kann da ja wohl keine Rede mehr sein!

Eine kleine Gruppe Söldner will dem Ganzen nun das Ende bereiten und stürzt sich mit all ihren Waffen dem Übel entgegen. Die Rolle des Kommandanten übernehmen selbstverständlich Sie. Wie es sich für ein neues 3-D-Ballergame gehört, sind in Last Rites zahlreiche Waffen zu finden, die das Spiel vereinfachen sollen. Zur Standard-Bewaffnung gehört natürlich eine Pistole mit unendlich viel Munition. Ist ja auch völlig logisch, daß eine Spezial-Söldnertruppe nur mit einer billigen Pistole ausgerüstet ist. Aber zum Glück findet man gleich zu Anfang des ersten Levels eine 9mm Uzi.

Ein nützlicher Radar-Scanner, der Feinde und auch die eigenen Team-Mitglieder anzeigt, liegt gleich daneben. Jener Scanner muß leider stets mit Batterie-Power versorgt werden, sonst gibt er, wie auch der schwache Scheinwerfer, den Geist auf. Hat man sich erst einmal mit der nötigen Ausrüstung eingedeckt, kann man sich getrost auf die ersten Horden der Zombies stürzen. Grunzend und schreiend laufen sie einem entgegen, einer sieht aus wie der andere. Lediglich im zweiten Level (im Supermarkt) kommen einem vollschlanke Zombie-Weiber, mutierte Insekten und

Die Jungs von Ocean sind wohl vom Zombie gebissen!

Wie teuer kostet ein Beutel deutsch?

Herzlich gelacht haben wir auch über die Anleitung von Last Rites, die gleich in drei andere Sprachen übersetzt wurde. Hier einige Auszüge:

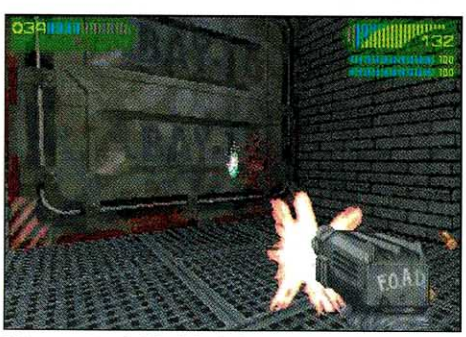
Vorgeschichte: "Es gibt nichts, das nicht bekämpft werden kann, und auch dieses Übel wird von einem Geschoß in tausend Stücke zerfetzt wie wir alle. Und genau das haben wir vor."

Texture-Tiefe: "Ändert die Distanz, auf die Wände und Objekte texture-gemappt sind. Über diese Distanz hinaus sind alle Polygone geflacht."

Im Spiel: "Sie haben ein paar Schrotflinte munition"



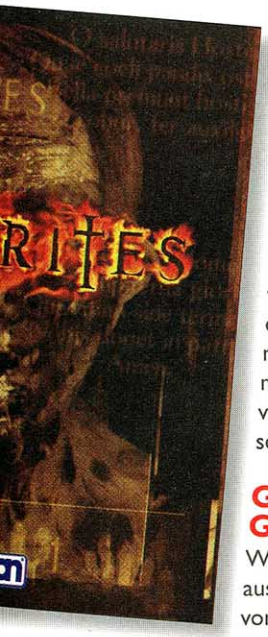
Solche Objekte sind sehr selten anzutreffen. Ansonsten ist das Kaufhaus fast vollkommen leer



Wo zum Teufel ist bloß der Schalter für diese verdammte Tür?



Achtung! Wildgewordene Hausfrau von rechts!



lächerliche Killer-Ratten entgegen. Das Zielen auf die Gegner erweist sich meist als recht schwierig, da die eigenen Bewegungen alles andere als ruckelfrei sind. Selbst mit dem Flammenwerfer erwischt man die nervenden Viecher nur sehr schwierig, der miesen Programmierung von Kollisions-Abfragen sei Dank.

Geschmacklose Grafik

Wirklich hübsch sieht es aus, wenn man Hunderte von Zombies mit einem Raketenwerfer platt macht und die Gedärme in alle Richtungen spritzen, aber noch weitaus geschmackloser ist die grausame Qualität der Grafik. Von einem 3-D-Game, das im Jahre 1997 erscheint, sollte man eigentlich einen SVGA-Modus erwarten können, aber nichts da! Alles wird gnadenlos in schrecklicher VGA-Grafik präsentiert. Zudem hat man bei der Wahl der Farben ebenfalls einen tiefen Griff ins Klo getätigt. Den dominierenden Part übernimmt ein dunkles Grau, das hier und dort von einigen Farb-Nuancen aufgelockert wird. Einige der Objekte sind demnach kaum von anderen zu unterscheiden. Dagegen wirkt das tiefe Rot des Blutes, das aus den Körpern der ach-so-schrecklichen Zombies spritzt, wie eine wohltuende Massage fürs gequälte Spielerauge.

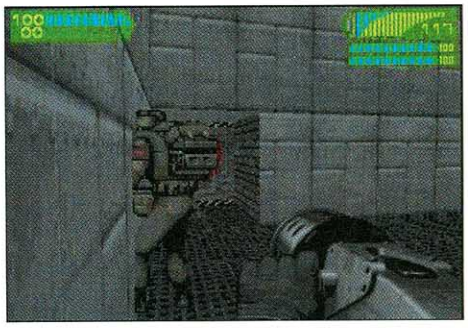


Oben rechts ist die eigene Energieanzeige und die der Team-Mitglieder zu sehen



Splish! Der Raketenwerfer erfüllt seine Aufgabe mit Bravour

Ob das die BPjS ebenso positiv sieht, wage ich stark zu bezweifeln. Zumindest wirken die Lichteffekte, die sich beispielsweise dann bilden, wenn eine Granate durch einen dunklen Gang fliegt, als äußerst gekonnt programmiert und passen daher eigentlich überhaupt nicht zum restlichen Schmutz, den Ocean da auf unsere geliebten PC-Screens wirft. Nicht nur, daß das Spielprinzip völlig veraltet und abgegriffen ist, nein! Last Rites bietet nichts, aber auch rein gar nichts, was man nicht schon einmal irgendwo gesehen hätte. Es gibt deutlich bessere Games, und man sollte sein sauer erspartes Geld nicht zum Fenster rauswerfen. Wenigstens reicht ein P75 schon aus, um in den 'Genuß' der Pixel-Grafik zu kommen.

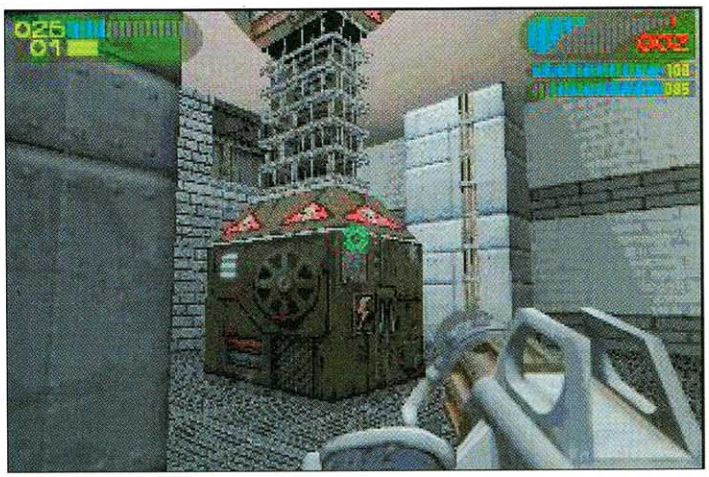


Huch! Eines der Team-Mitglieder möchte scheinbar mit dem Kopf durch die Wand

Grafik vs. Sound

Wie schon anfangs kurz erwähnt, bietet vor allem die Musik einen kleinen Grund zur Freude. Teilweise sehr atmosphärisch und dann doch wieder langweilig dröhnt es durch die Lautsprecher. Doch paßt die Wahl der Musikrichtung oft überhaupt nicht zum Geschehen, denn manchmal wird man das Gefühl nicht los, daß der Musiker zu tief in seine House-Kiste gegriffen hat.

Bei den Sound-Effekten hat man, wie auch bei der Grafik, am falschen Ende gespart. Zwar klingen einige der synthetischen Stimmen (wo auch immer sie herkommen mögen) richtig gut, aber dennoch sind die Schußgeräusche zum Teil sehr 'flach' und bringen kaum noch geballte Action ins Spiel. Auch das ständig wiederkehrende Grunz-Geräusch der Zombies ermüdet auf Dauer. Rundum gesehen ist Last Rites so ziemlich der mieseste 3-D-Shooter, der mir in den letzten zwei Jahren vorgesetzt wurde. Ich hoffe jetzt nur noch auf eine schnelle Beerdigung der stinkenden LR-CDs, die mittlerweile die Regale unserer Händler verseuchen, und daß sie danach nicht wieder als untote Killerscheiben an die Oberfläche zurückkehren. Aber vielen Dank, liebes Ocean-Team, wegen Euch konnte ich mal wieder so richtig lachen!



Im zweiten Level muß das Notstrom-Aggregat im Kaufhaus wieder in Gang gesetzt werden

LAST RITES

Alternativen:
Alles Gute in diesem Bereich ist schon indiziert

Hersteller: Ocean
Preis: ca. 80 Mark

Minimum:
P75, 16 MB RAM, VGA, DOS

Pro
Netzwerk-Zombie-Modus

Kontra
Grunz
Spritz
Achz
Kotz

Spiel-/Dauerspaß:	16 von 50
Handhabung:	5 von 10
Grafik:	6 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 39

REVIEW

Martin Mirbach wechselt den Job. Nun muß er sich als Nachwuchsmanager eines Weltkonzerns beweisen.



Das ausführliche und verständliche Tutorial leitet Sie sicher durch die ersten Schritte im Spiel

Der Industrie Gigant

Das Angebot war einfach zu verlockend. Nie wieder Streß mit dem Chef, keine Nacht- und Wochenendarbeit mehr und auch kein Gehalt knapp über der Armutsgrenze. Statt dessen völlige Entscheidungsfreiheit, ein gut gefülltes Bankkonto und die Aussicht auf eine Riesenkarriere. Wundert es Sie, daß ich sofort zugesagt habe, als JoWooD mir vorschlug, ganz groß in die Welt des internationalen Industriemanagements einzusteigen? Gut, allzuviel Berufserfahrung

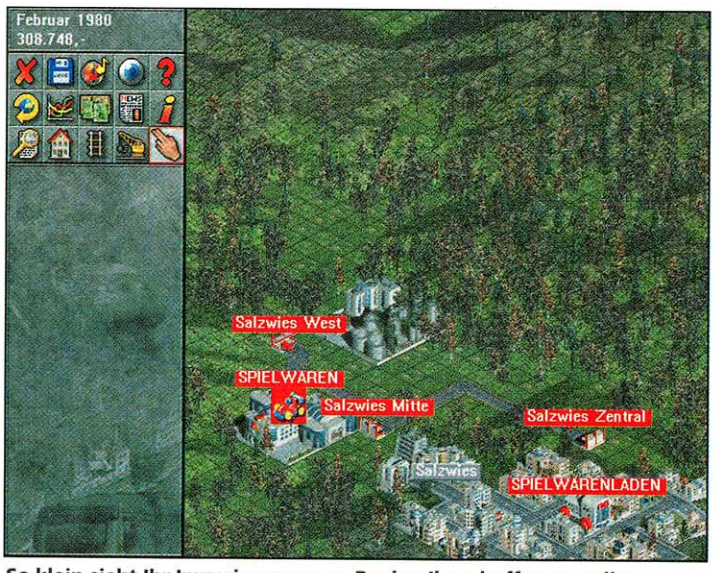
Der Industrie Gigant wird mit Sicherheit sein Publikum finden

hatte ich nicht vorzuweisen. Ein mehrwöchiges Praktikum bei *Civilization*, eine Lehre bei *Railroad Tycoon* und das abgeschlossene Geschichtsstudium mit Schwerpunkt *Caesar II* und *Ancient Empires*. Das war doch immerhin ein solides Fundament. Hinzu kamen Tatendrang, positives Denken und die Fähigkeit, sich durch nichts von der Arbeit ablenken zu lassen – zumindest, solange der Spaßfaktor stimmt. Also, Bäume, kommt her, auf daß ich euch ausreißen kann!

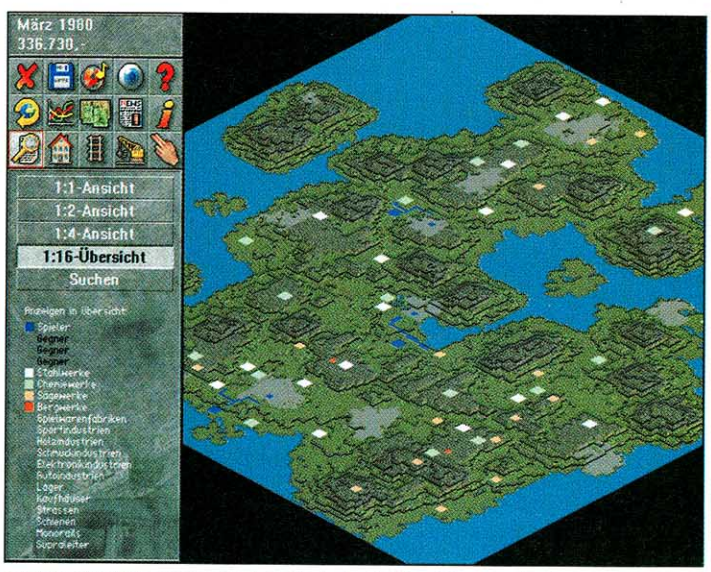
Starthilfe

Das Projekt, dem ich von meinem neuen Arbeitgeber zugeteilt wurde, nannte sich Der *Industrie Gigant*. Zu Anfang waren alle gegen mich. Von 100 Vorstandsmitgliedern sprachen sich bei meiner ersten Kandidatur für das Amt des Vorstandsvorsitzenden alle gegen mich aus. Und darin bestand auch meine eigentliche Aufgabe: Sobald es mir gelänge, mindestens 75 der Damen und Herren auf meine Seite zu ziehen, wäre das Spielziel erreicht und ich bräuchte mir endlich keine Sorgen um die verdammte Rentenlücke mehr zu machen. Der größte Clou aber war die Zeitmaschine in meiner neuen Firma. Die Dekaden von 1960 bis 2060 standen mir uneingeschränkt zur Verfügung. Davon versprach ich mir einen echten Vorteil, denn immerhin wußte ich so im voraus, welche bahnbrechenden Entwicklungen die Märkte in den ersten 37 Jahren dieses Zeitraums entscheidend beeinflußt haben.

Trotzdem durfte ich nicht gleich so richtig loslegen. Zunächst mußte ich in einem Tutorial, also einer Art Training-on-the-job, die Handhabung des mir zur Verfügung stehenden Instrumentariums erlernen. Kleinigkeit, dank meiner Kenntnisse in den bereits erwähnten verwandten Genres und einem angeborenen Talent für Tastatur und Maus, hatte ich diese Hürde schnell genommen. Als nächstes ließ man mich an kleineren Missionen ohne langfristiges Spielziel arbeiten, von denen jede nur etwa zwei Stunden dauerte. Obwohl ich den Schwierigkeitsgrad ständig erhöhte, wurde das Krisenmanagement schnell öde. Mich dürstete nach mehr, und ich war dementsprechend froh, als ich mich endlich an den sogenannten Karriere-Modus begeben durfte. Hier galt es, vorgegebene Aufgaben innerhalb eines festgelegten Zeitrahmens zu bewältigen. Jede



So klein sieht Ihr Imperium ganz zu Beginn Ihrer hoffnungsvollen Karriere aus



Auf der weit weggezoomten Karte behalten Sie am ehesten den Überblick

Auch darum geht's

Es gibt etliche Dinge, um die Sie sich bei Der Industrie Gigant auf separaten Bildschirmen kümmern müssen. Es wäre allerdings fatal, nur eine davon als Nebensächlichkeit abzutun.



Kaufen Sie Gebäude und berücksichtigen Sie dabei stets Ihre langfristigen Strategien



Informieren Sie sich genau über Produkte und die zur Herstellung nötigen Materialien



Blättern Sie regelmäßig in sämtlichen Statistiken und ziehen Sie daraus die richtigen Schlüsse



Wählen Sie Ihre Gegner mit Bedacht aus, Sie können Ihre Wahl später nicht mehr ändern

bewältigte Aufgabe brachte mich zu einem höheren Level und sicherte mir weitere Stimmen im Vorstand. Und wissen Sie was? Meine zuvor im Tutorial und im Krisenmanagement erworbenen Fähigkeiten kamen mir immer wieder zugute.

Was kostet die Welt?

Mittlerweile fühlte ich mich schon richtig wohl in meiner neuen Umgebung. Die Karte, auf der ich meine Arbeit verrichtete, war gespickt mit liebevollen Details wie Bäumen, Verkehrswegen, Gebäuden und Fahrzeugen. Alles bewegte sich und war ständig im Fluß. An manchen Tagen, wenn mir nicht so nach dem prallen Leben zumute war, blendete ich die optischen Schmankerl allerdings aus, schaltete auf Übersicht und genoß die leise plätschernde Musik. Und wenn ich mich hundertprozentig konzentrieren mußte, verzichtete ich sogar auf den Sound. Immerhin war ich nicht zum Vergnügen hier, sondern hatte einen knochenharten Job zu erledigen.

Drei Dinge sind es, die meine Arbeit im Grunde ausmachen: Produktion, Transport und Verkauf. Das macht man doch mit links, meinen Sie? Dann haben Sie keine Ahnung, was man alles beachten muß! Welche Rohstoffe werden zur Produktion benötigt, und wo kaufe ich sie am besten ein? Wo baue ich welche Fabrik, und wie sichere ich langfristig die logistische Verkehrsanbindung? Wie bringe ich die von mir produzierten Waren gewinnbringend an den Mann? Lohnt es sich, in die Entwicklung einer Stadt zu investieren, um so den eigenen Standort mittelfristig zu sichern? Es sind mitunter tausend Dinge, die einem gleichzeitig durch den Kopf schießen und von denen man kein einziges vernachlässigen darf.

Denn schließlich ist da noch die Konkurrenz, und die schläft bekanntlich nicht. Bis zu drei Gegner, die zwar nicht direkt um meinen Job, sehr wohl aber um die Anteile am gemeinsamen Markt mit mir konkurrierten, hatte ich im Auge und, wenn es ging, im Griff zu behalten. Teilweise entwickelte ich eine regelrechte Paranoia. An diesen Tagen schnappte ich mir abends, nach Feierabend, den Editor und bastelte mir zur Übung eigene Szenarien zurecht. Ganz schön krank, meinen Sie? Dann sollten Sie mich mal heute sehen. Den Vorstand habe ich längst in der Tasche, den Job des Vorsitzenden macht mir keiner mehr streitig. Nur im Verlagswesen konnte ich bis heute nicht die absolute Vormachtsstellung erreichen. Da gibt es eine Trutzburg namens Power-Tower im niederländischen Enschede mit einer hochmotivierten Mannschaft und erstklassigen Produkten. An denen kommt einfach keiner vorbei...



Alle gegen einen! Zu Beginn des Spiels schlägt sich nicht ein einziges Vorstandsmitglied auf Ihre Seite

Zurück zur Werbung

Unterm Strich kommt mit Industrie Gigant ein gelungenes Spiel daher, das wohl eine Zielgruppe zwischen Civilization und Transport Tycoon ansprechen soll. Eine reine Wirtschaftssimulation ist es allerdings nicht, vielmehr überwiegen oft die strategischen Spielelemente. Dank des leichten Einstiegs, der Wahl zwischen Quickie oder ausdauerndem Spielvergnügen und einem insgesamt flüssigen, kurzweiligen Gameplay wird Der Industrie Gigant mit Sicherheit sein Publikum finden. Zumindest im deutschsprachigen Raum, wo er zu den besten je produzierten Titeln des Genres gehört. Anders als etwa der Bundesliga Manager, der sich einem Thema widmet, das in Amerika nicht annähernd so populär ist wie bei uns, steht die Wiege des Kapitalismus nach wie vor in den USA. Hier wird gehandelt, verschoben, industrialisiert wie nirgends sonst auf der Welt. Und die besten strategischen Wirtschaftssimulationen machen die Amis auch...

DER INDUSTRIE GIGANT

Alternativen:
Theme Hospital
Electronic Arts ● ca. 90 Mark
Der Planer 2
Greenwood Entertainment ● ca. DM 70
American Dream
Sunflowers ● ca. 90 Mark

Hersteller: JoWooD
Preis: 99,95 Mark

Minimum:
486 DX 100, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95

Pro
Kurzweiliger Genremix
Schöne Grafik
Weitgehende Handlungsfreiheit

Kontra
Nicht so innovativ wie geglaubt
Kein Mehrspieler-Modus

Spiel-/Dauerspaß:	39 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	16 von 20

TOTAL: 80

Premier M

Eine dicke Zigarre fest in den Mundwinkel geklemmt, mißachtet Markus Brodrick seinen geliebten Grundsatz "No sports".

Sie verbringen Ihren Urlaub bevorzugt auf der Insel zwischen Deutschland und Amerika? Sie sind gewissermaßen von Haus aus mit einem leicht anglophilen Touch gesegnet? Ihnen kann geholfen werden. Nein, nein, ich möchte Ihnen natürlich keine Sitzungen mit dem Psychologen Ihrer Wahl verkaufen. Nichts läge mir ferner. Ganz im Gegenteil. Ich fordere Sie geradezu auf, sich in Tweed und genagelte Stiefel zu kleiden, einen Millionärshut – natürlich ebenfalls in geschmackvollem Tweed – auf das Haupt zu stülpen und sich ebenfalls eine Zigarre anzuschaffen. Besser noch wäre eine Pfeife, in der Sie dann "Borkum Riff" oder irgendeine andere höllisch stinkende Substanz abbrennen (Und schon sehen Sie genau so aus wie unser allseits beliebter Chefred., nicht wahr, Klaus?).

Anm. des Chefbeißers: Ich sehe wenigstens nicht so aus wie mein Rottweiler... denn isch 'abe gar keinen Hund.

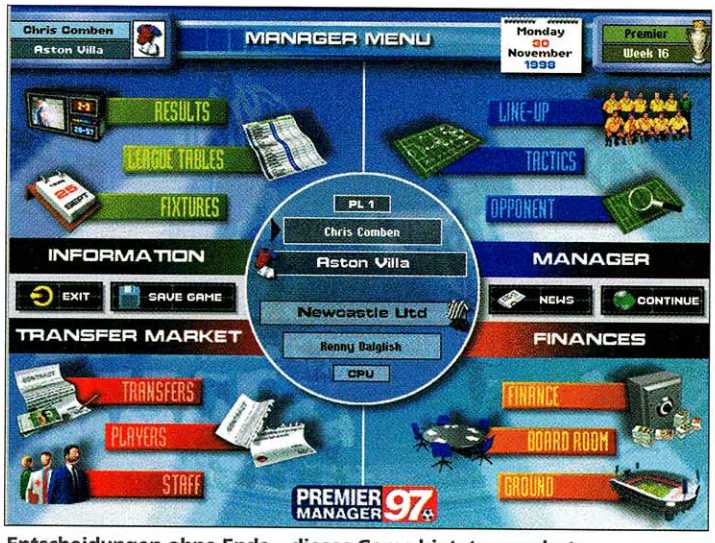
Wenn Sie sodann bitte noch ein wenig Zeit fänden, vor dem Spiegel tüchtig Bullenbeißermienen zu ziehen, kann unserem Vorhaben nicht mehr viel im Wege stehen. Oh, Sie wissen noch gar nicht, worum es eigentlich geht? Tja, wir haben Sie aufgrund Ihrer englandfreundlichen Einstellung und Ihrer Fußballbegeisterung für einen Managerposten ausgewählt. Sie werden die Möglichkeit erhalten, einen der dortigen Fußballclubs zu managen. Nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit – hier können Sie Ihr ganzes Potential als Trainer, Finanzier und eisenhart verhandelnder Manager in das Rampenlicht der Fußballwelt stellen.

Es sieht ganz so aus, als hätte sich das Team des in der Sportspiele-Welt weder unbekannten noch unbeachteten Labels Gremlin das Ziel gesetzt, die ultimative Fußball-Manager-Sim zu schaffen. Premier Manager 97 fordert von Ihnen als Manager deutlich mehr, als nur wissen zu müssen, daß eine Fußballmannschaft elf Spieler hat, die alle vor ein rundes Ding aus Leder treten. Um bei diesem Spiel erfolgreich zu arbeiten, müssen Sie nicht nur lange Erfahrung sammeln und aufmerksam die Szene verfolgen, hier ist einwandfrei Ihr Talent als Universalgenie gefragt. Kaum eine andere Simulation bietet Ihnen derartig tiefgreifende Möglichkeiten, in das Geschehen um die Mannschaft einzugreifen.

Sie sind nicht nur Herr und Meister über das Sportler-Team, sondern auch die Männer rund um die Kicker hören auf Ihren Befehl. Sie organisieren jeden Dienst rund um eine Profi-Mannschaft, vom Psychologen des Clubs bis zum Mannschaftswart. Sind Sie erst einmal in das Spiel eingestiegen, kommt der ernst des Lebens rasch auf Sie zu. Wie bei allen wichtigen Dingen des Lebens steht das verfügbare Kapital im Vordergrund. Sie verwandeln Ihre schwer verdienten Mäuse in Spieler, sie stellen Trainer ein, kümmern sich um den Ausbau des Stadions und sorgen dafür, daß die Finanzlage des Clubs im grünen Bereich bleibt. Das hört sich alles ganz einfach an? Na, na. Einmal in den aufreibenden Job rund um das Team eingestiegen, werden sie Familie und Alltag Good-bye winken, ein Abonnement bei dem Pizzaservice um die Ecke aufgeben und sich uneingeschränkt Ihren Aufgaben widmen. Es reicht nicht, gute Spieler einzukaufen und zu hoffen, daß die Saison glücklich verläuft. Immerhin gibt es bis zu 92 Teams der englischen Divisionen zu verwalten.

Entscheidungsmöglichkeiten ohne Ende

Sobald Sie sich über die Möglichkeiten, die in Premier Manager 97 stecken, grundlegend informiert haben, steht Ihrer erfolgreichen Arbeit nichts mehr im Wege. Umfangreiche Features erlauben es, die Stärken jedes Spielers zu trainieren, eine ausgeklügelte Spieltaktik auszuarbeiten und gezielt die Schwächen der gegnerischen Mannschaften aufs Korn zu nehmen. Um eine ganze Saison lang an der Spitze der Liga zu bleiben, werden Sie neben der Arbeit mit dem Team noch zahlreiche weitere Jobs finden. Eine anständige Jugend-mannschaft muß her, deren Trainer zu den besten im Lande gehören sollte, schließlich schont guter Nachwuchs aus den eigenen Reihen das Konto der Mannschaft. Mit den soeben gesparten Geldern können Sie ein aufregendes Investment-Spiel spielen. Was bringt Sie weiter? Den gegnerischen Spitzenspielern verlockende Angebote machen, sie in die



Entscheidungen ohne Ende – dieses Game bietet ungeahnte Möglichkeiten



Mit einem guten Team ist der Gegner rasch in die Knie gezwungen



Welche Taktik wählen wir? Lange Bälle spielen oder doch lieber die Stürmer der anderen Mannschaft unter's Knie treten?

anager 97

eigenen Reihen zu locken, oder eine satte Finanzspritze für das heimatliche Stadion? Schwierige Frage.

Am besten, Sie probieren einfach Ihr Glück, denn jede Taktik hat ihre eigenen Erfolgsmerkmale. Zahlreiche weitere Features wie Einnahmen aus Fernsehübertragungen, Spielertransfer, Finanzmanagement mit Darlehen und Investitionen und die unvermeidlichen Versicherungen gegen Verletzungen und Ausfall Ihrer Spieler werden Sie abendfüllend beanspruchen. Eine umfangreiche Datenbank, in der alle englischen Teams, deren Spieler und Manager aufgelistet sind, hilft Ihnen, ein Superteam aufzubauen und die Konkurrenz in Schach zu halten. Natürlich hat auch das

Zweiminütige Halbzeiten zeigen die Highlights der Spiele

schweißtreibende Managerleben seine schönen Seiten. Nein, ich meine weder den frühen Herztod, noch geht es um Groupies.

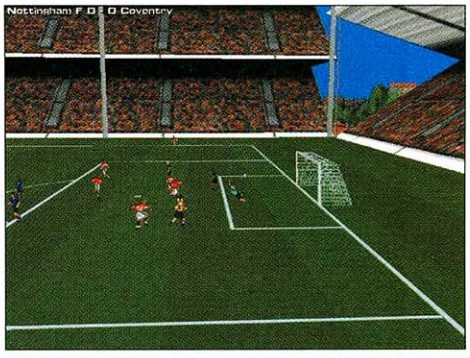
Es geht wieder um Fußball. Sobald Sie Ihre Hausaufgaben erledigt haben, die Spieler vor Kraft berstend fit auf dem Rasen stehen, die Banken zufrieden sind und das Stadion bereit ist, können Sie sich entspannt zurücklehnen und beobachten, wie Ihre Elf heroische Kämpfe auf dem Grün des Stadions austrägt. Zweiminütige Halbzeiten zeigen Ihnen die Highlights der Spiele Ihrer Mannschaft gegen eine gegnerische Elf. Der Moment der Wahrheit offenbart Ihnen, ob Sie gute Arbeit geleistet haben oder noch viel Arbeit in Ihr Team investieren müssen.

Einfach gut gemacht

Schon die Vorgänger vom Premier Manager 97 waren sehr erfolgreich. Von allen drei Spielen wurden mehr als eine Million Exemplare verkauft, sie hielten sich hartnäckig an der Spitze der Verkaufszahlen. Um den Erfolg komplett zu machen, spendierte Gremlin der aktuellen Version eine komplett neue Engine, die es dem Spieler erlaubt, mehr Entscheidungen als bisher zu treffen. Sollten Sie sich erst einmal in die höchsten Schwierigkeitsgrade des Games emporgearbeitet haben, wird das Spiel nicht nur knifflig, sondern Sie werden lange Nächte vor dem Bildschirm verbringen, um Ihr Team an die Spitze zu wirtschaften.



Jetzt geht es zur Sache! Schuß, Schuß, TOOOOOR!



Au weia. Die Bombe geht voll ab ins Netz

Den Programmierern dieses Games ist es gelungen, eine Wirtschaftssimulation und Fußball ganz hervorragend zu verknüpfen. Sollten Sie gerade auf der Suche nach einem Game sein, daß Ihre Fähigkeiten als Organisator wirklich fordert, sind Sie hier bestens beraten. Auch von der technischen Seite zeigt sich Premier Manager 97 makellos. Das Game ist in einer knappen Minute installiert und läuft ohne Zicken – und vor allem bugfrei. Die neue Engine zeigt sich in jeder Situation von Ihrer besten Seite, auf einem anständigen Rechner mit zügigem CD-ROM bleiben Ihnen alle Wartepausen erspart. Bild und Ton reißen zwar nicht gerade vom Hocker, aber immerhin gibt es nichts auszusetzen. Dem Titel ist es deutlich anzumerken, daß das Augenmerk der Programmierer nicht auf dramatischen Effekten lag, sondern auf den Steuerungsmöglichkeiten. Auf gut englisch, die Möglichkeiten Ihr Team an die Spitze des UEFA-Cups zu bringen, sind einfach most sophisticated. Von der Wertung her bleiben aber dennoch die bei den Alternativen genannten Titel von Software 2000 und Electronic Arts an der Tabellenspitze – was Sie nicht vom Kauf abhalten sollte.



Für ein prima Stadion müssen Sie allemal mehr blechen, als für ein nettes kleines Fertighaus



Nur wenn Sie sich intensiv um Ihre Spieler kümmern, sind gute Ergebnisse vorprogrammiert

PREMIER MANAGER 97

Alternativen:
DSF Fußball Manager
Sierra ● 29,95 Mark

Bundesliga Manager 97
Software 2000 ● 89,95 Mark

FIFA Soccer Manager
EA ● ca. 90 Mark

Hersteller: Gremlin Interactive
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Zahlreiche Aufgabenbereiche
Höchster Entscheidungskomfort
Komplette (englische) Liga

Kontra
Tja, es ist halt Fußball

Spiel-/Dauerspaß:	44 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	13 von 20

TOTAL: 81

REVIEW

Dungeon Keeper



Eigentlich wollten wir Thomas Richter ja gar nicht den Test von Dungeon Keeper überlassen, weil er dann alles andere vergißt. Wie dem auch sei: Seine Bombendrohung hat uns überzeugt!

Endlich! Endlich ist es soweit, und das lang erwartete Dungeon Keeper wurde released. Peter Molyneuxs letzter Streich für Bullfrog sollte ursprünglich ein echter Rollenspiel-Hammer werden, dachten zumindest viele. Was dabei letztendlich herauskam, ist ganz und gar kein Rollenspiel, sondern ein reines Strategie-Spiel. Aber trotzdem: Vor allem Freunde von Fantasy-RPGs werden an Dungeon Keeper ihre helle Freude haben, denn Bullfrog hat eine dicke Prise des Fantasy-Genres in den großen Topf geworfen und kräftig umgerührt. Was dabei herauskam, läßt sich mit Worten kaum noch beschreiben.

Jagd auf Helden

Warum müssen eigentlich immer die bösen, bösen Monster in Computerspielen dran glauben? Warum gewinnen jene kleinen (und auch größeren) Kreaturen nicht einmal die Oberklaue und prügeln das "letzte Bröckel Gedärm" aus den vollgefressenen Bäuchen der Helden? In Dungeon Keeper hat man endlich mal die Gelegenheit dazu, in die Rolle des Bösen zu schlüpfen. Da sich Monster meist immer in unterirdischen Höhlen niederlassen, übernimmt man hier gleich die Position des Kommandoführers über eine ganze Kreaturen-Sippschaft und muß den eigenen Dungeon ständig erweitern, um Platz für neue Untergebene zu schaffen. Diese zunächst leicht erscheinende Aufgabe wird aber stets kräftig erschwert, da plötzlich entweder über die normalen Dungeon-Eingänge mutige Helden eindringen oder man während der Grabungsarbeiten auf einen anderen Keeper trifft, der die gleichen Pläne wie man selbst geschmiedet hat. Von Anfang an werden auf der kleinen Umgebungskarte links oben in der Ecke (die aber auch vergrößert dargestellt werden kann) Goldadern angezeigt, die man natürlich zuerst einmal in Angriff nehmen sollte, um eine sichere Bezahlung der eigenen Kreaturen zu gewährleisten. Umsonst ist gar nichts, auch nicht ein Kaffeeklatsch mit Gevatter Tod.



Anm. des Chefbestattungsunternehmers: Hätte mich auch gewundert, wenn der in diesem Monat nicht irgendwo aufgetaucht wäre...

Gefundenes Geld muß auch einen geeigneten Lagerplatz (sprich Versteck) bekommen, sonst schnappt es einem der Gegner gleich wieder vor der Nase weg und die Arbeit war völlig umsonst. Der Level ist erst dann erfolgreich beendet, wenn der Lord der umgebenden Provinz besiegt wird, und man das Land an sich reißen kann.

Wahre Arbeit, wahrer Lohn

Als guter Keeper hat man die Goldreserven ständig im Auge. Das Erschaffen von neuen Kreaturen (Imps genannt) kostet



In der Trainingskammer ist der Teufel los. Im wahrsten Sinne des Wortes...



Solche Viecher gibt es erst in sehr hohen Levels

selbstverständlich ordentlich Kohle. Jene Kreaturen leisten aber nicht nur gute Arbeit beim Ausgraben des Dungeons, sondern können sich auch noch kopfüber in Kämpfe stürzen, die es in späteren Levels zuhauf gibt. Wer das nötige Kleingeld hat, kann sich zudem noch ganz andere Einrichtungen bauen, die das Überleben erleichtern. Legt man beispielsweise einen großflächigen (3x3 große Felder sind erst richtig wirksam) Trainingsraum an, können die Kreaturen ihre eigenen Kampffähigkeiten erweitern und den nahenden Helden später so richtig was auf die Birne geben. In Werkstätten erfinden die Viecher auf Dauer immer fieser werdende Fallen. Büchereien locken Zauberer von außerhalb an, die sich später als nützliche Untergebene herausstellen. Magier stellen

Bullfrog hat ganze Arbeit geleistet!

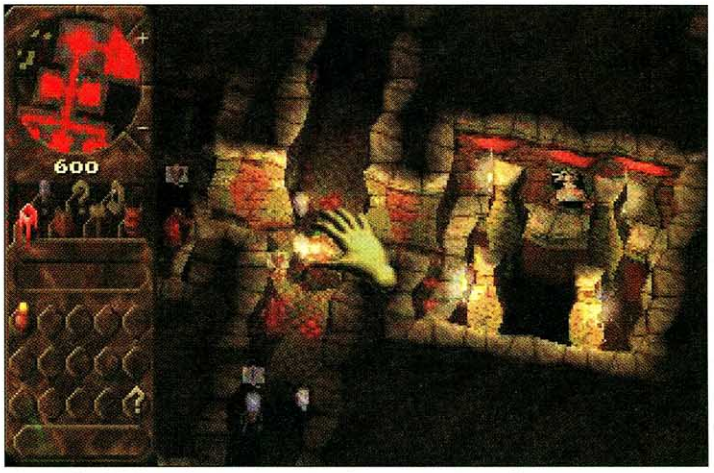
nicht nur heilende Gehilfen in Kämpfen dar, sondern können auch noch ganz andere Zaubersprüche erfinden, die eine ernsthafte Gefahr für die Gegner darstellen. Fast jedes errichtete Gebäude zieht einen anderen Dungeon-Bewohner an. Eine Folterkammer lockt eine "Dark Mistress" an, aber auch nur dann, wenn die Kammer mindestens 9 Felder groß ist.

In einer Folterkammer lassen sich bequem die eigenen und gegnerische Helden foltern. Die eigenen Kreaturen zu foltern, wirkt zwar auf den ersten Blick etwas makaber, ist aber im Endeffekt sehr nützlich, denn sie arbeiten danach nicht nur für weniger Lohn. Monster der gleichen Rasse reagieren etwas schreckhaft auf solche "Behandlungen" und arbeiten danach knapp 25% schneller.

Laß Dich nieder

Eines der interessantesten unterirdischen Gebiete ist der Friedhof. Sobald ein Monster oder Held in einem Kampf sein Leben gelassen hat, wird der tote Körper von einem Imp zum Friedhof getragen, um ihn dort in Ruhe verwesen zu lassen. Wurde das ruhige Plätzchen mit genügend Körpern "gefüttert", wächst ein Vampir heran, den man selbst kommandieren kann. Arbeitende Monster werden aber auch auf Dauer hungrig. Für den Fall der Fälle müssen ausreichend Hühnerfarmen (kein Scherz!) gebaut werden. Sobald eine Kreatur hungrig wird, schnappt sie sich ein Huhn und verspeist es genüßlich. In kleinen Sprechblasen über den Köpfen der Kreaturen ist zu ersehen, was sie momentan "denken".

Sollte es den Monstern mal zu gut gehen und sie vielleicht sogar faul werden, reicht ein Rechtsklick mit der Maus und man verpaßt der Kreatur einen Klapps. Sie lassen sich auch sozusagen an die Hand nehmen, um sie beispielsweise in Gefahrenzonen wieder absetzen zu können. Die Palette der möglichen Aktionen ist sehr breit gefächert und es ginge jetzt zu weit, jede einzelne Kleinigkeit hier aufzuführen. Trotz der unzähligen Möglichkeiten läßt sich Dungeon Keeper zudem sehr komfortabel steuern.



Ein Rechtsklick und –PAFF! Das tut den Monstern weh!

Gratulation, Bullfrog!

Bullfrog hat es nicht nur geschafft, sein durchdachtes Konzept erfolgreich zu verwirklichen, sondern auch noch eine zauberhaft schöne Grafik auf die Beine gestellt. Standardmäßig wird von schräg oben auf den Dungeon geblickt. Wahlweise kann man aber auch heran- oder wegzoomen. Der Dungeon läßt sich zusätzlich für optimalen Überblick rotieren. Während dieser Aktion sieht man auch gleich die zahlreichen Objekte, die nicht in 3-D berechnet werden, sondern lediglich als 2-D-Grafik auf das Areal gepappt wurden. Auf Wunsch kann man sogar aus den Augen einer seiner Kreaturen schauen, und in einer dreidimensionalen Umgebungsgrafik durch die Gegend stiefeln.

Streckenweise wirkt die Grafik aber auch im SVGA-Modus etwas pixelig. Die grandiosen Sound-Effekte tragen aber ihr weiteres zur ohnehin dichten Atmosphäre bei. Gackernde Hühner, grunzende Monster und die zwischenzeitlich vorkommenden Hilfestellungen des Computers wurden mittels feinster Sampling-Technik ins Spiel gebracht. Den letzten Schliff gibt der Multi-Spieler-Modus, der ja mittlerweile schon zur Pflicht eines jeden neuen Games gehört. Leider muß bemängelt werden, daß Dungeon Keeper ein wahrer Ressourcen-Fresser ist. Für akzeptable SVGA-Grafik braucht man schon einen P166 mit 32 MB RAM. Auf langsameren Pentium-Rechnern ruckelt oftmals selbst die deutlich schlechtere VGA-Grafik.

Mittlerweile rennen die Mindesthardwarevoraussetzungen (Wort des Monats) der neuen Spiele der Geschwindigkeit eines durchschnittlichen Heim-PCs deutlich davon. Bald werden wir uns wohl jedes Jahr einen neuen Rechner zulegen müssen, um noch up-to-date zu sein. Traurig, aber wahr!


"Ugga, urrk, KRRRK, uuurrrt!"

DUNGEON KEEPER

Alternativen:
Afterlife
LucasArts ● ca. 80 Mark
C&C 2
Westwood ● ca. 110 Mark
Theme Hospital
Bullfrog ● ca. 90 Mark

Hersteller: Bullfrog
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
486/100 (können wir nicht empfehlen), 8 MB RAM, VGA, DOS o. Win95 (DirectX)

Pro
Innovativ
Motivierend

Kontra
hmmmm...

Spiel-/Dauerspaß:	47 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	17 von 20
Sound:	18 von 20

TOTAL: 90

Carmageddon

Voll bedröhnt mit Vollgas volle Kanne volle Straßen voll in ein Schlachtfeld verwandeln – Markus Brodrick sagt: Voll gut, ey!

Sie sitzen in Ihrem Wagen. Der Morgen ist da, aber über der Stadt wölbt sich noch ein dunkler Nachthimmel. Hier und dort treffen Sie bereits auf andere Fahrer, die dasselbe Ziel wie Sie erreichen wollen. Nein, Sie sind nicht auf dem Weg zur Frühschicht. Wir wüßten auch nicht, wie der tägliche Weg zur Arbeit sich als Thema für ein Computerspiel machen würde. Heute ist halt alles anders als sonst. Sie sitzen in einem Fahrzeug, das mit einem Serien-PKW soviel zu tun hat wie Madonna mit Tana Schanzara.

Anm. des Chefwissers: Auch auf die Gefahr hin, als "doof" hingestellt zu werden: Wer, bitte, ist Tana Schanzara?

Gepanzert, klingenüberzogen und mit den neuesten Errungenschaften der Waffentechnik liebevoll verschönert, wird Ihr Vehikel von einem Hochleistungstriebwerk vorangetrieben, dessen Lautäußerungen die Anwohner nicht dazu verleiten, die Polizei zu rufen, sondern sich mitsamt dem Nachwuchs und Omas gutem Porzellan im Keller einzuschließen. Ein Blick in den Innenspiegel offenbart Ihnen ein Gesicht, in dem sich die brutalen Züge eines gedungenen Mörders den vorhandenen Platz mit einem Paar Augen teilen, in denen der Ausdruck des vorangeschrittenen Wahnsinns irrlichthaft flackert. Der Geruch überhitzen Motoröls schafft eine heimelige Atmosphäre, auf der Straße zeugen breite Steifen fettig glänzenden Gummis von den ernsthaften Absichten Ihrer Gegner. Sie sind sich sicher, noch heute einen Ehrenplatz in der Ruhmeshalle der gefährlichsten Fahrer aller Zeiten einnehmen zu können.

Nach einem kurzen Stoßgebet zur Heiligen Mutter der Beschleunigung reihen Sie sich in das Starterfeld ein. Ihr Denken ist von Grund auf bösartig, niemals würde es Ihnen in den Sinn



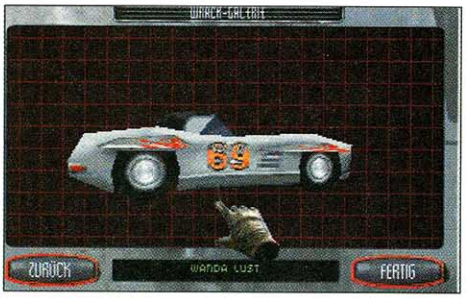
Schaufensterbummel einmal ganz anders

kommen, sich im Training die Pole Position zu erkämpfen. Für Sie ist jeder Fahrer, der mit seinem Wagen vor der langen Haube Ihrer Kampfmaschine auftaucht, ein potentielles Opfer. Noch ist Zeit für einen kurzen Check, alle wichtigen Systeme zeigen grünes Licht.

Jetzt ist es soweit, die Lichtorgel zeigt 60 Sekunden bis zum Start. Ihre behandschuhte Linke wischt die Abdeckung vom Hauptschalter, nach einem kurzen Druck auf den Startknopf erwacht das mächtige Triebwerk. Noch fünf Sekunden – jetzt – grünes Licht! Reifen brennen heiser kreischend Gummi auf den Asphalt (Vor nicht ganz zwei Minuten klangen auch Martins Turnschuhe so – just, als ich ihm mitteilte, seinen Schokokeksbunker entdeckt zu haben. Der Red..), aus allen Richtungen dröhnen die schmetternden Schläge der ersten Kollisionen.

Mit einem kurzen Ruck gelingt es Ihnen, den Wagen an die Karosserie des nächsten Gegners zu manövrieren. Die Klingen an den Radnaben – schon Ben Hur vertraute auf dieses makellose System – fetzen dem Opponenten das dünne schützende Blech von der empfindlichen Technik, als wäre es Papier.

Zufrieden lassen Sie den ersten Loser eines harten Tages hinter sich. Bevor dieses Rennen sein materialmordendes Ende gefunden hat, werden nur noch die Besten der Besten im



Eine Wrack-Galerie hält Sie immer über Ihre Schandtaten auf dem laufenden



Kann denn Leistung Sünde sein?



Das Geheimnis jugendlicher Frische liegt nicht im Yogi-Tee, sondern in anständiger Panzerung



Schon für lächerliche 100 000 Mäuse können Sie diese wunderschönen Raketen erstehen

Spiel sein, die Stadt wird nicht weit davon entfernt sein, in Schutt und Asche zu versinken.

Schrott wird flott

Carmageddon ist eine etwas andere Rennsimulation. Es geht nicht darum, das Fahrzeug bestens zu beherrschen, auch die Rundenzeiten spielen eine eher nebensächliche Rolle. Es geht darum alles, aber auch alles, daß sich bewegt, zu überfahren. Sollte es sich nicht überfahren lassen, blasen Sie es mit der



Der siegreiche Redakteur und sein mörderischer Dienstwagen auf der Zielgeraden



Mit Raupenketten läßt sich es anderen gut auf die Füße treten

gloriosen Bewaffnung Ihrer Kampfmaschine in Fetzen. Damit der Spaß richtig Anlauf nehmen kann, treten gemeinsam mit Ihnen 25 weitere Fahrer an, die ein gemeinsames Ziel zu haben scheinen: Ihnen den OOPS (Piiep – Hier schlug wieder einmal der Power-Zensor zu. Der Red..) abzufahren.

Jeder Fahrer ist ein potentielles Opfer

Auf 36 Rennstrecken in fünf verschiedenen Landschaften können Sie sich mit den Ausgeburten des puren Irrsinns messen. Je mehr Wracks sich am Rande Ihres Weges finden, desto besser. Jede anständige Kollision bringt Punkte auf Ihr Konto, mit denen Sie weitere gemeine Ausrüstungsgegenstände einkaufen oder die unvermeidlichen Beschädigungen Ihres Wagens beheben lassen können. Sollte es einmal gar nicht weitergehen, lassen Sie das Wrack Ihres Fahrzeuges am Rande der Straße und borgen sich ein anderes Gefährt, die armselige Fahrer-Kreatur in der Gosse zurücklassend.

Was sind PlayStations?

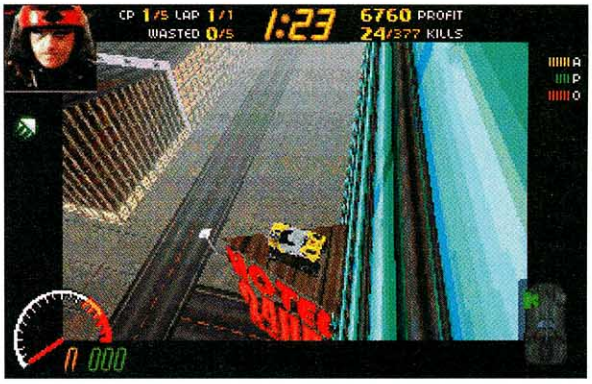
Es geht nach vorne. Waren in vergangenen Zeiten die kleinen, häßlichen Daddelkisten noch maßlos überlegen wenn es darum ging, Pixel durch die Gegend zu schieben, nun, dank MMX-Technologie, sattem Speicher und Hochfrequenz-Monstern als CPU, holen die PCs schwer auf.

Carmageddon ist ein schönes Beispiel für ein PC-basiertes Actionspiel. Es läßt Ihnen als Spieler viel Freiheit, sie sind nicht an einen bestimmten Weg durch einen Level gebunden. Nehmen Sie das Lenkrad fest in die Hände, und ab geht es in die Botanik. Die aufwendig animierten Fahrzeuge dieses Games machen schon ganz schön Spaß. Am Fahrverhalten der Renner gibt es nicht mehr viel auszusetzen. Drifts, Powerslides, Turns, alles ist drin. Der kleinste Fahrfehler belehrt Sie auf der Stelle, daß die Engine dieses Games Unfallsituationen aus dem blauen Dunst errechnen kann, Sie werden kaum zweimal den selben Schaden oder die selbe Situation erleben.

Während Sie sich alle Mühe geben, den Gegner aus dem Rennen zu werfen, ist Ihre CPU fleißig bei der Arbeit. Extra für Sie werden laufend wunderschöne kleine Texturen erzeugt, die Ihnen zeigen, wo Sie es haben brennen lassen. Auch Ihr Wagen verändert sich im Laufe des Rennens, das heilige Blech kommt nicht ohne individuellen Schaden (tscha, so was soll vorkommen. Wo habe ich davon letztens nur gehört? Der Red..) davon. Sie sollten mit Ihrem eigenen Renner sparsam umgehen, tun Sie der Karre zu weh, werden Sie sich mit qualmendem Motor und eiernden Rädern in die rettenden Seitenstraßen verholen müssen. Ihre Aussicht aufs Treppchen sieht dann ganz schön trübe aus.

Die liebe Technik

Man kann es nicht anders sagen, Carmageddon ist recht kurzweilig. Auch wenn alle Strecken abgefahren, alle Fahrzeuge ausgetestet sind, wird das Game noch nicht langweilig. Diverse Netzwerkmodi erlauben es dem geneigten Spieler, die besten Freunde mit seinen edlen Absichten bekannt zu machen. Dank ausgetüftelter Fahreigenschaften, zahlreichen verschiedenen Rennstrecken in unterschiedlichen Umgebungen und immer wieder nett aussehenden Effekten ist dieses Game geradezu prädestiniert, Arbeitspausen zu verschönern oder den verregneten Sommerabend zu retten. Dank moderner Rechnertechnik spielen auch Grafik und Sound mit. Die Geräuscheffekte dieses Games lassen den Spieler nicht verwundert die Ohren aufsperren, sondern fügen sich harmonisch in das Bild der Zerstörung, die auf dem Monitor abgeht, ein. Lediglich die Grafikgeschwindigkeit ließ bei der uns vorliegenden Testversion noch ein wenig zu wünschen über. Bis zum endgültigen Erscheinungsdatum des Games wird dieser Fehler jedoch behoben sein, die ansonsten immer leicht pixeligen Bilder sind wir von Games, die ihren Ursprung in der Daddelkisten-Welt hatten, ja schon fast gewohnt. Langsam sollte auch bei den Programmierern angekommen sein, daß PCs hochauflösende Grafiken ermöglichen. Leider bringen solche Mängel immer leichte Abzüge in der B-Note. Bis dann, ich drehe jetzt noch ein paar heiße Runden.



Jetzt gibt's gleich 'nen Knall

CARMAGEDDON

Alternativen:
Have a N.I.C.E Day
Magic Bytes ● Ca. 80 Mark

Bleifuß 2
Virgin ● 79,95 Mark

Destruction Derby 2
Psygnosis ● ca. 90 Mark

Hersteller: SCI
Preis: ca. 100 Mark

Minimum:
Pentium 90, 8 MB RAM, VGA/SVGA, DOS

Pro
Schnell
Schrill
Das fetzt!
Macht müde Männer munter

Kontra
Gewaltorgie

Spiel-/Dauerspaß:	38 von 50
Handhabung:	9 von 10
Grafik:	12 von 20
Sound:	12 von 20

TOTAL: 71

PGA TOUR PRO

PGA Tour PRO

Warum haben die kleinen, weißen Bälle diese komischen Vertiefungen? Markus Brodrick belegt den Golfkurs für Fortgeschrittene.

Vor nicht allzu langer Zeit war die Mitgliedschaft im Golfclub nebenan mehr oder weniger die Visitenkarte der Besserverdiener. Um sich in das Freizeitvergnügen der High Society einzukaufen, mußte man nicht nur das eine oder andere braune Scheinchen locker machen, sondern auch noch über die entsprechenden Referenzen angesehener Clubmitglieder verfügen. Ganz nebenbei brauchte der Neueinsteiger in den Sport rund um Eisen, Holz und Bälle noch eine standesgemäße Ausrüstung. Ein anständiger Satz Schläger und die passende Bekleidung samt ordnungsgemäßen Schuhwerk waren rasch erstanden – für eine Summe, die Redakteure der PC Power Jahresgehalt nennen (Doch, in der Tat, es soll Golfclubs geben, die Ihnen eine Mitgliedschaft schon ab Hundertsechsundneunzichfuffzig ermöglichen! Der Red..).

PGA Tour Pro gefällt durch die Goodies

Doch, nichts bleibt, wie es einmal war. Ende der 80'er Jahre ging es der Exklusivität dieses Sportes an den Kragen. Nicht nur, daß es zusehends schwieriger wurde, ein Gelände für die Errichtung eines Golfplatzes erstehen und eine Genehmigung für den selben zu erhalten, auch Mitglieder des gemeinen Volks schwangen immer häufiger den Schläger. Wie auch immer, Bernhard Langer und Co. versuchen dafür zu sorgen, daß Golf langsam aber sicher die (Fernseh-)Popularität von Tennis erreicht. Hierzulande ist das Spiel mit den kleinen weißen Bällen immer noch nicht zum Breitensport avanciert – vielleicht liegt es daran, daß eine gepflegte kleine Runde durch das Grün des Platzes vor der Stadt immer noch nicht besonders preisgünstig ist.

Rechenpower gefragt

Jede einigermaßen beliebte Sportart findet sich irgendwann als Simulation in den Verkaufsregalen der Computerspielabteilungen. Die ersten Golfsimulationen erschienen bereits für den legendären Urvater des PCs, den guten alten Commodore 64. Heute, im Zeitalter der rechengewaltigen 200MHz-CPUs (die sich selbstverständlich nur unser hochwohlgeborener Chefredakteur erlauben kann. Der Red..) haben diese Games einen Standard erreicht, der nicht mehr viele Wünsche offenläßt. PGA Tour Pro von Electronic Arts gehört zu den Games, die zumindest in der uns vorliegenden Beta-Version, auch Hochleistungs-PCs ab und an zu einer kleinen Rechenpause überreden. Es ist wirklich nicht einfach, Golf als Computergame interessant zu gestalten. Um die Ansprüche an ein gut gemachtes Game zu erfüllen, ließen sich die Macher Einiges einfallen. Von der guten, alten Tip-und-Kick-Atmosphäre älterer Golfsimulationen ist nichts mehr geblieben.

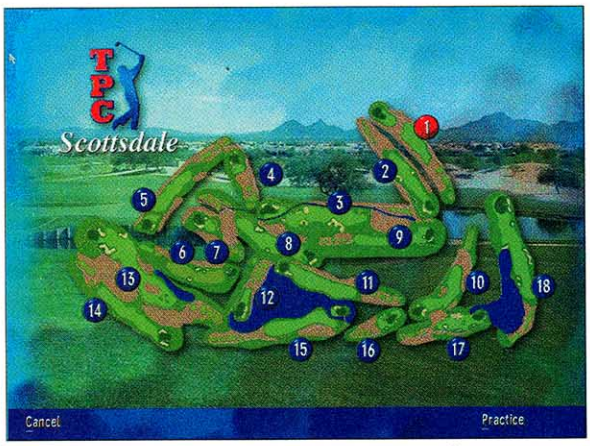


Aufi! Mit einem mächtigen Schlag kann der Ball über die Bunkerfalle getrieben werden

Jede Menge Features geben Ihnen schon bald den Eindruck, der TV-Übertragung eines Golfspiels beizuwohnen und auf geheimnisvolle Weise die Spieler fernsteuern (Auf genau diese geheimnisvolle Art und Weise bringen wir unseren Chefred. dazu, Kaffee für die ganze Bande zu kochen – und das unablässig! Der Red..) zu können. Neben gelungenen, hochauflösenden Grafiken und sorgfältig gerenderten Spielern glänzt PGA Tour Pro mit zahlreichen Videos und Kamerapositionen. Schon vor dem Spielbeginn können Sie sich die Topographie rund um den Platz und die verschiedenen Löcher genau betrachten. Animierte 3-D-Geländeausschnitte zeigen Ihnen alle Einzelheiten des Platzes, so daß Sie

schon vor dem Abschlag einen guten Überblick von den Sie erwartenden Schwierigkeiten bekommen (Um ehrlich zu sein, mir wären ganz andere Ausschnitte lieber, natürlich ebenfalls in allen Einzelheiten. Der Red..).

Anm. des Chefbrustschwimmers: Deshalb fragst Du auch tagtäglich, wann endlich Deine private Version von WET kommt, wie? Alter, gOOPSer Bock!

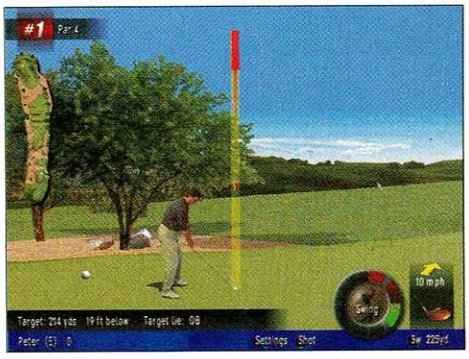


Die Übersichtskarte verschafft einen raschen Überblick über die Geländesituation

Während Sie das Grün unsicher machen, können Sie Ihr Spiel aus jedem erdenklichen Blickwinkel betrachten, frei wählbare Kamerapositionen ermöglichen Ihnen volle Kontrolle über Standort und Spiel. Nach einer kurzen Gewöhnungszeit an die Bedienungselemente des Spiels werden Sie feststellen, daß sich der Ball mit günstiger Schlägerauswahl, dem richtigen Drive und etwas Glück sehr genau in Richtung Ziel befördern läßt.



Die Karte beweist es – das Power-Team bricht den Platzrekord!



Mit zügigen Treibschlägen ist das Rough rasch überwunden

Während Sie Ihre meisterhaften Schläge üben, kommentiert ein gelassen klingender Sprecher Ihre Aktionen. Sollten sie den Ball absolut nicht wieder aus dem Bunker herausbringen, bekommt der gute Mann allerdings einen etwas genervten Unterton. PGA Tour Pro bietet Ihnen alle erdenklichen Möglichkeiten, Ihr Spiel zu kontrollieren und zu verbessern. Sie können jeden einzelnen Schlag im Replay begutachten und abspeichern. Dieses Feature ist ziemlich nützlich, wenn Sie eine schwierige Passage mehrmals spielen und Ihre Fortschritte begutachten möchten. Sobald Sie ein ausreichendes Training hinter sich gebracht haben, können Sie einen harten Wettkampf gegen 14 vom Rechner erzeugte Gegner antreten.

Internet ahoi!

Keine Sportsimulation bleibt lange interessant, wenn der Spieler alleine oder gegen vom



Noch zwei, drei gute Schläge, und das kleine, weiße Rund ist zu Hause

Rechner geführte Gegner spielen muß. Mit kompletten Netzwerkfeatures sorgten die Programmierer dafür, daß Sie Ihre Runden auf dem Platz nicht ohne Gesellschaft verbringen müssen. Das Geheimnis dieses Spiels heißt EA Sports Net. Sie können nicht nur mit einem Gegenspieler via Modem oder LAN über den Platz gehen. PGA Tour Pro kann mehr. Bis zu 80 Spieler können im Internet einen großen Ausscheidungskampf beginnen. Mit diesem exklusiven Feature dürfte feststehen, daß Sie für eine lange Zeit mit diesem Game beschäftigt sind. PGA Tour Pro nutzt die Möglichkeiten moderner Rechner voll aus. Die detailliert ausgearbeiteten Golfplätze, die flüssig laufenden 3-D-Animationen und zahlreiche Videos sprengen den Rahmen der CD. Electronic Arts erwarb die exklusiven Rechte, den aus zahlreichen Meisterschaften bekannten Kurs von Pebble Beach in dieses Game zu integrieren. Alleine dieses Extra füllt eine Add-On-CD, die mit dem Spiel zusammen geliefert wird.

Verglichen mit seinen Vorgängern, bietet PGA Tour Pro einige Neuheiten. Um sich gründlich auf einen neuen Kurs vorzubereiten, können Sie in Echtzeit das Green abgehen, sich per dreidimensionaler Animation alle 18 Greens und Löcher genau ansehen, bevor Sie zum entscheidenden Schlag mit dem Putter ansetzen. Gerade die Feinarbeit während des Einlochens wird durch die dynamischen Kameraperspektiven dieses Titels erleichtert. Die pfiffigen Leute an den Programmiertastaturen haben auch bei diesem Titel wieder einmal Phantasie bewiesen. Sie können sich vor einem Schlag über die vermutlichen Erfolgschancen des Unternehmens informieren. Dazu wurde das Risk-Meter erfunden. Dieses Instrument errechnet für Sie das Risiko, einen Schlag im wahrsten Sinne des Wortes in den Sand zu setzen. Sobald alle nötigen Informationen beisammen sind, Sie sich über die Windrichtung informiert haben, die Entfernung kalkuliert haben und einen langen, prüfenden Blick auf das Risk-Meter geworfen haben, kann einem genialen Schlag nicht mehr viel im Weg stehen.

PGA Tour Pro bietet keine allzu großen Neuerungen. Dieser Titel gefällt durch die Verbesserungen gegenüber den Vorgängerversionen, die gelungenen Grafiken und das raffinierte Kamerasystem. Auf der Soundseite kann von einer Golfsim natürlich nicht viel erwartet werden. Die Geräuschkulisse auf Golfplätzen soll gemeinhin ja sehr ruhig sein. Immerhin kommen der Ton des Kommentators und das Abschlaggeräusch deutlich an. Die mehr als zufriedenstellend gelöste Netzanbindung macht dieses Game zu einem sehr empfehlenswerten Titel, der den Golf-Fans am Monitor sicherlich für geraume Zeit keine Langeweile bescheren wird.

PGA TOUR PRO

Alternativen:
Sim Golf
Maxis ● ca. 100 Mark
Jack Nicklaus 4
Accolade ● ca. 100 Mark
Links LS
US Gold ● ca. 85 Mark

Hersteller: Electronic Arts
Preis: ca. 100 Mark

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

Pro
Raffinierte Kameratechnik
Flüssiges Spiel
Sehr gute Netzanbindung

Kontra
(Naturgemäß) wenig Action

Spiel-/Dauerspaß:	42 von 50
Handhabung:	8 von 10
Grafik:	15 von 20
Sound:	9 von 20

TOTAL: 74

Lernsoftware und Lernspiele für Kinder



Martin Mirbach muß sich aber auch überall einmischen...

Hänsel & Gretel und das verwunschene Schloß

Hersteller: TerraGlyph

Okay, okay – dies ist nicht meine Rubrik. Aber da ich mich mit Edutainment zuletzt in der PC Power 02/1996 beschäftigen durfte und Kollege Brodrick freiwillig nichts rausrückt, habe ich mir das Funsoft-Päckchen mit vier Neuerscheinungen einfach unter den Nagel gerissen. Bis Markus was merkt, haben wir längst Betriebsferien. Dann wird er seine drei abgerichteten Rottweiler nicht auf mich hetzen können. Jedenfalls noch nicht...

Anm. des Chefhetzers: Er hat's gemerkt – und wird sich nachher noch dazu äußern...

Hänsel und Gretel richtet sich an alle Interessierten zwischen acht und achtzig Jahren, und dürfte in der Tat eher ältere Spieler ansprechen. Kinder unter acht Jahren werden mit der (obwohl sehr gängigen und intuitiven) Handhabung noch



Schwierigkeiten haben, die etwas älteren werden sich dagegen nicht so sehr von der Märchenthematik angesprochen fühlen. Dabei ist die Geschichte hinlänglich bekannt, auch wenn sie hier umstrukturiert und in Teilen variiert wurde: Die Geschwister Hänsel & Gretel wachsen nach dem Tod ihrer Mutter bei ihrem Vater, einem armen Holzfäller auf. Dessen zweiter Frau sind die Kinder eh nur eine Last. Als auch noch eine Hungersnot über das Land hereinbricht, gelingt es der Stiefmutter, den Vater davon zu überzeugen, daß die Kinder nun lernen



Noch leben Hänsel und Gretel in diesem urigen Haus, aber schon bald ist es mit der Idylle vorbei

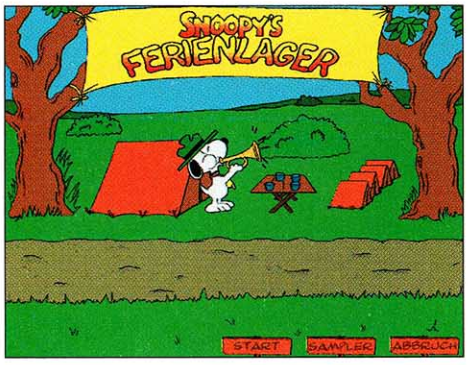


Die böse Stiefmutter will nicht länger für das Geschwisterpaar sorgen

müßten, für sich selbst zu sorgen.

So steuert der Spieler die beiden Helden durch finstere Wälder und phantasievolle Umgebungen. Er lernt eine ganze Menge wundersamer Kreaturen kennen und muß zahlreiche Hindernisse überwinden und Abenteuer bestehen. Grafiken und Sprachausgabe bewegen sich auf sehr hohem Niveau und animieren immer wieder zum Weitermachen. Einziges Manko: Die schönen Lieder wurden in der englischen Originalversion belassen, sind somit für Teile der Zielgruppe unverständlich.

Fazit: Trotz kleiner Abzüge empfehlenswert



Snoopy's Ferienlager

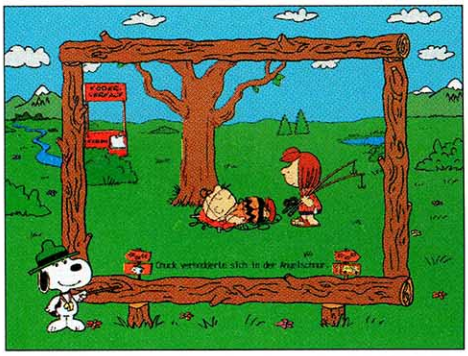
Hersteller: Virgin

Ausschließlich um Stilfragen geht es in Snoopy's Ferienlager. Alle Kids im etwas fortgeschrittenen Schreib- und Lesealter können hier lernen, ihre schriftliche Ausdrucksfähigkeit zu verbessern. Dazu begibt man sich mit fünf Peanuts ins Feriencamp, wo es natürlich jede Menge aufregende Abenteuer zu erleben gibt. Jeden Tag kann man einen anderen Peanut begleiten, und dessen Erlebnisse abends beim Lagerfeuer noch einmal Revue passieren lassen. Snoopy, der Chronist in der Runde, tippt dabei den Erlebnisbericht des vom Spieler vertretenen Peanut in seinen Laptop. Diesen Brief kann man sich anschließend vorlesen lassen (oder selbst durchlesen, was aber weniger Spaß macht), verändern und ausdrucken lassen.

Gearbeitet wird mit Textbausteinen und vorgefertigten Passagen, die man in einer Form zusammenfügen muß, daß sich daraus ein informativer, unterhaltsamer und stilistisch einwandfreier Brief ergibt. Drei Schwierigkeitsstufen stehen zur Verfügung, mit denen die Ansprüche an die Ausdrucksfähigkeit der Kids ständig steigen. In der dritten Stufe kann man seine Reiseberichte schon fast als Briefroman publizieren lassen. Insgesamt kann man sagen: Snoopy ist klasse, die Peanuts sowieso und dieses Programm eine prima Schreibschule. Die werde ich gleich mal dem Kollegen Gremmel ans Herz legen...

Anm. des Chefschreibenden: Peanuts!

Fazit: Sehr empfehlenswert



In einem ausführlichen Hilfemodus wird die Handhabung des Programms unterhaltsam und leicht verständlich erklärt



Abends, beim Lagerfeuer, kann man dem Chronisten Snoopy seine Erlebnisse in Briefform diktieren

Buster und die Bohnenstange



Hersteller: TerraGlyph

Aus der Reihe Tiny Toon Adventures stammt dieses Spiel, dem eigentlich kein bestimmter erzieherischer Effekt anzumerken ist. Daß die TerraGlyph-Titel sich oft nicht unmittelbar an Kids richten, merkt man auch an dem ständigen Wechsel bei der Anrede: Mal wird geduzt, mal gesiezt und bei Buster und die Bohnenstange wird sogar explizit die "ganze Familie von 4 bis 40" empfohlen – schade für die lieben Großeltern. Obwohl dieses Spiel also in unserer Edutainment-Rubrik erscheint, können Sie die erste Silbe getrost durch "Enter" ersetzen. Dies ist ein (ganz leichtes) Adventure und sonst gar nix.

Weil der arme Buster sein ganzes Geld bei windigen Börsengeschäften verzockt hat, gibt es für ihn nur noch eine Chance auf dem Weg zu Reichtum und Ehre. Im geheimnisvollen Land der Bohnenstange gilt es zunächst, diverse Gegenstände zu finden (eine magische Harfe, einen Beutel voller

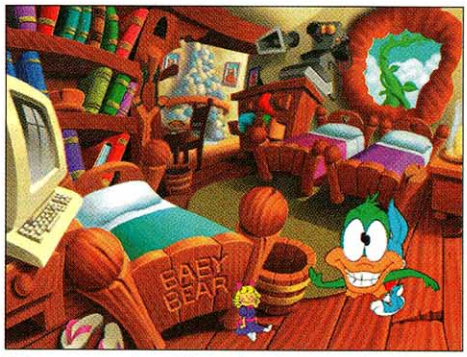
Bitte umblättern ☞

Gold, ein Huhn, das goldene Eier legen kann) und später einen in Einzelteile zerlegten Schlüssel, der die Tür zum nächsten Abenteuer öffnet. So muß man mit verschiedenen Figuren interagieren, erhält Tips von Babs Bunny oder wird von der trotz allem sehr netten Elmyra gefangen und eingesperrt. Einstellbarer Schwierigkeitsgrad, Speicherfunktion, Hilfemodus, kinderleichte Installation und minimale Hardware-Anforderungen machen dieses Spiel tatsächlich zu einem netten Zeitvertreib für die ganze Familie. Mehr zu lernen als bei anderen Adventures gibt es hier aber nicht.

Fazit: Bedingt empfehlenswert



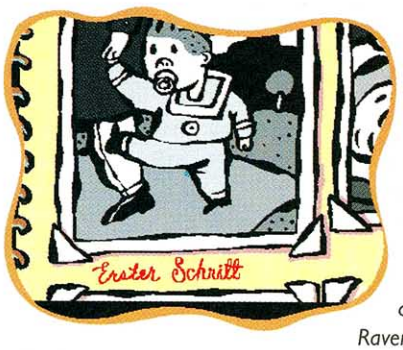
Auch der Schlüssel zu diesem Portal will erst einmal gefunden werden



Was man auch anklickt, in Räumen wie diesen passiert immer was und nie dasselbe

Kalle und das magische Haus

Da ist man mal eine Woche weg, und schont krallt sich dieser schwache Melitta-Mann-Abklatsch meine Rubrik. Aber warte, das gibt Rache. Zum Glück hat Klaus wenigstens die Ravensburger Spiele für mich, Markus, aufgehoben. Und das ist gut so. Es sieht nämlich ganz so aus, als hätten die Geschichtenerfinder und Programmierer aus Ravensburg nicht vergessen, daß sie selbst einmal kleine Jungs waren. In der Geschichte "Kalle und das Geisterhaus" treffen wir den stupsnasigen Helden wieder, der uns bereits auf unseren ersten Surfversuchen im Internet begleitet hat. In Kalle und das magische Haus lernen wir den kleinen Computerfreak näher kennen.



Wie alle Kinder wissen, wohnt in jedem Haus ein alter Drachen

Ganz wie im richtigen Leben, besucht Kalle am Wochenende gern seine Oma. Nicht nur, daß Kalle die alte Dame sehr gern hat, in Omas Haus gibt es auch immer etwas interessantes zu erleben. Kalles Großmutter wohnt nämlich im höchsten Haus der Stadt, und dort kann ein fünfeinhalb Jahre alter Junge ziemlich spannende Sachen unternehmen. Zentraler Punkt des magischen Hauses ist der Fahrstuhl. Dieses Gefährt ermöglicht die unglaublichsten Entdeckungsfahrten. Jedes Stockwerk des Hauses ist randvoll mit aufregenden Überraschungen, interessanten Leuten und kniffligen Spielen.

Anm. des Chefmäuserichs: "Wir bauen eine Falle, das wird das Beste sein, denn dieser kleine Kalle, fällt ganz bestimmt hinein..." Ach nee, das war ja Augsburg, nicht Ravensburg! Sorry...

Spiel, Spaß und Abenteuer

Wer möchte, kann in einer witzigen Vorlesegeschichte, die mit bunten, immer ein wenig schrägen Zeichnungen geschmückt ist, die genau so schräge Familiengeschichte von alle, seinem Bruder und den Eltern kennenlernen. Während die Geschichte Seite für Seite vorgelesen wird, haben auch Grundschulkinder genügend Zeit, den Text selbst zu lesen. Wem das zu anstrengend ist, weil er in der Schule schon so viel lesen mußte, oder wer einfach von der Faulheit übermannt wird – gar kein Problem. Ein einziger Mausklick auf den Text genügt, und er ist wie von Zauberhand verschwunden. Dann heißt es nur noch, entspannt zurückgelehnt Kalle zuzuhören, der die Geschichte erzählt. Wenn ausgerechnet heute der Tag ist, an dem Geschichten irgendwie doof sind, reicht ein weiterer Mausklick in das Bild, und, schwupps, schon ist der Aufzug da, der kleine Computerspieler mitten in das Spielgeschehen bringt. Auf Knopfdruck (mit der Maus natürlich, Fingertapsen am Monitor bringen rein gar nichts. Der Red..) bringt der Aufzug Kalle und den kleinen Daddler zack, zack in das gewünschte Stockwerk.



Iri Jiri Gunderli, der große Magier, lädt zu einem kleinen Spielchen ein

Hersteller: Ravensburger

Wie gesagt, es gibt jede Menge zu entdecken. Nicht nur, daß jede Etage ihre ganz eigene Überraschung mit sich bringt und in Omas Haus insgesamt 24 kleine Spiele verborgen sind, Omas Nachbarn scheinen alle miteinander ganz schön schräge Typen zu sein. Alle lieben Leutchen, die mit Oma in einer Hausgemeinschaft leben, haben zwei Gesichter. Eigentlich sind die Nachbarn ganz normale Leute, nur gerade nicht, wenn die Phantasie eines kleinen Jungen die Freizeit nutzt und sich zu jeder Person eine Geschichte ausdenkt. Hinter jeder Wohnungstür verbirgt sich ein neues Abenteuer. Kalle entdeckt auf seinem Rundgang durch das Haus die abenteuerlichsten Behausungen. Deshalb findet sich in jeder Wohnung ein Schild für den Notausgang. Ein Mausklick genügt, und Sie stehen wieder im rettenden

Aufzug. Wie wäre es denn mit einem Besuch bei Käpt'n Krücke?

Hier kann man richtig loslegen. Mit der Bananenkanone wird auf den berühmt-berüchtigten wilden Affen geschossen (Martin, was ist das denn für ein Rohr? Warum ist es auf Klaus gerichtet? Wo ist denn mein Obst geblieben?), wer gerade Lust dazu hat, kann selber Käpt'n Krückes Dampfer steuern, oder ein uraltes Seemannslied singen. Für kleine Abenteurer, denen heute alles zu anstrengend ist, bietet der alte Pirat eine gemütliche Ruhepause. Beim Angeln nach zahlen können gestreßte Computerspieler sich herrlich entspannen. Richtig spannend wird die Entdeckungsreise in der fünften und sechsten Etage. Der gute Rentner Willi Willnich scheint voll und ganz auf dem Stromspartrip zu sein, jedenfalls ist es in seiner Wohnung stockduster.

Wer trotzdem die Nerven nicht verliert, findet hier den Schlüssel zum Keller des Hauses, in dem neue Überraschungen warten. Richtig klasse ist es in der sechsten Etage. Wie alle Kinder wissen, wohnt in jedem Haus ein alter Drachen. Omas Haus ist da aber schon viel moderner. Hier findet sich ein sagenhafter Automat, der Drachomat. Mit dieser ganz außerordentlichen Maschine kann jeder sich seinen ganz persönlichen Drachen zusammenbauen lassen. Für alle kleinen Spieler, die es tatsächlich bis hoch in den sechsten Stock geschafft haben, gibt es eine Ruhepause vor Omas alter Glotze. Wer den Fernseher nicht findet, kann ja den freundlichen Drachen (Diesen Job übernimmt in den heiligen Hallen des Power-Towers der liebe Chefredakteur. Der Red..) vor dem Drachomaten fragen. Der hilft bestimmt weiter.

Anm. des Chefdrachen: Der macht Dir gleich Feuer, und zwar unterm Hintern...



Ein Musiker? Der Song heißt "Cuba Libre"? Waren hier etwa 68'er am Werk? Wir hoffen doch nicht, daß Ihr unseren Kindern von diesem wunderbaren Mixgetränk vorsingt!



Hier sehen Sie den Koch der Power-Tower-Kantine bei der Beschaffung des Mittagsmahls

Rundum gelungen

Den Spielemachern aus Ravensburg ist es wieder einmal gelungen, ein rundes Produkt abzuliefern (Nein, damit meine ich nicht die CD! Der Red..). Alle kleinen Leute, auch solche, die es gerade erst gelernt haben, mit dem PC umzugehen, finden hier Spiel, Spaß und Entspannung. Insgesamt präsentiert sich dieses Spiel in der von den Ravensburgern gewohnten, guten Qualität. Die Software läuft auf jedem anständigen Windows-PC problemlos und ist innerhalb einer Minute installiert, ohne daß Sie zuvor einen Informatikkurs belegt haben. Zur CD gibt es ein Mini-Handbuch, daß zu den Etappen des Spiels begleitenden Text und Bilder bietet.

Hier wird auch für Kinder leicht verständlich erklärt, wie das Programm funktioniert. Sollte es trotzdem einmal Probleme mit der CD oder der Software geben, bietet Ravensburger einen Hotline-Service. Uns fiel angenehm auf, daß es sich um einen normalen Telefonanschluß handelt, nicht um eine windige 00-Nummer, mit der Sie sich dann in der Zweigstelle auf den Niederländischen Antillen einwählen dürfen. Falls Sie noch mehr über Kalle und das Geisterhaus oder weitere Produkte aus Ravensburg wissen möchten, finden Sie unter der Adresse **http:/www.ravensburger.de** weitere Informationen.

Abschließend läßt sich sagen, daß diese Software rundum den Eindruck macht, sorgfältig geplant worden zu sein. Weder Grafik noch Ton zeigen Schwächen. Ein letztes Lob gilt Anfang und Ende des Programms. Bei Programmstart werden Sie nicht von ewigen Reklame-Intros genervt, der Druck auf die Escape-Taste beendet das Programm, ohne vorher auf die unzähligen Vorzüge anderer Titel hinzuweisen. Genau so möchten wir das bei allen Programmen sehen. Alles in allem – prima gemacht.

Fazit: Sehr empfehlenswert

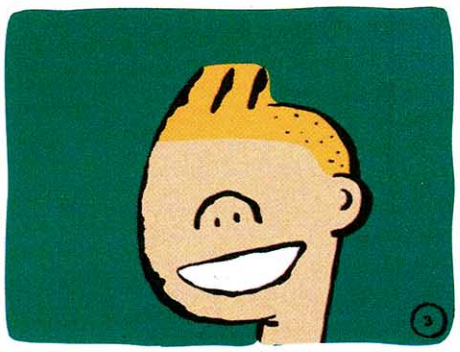
Kalle surft im Internet



Hersteller: Ravensburger

Es geschieht mir ganz recht. Seitdem ich die Rubrik Edutainment übernommen habe, meckere ich unausgesetzt an den Handbüchern von CDs für Kinder herum. Sie sind mir zu dünn, zu doof, zu labberig, zu schlecht, in der falschen Sprache geschrieben oder existieren erst gar nicht. Jetzt ist es passiert, irgendwann einmal mußte es ja so kommen. Von langer Hand vorbereitet, holten die Kollegen aus Ravensburg zu einer Gegenaktion aus. Schon fast heimtückisch, mit diabolischem Grinsen von einem Ohr zum anderen, präsentierte mir das Edutainment-Team des bekannten Spieleherstellers sein neuestes Werk.

Zu Anfang konnte ich es nicht glauben, roter Nebel trübte meine Sicht, dumpfes Dröhnen erfüllte meine Ohren. Nachdem Kollege Gremmel mir Kühlung zufächelte, Martin mich liebevoll mit seinen heißgeliebten Schokokeksen (Niemand, NIEMAND kam bislang in diesen unerhörten Genuß! Der Red..) versorgte, der Verlagsleiter mit einer Gehaltsaufbesserung winkte und sogar unser Chefred. tröstende Worte fand, konnte ich, gestützt von Lourens, unserem treuen Layouter, der harten Wahrheit ins Auge sehen. Die Dreistlinge aus Ravensburg haben ein Kinderbuch mit Begleit-CD produziert. Und

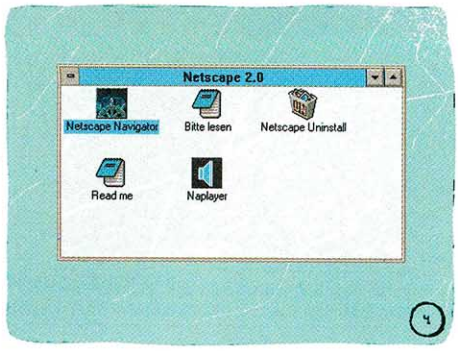


Das ist Kalle – live, farbig und in 2-D

Bitte umblättern ☞

was für eines! Was soll ich da nur noch bemeckern?

Es fängt mit dem Einband an. Das Format paßt prima in Kinderhände, trotzdem ist das Ding solide genug, um Kritiker auszuknocken. Verarbeitung? Auch hier keine Chance. Gutes Papier, große Type, bestens leserlich. Na ja. Layout? Wieder nichts. Viele bunte Grafiken lockern das Thema auf, jede Menge Screenshots bieten übersichtlich begleitende Erklärung zum Text. Abgeblitzt. Ich bin einfach abgeblitzt. So etwas ist mir noch nie passiert.



Viele bunte Grafiken helfen, den Text des Buches leicht zu verstehen

Computertechnik leicht gemacht

Kommen wir dann zum Inhalt. Augen auf, Rotstift gespitzt, suchte ich weiter nach Fehlern. Aber, wie sich herausstellte, war die Gegenpartei auf der Hut und zeigt keine Blöße. Ein ganzes Autorenteam kümmerte sich um den redaktionellen Teil dieses teuflischen Buches, der sich mit der Güte eines Astrid-Lindgren-Textes mühelos meinen Fängen entzieht. Schon das Impressum enttäuscht mich zutiefst, ausdrücklich wird darauf hingewiesen, daß die Texte der Rechtschreibreform entsprechen. Und ärgern, und ärgern und ärgern. Schon auf den ersten Seiten wird mir klar, daß ich einen harten Brocken vor mir habe. Alle Waffen werden aufgefahren, ich stehe machtlos da. Obwohl ein Sachbericht über das Internet und Technik eine furchtbar trockene Angelegenheit ist und es bestimmt nicht einfach ist, Computertechnik und Datenfernübertragung in eine für Kinder verständliche Form zu verpacken, haben die werten Kollegen ganze Arbeit geleistet.

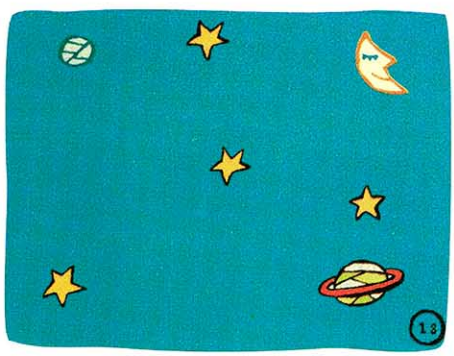
Langsam beginnt so etwas wie Hochachtung in mir aufzusteigen. Die Idee, eine lustige Rahmengeschichte zu erfinden, in der die ganz normale Zwei-Kinder-Familie einen Computer bekommt, war gar nicht so schlecht. Eigentlich war sie sogar richtig gut, aber das werde ich hier auf keinen Fall schreiben. Ich nicht. Langsam aber sicher arbeite ich mich durch das Buch.

All die schwierigen Sachen werden erklärt. Was ist das WWW, wie funktioniert E-Mail, und was ist das eigentlich, surfen im Internet? Mit kurzen, auch für Kinder ganz leicht verständlichen Sätzen wird erklärt, wie das spannende, weltweite Rechnernetzwerk funktioniert (Lieber Klaus, vielleicht sind die Kollegen aus Ravensburg ja so nett, Dir auch ein Exemplar zukommen zu lassen (Kicher) Der Red..). Die Rahmengeschichte bietet immer wieder eine Auflockerung zu der nüchternen Technik. Wie es scheint, haben die Leutchen aus dem Printmedienbereich ganze Arbeit geleistet. Auf wenigen Seiten ist es ihnen anscheinend ganz mühelos gelungen, zu erklären, wie auch Computerzwerge schnell und einfach die Bedienung des Browsers Netscape erlernen.

Obendrein finden sich im Buch noch unglaublich viele Adressen von Internet-Seiten, auf denen Computerzwerge Spiel, Spaß, Unterhaltung und Wissenswertes finden. Hier findet sich alles, was sich der Surfer-Nachwuchs wünscht. Es geht über Hausaufgabenhilfe zu Newsgroups für Kinder, von Search-Engines speziell für Kinder (Bislang wußte ich noch nicht einmal, daß solche existieren. Ich bin zutiefst erschüttert. Der Red..), zu Seiten mit Helden und Stars (Da kann das Magazin mit Dr. Sommer aber einpacken, jawohl.), und Spiel, Spaß und Sport kommen nicht zu kurz. Natürlich sind die Webseiten für Kinder mit einem kurzen Kommentar versehen, damit die Jüngsten am PC, schon bevor es richtig losgeht, wissen, was Sache ist.



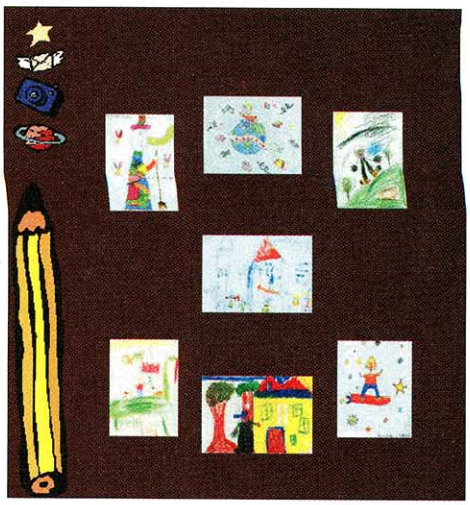
DINO, eine Searchengine speziell für Kids. Wer hätte das gedacht?



Mit Kalle geht die Reise sogar in den Weltraum

Kritiklos geschlagen

Zu guter Letzt bleibt noch ein Blick auf die CD, die fast unscheinbar an die letzte Einbandseite des Buches geheftet ein Dasein im Dunklen führt. Die silberne Scheibe spielt hier nicht die Hauptrolle, sie ist eine nette Dreingabe. Den Speicherplatz auf dem runden Ding teilen sich das Demo eines neuen



Kinderbilder! Echt selbstgemalt und mitten im Internet! Toll, oder?

Programms für Kinder, eine nett gestaltete Diashow, die alle Punkte des Buchinhaltes beschreibt und eine Version des T-Online-Dekoders mit einem 10-Mark-Bonus zum Verjubeln im Internet. Sind die zehn Mark aufgebraucht, müssen Ihr Nachwuchs und Sie die Entscheidung treffen, ob Sie weiter über T-Online surfen möchten oder lieber einen anderen Provider wählen. Mögen Sie den Service der Telekom nicht, entstehen keine weiteren Verpflichtungen.

Wie mit den Programmen für das Internet umgegangen wird, wissen also jetzt sogar die Kleinsten in der Familie. Damit ist Kalle surft im Internet komplett, denn Ihre Kinder (Oder vielleicht Sie selbst?) können das neu gewonnene Wissen direkten Weges in die Tat umsetzen und in 80 Sekunden um die Welt reisen. Jetzt ist auch dieses Review komplett, und der schwerste Teil der Arbeit steht mir noch bevor: Ich muß zugeben, daß dieses Sachbuch für Kinder mitsamt der beigefügten CD zu den besten für Kinder gemachten Titeln gehört, die ich bisher in der Hand hielt. Es gab nichts, aber auch gar nichts zu bemängeln, ich gebe mich kritiklos geschlagen. Eigentlich sollte ich an dieser Stelle die Autoren und Grafiker des Ravensburger-Verlages ausdrücklich loben. Ich muß doch mal die Kollegen fragen, wie so etwas geht.

Anm. des Cheflobers: Es gibt einen ganz einfachen Weg – den Platin-Award und die nachfolgende Wertung, in dieser Rubrik beides erstmals vergeben!

Fazit: Besonders empfehlenswert

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 Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

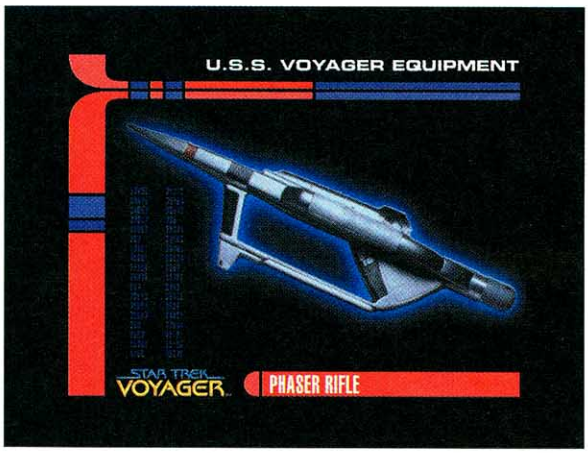
Ravensburger

Zum letzten Mal vor der Sommerpause hat Marco Gremmel das Vergnügen, eine leider stark begrenzte Anzahl Multimedia-CDs zu testen. Mit anderen Worten: Nur ein Produkt!

Sound Source Interactive Entertainment Utilities

Vertrieb: GT Interactive
Preis: ca. 39,95 mark

Fragen Sie sich nicht auch das ein oder andere Mal, warum die Windows-Oberfläche ohne Erweiterungen à la *Microsoft Plus* so öde und trist daherkommt? Vielleicht könnte das daran liegen, daß Sie das geeignete Make-up-Programm noch nicht gefunden haben. GT Interactive präsentiert mit den Entertainment Utilities vier CDs, die es sich zur Aufgabe machen, das optisch nicht allzu abwechslungsreiche und akustisch nicht sonderlich vielfältige Windows ein wenig aufzupeppen.

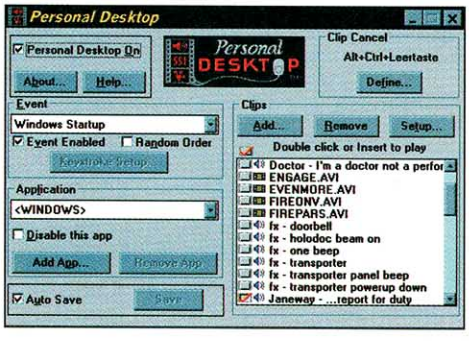


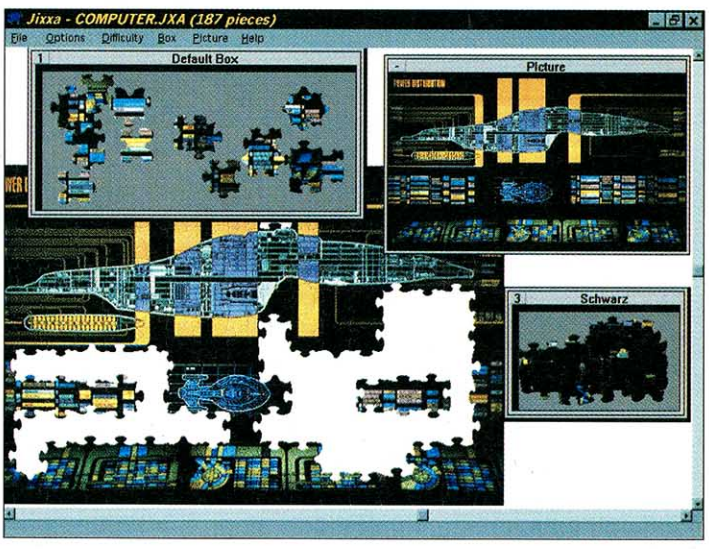
Was hat man sich da wohl ausgedacht, um ein wenig Stimmung aufkommen zu lassen? Die Grundidee ist ebenso unspektakulär wie schnell erklärt: Schon unter Windows 3 gab es Programme, die verschiedenen Windows-Ereignissen Klänge zuordnen konnten. Außerdem war es ohne weiteres möglich, neue Bildschirmschoner einzufügen oder ein anderes Hintergrundbild für seinen Desktop zu wählen. Die Frage ist aber immer, welche Sounds, welche Bilder und welche Screensaver man verwendet. Denn wie wir schon aus der Werbung wissen: "Irgendeins ist nicht gut genug!". Der Kunde wird immer mit etwas besonderem gelockt. In diesem Fall greifen die Programmierer auf bekannte Sciencefictionserien und -Kinofilme zurück, die den Kaufdrang beim Kunden in die Höhe schnellen lassen sollen.

Im einzelnen wurden *Star Trek: Deep Space Nine, Star Trek: Voyager, Star Wars und Terminator 2* medial ausgeschlachtet. Mit anderen Worten: Ein paar Leute aus dem Hause Sound Source Interactive sind eines schönen Tages in die Videothek gegangen, haben sich dort Videokassetten zu den vier Themenbereichen ausgeliehen. Anschließend wurde jedes einprägsame Geräusch, alle coolen Sprüche und natürlich noch die interessantesten Videoclips aufgezeichnet und auf eine CD-ROM gepreßt. So oder ungefähr müssen die Daten jedenfalls wohl auf den Computer gelangt sein.

Was haben Sie jetzt davon, daß sich eine Reihe Sounds und Videos auf einer CD befinden? Diese Frage ist schnell beantwortet: Ganz so einfach haben es sich die Jungs dann nämlich doch nicht gemacht. Um die ganzen auf der Scheibe vorhandenen Mediendaten auch noch zu verwalten, wurde ein Programm geschrieben, das in etwa dem oben schon angesprochenen Microsoft Plus ähnelt. Allerdings können mit dieser Anwendung ausschließlich Klänge und Videos bestimmten Ereignissen zugeordnet werden, während Plus auch noch in der Lage ist, Mauszeiger und Schriftarten zu verändern.

Die Installation des Programms bereitet





keine Probleme und geht in Sekundenschnelle vonstatten. Auch eine De-Installation wurde nicht vergessen und sorgt dafür, daß Sie dem Zauber auch irgendwann einmal ein Ende setzen können. Und das könnte unter Umständen eher der Fall sein, als Sie es jetzt vielleicht denken werden. Denn Arnie kann



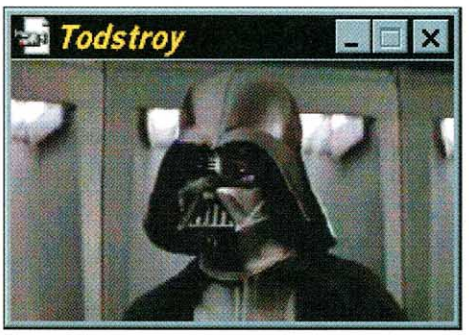
besonders mit seiner Originalstimme auf Dauer ziemlich nervig werden.

Wie dem auch sei: Kurz nachdem sich das Installationsfenster geschlossen hat, dürfen Sie auch schon so richtig loslegen und die Klänge bzw. Videos ganz nach Belieben unterschiedlichen Ereignissen zuordnen. Ein Ereignis kann der Start oder das Beenden von Windows sein, das Minimieren oder Maximieren eines Fensters, das Öffnen eines Dialogfensters oder eine andere der 20 Möglichkeiten. Die Zuordnung kann ein Sound- oder Movie-File sein. Mit anderen Worten: Der Captain der Voyager verkündet lauthals "Warp 7, engage", sobald Windows gestartet wird. Oder der Computer erklärt Ihnen "Unable to comply", wenn Windows so frei ist, mal wieder eine Fehlermeldung auf Ihrem Bildschirm zu zaubern. Was ich aber nicht lange sehen wollte, waren Videos, die stets dann starteten, wenn irgend etwas passierte. Das wird nämlich sehr schnell langweilig. Nur beim Start oder Beenden von Windows ist ein kleiner Filmausschnitt noch zu verkraften.

Der wichtigste Unterschied im Vergleich zu Plus ist die Möglichkeit, die Geschehnisse abhängig von dem Programm zu machen, mit dem man gerade arbeitet. Also kann das Minimieren eines Word-Fensters anders klingen als das Minimieren des Explorer-Fensters. Auf diese Weise werden unendlich viele Kombinationsmöglichkeiten gewährleistet. Ob auch genügend Media-Dateien auf den CDs vorhanden sind, um entsprechende Vielfalt zu gewährleisten, erfahren Sie direkt bei dem jeweiligen Produkt. Außerdem ist je nach Titel auch noch eine gewisse Anzahl an Goodies beigelegt worden, beispielsweise ein Puzzle-Generator. Mehr dazu ebenfalls weiter unten im Text.

Fans von einem der vier Themenbereiche kann man die "Entertainment Utilities" durchaus empfehlen. Der Preis ist mit knapp vierzig Mark angemessen und die Qualität der mitgelieferten Sounds und Videos hoch. Allerdings dürfen Sie kein Stereo erwarten – im Q-Sound aufgezeichnete WAV-Dateien können allenfalls mit einem netten aber auf Dauer lästigen Effekt kurzzeitig die Illusion von Stereo erzeugen. Ab Juli werden alle vier Editionen auf dem Markt erhältlich sein.

Entertainment Utility "Star Wars Trilogy"



Star Wars kommt mit einer besonders großen Anzahl an Video- und Audioclips daher. 200 Videos und 260 Klänge und Sprachauszüge werden mitgeliefert. Ob Sie jetzt R2D2 beim öffnen eines Fensters piepen oder Darth Vader beim Verlassen von Windows über Sie spotten lassen wollen, alles ist möglich. Weltweit wird eine fortlaufend numerierte, limitierte Ausgabe dieser CD erscheinen. Insgesamt kommen 100.000 Stück auf den Markt. Ein Zertifikat über die Echtheit wird mitgeliefert. Allerdings ist auch nicht davon auszugehen, daß eine wesentlich höhere Nachfrage bestehen wird.

Entertainment Utility "Star Trek: Voyager"



Von nun an geht die Anzahl der mitgelieferten Mediadateien stark nach unten. Beim neuesten Ableger der Star Trek-Familie werden "nur" noch 40 Video- und 80 Audioclips mitgeliefert. Die Qualität ist hierbei allerdings ein wenig höher als bei Star Wars, da das Material neuer und direkt für die Mattscheibe konzipiert ist. Die zurechtgestückelten Ausschnitte aus Star Wars stammten nämlich noch aus der Originalversion, die noch nicht von George Lucas überholt wurde. Im Ausgleich zu der kleineren Auswahl an Klängen werden dafür ein paar Extras mitgeliefert. Darunter ein Bildschirm-Puzzle, 25 Hintergrundbilder und einen Screensaver, der Video- und Bilddateien hintereinander auf dem Monitor zeigt.

Entertainment Utility "Star Trek: Deep Space Nine"



Die technischen Daten gleich vorweg: 20 Videos, 80 Audioclips, 30 Hintergrundbilder und gute Qualität wird Ihnen geboten. Auch hier gibt es den Bildschirmschoner und das Puzzle, das sogar für nette Abwechslung vom Büroalltag sorgt. Auch hier ist die Stückzahl auf eine großzügig kalkulierte Viertelmillion limitiert. Jeder Packung wird ein DS9-Poster beiliegen.

Entertainment Utility "Terminator 2: Judgement Day"



"Eil bie beck!" So haben wir Arnold Schwarzenegger aus dem Sciencefiction-Erfolg *Terminator* in Erinnerung. Jetzt kommt er auch auf Ihren PC. Und zwar mit 14 Video-ausschnitten und etwas über hundert WAV-Dateien. Sollten Sie diese CD gekauft haben, können Sie sich glücklich schätzen, da im Höchstfall nur 99.999 weitere Menschen dieses Programm neben ihnen besitzen werden. Puzzles und Screensaver sind auch hier Ehrensache. "Asta la Wista, bebi!"

Anwender-software

Mangels Multimedia-CDs trieb sich Marco Gremmel diesmal auf dem Acker mit den Anwender-Programmen herum. Er mußte frustriert feststellen, daß auch in diesem Bereich die Spreu noch nicht vom Weizen getrennt wurde...

Der TreiberShop 5

Kennen Sie das vielleicht auch? Windows95 und DirectX verstehen sich nicht richtig, der Drucker tut nicht immer, was er soll, das Netzwerk könnte effektiver arbeiten... In den meisten Fällen sind solche Probleme auf den falschen oder einen veralteten Treiber zurückzuführen. Der TreiberShop macht es sich schon seit einiger Zeit zur Aufgabe, die unterschiedlichsten Dateien zu sammeln und dann auf CD herauszubringen, damit geplagte Anwender wie Sie und ich endlich wieder flimmerfreie Bilder, gute Ausdrucke und ein perfektes Zusammenspiel aller Hardware-komponenten bestaunen können. Falls das überhaupt möglich ist, natürlich.

Vor der großen Ausweitung des Internet mußten Sie schon eine Menge auf sich nehmen, um die richtige Software zu ihrer Hardware zu bekommen. Telefonate, Faxe, Briefe und natürlich lange Wartezeiten auf eine Diskette vom Hersteller – falls jener überhaupt in Deutschland vertreten ist. Kurzum: Es war fast unmöglich, das gewünschte File zu erhalten, das eigentlich nur ein paar Kilobytes groß war.

In den Zeiten der "Internetialisierung" sieht das schon wieder ganz anders aus. Jeder Hersteller, der auch nur etwas auf sich hält, ist im WWW vertreten. Und so ziemlich jeder Anwender hat heute schon die Möglichkeit, mit einem Modem zum Ortstarif auf die weltweit zur Verfügung stehenden Daten zuzugreifen. Bequemer (und natürlich auch für Menschen ohne Modem zu haben) kommt die Treiber-CD aus dem Hause Tewi daher. Auf sage und schreibe drei CDs sind über 800 Megabytes an Hardware zu finden. Und für den Preis ein kleines Wunder: Die Vollversionen der neuesten *Paint Shop Pro*-Version sowie *Lables Unlimited* sind in den knapp vierzig Mark enthalten.



Doch kommen wir zu dem wichtigsten Teil, den Treibern. Das Installieren verläuft ohne Probleme und benötigt auch nicht sonderlich viel freien Speicher auf Ihrer Festplatte. Im Gegensatze zu anderen CDs mit ähnlichem Inhalt kann allerdings die Menüoberfläche voll überzeugen. Das Booklet (ja, es ist tatsächlich eins enthalten), erklärt einfach, wie man das Programm bedient und sich schnellstmöglich den gewünschten Treiber suchen und auf die Festplatte kopieren kann. Und das sollte wirklich keinem schwerfallen. Bei über 3000 Dateien sollte für jeden etwas dabei sein.

Gesucht werden kann entweder durch einfaches Auswählen der gewünschten Kategorie (CD-ROM, Grafikkarte etc.), des Herstellers oder der Plattform (Win95, DOS, OS/2, UNIX etc.). Auch Kombinationen und die Eingabe eines weiteren Suchwortes sind möglich. Einfach und schnell gelangen Sie dann auf den nächsten Bildschirm, auf dem alle Suchergebnisse aufgelistet sind. Dort haben Sie die Möglichkeit, genauere Details über die gefundenen Treiber in Erfahrung zu bringen, sich die gewünschte Datei gleich auf die Platte zu kopieren und zu entpacken. Mit anderen Worten: Kein Detail wurde vergessen.

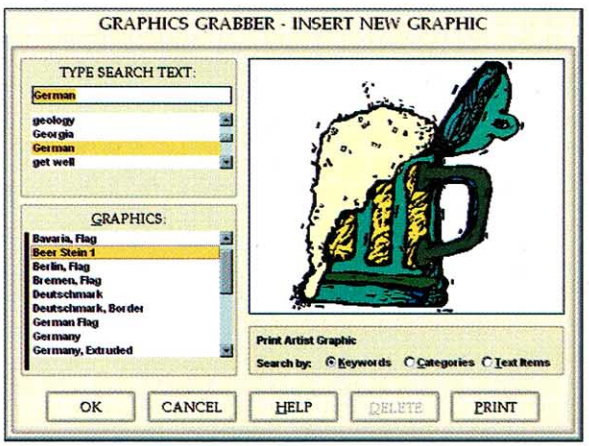
Stellt sich nur noch die Frage, ob Sie diese CDs wirklich brauchen. Sollten Sie auf der Suche nach einem guten Grafikprogramm sein, lohnt sich der Kauf allein schon wegen dem mitgelieferten *Paint Shop Pro*. Wenn nicht, sollten Sie auch in Betracht ziehen, daß neueste Versionen Ihrer Treiber immer im Internet vorhanden sind. Suchen Sie gleich mehrere Dateien, sind Sie mit dem TreiberShop sicherlich gut aufgehoben. Für einen Preis von 19,80 Mark ist übrigens auch jede der drei Scheiben einzeln zu kaufen. Wenn Sie sich aber schon für den Kauf entschieden haben sollten, empfehle ich Ihnen, sich gleich den Dreierpack zuzulegen.

Nur bei großem Bedarf empfehlenswert

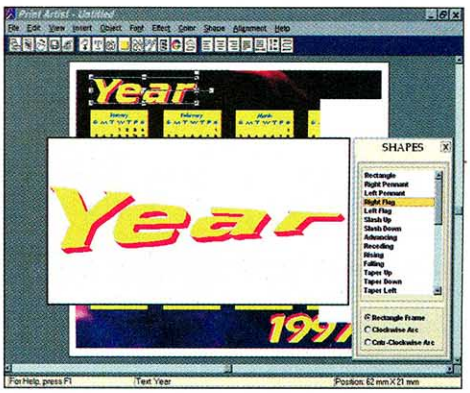
Print Artist 4

In dieser Rubrik stellen wir ab und an Programme vor, mit denen es möglich ist, Glückwunschkarten, Visitenkarten, Kalender und ähnliche Dinge zu erstellen. Doch konnten mich die meisten dieser Programme bislang noch nicht so richtig überzeugen. In einigen Fällen werden die Käufer von solchen CDs nämlich schlicht und einfach in die Irre geführt. Durch die hübschen Aufdrucke auf der CD und die großspurigen Versprechungen, die gemacht werden, erwartet der Käufer schon von vornherein mehr, als ihm dann später geboten wird. Sierra genießt bekanntlich einen etwas besseren Ruf und konnte schon vor einiger Zeit mit der dritten Version des *Print Artists* einen kleinen Durchbruch feiern.

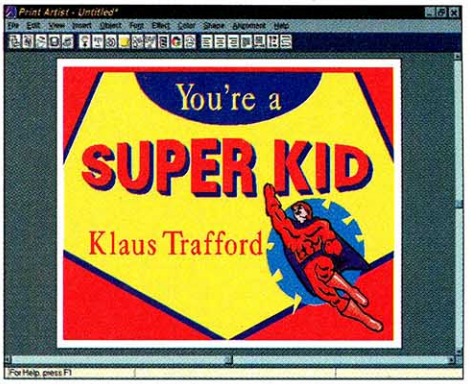
Denn allein in den ersten zwei Monaten verkaufte sich die letzte Auflage des Programms in Europa 50.000 Mal. Obwohl diese Zahl auf den ersten Blick nicht sehr hoch aussieht, wurde diese Anwendung dadurch zum Marktführer der für den persönlichen Gebrauch bestimmten Software. Kein Wunder, daß ein Nachfolger nicht allzu lange auf sich warten ließ. Und damit wurden wir auch mit mehrseitigen Pressemeldungen überschwemmt, die uns erklärten, wie gut diese Neuerscheinung doch ist. Wie inzwischen schon an einigen Beispielen bewiesen wurde, darf man Presseschreiben aber nur in den seltensten Fällen Glauben schenken. Lohnt sich der Kauf dieses Programms also?



Zuerst einmal fiel mir gleich beim Öffnen des Umschlages auf, daß es sich hier um keine der üblichen Billig-Anwender-CDs handelt, die ich sonst immer testen darf. Denn meine Augen erblickten etwas, das nur in den seltensten Fällen einem solchen Produkt beiliegt: ein Handbuch! Etwa 260 Seiten stark enthält es nicht nur eine genaue Anleitung zum Umgang mit Print Artist, sondern auch noch ein komplettes, nach Genre sortiertes Verzeichnis aller mitgelieferten Fotos und ClipArts. Dies ist sehr vorteilhaft, da es jetzt nicht mehr nötig ist, sich durch das Programm zu kämpfen, um einen Überblick über die verschiedenen Bilder zu machen, was nicht nur sehr umständlich ist, sondern auch noch eine Menge Zeit kostet.



Das gedruckte Verzeichnis hat man dagegen schnell gefunden, was man sucht und kann schnell und einfach blättern. Trotzdem gestaltet sich die Auswahl der Bilder im Programm selbst überaus komfortabel. Darauf komme ich aber später noch zu sprechen. Zuerst einmal zur Bedienung! Zwar werden Sie nicht gleich in der Lage sein, alles ohne Probleme zu bedienen, doch liegt das weniger am Komfort als an den vielen Möglichkeiten, die dem Anwender gegeben sind. Sie werden wohl kaum etwas vermissen.



Grafiken und Text können auf der zu Anfang noch weißen Seite wirklich in allen Richtungen, Neigungen, Verzerrungen plaziert und verschoben werden. Nichts ist nicht möglich. ClipArts haben den Vorteil, daß sie ohne Qualitätsverlust in jede beliebige Größe gezoomt werden können und eignen sich daher besonders für ein solches Anwendungsgebiet. Das gleiche gilt für True Type-Schriftarten, von denen einige mitgeliefert werden. Mittels der Maus ist es überaus einfach, Bilder und Text an die gewünschte Stelle zu setzen, sie zu drehen, zu vergrößern oder anderweitig zu verändern.

Doch auch wer sich noch nicht gleich traut, selbst etwas auf die Beine zu stellen, der kann aus einer der 1.500 Vorlagen wählen und diese nach Lust und Laune für seine Zwecke verändern. Bestes "Learning by doing" eben! Wo wir gerade bei Zahlen sind: Ihnen werden 10.000 ClipArts (in der Qualität eher Mittelmaß), 1.000 Fotos (die von sehr schön bis unbrauchbar reichen), 300 Schriften (meist nett anzusehen) und 400 gebrauchsfertige Zitate (ich schreibe meine Texte lieber selbst) reichen. Bei den ClipArts und Fotos wird es Ihnen allerdings, wie oben schon erwähnt, aufgrund (dieses Wort mußte einfach in den Artikel) des Handbuchs relativ leicht fallen, die Highlights zu entdecken.

Anm. des Chefgrundsuchers: Warum macht man das mit mir, warum nur?

Das Einfügen eines Bilds ist denkbar einfach. Sie können entweder einfach den Namen eingeben oder sich eine nach verschiedenen Suchkriterien sortierte Aufstellung aller mitgelieferten Vorlagen anzeigen lassen. Durch einfaches Ziehen mit der Maus können Sie das gewählte Bild dann in der Größe und Ausrichtung Ihren Wünschen anzupassen. Überhaupt gibt es viele Möglichkeiten, Objekte zu verzerren oder anderweitig zu verändern. Besonders Schriften kann dadurch eine originelle Form verpaßt werden (siehe Screenshots).

Im Gegensatz zur Vorgängerversion hat sich einiges getan. Es gibt jetzt eine neue Vorlagenauswahl und eine verbesserte Benutzeroberfläche (enthalten sind mit der Maus schnell zu erreichende Icons, die das Arbeiten erleichtern). Aber auch die bereits etablierten Funktionen können sich sehen lassen. So ist es zum Beispiel kein Problem, Vorlagen direkt ins Programm einzuscannen oder gängige Dateiformate zu importieren. Das Spielen mit den vielen Funktionen kann zu unerwartet ansprechenden Ergebnissen führen.

Durch den kleinen Preis und die große Leistung wird Print Artist 4 zu einem Anwendungsprogramm, das ich nur empfehlen kann, egal, ob Sie jetzt zum ersten Mal von dieser Software hören oder schon Besitzer einer älteren Ausgabe sind. Es lohnt sich!

Sehr empfehlenswert

Bitte umblättern ☞

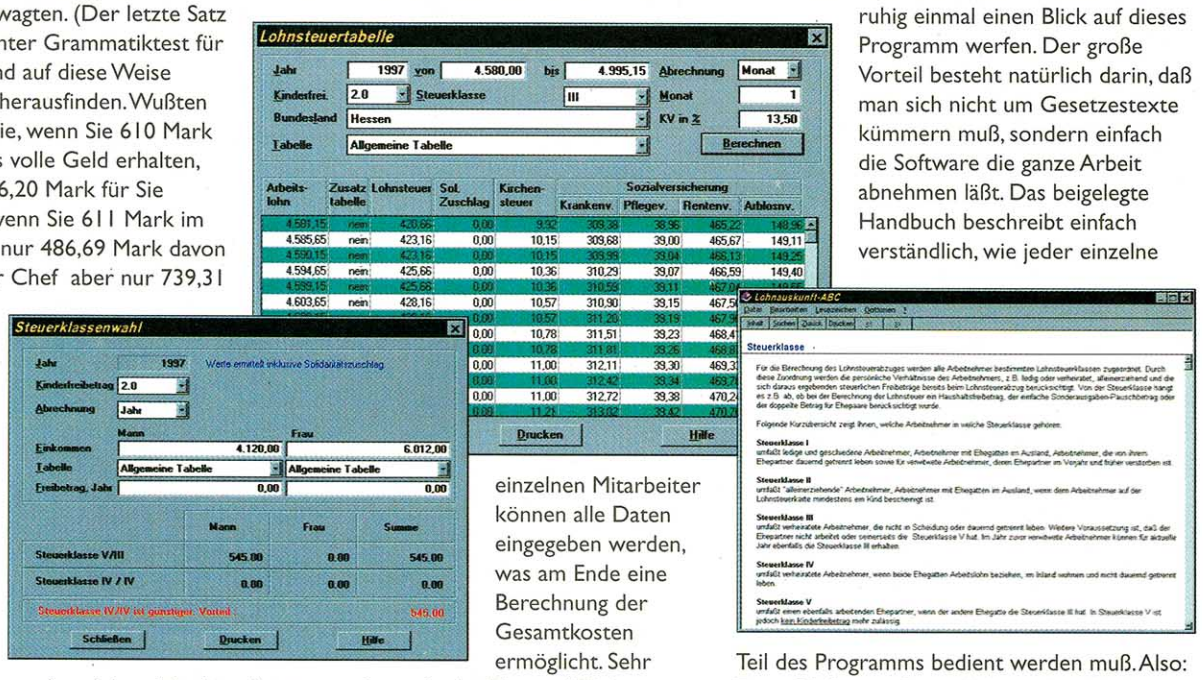
LexWare Lohnauskunft

Sollten Sie Besitzer einer Firma sein oder selbst einmal gerne wissen wollen, wie sich ihr Gehalt berechnet, dann ist dieses Programm genau das richtige. Das Lohnauskunftsprogramm erteilt Ihnen bereitwillig Information über alle Fragen, die Sie nie zuvor zu fragen wagten. (Der letzte Satz wäre auch ein interessanter Grammatiktest für VoiceType gewesen.) Und auf diese Weise können Sie eine Menge herausfinden. Wußten Sie beispielsweise, daß Sie, wenn Sie 610 Mark im Monat verdienen, das volle Geld erhalten, Ihr Arbeitgeber aber 866,20 Mark für Sie ausgibt? Oder daß Sie, wenn Sie 611 Mark im Monat verdienen, netto nur 486,69 Mark davon zu sehen bekommen, Ihr Chef aber nur 739,31 Mark berappen muß?

All diese Berechnungen gründen sich auf komplizierte Steuergesetze. Und ohne das Programm hätte man wenigstens für die letzte Berechnung einen Taschenrechner, einen Notizblock, viele dicke Bücher und Tabellen sowie eine Menge Zeit benötigt. So gesehen, lohnt sich die Lohnauskunftssoftware schon nach ein paar Anwendungen. Berechnet wird, was das Steuerherz begehrt. Eingetragen werden können die Beitragssätze von Krankenkassen, berechnet auch die Bezüge von Urlaubsgeld, Dienstwagen, Direktversicherung, Vermögenswirksamen Leistungen und einigen anderen Begriffen, die ich in meinem Leben noch nie gehört habe.

Für Firmen ist das Anlegen von Mitarbeiterdatensätzen möglich. Für jeden einzelnen Mitarbeiter können alle Daten eingegeben werden, was am Ende eine Berechnung der Gesamtkosten ermöglicht. Sehr interessant ist es, in den Tips und Tricks zu blättern. Hätten Sie gedacht, daß Sie für Geschenke, die Ihr Chef Ihnen zur Silberhochzeit oder Ihren Kindern zur Kommunion macht, Steuern zahlen müssen, wenn diese mehr wert sind als 60 Mark? Sehen Sie, daran hätte auch ich nicht im Traum gedacht.

Sollten Sie also schon immer einmal wissen wollen, was Vater Staat an Ihnen verdient und wie man unter Umständen an verschiedenen Ecken noch Geld sparen könnte, sollten Sie ruhig einmal einen Blick auf dieses Programm werfen. Der große Vorteil besteht natürlich darin, daß man sich nicht um Gesetzestexte kümmern muß, sondern einfach die Software die ganze Arbeit abnehmen läßt. Das beigelegte Handbuch beschreibt einfach verständlich, wie jeder einzelne Teil des Programms bedient werden muß. Also: Einen Blick zu riskieren lohnt sich auf jeden Fall!

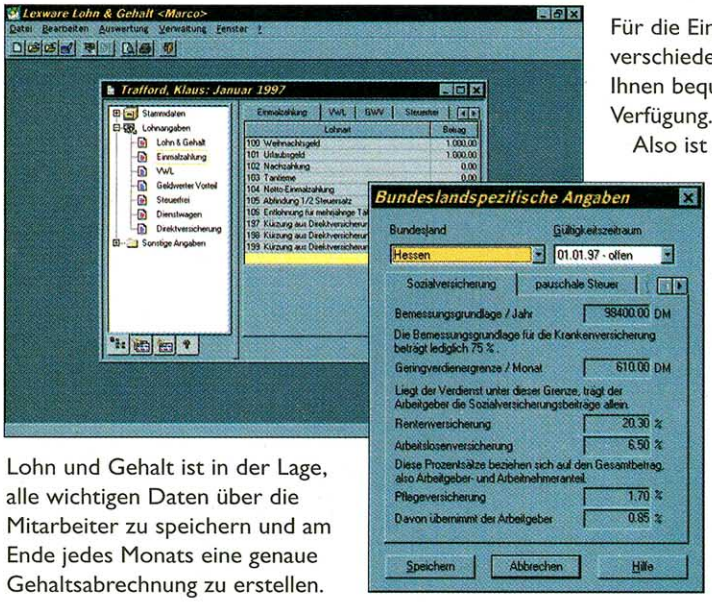


Bei Verwendungsmöglichkeit sehr empfehlenswert

LexWare Lohn & Gehalt

Ich halte es durchaus für eine gute Geste, daß die Firma Lexware uns auch den großen Bruder der oben getesteten Lohnauskunft geschickt hat, damit wir ein Review davon schreiben können. Auf Grund (so kann man es auch schreiben) der Komplexität und des riesigen Umfangs dieser Software war uns ein Test allerdings leider nicht möglich. Außerdem sind wir der Auffassung, daß sich unter unseren Lesern kaum Besitzer von Firmen mit mehreren Angestellten befinden. Und genau an diese Zielgruppe richtet sich das für seine Verhältnisse preisgünstige Programm.

Wir hätten, um die Software richtig testen zu können, zuerst eine imaginäre Firma anlegen, diese mit Mitarbeiterdaten füllen, Informationen über Krankenkassen, Finanzämter, Firmenwagen und noch vieles mehr eingeben müssen. Erst dann ist das Programm nämlich erst so nett und läßt die meisten Berechnungen zu. Trotzdem will ich an dieser Stelle eine Zusammenfassung über die Leistungsmerkmale der Software auflisten.



Lohn und Gehalt ist in der Lage, alle wichtigen Daten über die Mitarbeiter zu speichern und am Ende jedes Monats eine genaue Gehaltsabrechnung zu erstellen.

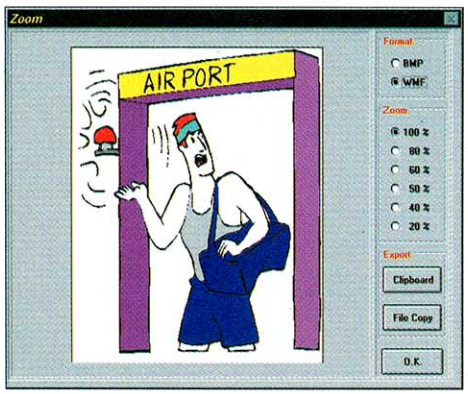
Für die Eingaben der verschiedenen Datensätze stehen Ihnen bequeme Assistenten zur Verfügung.

Also ist es nicht nötig, größere Datenbankkenntnisse mit einzubringen. Sie können alles drucken, was vom Finanzamt, der Krankenkasse oder für ihre Unterlagen benötigt wird. Die Lohnsteuer-anmeldung sowie die Krankenkassen-Beitragsnachweise dürfen Sie sogar in der ausgedruckten Form einreichen und ersparen sich somit das Ausfüllen von Formularen. Sie haben die Wahl, zwischen Festbezügen und Stundenlöhnen, können einen Lohnsteuerjahresausgleich berechnen lassen, Lohnjournale und -konten anfertigen – und das ist erst der Anfang!

Besonders auf eine einfache Bedienung wurde geachtet. Eine ausführliche Online-Hilfe und ein ausführliches Handbuch stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Ein Datenexport in gängige Systeme darf auch nicht fehlen. Kurz zusammengefaßt, klingt dieses Programm für kleine und mittlere Betriebe durchaus interessant. Diese Zielgruppe sollte einmal testen, ob sich eine Anschaffung lohnt und die Software den eigenen Anforderungen genügt. Die Telefonnummer des Herstellers finden Sie wie immer im Anschluß an die Anwender-Reviews.

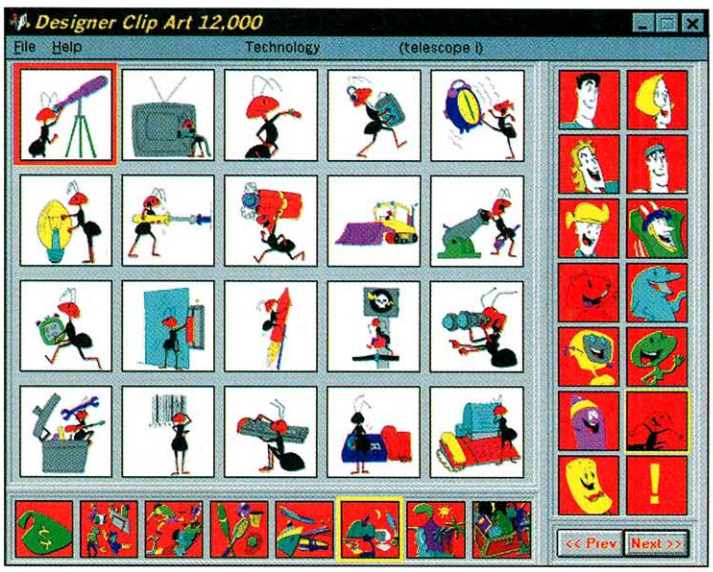
12.000 Designer-Cliparts

Als ich schon wieder eine dieser ClipArt-CDs auf meinem Schreibtisch fand, von denen ich in der letzten Zeit viel zu viele testen mußte, brannte irgendeine Sicherung bei mir durch. Ich rannte quer durch die Redaktion, schnappte mir das Kopfkissen von der Couch aus Klaus' 120-Quadratmeter-Büro, hielt es mir vors Gesicht und schrie meinen ganzen Ärger dort hinein. Dabei wurde mir eines klar: Klaus sollte ein Anti-Schuppen-Haarwaschmittel verwenden...



Wie dem auch sei: Inzwischen dürften Sie ja genaustens über die Funktionsweise und den Aufbau solcher Programme informiert sein. Eine Ausnahme gibt es bei diesem Programm allerdings doch: Bei den ClipArts handelt es sich allesamt um Comics. Und diese sind nicht nur nach Thema sondern auch nach Charakter sortiert. Alle Bereiche (Business, Fortbewegung, Technologie...) werden nämlich von immer den gleichen Comic-Figuren jeweils unterschiedlich betrachtet. Die Bilder sind in einer recht guten Qualität. Wer etwas damit anfangen kann, kann beherzt zugreifen. Ich persönlich kann auch gut ohne diese Scheibe leben.

Bedingt geeignet



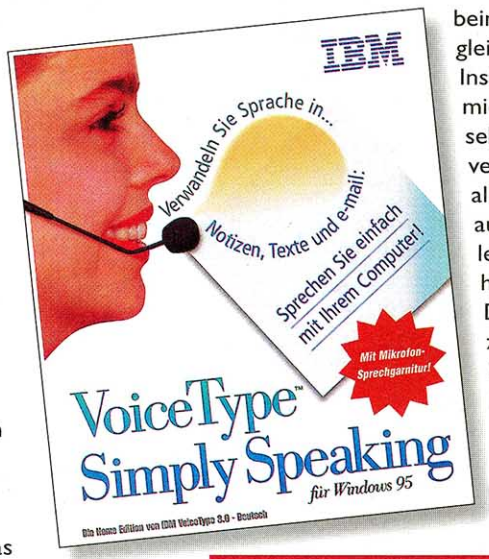
Titel	Hersteller	Telefon	Preis
Der Treiber Shop 5	Tewi	089/14312470	39 Mark
Print Artist	Sierra	06103/99400	49,95 Mark
Lohnauskunft	LexWare	0761/38722-0	98 Mark
Lohn & Gehalt	LexWare	0761/38722-0	249 Mark
12.000 Designer-Cliparts	Tewi	089/14312470	29,80 Mark

VoiceType Simply Speaking

Hersteller: IBM
Preis 199 Mark

Marco Gremmel hat die Aufgabe, ein Programm zu testen, das in der Lage sein soll, als eine Art virtuelle Sekretärin zu fungieren. Die Rede ist von IBM VoiceType Simply Speaking. Funktioniert es wirklich? Lesen Sie selbst...

Als ich zum ersten Mal von einem Programm gehört hatte, das in der Lage sein soll, gesprochene Worte in geschriebenen Text umzuwandeln, wollte ich es nicht wirklich glauben. Denn wenn man sich einmal genauer überlegt, was eine solche Software alles leisten muß, um diese Aufgabe auch nur teilweise zu erfüllen, wird man die Realisation eines solchen Projektes nicht für möglich halten. Eine funktionierende perfekte Spracherkennung habe ich zuletzt bei Star Trek gesehen. In der Realität wird es wohl noch eine ganze Weile dauern, bis das perfekte Programm in dieser Richtung entwickelt sein wird.



Einige große Softwarefirmen machten es sich allerdings zur Aufgabe, die scheinbar unüberwindbaren Hürden zu nehmen und arbeiten jetzt schon teilweise seit über zehn Jahren an einer Software, die Sprache erkennen können soll. Das erste Ergebnis, dem man wirklich halbwegs vernünftig arbeiten, wurde vor einiger Zeit von IBM vorgestellt. Und es dauerte auch nicht lange, bis dieses Programm auf die Bedürfnisse der deutschen Sprache eingestellt war. Inzwischen ist die neueste Version von VoiceType Simply Speaking auf dem deutschen Markt erschienen. Allerdings sollte man nicht erwarten, daß man einfach nur die Software auf seinem PC installieren muß, seine Sekretärin feuern kann und gleich in der Lage sein wird, lange Monologe in sein Mikrofon zu sprechen, die einige Sekunden später wie von Geisterhand auf dem Bildschirm erscheinen.

Zwar soll dieses Programm auch funktionieren, wenn man vorher keine großen Einstellungen vorgenommen hat, doch zeigte sich beim ersten Test gleich nach der Installation, daß mich VoiceType nur sehr beschränkt verstand, was ich allerdings nicht auf meinen leichten hessischen Dialekt zurückführen konnte (auf Seite 130 in der Juli-Power können Sie dies nachlesen!). Also begann ich zuerst einmal mit der Registrierung, die jeder neue Anwender über sich ergehen lassen sollte, bevor er auf VoiceType einredet.

Vorarbeit

Lassen Sie mich Ihnen kurz erklären, was Registrierung in diesem Fall bedeutet. Es ist eine vom Hersteller empfohlene Prozedur, bei der das Programm sich auf ihre Stimme einstellen soll. Zwar wird Ihre Stimme auch ohne diese Anpassung erkannt, allerdings kann es dann leicht zu Fehlern kommen, die jedes Mal von Hand korrigiert werden müssen. Wie ich aber nach kurzer Zeit feststellen mußte, ist man mehrere Stunden damit beschäftigt, dem Programm die über 250 geforderten Sätze vorzulesen. Diese sollen ihm deutlich machen, wie Sie verschiedene Tonfolgen aussprechen. Und nachdem Sie die

Einfache Worte, keine Fehler

Je komplizierter es wird... aber sehen Sie selbst.

Gesprochener Text – Ergebnis

Er schmuggelt sich auf ihr Boot. – Er schmuggelt sich auf ihr Brot.

Der Schlosser schloß mit dem Schlüssel das Schloß auf. – Der Schlosser schloß mit dem Schlüssel das Schloß auf.

Theo Waigel mag die Mark. – Theo Waigels mag die Mark.

Dieses Paar Schuhe, das mir so gut gefällt, kostet schon ein paar Mark. – Dieses Paar Schuhe, daß wir so gut gefällt, kostet schon ein paar Mark.

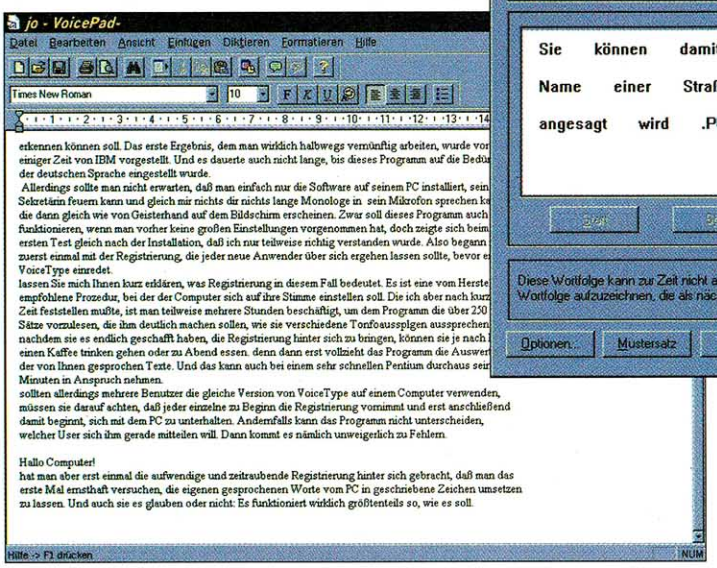
Seit drei Stunden seid ihr schon am Fernsehen. – Seit drei Stunden Zeit ihr schon am Fernsehen.

Die besten Noten gebe ich den Besten. – Die besten Noten gebe ich den besten.

Fischers Fritz fischt frische Fische, frische Fische fischt Fischers Fritz. – Geschäfts Fritz versteht frische Fische, frische Fische nicht frisches Fritz.

234965 – 20034 tausend 90065

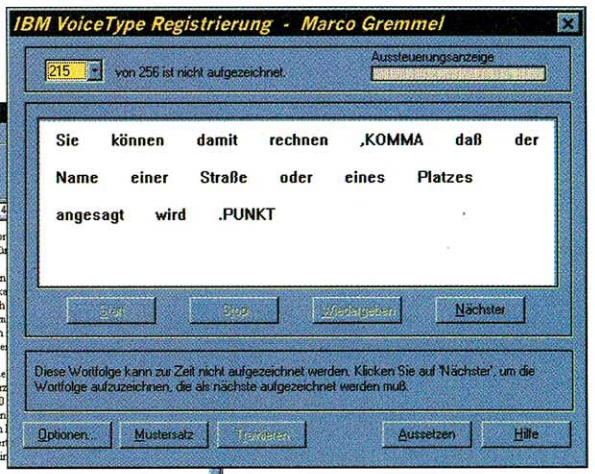
Registrierung endlich hinter sich gebracht haben, können Sie, je nach Ausstattung Ihres PCs, entweder einen Kaffee trinken gehen (schneller Pentium) oder zu Abend essen (486er). Die eigentliche Auswertung der von Ihnen gesprochenen Sätze erfolgt nämlich erst am Ende der Registrierung. Aus diesem Grund betete ich auch zu Gott, daß mein Computer nicht irgendwann nach dem 253. Satz den Geist aufgeben würde.



Sollten mehrere Benutzer die gleiche Version von VoiceType auf einem Computer verwenden, müssen Sie darauf achten, daß jeder einzelne zu Beginn die Registrierung vornimmt und erst anschließend damit beginnt, sich mit dem PC zu unterhalten. Andernfalls kann das Programm nicht unterscheiden, welcher User gerade vor dem Mikrofon hockt. In solchen Fällen wird es VoiceType nämlich nicht möglich sein, sich jemals auf die Stimme der einzelnen Benutzer einzustellen.

Hallo, Computer!

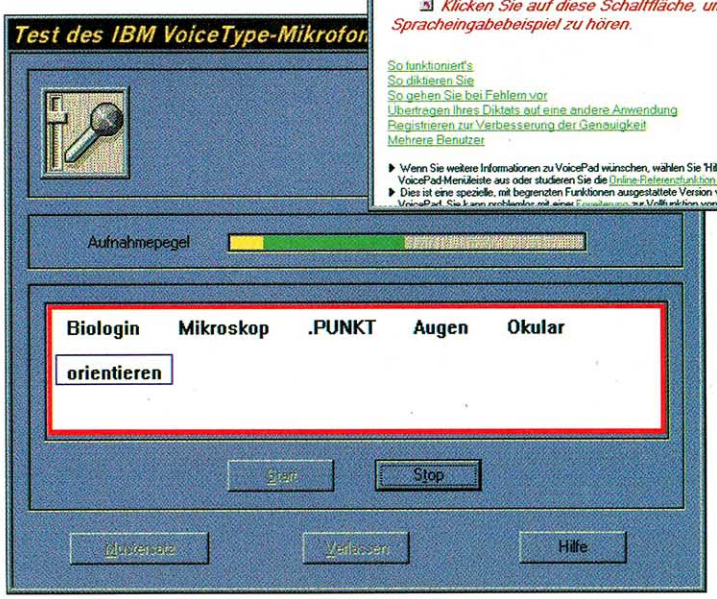
Hat man aber erst einmal die aufwendige und zeitraubende Registrierung hinter sich gebracht, darf man das erste Mal ernsthaft versuchen, seine gesprochenen Worte vom PC in geschriebene Zeichen umsetzen zu lassen. Und ob Sie es glauben oder nicht: Es funktioniert wirklich so, wie es soll. Meistens jedenfalls! Denn natürlich muß hinter solch einem aufwendigen Texterkennungssystem ein ausgeklügeltes Grammatikprogramm stecken. Zum Leidwesen der Programmierer gibt es in jeder Sprache nämlich einige Begriffe, die zwar gleich klingen, jedoch in unterschiedlichem Kontext anders geschrieben werden. Beispielsweise "das" und "daß" oder "seid" und "seit". Durch Spracherkennung alleine kann man solche Dinge nicht erkennen. Auch die Groß- und Kleinschreibung muß von der Software übernommen werden. Klar, daß es dabei immer wieder zu kleinen und großen Fehlern kommt, die anschließend per Hand verbessert werden müssen.



Die Zeit heilt alle Wunden!

Leider ist in VoiceType nur ein relativ kleiner Wortschatz enthalten, der gerade für die gängigsten Begriffe ausreicht. Sollten Sie allerdings in einer bestimmten Branche arbeiten, die viel mit Fachbegriffen hantiert, werden Sie einige Zeit benötigen, um das Programm auf Ihre Bedürfnisse anzupassen. Jedesmal, wenn Sie ein dem Programm unbekanntes Wort nennen, setzt die Spracherkennung einfach den am ähnlichsten klingenden Begriff ein.





Dann sind Sie gefragt, diese Fehler zu korrigieren. Diese Prozedur wurde Ihnen so einfach wie möglich gemacht. Sie müssen lediglich auf das falsch erkannte Wort doppelklicken, hören dann noch einmal, was Sie ins Mikro gesprochen haben und müssen dann nur noch mit der Tastatur eingeben, was eigentlich auf dem Bildschirm erscheinen sollte. Beim nächsten Mal wird dann mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit der richtige Begriff erkannt.

Wie man aus diesen Mängeln ersehen kann, eignet sich IBMs VoiceType nur bedingt für den täglichen Gebrauch und kann in keinem Fall eine Sekretärin ersetzen. Das liegt aber nicht nur daran, daß es Probleme mit der Grammatik gibt, sondern auch an der mangelnden Wortvielfalt. Natürlich darf man von einem solchen Programm auch nicht erwarten, daß es jedes Wort kennt. Doch weiß eine Sekretärin auch dann Bescheid, wenn es um Namen geht, Kommata gesetzt werden oder schnell gesprochen wird. Denn diese Dinge sollen bei VoiceType dann doch meist manuell erledigt werden. Satzzeichen müssen auf jeden Fall diktiert werden (dumme Sache, wenn jemand Komma heißt), und generell muß deutlich und mit kleinen Pausen zwischen den einzelnen Begriffen gesprochen werden. Ansonsten kann das Programm nämlich nicht genau unterscheiden, wo das erste Wort aufhört und das nächste anfängt.

Wenn man sich viel Mühe gibt und viel Zeit investiert, dann ist VoiceType sicherlich mehr als ein Spielzeug und kann die Arbeit in vielen Fällen wirklich erleichtern. Allerdings dauert es seine Zeit, bis der Computer den Menschen auch akustisch richtig versteht. Sollten Sie also nicht sonderlich schnell tippen können, dann lohnt sich vielleicht die Anschaffung dieses Programms. Wenn nicht, erwerben Sie mit dem Paket wenigstens ein sehr gutes Headset.

Fazit: Bedingt empfehlenswert

Joysticks und Joypads

Wir geben Ihnen, was Sie brauchen. Markus Brodrick testet Hardware.

Zubehör für den PC hat es in sich. Die Ladenregale quellen über, es ist überhaupt kein Problem, für teures Geld billigen Schrott in exklusiven Verpackungen zu erstehen. Wir sorgen dafür, daß Sie nicht geleimt werden. Sobald wir auf brauchbar erscheinendes Zubehör stoßen, unterziehen wir es unserem Praxistest. Im harten Redaktionsalltag trennt sich bald die Spreu vom Weizen, ungenügendes Material landet bald auf dem Schrott. In dieser Ausgabe stellen wir Ihnen Joysticks und Gamepads aus dem Haus Microsoft vor. Auch im Hardwarebereich sammelt der Softwareriese rasch Marktanteile, für uns Grund genug, die Sticks und Pads der Ami-Firma einem gründlichen Test zu unterziehen.

SideWinder 3D Pro

Hersteller: Microsoft
Preis: ca. 100 Mark

Oberflächlich betrachtet, sieht es so aus, als wäre es die einfachste Sache der Welt, einen anständigen Joystick zu produzieren. In der Praxis sieht die Sache dann ganz anders aus. Die meisten Steuerknüppel sind schlicht und einfach in Form gebrachter Plastikmüll, sie taugen für alles Mögliche, nur Computerspiele sollte man damit besser nicht steuern. Nur wenige Geräte erwiesen sich in der Praxis als standfest und bieten eine hinreichende Steuerungsgenauigkeit. Erschwerend kommt hinzu, daß viele der neuen, heißen Games voll



Wir waren auch bei Descent, dem ultimativen Testspiel für Joysticks, zufrieden

dreidimensionale Steuerungsmöglichkeiten erfordern. Der heißgeliebte Stick von vorgestern ist damit plötzlich out.

Anm. des Chefüberfernsehfrauenmeckerers: Nur so nebenbei: Maren Gilzer ist ebenfalls out, Linda Reh... pardon... Hera Lind ist in!

Die Designer und Techniker von Microsoft haben sich daran gemacht, diesem Übel Abhilfe zu schaffen. Mit dem SideWinder 3D Pro erstehen Sie ein mächtiges Gerät. Aus dem üppigen Karton purzeln ein Riesen-Joystick, die Installationssoftware und eine ausführliche Gebrauchsanweisung.

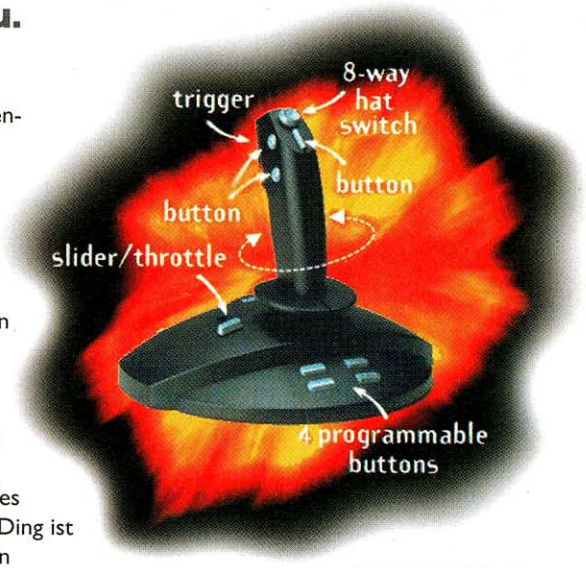
Das Innenleben der Apparate ist hinreichend schlau.

Neue Games – neue Technik

Die Windows 95-Installation des neuen Wunderwerks geht in einer Minute von sich. Das Gerät funktioniert auf Anhieb problemlos. Kein Wunder, als Hersteller des Betriebssystems sollten die Programmierer wissen, wo es klemmen kann. Die erste "Anprobe" des Joysticks fällt sehr angenehm aus. Das Ding ist richtig groß und paßt damit nicht nur in Zwergenhände – ein absoluter Vorteil.

Anm. des Chefzweideutigkeitensuchers: Es fällt diesmal extrem schwer, mich zu beherrschen und nichts zu sagen...

Zudem ist, ganz wichtig, das angenehm flexible Anschlußkabel so lang, daß es auch bis zum Tower abseits des Schreibtisches reicht. Das von Microsoft als "futuristisch" beschriebene Design des Eingabegeräts ist gelungen, dem Auge präsentieren sich glatte Flächen ohne Schnickschnack. Auch ein längerer erster Eindruck bestätigt, daß der neue Stick ergonomisch ist. Der Stick ist angenehm leichtgängig, die Feuertasten, der Schubregler und die Funktionsschalter sind da, wo sie hingehören. Besonders angenehm viel der extrem

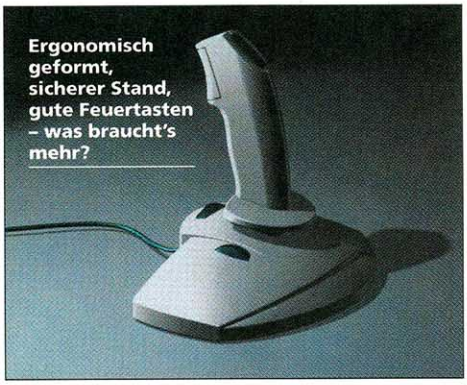


SideWinder 3D Pro – komplette Funktionalität integriert

leichtgängige und genaue Coolie-Hat auf. Für die zusätzlich für 3-D-Spiele benötigte Achse ließen sich die Techniker eine interessante Lösung einfallen.

Statt, wie schon gesehen, den Stick vertikal beweglich zu gestalten, erlaubt er eine Rotationsbewegung um die Hochachse. Damit ist das lästige Phänomen, mitten in der heißesten Raumschlacht den Joystick vom Tisch zu reißen und sich hilflos dem Feuer

der Bösewicht auszusetzen, elegant umgangen worden. Viel interessanter als reine Äußerlichkeiten ist jedoch das Innenleben des


Ergonomisch geformt, sicherer Stand, gute Feuertasten – was braucht's mehr?

neuen Microsoft-Joysticks. Die Entwickler entfernten sich mit diesem Joystick von der althergebrachten Analogtechnik. Alle Steuerungsbewegungen werden, wie bei Mäusen seit Jahren erfolgreich und störungslos praktiziert, optisch abgetastet. Damit sind alle Probleme, die Potis bisher mit sich brachten, verschwunden. Die kleinen Lichtschranken verschmutzen nicht und bieten höchste Steuerungspräzision.

Standfester Steuerknüppel

Unter Windows 95 nutzt der Stick eine neue, digitale Informationen liefernde Schnittstelle, unter DOS benimmt sich der Steuerknüppel wie ein normaler Analog-Joystick. Es gibt keine lästige Umschalterei, das Innenleben des Apparates ist hinreichend schlau, um selbst zu erkennen, was Sache ist. Ganz nebenbei ergibt sich noch ein weiterer angenehmer Nebeneffekt. Dieser Joystick ist mangels bewegter Teile nahezu verschleißfrei.
Im Praxistest erwies sich der Knüppel als standfest. Er überstand klaglos rüdeste Behandlung und wilde Schlachten. Die Treibersoftware funktionierte zu jeder Zeit problemlos, sowohl unter Windows 95 im Digitalbetrieb als auch unter DOS im Analogmodus funktionierte das Teilchen hervorragend. Lediglich einen Punkt gibt es zu bemängeln: Bei heftigen Bewegungen klappert es.

Anm. des Chefklapperers: Das ist bei Dir dank Deiner Hirnprothese nicht anders, also was soll's? Klappern gehört bekanntlich zum Handwerk...

Dem Spielspaß tat die Geräuschentwicklung allerdings keinen Abbruch. Falls Sie auf der Suche nach einem neuen Joystick sind, sollten Sie diesen Apparat einmal testen.

Fazit: Sehr empfehlenswert

SideWinder Game Pad

Hersteller: Microsoft
Preis: Ca. 70 Mark

Joysticks sind nicht das ganze Leben. Immer mehr Spiele, die ihren Ursprung auf einer Playstation hatten, finden ihren Weg in den PC. Die meisten dieser Games lassen sich am besten mit einem Gamepad spielen.

Anm. des Chefspielers: Ah ja, und die meisten Joys mit einem Joystick, oder wie?

Die Dinger sind klein, handlich und bieten alle Steuerungsfunktionen bestens erreichbar auf kleinstem Raum. Microsoft ergänzt sein Hardwareangebot mit einem Digital-Gamepad. Die lütten Dinger liegen gut in der Hand und strahlen von Anfang an eine vertrauenerweckende Solidität aus. Wie es Gamepads nun einmal zu eigen ist, ist die Spielbarkeit der kleinen Eingabegeräte ganz hervorragend. Die Acht-Wege-Schalter sind genau, die Feuertasten lösen sicher aus, die Funktionstasten sind gut plaziert. Microsofts Gamepads sind eine ideale Ergänzung zu den Joysticks aus dem selben Haus. Die Gamepads verfügen über eine eingebaute Joystick-Schittstelle.



Joystick und Gamepad ergänzen einander perfekt

Volle Multiplayer-Funktionalität

Dank dieser pfiffigen Idee können Sie während eines Spieles beide Eingabegeräte abwechselnd benutzen. Die lästige Kriecherei unter den Schreibtisch gehört damit der Vergangenheit an. Sehr gut – hier scheint endlich einmal jemand mitgedacht zu haben. Wie auch der SideWinder 3D Pro arbeiten die Gamepads mit der neuen Game-Schnittstelle für Windows 95-Spiele, dem Digital OverDrive. Daraus ergeben sich einige interessante Vorteile. Digital OverDrive ermöglicht volle Multiplayer-Funktionalität. Bis zu vier Geräte können in einem Spiel gleichzeitig eingesetzt werden – genau das wollten wir haben. Sollten während einer heißen Schlacht Spieler hinzukommen, keine Sorge. Digital OverDrive unterstützt Hot-plugging. Sie können während des Spiels weitere Geräte anschließen, der Treiber meldet sie automatisch an, ohne daß Sie den Rechner erneut starten müssen. Natürlich bleibt bereits vorhanden Gamepads die volle Funktionalität erhalten, alle bleiben auch bei mehreren angeschlossenen Geräten voll aktiv.



Gamepads mit Makrofunktionen erlauben komplexe Spielabläufe per Knopfdruck

Das letzte und besondere Gimmick der SideWinder-Gamepads ist die Makrofähigkeit. Die Funktionstasten können programmiert werden, ein einziger Knopfdruck löst komplizierte Bewegungsabläufe aus. Mit diesen Gamepads sollten Sie auch die heftigsten Spiele locker hinter sich bringen.

Fazit: Sehr empfehlenswert

Es gibt 3 gu

...sich jetzt ein PC Power Ja

1. Sie erhalten 11 Ausgaben der PC Power mit CD-ROM zum Preis von nur 120 Mark (statt 137,50 Mark bei Einzelkauf) frei Haus. So entgeht Ihnen keine Ausgabe mehr.

2. Mit jeder CD-ROM erhalten Sie mindestens eine Vollversion – bekannte Spiele, die vor kurzem noch bis zu 100 Mark und mehr gekostet haben.

3. Wer jetzt die PC Power abonniert, erhält als Bonus zwei MicroProse-Spiele!

POWERPLUS



TE GRÜNDE...

RESABONNEMENT ZU SICHERN.

WÄHLEN SIE AUS FOLGENDEN TITELN:

1942 – THE PACIFIC WAR & SCENARIO
F-14 FLEET DEFENDER & SCENARIO
F-15 STRIKE EAGLE III
FIELDS OF GLORY
MASTER OF ORION
MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX
PIRATES! GOLD
RAILROAD TYCOON DELUXE
STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™ – A FINAL UNITY
SUBWAR 2050
TOP GUN®: FIRE AT WILL
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR
UFO ENEMY UNKNOWN

DIESES ANGEBOT GILT NUR, SOLANGE DER VORRAT REICHT.

Okay, das hat mich überzeugt! Ich abonniere die PC POWER.

Hiermit bestelle ich:
Das PC POWER Jahresabonnement. 11 Ausgaben zum Preis von nur DM 120 inkl. der beiden unten angegebenen Spiele. Ich nehme zur Kenntnis, daß mir diese Spiele bei Zahlung mit V-Scheck oder bei Bankeinzug erst nach Ablauf der allgemeinen Einspruchsfrist bei den Geldinstituten zugeschickt werden (ca. einen Monat ab Eingang des Betrages auf unserem Konto). Außerdem nehme ich zur Kenntnis, daß sich das Abonnement stillschweigend um weitere 12 Monate verlängert, wenn ich es nicht spätestens drei Monate vor Ablauf schriftlich kündige.

Ich möchte folgende Spiele:
1) .....
2) .....

Persönliche Angaben
Das Abonnement soll ab Ausgabe ..... laufen.

Mein Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Telefon: .....
Unterschrift: .....
(Bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungberechtigten)

❑ Die PC Power soll nicht an mich geschickt werden, sondern ein Geschenk sein für:

Name: .....
Straße: .....
PLZ/Ort: .....
Telefon: .....

Ich zahle (bitte nur eine dieser drei Zahlungsarten wählen, andere können leider nicht berücksichtigt werden)
❑ Geld liegt bei
❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Eurocheck
❑ bequem und bargeldlos per Bankeinzug, deshalb ermächtige ich Sie hiermit, die Beträge von meinem Konto abzubuchen:

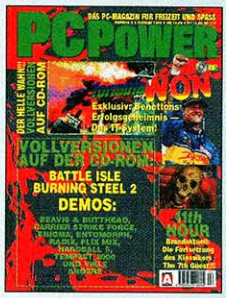
Kontonummer: .....
Bankleitzahl: .....
Geldinstitut/Ort: .....
Unterschrift: .....

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

PC Power Aboservice
Postfach 3161
48581 Gronau

PC POWER WANTED

WIR SIND NOCH ZU HABEN



Nummer 2/96
Mit den Vollversionen von Battle Isle und Burning Steel 2



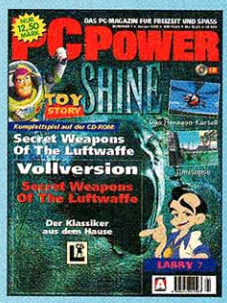
Nummer 3/96
Mit der Vollversion von Shadow of the Comet



Nummer 6/96
Mit 15 Vollversionen



Nummer 10/96
Mit den Vollversionen von Star Crusader und Maximum Roadkill



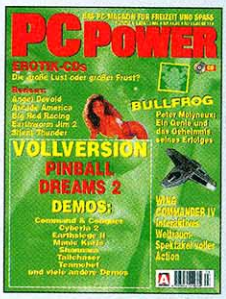
Nummer 1/97
Mit der Vollversion von Secret Weapons of the Luftwaffe



Nummer 4/97
Mit der Vollversion von MadTv



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 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

zum Preis von je 12,50 DM (*) + 2 DM für Porto/Verpackung (Ausland 4 DM)

Mein Name: .....

Straße: .....

PLZ/Ort: .....

Telefon: .....

Unterschrift: .....

(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich zahle

❑ in bar (Geld liegt bei)

❑ per beigefügtem Verrechnungs-/Euroscheck

Bitte senden Sie diese Seite oder eine Kopie davon in einem Umschlag an

SMP PUBLISHING
LESERSERVICE
POSTFACH 3161
48581 GRONAU

Ein (Reise-)Magazin von
Alchemy Publishing Ltd

Reiseleiter
SMP Publishing
Michel Kieselstein *("Fronkreisch, Fronkreisch")*
Raadhuisstraat 2H
7511 HK Enschede/Niederlande
mkieselstein@smppublishing.com

Anzeigen- und Reisebüro
TETRIX Medien & Verlags GmbH
Pirrina Taufmann *("Babysitter-Boogie")*
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
(erst wieder ab 28.7. erreichbar!)

Chefreisender
Klaus Trafford *"Du kannst nicht immer 17 sein"*
ktrafford@smppublishing.com

Mitreisende
Markus Brodrick *"Blau blüht der Enzian"*
Frank Fischer *"Auf der Alm, da gibt's koa Sünd"*
Marco Gremmel *"Wer soll das bezahlen?"*
Martin Mirbach *"Laß die Welt darüber reden"*
Thomas Richter *"Auf und nieder, immer wieder"*

Layout und Grafik
Lourens Huizinga *"Pack die Badehose ein"*
lhuizinga@smppublishing.com

Reproduktion
Boekhoven Bosch
Europalaan 12
3526 KS Utrecht

Vertrieb
IPV GmbH *("Eine Mark für Charly")*
Wendenstrasse 27-29
20097 Hamburg

Die mit ® © ™ gekennzeichneten Spiele oder Charaktere der jeweiligen Hersteller oder Lizenzhalter der Produkte sind urheberrechtlich geschützt. Nachahmer werden bei Ebbe für 24 Stunden im Sand am Strand von Westerland eingebuddelt.

© Alchemy Publishing Ltd
im Jahre des Urlaubs-Schlagers 1997

Titelmotiv: © Westwood / Virgin

In 8 Wochen sind wir erholt zurück!

Wir machen Urlaub...

Gerne hätten wir Ihnen an dieser Stelle mitgeteilt, was wir in der kommenden PC Power bringen werden. Es gibt da allerdings diverse kleine, personelle Probleme: Klaus will unbedingt das Sears Tower in Chicago besteigen, Michel ist auf dem besten Wege nach Frankreich. Martin möchte endlich mal richtig ausschlafen, Markus muß die Fußgängerzone von Enschede säubern, weil seine Rottweiler alles vollgesch... haben. Frank streikt, denn er will nicht der einzige sein, der arbeitet. Marco macht seinem Ärger über gewisse Kommentare im Heft Luft und genießt selbige im Freibad. Lourens will samt Familie Hollands Strände unsicher machen. Und Thomas hat 'nen neuen Rechner, der geht erst einmal vor (um wieviel Minuten eigentlich?).

Deshalb...

...können wir Ihnen lediglich sagen, daß Strategiefans in der Oktober-Ausgabe auf Ihre Kosten kommen. Wir werden nämlich zwei absolute Genre-Hits als Vollversionen auf der CD bringen. Wir können Ihnen auch noch mitteilen, daß Sie jede Menge Previews und Reviews lesen werden, denn in acht Wochen sammelt sich einiges an! Das war's denn aber auch schon. Oh halt, eines können wir Ihnen noch sagen:

Die PC Power 10/97 ist ab 12. September im Handel!

Lieber Händler, bitte reservieren Sie die PC Power 10/97.

Mein Name: _____

Strasse, Nr.: _____

PLZ, Ort: _____

(Coupon bitte dort abgeben, wo Sie die PC Power kaufen möchten.)

Raten Sie doch mal!

Logical

Erdacht von Klaus Trafford

	Frank	Klaus	Marco	Markus	Martin	Thomas
Action						
Adventure						
Flugsim						
Rollenspiel						
Sport						
Strategie						

	Frank	Klaus	Marco	Markus	Martin	Thomas
3-D-Grafikkarte						
Joystick						
Monitor						
Netzwerkkarte						
Soundkarte						
Speichererw.						

	Action	Adventure	Flugsim	Rollenspiel	Sport	Strategie
3-D-Grafikkarte						
Joystick						
Monitor						
Netzwerkkarte						
Soundkarte						
Speichererw.						

Bei diesem Logical geht es darum, herauszufinden, welches Lieblingsgenre die Herren Frank, Klaus, Marco, Markus, Martin und Thomas haben und bei welcher Hardware sie ganz besonderen Wert auf Qualität legen. Die folgenden Behauptungen sollen Ihnen dabei helfen. Machen Sie für jede positive Aussage ein X und für jede negative Aussage ein O. Ein X bedeutet, daß weder in der waagerechten noch in der senkrechten Reihe vom Schnittpunkt aus gesehen kein weiteres X stehen kann, tragen Sie daher überall jeweils ein O ein. PS: Die Namensähnlichkeiten sind nur zufällig – diese Herren sind nicht die Jungs vom Power-Team! Und: Die Hardware muß nicht unbedingt mit dem Lieblingsgenre zusammenhängen. RATEN bringt also nichts, Sie müssen schon knobeln...

1. Der Mann mit der 3-D-Grafikkarte bevorzugt weder Adventures noch Flugsimulationen.
2. Markus, der besonderen Wert auf guten Sound legt, trifft sich oft mit dem Flugsimfreak, welcher nicht in Speicher investiert.
3. Daß der Joystick-Besitzer ausgerechnet Rollenspiele als Lieblingsgenre hat, kann der 3-D-Grafikkartenbesitzer und Strategie-Hasser Marco nicht nachvollziehen.
4. Wenn Klaus, der kein Netzwerk besitzt, ein gutes Adventure in die Finger bekommt, ist er nicht einmal für Martin mit dem "Speichertick" zu sprechen.
5. Frank investiert nicht in Joysticks, der Stratege nicht in den guten Klang und der Actionfreak nicht in dreidimensionale Darstellung.

Schreiben Sie auf eine Postkarte, was die sechs Herren am liebsten spielen und für welche Hardware sie das meiste Geld ausgeben (Beispiel: Frank/Action/3-D-Karte, usw.), vergessen Sie Ihren Absender nicht und schicken Sie das Ganze bis **spätestens 10. August 1997** an:

SMP Publishing
Kennwort: Logical
Postfach 3161
48581 Gronau

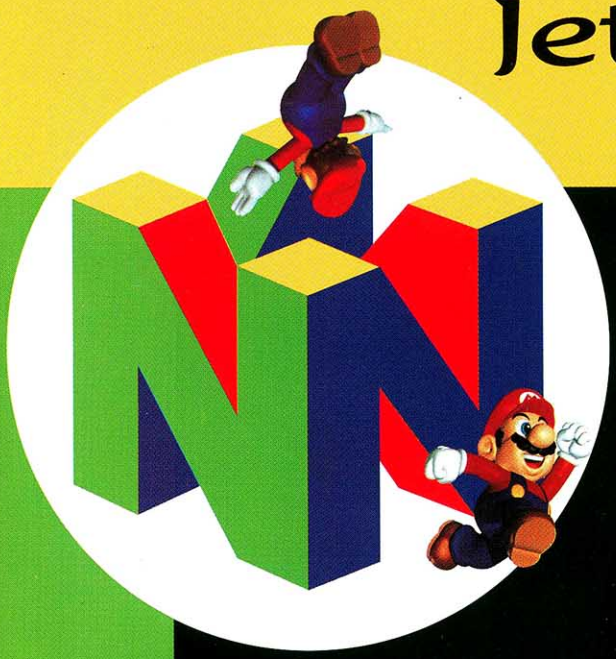
Der Hauptgewinner erhält 3 PC-Spiele und vier weitere je ein PC-Spiel (bitte unbedingt Genre(s) angeben!). Die Lösung und die Bekanntgabe der Gewinner finden Sie in der Oktober-Power. **Viel Spaß beim Knobeln.**

Schöntun	S	ungar. Architekt u. Baumeister	Y	Untier d. nord. Mythologie	F
amerikan. Dichter	C	A	B	L	E
Begräbnisessen	H	Fluß i. Kongo	L	Weihwasserkessel	A
I	M	A	Kfz-Kz. v. Erfurt	A	R
Falltechnik	U	K	E	M	I
arab. Monatsname	S	A	F	A	R

Einsteins Kreuzworträtsel

Noch bevor Marco seine multimedialen Finger an die neue CD-ROM aus dem Hause NBG legen konnte, hatten sich die lieben Kollegen die 4. Ausgabe von **Die große Ajolado Kreuzworträtsel CD-ROM** unter den Nagel gerissen. Was das Programm mit 85.000 Rätseln hergibt, erfahren Sie in der Oktober-Power. Okay, nicht alle Rätsel sind so schwierig wie das hier abgebildete, aber mal ehrlich: Hätten Sie außer dem Kfz-Kennzeichen von Erfurt und eventuell Schöntun noch was gewußt? Sehen Sie, wir auch nicht – aber was wir sagten, nachdem wir die Lösung nachgeschaut hatten, wollen wir Ihnen aus ethisch-moralischen Gründen lieber verschweigen.

Jetzt im Handel!
64 power





Mit SUPER Wettbewerb

NINTENDOS **NEUE** SUPERKONSOLE KANN SCHON BALD **DIR** GEHÖREN!



GEWINNE EIN NINTENDO64, STAR FOX64 UND EINEN KONVERTER!!





Der EG-Grafikminister warnt: Diese Grafikkarte kann Ihre Spielgewohnheiten nachhaltig verändern.

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™

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)

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.

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!