

MIT 3 1/2"-HD-
DISKETTE

Pb.b. Erscheinungsort: 8430 Leibnitz Verlagspostamt: A 8461 Ehrenhausen, Postfach 7, Erscheinungsweise 6x jährlich

PC

MAGAZIN

Extra



1993/94

österreichische Computerfachzeitschrift

Geschenktips

Spiele

- *Goblins 3*
- *Lost in Time*
- *Goal*
- *Shadow Caster*
- *Gratis-Privatanzeigen*

Tips & Tricks

DOS
Windows
OS/2
Winword



1000

Auf
beiliegender
HD-Diskette

- ▶ **MÜHLE**
 - ▶ **KNIFFEL**
 - ▶ **JETPACK**
 - ▶ **MENSCH ÄRGERE DICH NICHT**
- und viele mehr

PCC MAGAZIN

INHALT

Editorial	3
Tips & Tricks	4
zu DOS, Windows, OS/2 und Winword	
Einsteigerecke	8
Tastatur, Editoren, Grundanwendungen	
Gewinnspiel	12
Die Gewinner - Das neue Rätsel	
Service	13
Geschenktips, Kleinanzeigen, Flohmarkt	
Update	17
PCC-Magazin Diskettenupdate	
Vollversionen	18
Nachbestellungen	18
Diskette zum Heft	19
Spiele	22
Arthurs Teacher Trouble, Lost in Time	
Der Schatz im Silbersee, Goblins 3	
Shadow Caster, Goal, Privateer,	
Die Schöne und das Biest	
CD-Ware	
Bertelsmann Lexikon - Wirtschaft - Geschichte	
Starmix-, NightOwl-Games-,	
Sound & Music-Shareware	
Schlußwort	31
PCC-Magazin Abonnement ohne Diskette . 31	
Impressum	31

Inserentenverzeichnis

Anbieter	PLZ/Ort	Seite	Telefon:
Weka-Verlag GmbH.....	1140 Wien.....	1000 Beilagen	0222/547511-9
Peterquelle	8430 Deutsch-Gorits	3	03474/225 o. 333
CD:\Gebraucht-Computert. ...	1030 Wien.....	5, 6, 8	0222/71 54 599
Pablitos-Software	8063 Eggersdorf.....	7	03117/3251
Corelia-Austria	2000 Stockerau	11	02266/61 3 76
Aries-Computer	1040 Wien.....	15	0222/505 20 24
Starcom-CD-ROM-Versand ...	9073 Klagenfurt.....	32	0463/23 84 98

Sehr geehrte(r) Computerinteressent(in)!

Computerspiele, das Hauptthema dieser PCC-Magazin-Sonderausgabe.

Obwohl der PC nicht als Spielcomputer gedacht ist, hat sich in dieser Richtung enorm viel entwickelt. Fast alle Spiele, die man von Commodore 64/128 sowie den neueren Gameboys, Nitendo-Gameboy-, Game-Gear- und Sega-Spielcomputern kennt, sind auch für den PC erhältlich.

Die Faszination des Spielens ist "ein altes Leiden" und führt oft zur Sucht. Solange man auf die in den Cafés, Restaurants etc. stehenden Spielcomputer angewiesen war, wurde massenhaft Geld in die Automaten gesteckt nur um zu beweisen, daß man besser als ein Computer ist.

Heutzutage kann sich schon fast jeder seinen eigenen Spielcomputer leisten. Und wenn man sich einen Personalcomputer zulegt, hat man nicht nur einen Spielcomputer, sondern auch ein Gerät, mit dem Arbeiten erledigt werden können. Also ein Gerät für fast alle Wünsche.

Besonders jetzt, kurz vor der Weihnachtszeit, wo man auf der Suche nach einem brauchbaren Geschenk für seine Kinder oder Partner ist, floriert das Computergeschäft. Neue PC-Komplettanlagen werden massenhaft gekauft und stehen dann als schön verschnürtes Geschenk unterm Weihnachtsbaum. Nun steht man aber danach oft vor dem Problem, den Computer zum Laufen zu bringen. Der Verkäufer hat zwar gesagt, es sei alles dabei, was für den Betrieb notwendig ist. Meist muß man aber erst die einzelnen Komponenten zusammenstecken, diverse Geräte (Drucker, Maus etc.) anschließen und Betriebssysteme installieren, bis er endlich ein erstes "brauchbares" Lebenszeichen von sich gibt. Die Handbücher sind zwar schön und umfangreich doch was soll man schon als Einsteiger mit den vielen Fachbegriffen anfangen?

Wie schon in der letzten Ausgabe angekündigt, wollen wir uns auch den PC-Ein-

steigern annehmen und beginnen mit dieser Ausgabe eine PC-Einsteigerecke. Gerade jenen die zum ersten Mal mit dem Computer intensiver zu tun haben, wollen wir etwas weiterhelfen. Aber auch den schon versierten PC-Anwendern soll die Einsteigerecke weiterhelfen.

Weiters finden Sie in dieser Ausgabe einige Geschenktips für Ihre computerinteressierten Kinder bzw. Partner und natürlich die Vorstellung einiger interessanter Computerspiele für den PC.

Was uns als Herausgeber des PCC-Magazines betrifft, so haben wir mit der letzten Ausgabe auf Farbe umgestellt. Zahlreiche Meldungen unserer Leser zeigten uns durch Ihre positive Reaktionen, daß sie damit sehr zufrieden sind. Zwar soll nicht das Layout einer Zeitung bestechend sein, sondern vor allem dessen Inhalt! Aber etwas Farbe, und dadurch übersichtlicheres Layout erleichtern das Lesen und unser allgemeines Erscheinungsbild wird auch gehoben.

Anläßlich der Ende Oktober in Wien stattgefundenen PC-EXPO konnten wir auch einige unserer Zeitschriftenkollegen kennenlernen. Zwar ziehen wir alle am gleichen Strang, und sind bemüht, die Leser zufriedenzustellen und so viele Inserenten wie nur möglich zu gewinnen. Doch finden wir, daß so manche Preispolitik bei den Anzeigenpreisen zwar den Inserenten zugute kommt, andererseits aber den Anzeigen- bzw. Zeitschriftenmarkt ruiniert. Konkurrenzkampf hat zwar seine Vorteile für den Kunden, auf der anderen Seite aber hat auch schon so manchen in den Ruin getrieben. Haben doch die Inserenten nun schon die Qual, aus über einen Dutzend österreichischer Computerzeitschriften auszuwählen. Wo nun inseriert wird, entscheidet hauptsächlich das Verkaufsgeschick des Anzeigenverkäufers und in der Folge, wie stark die Reaktionen auf eine Werbeeinschaltung sind. Kaum einer

kann es sich noch leisten, nur Prestigewerbung zu machen.

Bei der PC-EXPO in Wien konnten wir auch wieder den verbitterten Konkurrenzkampf der einzelnen Händler bemerken. Nicht nur unter den Herausgebern der einzelnen Computerzeitsungen wurde über die Konkurrenz geschimpft, natürlich ist jeder der Beste, die Kollegen von der Konkurrenz schreiben eh nur Mist, die angegebene Auflagenzahlen stimmen angeblich nicht mit den wirklichen überein.

Auch die einzelnen Händler schimpfen über die Konkurrenz und scheinen ihr den Umsatz besonders neidisch zu sein. Worte, wie "der geht sowieso bald in Konkurs", "der kann nicht liefern" oder "der bot mir schon sein Geschäft zum Kauf an", wurden hörbar. Besonders im Raum Wien scheint der Konkurrenzkampf besonders unerbittlich geführt zu werden.

Nun wir hörten uns einige dieser "Sprüche" an, konnten aber Gott sei dank auch viele Händler finden, die auch bereit sind, mit anderen zusammenzuarbeiten und somit ein angenehmeres Geschäftsklima zu schaffen. Natürlich stehen wir nicht über den Dingen und wir kamen und kommen auch mit den Kollegen anderer österreichischer Computerzeitsungen recht gut aus. Heißt es nicht doch zuletzt: Wie man in den Wald hineinruft so schallt es heraus. Zum PCC-Magazin wollen wir noch anmerken, daß wir keine Werbezeitschrift sind oder Berichte zugunsten von Händler schreiben, sondern schreiben, was wir wollen bzw. glauben, daß es unsere Leser interessiert.

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen ein frohes, ruhiges und besinnliches Weihnachtsfest und ein erfolgreiches, gesundes neues Jahr!

Franz Wesonig



Kluge Köpfe trinken

PETERQUELLE

Tips und Tricks für DOS, Windows, Winword und OS/2

DOS

MS-DOS 6.0 optimiert

Viele Anwender, die mit dem MS-DOS Editor (EDIT.COM) arbeiten, hat es sicherlich schon einmal gestört, daß beim Start des Editors standardmäßig nur Dateien mit der Endung "TXT" geöffnet werden können. Man kann zwar die Dateierweiterung "TXT" manuell ändern, doch bei jedem Verzeichniswechsel findet man wieder "TXT" vor.

Wer die Norton Utilities oder PC-Tools besitzt, kann mit deren Editoren die Datei QBASIC.EXE bearbeiten (hier ist die Erweiterung von "TXT" des Editors versteckt), so daß künftig **alle** Dateien geöffnet werden können und in der Dateimaske "*.*)" vorgegeben sind.

Dazu sucht man sich einfach in der Datei die (ASCII-)Zeichenfolge "*.TXT" bzw. HEX "54 58 54" - . Sie ist nur einmal enthalten und ziemlich am Ende der Datei. Dann ändert man diese Folge einfach in HEX "2A 00 00". Somit sind künftig alle Dateiformate sichtbar.

Allerdings sollten auch erfahrene Anwender nicht vergessen, vor dem Editieren eine Sicherungskopie von QBASIC.EXE zu erstellen - für den Fall, daß etwas schiefgehen sollte.

Packed file is corrupt?

Diese Fehlermeldung mag dem einen oder anderen schon untergekommen sein. Die Ursache für dieses Problem liegt in der Einstellung "DOS=HIGH" der Datei "config.sys". Wenn nun ein Programm mit diesem Speicherbereich nicht klarkommt, laden Sie das Programm am besten mit "LOADFIX Programmname.ext".

Mauszeiger ruckt

Wenn sich bei Ihrer Microsoft-kompatiblen Maus der Zeiger ungleichmäßig bewegt, überprüfen Sie doch Ihren Maustreiber! Meist läßt sich das Problem lösen, indem man den Maustreiber "MOUSE.COM" (befindet sich im DOS-Verzeichnis) verwendet.

Eine Datei oder ein Unterverzeichnis lassen sich nicht löschen

Wenn sich eine Datei "weigert", gelöscht zu werden, versuchen Sie vorher "ATTRIB -R dateiname.ext" einzugeben. Falls auch das nicht weiterhilft, überschreiben Sie das erste Zeichen des Dateinamens in der FAT (die ersten Sektoren der Festplatte) mit einem Hexeditor (zum Beispiel PC-Tools) mit dem ASCII-Zeichen 229. Wenn Sie Verzeichnisse nicht löschen können, befinden sich darin wahrscheinlich noch versteckte Dateien, die Sie mit "ATTRIB -H *.*" sichtbar und damit einer Löschung zugänglich machen können.

WINDOWS

Ungeahntes Windows

Ein kleines Gustostückerl für Anwender, die oft und gerne mit INI-Dateien, autoexec.bat und config.sys herumexperimentieren, findet sich im System-Verzeichnis von Windows. Das Programm heißt "SYSEDIT" und wird von Windows aus gestartet - lassen Sie sich überraschen! Wenn Sie dieses hilfreiche Utility häufiger verwenden wollen, erstellen Sie am besten gleich ein eigenes Icon im Programm-Manager. Apropos versteckte Hilfsprogramme: schauen Sie sich auch einmal das System- und Diagnose Utility "MSD.EXE" im Windowsverzeichnis an!

Woher weitere Windows-Icons nehmen?

Dieses Problem läßt sich natürlich mit diversen Public Domain und Shareware-Sammlungen umgehen, welche neben dem Beschaffungsaufwand auch meist viel Speicher benötigen. Wenn Sie aber gerne einmal ohne viel Aufwand die Windows-Icons auffrischen bzw. für Abwechslung sorgen möchten, dann wählen Sie im Programm-Manager das gewünschte (bisherige) Icon an, wählen das Menü Datei/Eigenschaften und drücken den Knopf für "anderes Symbol ...". Dort geben Sie als Programmname die Datei "MORCONS.DLL" im Windows-Verzeichnis an und schon steht Ihnen eine Fülle farbenprächtiger Symbole zur Auswahl! Neben der angeführten Datei enthalten auch "PROGMAN.EXE" und "WINFILE.EXE" zusätzliche Icons.

Wie groß ist der druckbare Bereich meines Druckers?

Diese Frage haben sich schon viele Anwender gestellt. Unter Windows ist es relativ leicht festzustellen, wo die nicht bedruckbaren Ränder des Druckers liegen.

Man startet einfach das Programm MS-Write, stellt unter "Dokumente", "Seite einrichten" alle Ränder auf 0. Nach OK erscheint eine Info-Box, die exakt den nicht druckbaren Bereich - also die Minimaleinstellungen der Seitenränder - in mm angibt. Diesen sollte man sich merken oder notieren, denn in vielen Fällen ist der tatsächliche Druckbereich größer als jener im Handbuch des Druckers angegebene.

Beliebige Programme (zum Beispiel Uhr) auf Doppelklick

Sicherlich wissen Sie, daß Sie mit einem Doppelklick auf den Windows-Hintergrund die Task-Liste erhalten - wie auch mit Ctrl+ESC. Wenn Sie aber lieber CTRL+ESC drücken und den Doppelklick dazu verwenden möchten, ein anderes Programm zu starten, ändern Sie den Ein-

trag "TASKMAN=..." in der system.ini. Anstatt "TASKMAN.EXE" können Sie auch andere Programme, beispielsweise "clock.exe" eintragen. Danach erscheint beim Doppelklick die aktuelle Uhrzeit.

Standardeinstellungen in Word für Windows ändern

Standardmäßig voreingestellt startet Word für Windows ("Winword") mit der "TimesRoman"-Schrift in 10 Punkt Schriftgröße. Um nun nach jedem dem Winword-Start eine selbstdefinierte Einstellung zu erhalten, wählen Sie in Winword im Menüpunkt "Format/Zeichen" die

gewünschte Schrift und deren Punktgröße aus. Danach wählen Sie in diesem Fenster "Als Standard benutzen" und bejahen die folgende Frage, ob Sie die Änderung durchführen wollen. Beim Verlassen von Winword müssen Sie dann noch die die Abfrage, ob Sie die globalen Änderungen der Textbausteine und Befehle beibehalten wollen, bejahen.

Probleme mit FDFORMAT unter Windows (aus PCC Nr.: 21)

Einige Leser, die das dem PCC-Magazin Nr. 21 beigelegte Programm FDFORMAT unter Windows namens

WINFDF.EXE starteten, erhielten die Fehlermeldung "DMA-Buffer-Size zu klein". Fügen Sie in der CONFIG.SYS in der Zeile "Device=emm386.exe" den Eintrag "/D:64" hinzu. Wurde nun in der config.sys der gewünschte Parameter /D:64 hinzugefügt (DEVICE=C:\DOS\EMM386 NOEMS /D:64), gab es in Windows trotzdem diese Fehlermeldung. Um dieses Problem zu ändern fügen Sie in der SYSTEM.INI (befindet sich im WINDOWS-Verzeichnis) im Abschnitt [386Enh] folgende Zeile hinzu:

DMABuffersize=64

Dieser Eintrag schafft häufig auch bei Problemen mit Backup-Software unter Windows Abhilfe.

Tips zu Microsoft Word für Windows 2.0 (WinWord)

von Robert Koch

Richtige Updateinstallation auf Version 2.0b und "Auffrisieren" von WinWords Fähigkeiten

■ Versionsnummern

Die aktuelle Version dieses weitverbreiteten Textverarbeitungsprogrammes ist 2.0b. Registrierte Anwender der Version 2.0a können gratis updaten, da im wesentlichen nur der Speichermanagement-Fehler (siehe PCC-Magazin Nr. 17/III-1993, S. 8) behoben wurde. Die nächste Version steht schon in den Startlöchern und wird die Versionsnummer 6.0 bekommen.

■ Updateinstallation auf Version 2.0b

Die Update-Installation von WinWord 2.0b ist eine Gesamt-Neuinstallation, die als Vollinstallation etwas über 17 MB und in der Minimalkonfiguration etwa 5,5 MB Platz und ein eigenes, noch nicht bestehendes Verzeichnis benötigt. Soll dieses altgewohnt "c:\winword" heißen, wäre ein bisheriges gleichnamiges Verzeichnis vorher umzubenennen (zB "C:\winworda").

■ Das alte WinWord bitte nicht gleich löschen!

Das bisherige WinWord-Programmverzeichnis (2.0a) sollte man erst dann weglöschen, wenn man die erstellten Textbausteine (abgelegt standardmäßig in normal.dot) oder das erstellte Wörterbuch (Standard: benutzer.dic) gerettet hat, die Installation der neuen Version erfolgreich war und man sie in ihren wesentlichen Funktionen ausprobiert hat. Warum? Defekte Installationsdisketten kommen gar nicht so selten vor und je nachdem, welche Files beschädigt sind, könnte das korrekt neuinstallierte Programm auch überhaupt nicht funktionieren oder wichtige Funktionen nicht bereitstellen.

■ Rentiert es sich, die "alten" Textbausteine zu übernehmen?

Das wird von der Anzahl, Menge und Nutzungsintensität der Textbausteine abhängen. Um festzustellen, was alles in Textbausteinen abgespeichert ist oder um diese zu aktualisieren, kann man vorhandene Textbausteine auch mühelos ausdrucken: Mit dem Befehl Datei / Drucken / Textbausteine, wobei dann eben "Textbausteine" statt "Dokument" anzuwählen ist. Ein wirklich recht nützlicher Befehl!

■ WinWord-eigene *.doc-files

Einige sich selbst ins Programmverzeichnis installierende doc-files sind neben den zu WinWord mitgelieferten Handbüchern teils recht aussagekräftig und interessant:

drucker.doc enthält viele nützliche grundsätzliche Informationen für den WinWord und Windows (-Applikationen)-Anwender. Vor allem wenn schier unlösbare Probleme auftauchen, ist diese 15 Seiten lange Erklärung wert, gelesen zu werden.

Wähle den richtigen Pfad...

CDA **GEBRAUCHT** **COMPUTER**

Mag. Moser & Co Gesellschaft m.b.H.

A-1030 Wien, Marokkanergasse 20
A-7400 Oberwart, Waldmüllerg. 8

☎ 0222/7154599
☎ 03352/31236

von USER für USER **Ankauf · Verkauf · Tausch**

... und Du findest, was Du suchst!

Gebrauchte Computer, gebrauchte Drucker, gebrauchte Originalsoftware, gebrauchte Spiele, gebrauchte Telefone, gebrauchte Kopierer, gebrauchte Fax und vieles mehr (auch Einzelteile, etc.)

grafik.doc enthält überaus interessante Informationen über Beschränkungen und Optionen beim Grafikimport der Dateiformate ADI, CGM, DXF, EPS, HPGL, LotusPIC, DRW, PCX, WPG, TIFF 4.0 und 5.0, WMF, BMP in WinWord. Für häufige WinWord-Grafikimportierer absolut empfehlenswert zu lesen!

umwinfo.doc enthält Informationen über Beschränkungen und Optionen bei der Umwandlung zu und aus etwa 15 verschiedenen Dateiformaten. Außerdem werden hier Einstellungen der Umwandlungsoptionen für die WIN.INI-Datei und über Fontmapping-Dateien erläutert.

■ Verborgene nützliche Zusatzfunktionen von WinWord in die Menüs aufnehmen:

Diese Zusatzfunktionen sind standardmäßig im Programm enthalten, aber nicht "ganz" installiert. Keine Angst, niemand muß sich mit dem Schreiben von Makros beschäftigen!

Installation der ersten Verbesserungsgruppe: Rund ums Drucken und Dateimangement

Die fertigen Makros (erster Teil) installiert man, indem man im WinWord-Programmverzeichnis (z. B. C:\winword) das Dokument "pss.doc" öffnet. Sodann werden Makros zur Installation angeboten, die dann in Hinkunft unter anderem folgende Features in WinWord ermöglichen: Öffnen einer Datei von einem Diskettenlaufwerk mit automatischem Kopieren auf die Festplatte, ebenso zurückspeichern wiederum automatisch auf die Diskette; eine Datei mit eingebundenen Grafiken speichern, ohne die Grafik in der Datei mitzuspeichern, automatisches Wiedereinfügen der Grafik in das ohne Grafik gespei-

cherte Dokument; Ausgabe der ANSI-Nummer eines Zeichens; Möglichkeit, mehrere Kopien eines Dokumentes zu drucken, auch wenn diese Funktion an sich vom gewählten Druckertreiber selbst nicht unterstützt wird; Möglichkeit, nur gerade oder ungerade Seiten (beidseitig bedrucken damit einfach möglich) sowie mehrere nicht zusammenhängende Bereiche eines Dokumentes auf einmal drucken.

■ Zweite Gruppe der Zusatzoptionen: Formatierungs-, Extras- und Tabellenfunktionen

Das Dokument "neumacro.doc" enthält etliche weitere nützliche Makros, die mit ein paar Mausklicken nach normalem Öffnen der Datei mit guten Erklärungen und Demos selektiv installiert werden können sollten. Als Beispiele seien verbesserte Indexstellungs-, Tabellen-, Numerierungs-, Aufzählungs-, Druckersteuerungs- und Formatierungsfunktionen enthalten, wobei Funktionen nach eigenem Bedarf (evtl. nach Ansehen der teilweise filmähnlich ablaufenden Demo) zu installieren sind. Überdies finden sich hier auch Informationen über das gleichzeitige Umwandeln mehrerer Dateien mit einem Batchmakro. Wer schon öfter mühsam und vorsichtig Tabellenspalten in WinWord vertauschen mußte, wird nun mit "Tabelle" / "TabellenspalteRotieren" vergnüglich Tabellen "rotieren lassen" können

■ Beschreibung des Installationsvorganges der zweiten Gruppe:

» Im WinWord-Verzeichnis von der Datei "normal.dot" eine Kopie - beispielsweise "abnormal.dot" - erzeugen (copy normal.dot abnormal.dot).

» WinWord starten.

klicken, die Dokumentvorlage "abnormal" auswählen, den Platz des Befehls innerhalb der Menüleiste (z. B. als neuen Befehl unter dem Menüpunkt "Format") bestimmen.

» Diesen Vorgang für alle zu installierenden Makros wiederholen.

» WinWord beenden.

» Die Datei "normal.dot" im WinWord-Programmverzeichnis löschen (oder, wer sich nicht sicher ist, in ein anderes Verzeichnis oder auf eine Diskette verschieben).

» Die Datei "abnormal.dot" im WinWord-Programmverzeichnis in "normal.dot" umbenennen.

Ab nun startet WinWord mit der aktualisierten Dokumentvorlage "normal.dot", welche die wie oben beschriebenen zusätzlich installierten (Makro-)Optionen in den Menüpunkten bzw. Befehlen enthält.

■ Neue Funktionsleiste Symbole für WinWord

Für häufig benötigte Programmfunktionen kann man spielend einfach neue Symbole in die Funktionsleiste zaubern: Zum Beispiel Sie brauchen oft die Umformatierung in Großbuchstaben und hätten daher gerne ein Symbol zwischen den Symbolen "rückgängig" und "Numerierung". Das bewerkstelligen Sie so:

Sie wählen die Befehle EXTRAS-EINSTELLUNGEN- und unter Kategorie die FUNKTIONSLEISTE, wählen unter dem "zu ändernden Symbol" den Leerraum an der entsprechenden Stelle aus, ordnen ihm unter "Symbol" ein passendes Symbol zu und wählen unter "Anzeigen" die Option "Befehle". In der Befehle-Listbox wählen Sie einen der etwa 300 aufgelisteten Befehle (etwa "Großbuchstaben"), klicken "ändern" und dann "schließen" an. Um die Änderungen dauerhaft abzuspeichern, müssen Sie beim Verlassen von WinWord die Abfrage, ob Sie die "Änderungen der globalen Textbausteine und der Befehle" speichern wollen, mit "ja" quittieren. Gleich können Sie verfahren, wenn Sie nie benötigte Symbole eliminieren oder ändern und mit einer anderen Funktion versehen wollen. Da soll noch einer sagen, der Mensch müsse sich dem Computer anpassen ...!

» Die Datei "neumacro.doc" im WinWord-Programmverzeichnis öffnen.

» Ein zu installierendes Makro anwählen, die Option "installieren" an-

Wähle den richtigen Pfad...



**GEBRAUCHT
COMPUTER**

Mag. Moser & Co Gesellschaft m.b.H.

A-1030 Wien, Marokkanergasse 20

☎ 0222/7154599

A-7400 Oberwart, Waldmüllerg. 6

CITY PASSAGE (Hinter MAGNETMARKT)

☎ 03352/31236

von USER für USER

... und Du findest, was Du suchst!

Ankauf · Verkauf · Tausch

Gebrauchte Computer, gebrauchte Drucker, gebrauchte Originalsoftware, gebrauchte Spiele, gebrauchte Telefone, gebrauchte Kopierer, gebrauchte Fax und vieles mehr (auch Einzelteile, etc.)

OS/2

Eigene Kontext-Menüs

Wenn Sie das Kontextmenü eines Objektes (rechte Maustaste) verändern möchten, öffnen Sie Einstellungen und schlagen die Seite "Menü" auf. Anschließend holen Sie sich das aufzurufende Programm und verschieben es mit der rechten Maustaste auf das untere der beiden Listenfelder dieser Seite. Dieses Programm befindet sich anschließend an unterster Stelle im Kontextmenü. Wenn Sie so zum Beispiel den Systemeditor in das Kontextmenü der Arbeitsoberfläche einbinden möchten, erscheint aber die Fehlermeldung "Fehler beim Schreiben in die Datei". Dies rührt daher, daß dem Editor automatisch "Arbeitsoberfläche" als Parameter übergeben wird. Dieses Problem läßt sich umgehen, indem in den Einstellungen zum Systemeditor auf der ersten Seite im Feld Parameter ein Prozentzeichen eingegeben wird, wodurch Parameter ignoriert werden - hier kann aber auch eine bestimmte Datei (zum Beispiel CONFIG.SYS!) stehen, die dann automatisch editiert werden kann.

Automatischen Start geöffneter Programme verhindern

Wenn Sie es leid sind, den Desktop so vorzufinden, wie Sie ihn verlassen haben (mit all den Windows, OS/2 und DOS-Programmen, mit denen Sie zuletzt gearbeitet haben), fügen Sie einfach in Ihre CONFIG.SYS die Zeile
SET RESTARTOBJECTS=NO
hinzu.

Kein Edit in DOS-Sessions?

Vielleicht sind Sie schon mit dem Problem konfrontiert worden: Sie möchten in einer DOS-Session eine Datei editieren. Dieses Problem läßt sich lösen, indem die Datei QBASIC.EXE mit dem Parameter /Editor aufgerufen wird. Noch eleganter löst sich dieses Problem über AUTOEXEC.BAT: Dort fügt man einfach die Zeile
"DOSKEY EDIT=QBASIC /EDITOR \$*"
hinzu, der Editor ist anschließend durch den Befehl "Edit" zugänglich.

Mah Jongg für OS/2

Immer wieder wird gemunkelt, daß ein zusätzliches Spiel (Mah Jongg) mit OS/2 mitgeliefert, aber nicht installiert wird. Dieses Gerücht ist wahr: Legen Sie einfach die Installationsdiskette Nr. 10 ein und entpacken Sie das Spiel im OS/2 Fenster mit "UNPACK A:\MAHJONGG". Das Spiel wird ins Verzeichnis OS2\APPS entpackt und mit dem Programm "MAHINST.EXE" installiert. Viel Spaß!

Icons am Desktop anordnen

Möchten Sie die Icons gezielt anordnen, ohne Millimeterarbeit zu verrichten, läßt sich dies horizontal einfach bewerkstelligen: Sie markieren einfach die anzuordnenden Icons mit gedrückter linker Maustaste bzw. mit gedrückter Strg-Taste, falls sich diese weit verstreut befinden. Anschließend ziehen Sie jenes Icon, welches ganz links stehen soll, mit der rechten Maustaste an die gewünschte Stelle und die restlichen Icons werden fein säuberlich angeordnet. Nützlich wird das ganze vor allem dann, wenn man ins Fettnäpfchen getreten ist, anstelle des gewünschten Systemabschlusses "Anordnen" zu wählen, was die oft mühsam erstellte Arbeitsoberfläche durcheinanderwürfelt ...

Ideal für Studenten, Lehrer, Literatur-Liebhaber, Bibliotheken und Schulen:



THE COMPLETE DICKENS

England zur Zeit des bekannten und beliebten Autors Charles Dickens. Die CD bietet eine vollständige Sammlung seiner Werke mit allen Novellen und Kurzgeschichten, Theaterstücken und Gedichten. Alle Hauptszenen sind mit Wiedergaben von Original-Holzschnitten illustriert. (ÖS 820.- inkl.Mwst.)

THE COMPLETE TWAIN

Vollständige Sammlung aller Werke Mark Twains einschließlich einer Autobiographie. Lebendige Illustration mit Hunderten von Farbbildern. (ÖS 820.- inkl.Mwst.)

SHERLOCK HOLMES ILLUSTRATED

60 Geschichten über den weltberühmten Detektiv Sherlock Holmes, musikalisch untermalt und farbig illustriert. (ÖS 1.260.- inkl.Mwst.)

Bei uns erhalten Sie u.a.: spezielle CDs, günstige Schul-Software, wissenschaftliche Softwareprodukte, MS-Select Betreuung



PABLITOS®
S O F T W A R E

PABLITOS SOFTWARE GesmbH

A-8063 EGGERSDORF 367, TEL. 03117/3251, FAX 3251-90

Einsteigerecke für PC-Neulinge und all jene, die ihr Wissen auffrischen wollen

Folge 1

■ Die Tastatur, Editoren und Grundanwendungen im DOS

An dieser Stelle wollen wir auf Grund zahlreicher Bitten und Anregungen unserer Leser eine ständige Ecke mit Grundwissen über Anwendung und Einsatz des PCs einrichten. Einerseits soll Einsteigern damit die Möglichkeit geboten werden, den Abstand aus dem Wissens- und Erfahrungsvorsprung zu den Experten schneller zu verringern, andererseits können auch fortgeschrittene Anwender ihr Wissen überprüfen, vervollständigen oder auffrischen. Wir wollen aber damit keine Handbücher ersetzen, nein, der Leser soll mit den grundsätzlichen Möglichkeiten vertraut werden und angeregt werden, sein Wissen (durch Fachliteratur und Bekannte) zu vertiefen. Das Problem ist, womit begonnen werden soll. Es jedem recht zu machen, ist schwierig. So setzen wir für diese Serie einige wenige EDV-Kenntnisse voraus. Schritt für Schritt bzw. Ausgabe für Ausgabe werden wir Ihnen die Möglichkeit geben, sich schrittweise Grundkenntnisse der EDV anzueignen.

Die Tastatur

das wichtigste und universellste Eingabegerät dar. Die geläufigste Variante stellen die 101- oder 102-Tasten Tastaturen dar, welche sich nur durch die "AltGr-Taste" bzw. zusätzliche "Alt" und "Strg" Tasten unterscheiden. Daneben gibt es natürlich eine Vielzahl von "Designer-Tastaturen", ergonomischen Tastaturen (zum Beispiel

zweiteilig, in der Mitte vom Benutzer weg geknickt) und anwendungsspezifischen Tastaturen (für CAD, Kassen, Informationssysteme, etc.).

von Harald J. Koch

Die wichtigste und meistgebrauchte Taste ist wohl die Enter-Taste (auch "Return" genannt), deren Betätigung eine neue Zeile oder die Ausführung eines eingegebenen Befehls bewirkt. Der große alphanumerische Block der Tastatur (Buchstaben, Ziffern und Sonderzeichen) ist mit dem Tastenfeld einer Schreibmaschine vergleichbar. Die Enter-Taste ist auf Grund ihrer Wichtigkeit (und auf Grund praktischer Überlegungen bei der Eingabe großer Zahlenmengen) zweifach ausgeführt: am rechten Ende des alphanumerischen Blocks und rechts unten am Ziffernblock.

SHIFT

Mit den beiden Shift-Tasten (oder auch Umschalt-Tasten, je ein großer Pfeil nach oben) erreicht man man, indem man eine Shift-Taste gedrückt hält und dann die gewünschte andere Taste drückt, die Umschaltung zwischen Klein- und Großschreibung bzw. zwischen Zahlen und Sonderzeichen (!, ", \$, %, &, ...). Möchte man alles in Großbuchstaben eingeben, drückt man die Caps-Lock-Taste (großer Pfeil nach unten links vom "A"). Daraufhin leuchtet auch eine Diode am Tastaturrand (meist mit CapsLock beschriftet). Die automatische Großschreibung wird durch die Betätigung einer der Shift-Tasten wieder aufgehoben. Die Tabulator-Taste (zwei Pfeile auf einer Taste, davon einer nach links und einer nach rechts) links vom "Q" bedeutet entweder einen 8-Zeichen-Sprung weiter oder auf die nächste Position eines Tabulators in einer Textverarbeitung oder auf das nächste Steuerelement in einer SAA-Oberfläche (zum Beispiel Windows; Sprung zurück funktioniert mit Shift+Tabulator).

Strg-, Alt- und Funktions-tasten, Sonderzeichen

Die Strg-Taste (manchmal auch mit "Ctrl" beschriftet) dient in Verbindung mit anderen zugleich gedrückten Tasten ("gleichzeitiges Drücken" heißt zuerst Strg, dann die andere Taste drücken) zur Eingabe von Steuerzeichen oder wie die Alt-Taste als Steuertaste (daher rührt auch die Abkürzung Strg) für unterschiedliche Funktionen in verschiedenen Programmen. Bei gleichzeitigem Drücken von Alt und Strg oder AltGr sind auch oft "dritte" Tastenfunktionen zugänglich, die meist klein und rechts auf der Taste aufgedruckt sind. Dadurch sind Sonderzeichen wie "@" (Affenschwanz/Klammeraffe), die hochgestellte Zwei und Drei (², ³), der umgekehrte Schrägstrich (\, "Backslash"), die Wellenlinie (~), das -Symbol sowie die eckigen und geschwungenen Klammern ({, [,], }). Falls Sie auf Ihrer Tastatur diese Sonderzeichen nicht beschriftet finden, probieren Sie aus, durch welche Strg + Alt-Kombination diese erreichbar sind. Manche dieser Zeichen sind sehr wichtig, vor allem der Backslash wird im DOS zur Trennung von Verzeichnissen benötigt. Die Kombination von Alt, Ctrl und der Delete-Taste, der sogenannte "Affengriff", löst einen Warmstart aus (das Gerät bootet neu). Den Funktionstasten, beschriftet mit F1 bis F12, ist schon in den meisten Betriebssystemen eine besondere Funktion zugewiesen (zum Beispiel F1 für Hilfe), doch ist diese von Programm zu Programm verschieden. Auf älteren Tastaturen fehlen meist F11 und F12.

Cursortasten und Tasten zum Editieren

Die Cursortasten (die vier Pfeil-Tasten) sind meist zweifach auf der Tastatur: einmal auf dem Ziffernblock und einmal abgesetzt zwischen alphanumerischer Tastatur und Ziffernblock. Der Ziffernblock dient entweder zum Editieren oder als Block zur schnellen Eingabe von Ziffern und Zahlen. Zwischen diesen Funktionen schaltet die Num-Lock-Taste um (meist mit "Num" beschriftet). Im "Editier-Modus" bewegt man sich mit den Cursortasten zwischen den Zeilen und Spalten, daneben erfüllen folgende Tasten Editierfunktionen:

Wähle den richtigen Pfad...



**GEBRAUCHT
COMPUTER**

Mag. Moser & Co Gesellschaft m.b.H.

A-1030 Wien, Marokkanergasse 20

☎ 0222/7154599

A-7400 Oberwart, Waldmüllerg. 6

CITY PASSAGE (Hinter MAGNETMARKT)

☎ 03352/31236

von USER für USER

... und Du findest, was Du suchst!

Ankauf - Verkauf - Tausch

Gebrauchte Computer, gebrauchte Drucker, gebrauchte Originalsoftware,
gebrauchte Spiele, gebrauchte Telefone, gebrauchte Kopierer,
gebrauchte Fax und vieles mehr (auch Einzelteile, etc.)

Funktion	Beschriftung	Bedeutung
Einfügen	Einfg, Ins	schaltet zwischen Einfüge- und Überschreibmodus (auch Zifferntaste 0)
Löschen	Entf, Del(ete)	löscht Zeichen, auf dem der Cursor steht (auch Zifferntaste ", "[Komma])
Seite zurück	Bild auf, PgUp	blättert eine Seite zurück (auch Zifferntaste 9)
Seite weiter	Bild ab, PgDn	blättert eine Seite nach vor (auch Zifferntaste 3)
Home	Pos 1, Home	springt an den Zeilenanfang (auch Zifferntaste 7)
End	Ende, End	springt ans Zeilenende (auch Zifferntaste 1)

Spezielle Tasten



Neben den beschriebenen Tasten befinden sich auch Spezialtasten:

ESC (Escape) dient meistens in Programmen zum Aussteigen, Abbrechen oder Zurückkehren, also eine wichtige Taste, um eine unerwünschte Ausführung einer Funktion zu verhindern oder abzubrechen.

Print Screen oder Druck dient meist in Verbindung mit der Shifttaste zum Ausdruck des aktuellen Bildschirms.

ScrollLock oder Rollen hält die Bildschirmanzeige längerer Texte im Textmodus (wie die Pause-Taste und Strg+S im DOS) an, mit jeder beliebigen Taste kann die Anzeige fortgesetzt werden. Die Pause-Taste in Verbindung mit der Strg-Taste bewirkt oft den Abbruch eines Programms (Break-Funktion im DOS).

So unwichtig kaum benötigte besondere Funktionen der Tastatur auch oft empfunden werden: genaue Kenntnisse über deren Funktion erleichtern die tägliche Arbeit mit dem Computer oft erheblich! So kann zum Beispiel jedes ASCII-Zeichen gleich direkt eingegeben werden: Dazu hält man einfach die Alt-Taste gedrückt und gibt den Code (eine Zahl von 0 bis 255) über den Ziffernblock ein und läßt die Alt-Taste los. Versuchen Sie einmal die ASCII-Codes 236, 69, 104 und 101 in dieser Reihenfolge anzeigen zu lassen (nicht erschrecken!). Eine ASCII-Tabelle finden Sie im Anhang vieler Betriebssystem-, Programmier- oder anderer Handbücher.

Editoren

Mit einem Editor können ASCII-Texte (zum Beispiel Dateien mit der Extension BAT, TXT, DOC usw., aber auch die Datei CONFIG.SYS) erstellt und verändert werden. Einfache, aber zufriedenstellende Editoren gehören zu jedem Betriebssystem (EDIT für IBM DOS und MSDOS, EDITOR für DR DOS). Man ruft diese entweder mit der zu editierenden Datei als Parameter auf, das heißt man gibt in der DOS-Kommandozeile den Namen des Editors ein und fügt nach einem Leerzeichen den Namen der ASCII-Datei an: zum Beispiel EDIT AUTOEXEC.BAT oder man ruft den Editor auf und lädt die zu editierende Datei mit dem entsprechenden Befehl (im Menüpunkt "File" bzw. "Datei", welches mit Alt + F bzw. Alt + D zugänglich ist). Im Text kann man sich mit den Cursor-Tasten bewegen und mit den Editiertasten (siehe Beschreibung zu Tastatur, Cursor-Tasten und Tasten zur Editierung) und entsprechenden Tastatureingaben den Text verändern. Ganze Zeilen werden am effizientesten mit Strg+Y gelöscht. Zwischen den einzelnen Wörtern bewegt man sich schneller mit Strg+Cursor links bzw. Strg+Cursor rechts.

Daneben leisten Editoren auch gute Arbeit als Text-Betrachter, das heißt man lädt den Text nicht zur Veränderung, sondern sieht diesen nur mit den Cursor-Tasten und Bild auf/Bild ab (PgUp, PgDn) an, wodurch auch umfangreiche Programmbeschreibungen handlicher als durch die Betrachtung mittels dem DOS-Befehl TYPE (zum Beispiel TYPE DATEI.EXT, wobei "DATEI.EXT" für jede beliebige ASCII-Datei steht zum Beispiel AUTOEXEC.BAT) werden. Darüberhinaus bieten die meisten Editoren auch die Möglichkeit, den geladenen Text zu drucken (im DOS stehen dazu die Befehle PRINT DATEI.EXT, COPY DATEI.EXT PRN bzw. TYPE DATEI.EXT >PRN zur Verfügung).

Zwischenablage

Über Zwischenablagen (engl. clipboards; zum Beispiel in Windows-Anwendungen) lassen sich Texte elegant und einfach zwischen einzelnen Dokumenten kopieren bzw. innerhalb eines Dokumentes vervielfältigen. Dazu markiert man den gewünschten Text mit gedrückter Shift-Taste und den Cursor-Tasten und kopiert diesen mit Strg+Einfg in die Zwischenablage. Der markierte Text könnte auch mit Shift+Entf in die Zwischenablage gelöscht und mit Shift+Einfg wieder aus der Zwischenablage eingefügt werden. Mit etwas Übung können so auch umfangreiche Texte komfortabel erstellt und verändert werden.

Je nach Programm können mit der Zwischenablage auch Tabellen, Bilder, Grafiken etc. kopiert und woanders eingefügt oder dupliziert werden. Das geht bei einzelnen Programmen so weit, daß sie mehrere (etwa 10 zu benennende) Zwischenablagen bereitstellen.

Grundanwendungen im DOS

1. Dateien

Dateien sind - abstrakt gesehen - Ansammlungen von Bytes. Erkenn- und unterscheidbar sind sie durch den Dateinamen, der aus einer bis zu acht Buchstaben langen Bezeichnung, gefolgt von einem Punkt und einer drei Zeichen langen Datei(namens)erweiterung (engl. extension) besteht. Die Dateierweiterung ist meist dafür gedacht, genauere Auskunft über den Sinn und die Art der vorliegenden "Ansammlung von Bytes" Auskunft geben zu können. Hier unterscheidet man ausführbare Programme (Dateien mit der Endung ".EXE", ".COM" und ".BAT"), Treiber für Einheiten (Endung ".SYS"; CONFIG.SYS kann man streng genommen als Initialisierungstreiber für DOS einstufen) und Datendateien (diverse Endungen: ".TXT", ".DAT", ".DOC", ".CPI", ".DBF" usw.). Ausführbare Dateien startet man einfach durch ihren Programmnamen (Dateinamen) und Enter, die Erweiterung muß dabei nicht unbedingt angeführt werden. Dateinamen können nur aus Buchstaben, Ziffern und einigen Sonderzeichen (+, -, /, _ usw.) bestehen, Zeichen wie :, \, ., <, > und Leerzeichen sind nicht erlaubt (diesen sind im Betriebssystem eigene Be-

deutungen vorbehalten). Die Verwendung von Umlauten in Dateinamen und -erweiterungen ist teils problematisch, da vor allem ältere Programme solche Dateien dann oft nicht korrekt behandeln können.

2. Anzeigen, Kopieren und Löschen von Dateien

Dateien werden mit dem DOS-Befehl **DIR** angezeigt, was die Bildschirmausgabe aller Dateien des aktuellen Verzeichnisses mit Dateigröße (Anzahl der Bytes), Datum und Zeitpunkt des Erstellens bzw. der letzten Veränderung bewirkt. Der **DIR**-Befehl weitaus leistungsfähiger, als zumeist angenommen wird: In neueren DOS-Versionen können damit zum Beispiel nach bestimmten Kriterien ausgewählte Dateien, auch zugleich aus mehreren Unterverzeichnissen, bestimmt sortiert angezeigt werden, sodaß man damit durchaus auch umfangreichere Aufgaben wie Dateisuche usw. bewältigen kann. (Sehen Sie sich dazu auch nochmals die Tips & Tricks-Rubrik der letzten Ausgaben an!).

Der DOS-Befehl **COPY** erstellt allgemein Kopien vorhandener Dateien und wird zum Beispiel eingesetzt, um Sicherheitskopien anzulegen oder Dateien von Diskette auf Festplatte oder auf der Festplatte von einem Verzeichnis in ein anderes zu kopieren. Da Dateien nur durch den Dateinamen unterschieden werden, kann in einem Verzeichnis keine zweite Datei den gleichen Namen tragen (zum Beispiel beim **COPY**-Befehl muß auch ein vom Ursprungsverzeichnis unterschiedliches Ziel oder ein anderer Zielfilename angegeben werden). Die Syntax für den Befehl lautet:

COPY QUELDATEI.EXT ZIELDATEI.EXT,
zum Beispiel

COPY A:\PCC.EXE C:\PCC\PCC.EXE.

Umgekehrt können existierende Dateien mit dem **DEL**-Befehl gelöscht werden (**DEL DATEI.EXT**). Zwar wird vor dem "endgültigen" Löschen zugleich mehrerer Dateien eine Sicherheitsabfrage durchgeführt; jedoch ist niemand vor unabsichtlichem Löschen gefeit. Deshalb bieten neuere DOS-Versionen aber auch Tools und Utility-Programme (Norton, PC-Tools usw.) die Möglichkeit der Wiederherstellung gelöschter Dateien. Im DOS erledigt dies der Befehl **UNDELETE** (das erste Zeichen des

Dateinamens muß dazu dann meist per Hand eingegeben werden).

Für eine eingehendere Beschreibung dieser grundsätzlichen Befehle ziehen Sie am besten Ihr DOS-Handbuch zu Rate oder üben die Verwendung mit einem erfahreneren Bekannten ein.

3. Verzeichnisse und Pfade

Verzeichnisse (engl. directories, sing. directory) kann man sich als Schubladen vorstellen, in denen Dateien abgelegt werden. Sie dienen der Ordnung und Übersicht, dennoch neigen erfahrungsgemäß die meisten Anwender dazu, mit Verzeichnissen sparsam umzugehen, weil dadurch meist der Zugriff auf Dateien anfangs etwas umständlicher scheint. Hier empfiehlt sich der goldene Mittelweg, den jeder für sich aus seinen Erfahrungen wählen muß. In einem Verzeichnis können weitere Verzeichnisse angelegt werden, und in diesen wieder welche. So erhält man eine streng hierarchische Verzeichnisstruktur. Man erstellt ein Verzeichnis mit **MD** Verzeichnisname, man wechselt in ein Verzeichnis mit **CD** Verzeichnisname. **MD** steht für (engl.) make directory (Verzeichnis anlegen) und **CD** für engl. change directory (wechsle Verzeichnis). In das nächsthöhere Verzeichnis wechselt man mit **"CD .."**. Schon so mancher Anwender hat über die Dateien **"."** und **".."** am Anfang der Dateiliste des **DIR**-Befehls in einem Unterverzeichnis gerätselt. Diese "Dateien" sind lediglich zur (FAT-) Verzeichnisverwaltung notwendig und haben ansonsten keinen Einfluß. Das Hauptverzeichnis (engl. root oder root-directory) ist jeweils nach dem Start von DOS aktiviert. Darin befinden sich auch die wichtigsten Betriebssystemdateien. In dieses wechselt man aus jedem anderen Verzeichnis mit **"CD \"**.

Möchte man in einem Verzeichnis auf eine Datei in einem anderen Verzeichnis zugreifen, ist ein genauer "Pfad" vor dem Dateinamen nötig. Der Pfad enthält den Laufwerksbuchstaben mit Doppelpunkt, Backslash (\) und eine genaue Angabe der hierarchisch untergeordneten Verzeichnisse. Als Beispiel betrachten wir die Datei **"DATEI.TXT"**, welche sich im Unterverzeichnis **"21"** des Verzeichnisses **"PCC"** am Laufwerk **"C:"** befindet. Auf diese Datei können Sie aus jedem beliebigen anderen Verzeichnis mit dem Pfad **"C:\PCC\21\"**

und dem Dateinamen zugreifen, also zum Beispiel **TYPE C:\PCC\21\DATEI.TXT**. Wie Sie sehen, ist DOS hier sehr pingelig, denn es will genau wissen, in welchen Schubladen es kramen muß. Der Zugriffspfad darf maximal 64 Zeichen lang sein. Diese Einschränkung setzt allzu oft wiederholtem Anlegen von Unterverzeichnissen in Verzeichnissen und deren Unterverzeichnissen auch einmal eine Schranke.

Möchten Sie ein Verzeichnis löschen, muß zuerst sichergestellt werden, daß dieses auch leer ist (ansonsten **DEL**-Befehl zum Löschen). Anschließend kann das Verzeichnis vom übergeordneten Verzeichnis aus mit **RD VERZEICHNISNAME** (**RD** = remove directory, Verzeichnis entfernen) gelöscht werden.

Übungsaufgaben

1 Erstellen Sie eine Datei, in der sich als Text Ihr Name mit grafischer Umrandung befindet. Die Umrandung erstellen Sie anhand einer ASCII-Tabelle, die Sie in fast jeder Fachliteratur finden. Die einzelnen Ecken, vertikale und horizontale Verbindungslinien sind jeweils andere ASCII-Zeichen! Experimentieren Sie zur weiteren Untermalung mit ASCII-Zeichen, die Ihr Gefallen finden. Beachten Sie weiters, daß Zeichen mit einem ASCII-Code unter 32 Steuerzeichen sind und als solche interpretiert werden. Versuchen Sie, diese Datei zu drucken (seien Sie DOS und Ihrem Drucker nicht böse, wenn dabei einzelne Zeichen nicht korrekt wiedergegeben werden).

2 Erstellen Sie ein Verzeichnis mit dem Namen **"Firma"**. Legen Sie in diesem Verzeichnis die (Unter-) Verzeichnisse **"Kunden"**, **"Artikel"** und **"Rechnung"** an. Erstellen Sie eine beliebige Artikelliste im Verzeichnis **"Artikel"** und kopieren Sie diese in das übergeordnete Verzeichnis **"Firma"**.

3 Löschen Sie die im Punkt 2.) erstellte Verzeichnisstruktur mit den Artikellisten.

4 Finden Sie die zuletzt erstellte Nach wie vor stellt teil im Hauptverzeichnis.

In der nächsten Folge werden diese Grundkenntnisse noch weiter vertieft und die Lösungen zu den Übungsaufgaben vorgestellt. Wir werden uns unter anderem genauer mit den DOS-Startup- bzw. Konfigurationsdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auseinandersetzen.

Auszug aus dem Fachlexikon:

ASCII

ist eine Abkürzung für "American Standard Code for Information Interchange". Das ist die wichtigste und gebräuchlichste internationale Zeichensatztafel. Sie umfaßte ursprünglich 127 Zeichen, wurde später aber auf 256 Zeichen erweitert. Da man Buchstaben, Sonderzeichen usw. nicht als solche auf Diskette oder Festplatte speichern bzw. in den Grafikspeicher der Grafikkarte transferieren kann, war es notwendig, eine Norm einzuführen, in welcher Zahlen nun Buchstaben, Sonderzeichen, Grafiksymbole usw. repräsentieren können: zum Beispiel ASCII 65 steht für "A", ASCII 97 steht für "a" und ASCII 148 steht für "ö". Wenn Sie einen Text speichern, wird also nicht der eigentliche Text (Buchstaben) auf zum Beispiel die Festplatte gespeichert, sondern die entsprechende (binäre) Zahl laut ASCII-Code. Die ersten 32 Zeichen (0-31) dienen als Steuerzeichen für Ausgabegeräte (zum Beispiel Drucker), in der Bildschirmanzeige führen diese zu Smilies, Biep-Tönen, Herz, Karo-, Kreuz- und Pik-Symbolen und anderen "komischen" Zeichen.

Binär, Bit, Binärzahlen

Der Begriff "binär" bedeutet genau genommen "zweideutig", zwei Zustände. Die Analogie zu einem Schalter liegt nahe: er kann entweder ein- oder ausgeschaltet sein. In der Computerwelt hört man diesen Begriff am häufigsten, da die (digitale) Hardware binär funktioniert - hier basiert jede Information auf binären Daten. Die kleinste Informationseinheit ist ein "Bit" und dieses kann entweder den Wert 1 oder 0 annehmen. 8 Bits ergeben ein "Byte", 1.024 Bytes ein Kilobyte und 1.048.576

Bytes ergeben ein Megabyte. Da "Kilo" üblicherweise für Mengen von 1.000 (und nicht von 1.024) bzw. "Mega" für Mengen von 1.000.000 stehen, ergeben sich oft Verwirrungen. Wenn Sie eine Festplatte von (echten) 240 Megabyte formatieren, zeigt Ihnen jedes Programm 251.658.240 Bytes Kapazität an. Diesbezüglich treten leider sogar unterschiedliche Interpretationen auf Herstellerseite auf. Zahlen werden auf folgende Weise ins Binärsystem transferiert:

0	000
1	001
2	010
3	011
4	100
5	101
6	110
7	111

Die Umrechnung erfolgt so:

Jede Zahl wird aus ganzzahligen Vielfachen der Zahl 2 dargestellt. Das heißt 11 wird durch $1 + 2 + 8$ zusammengesetzt. 1 zählt als 2 hoch 0, 2 zählt als 2 hoch 1, 4 zählt als 2 hoch 2, usw. Die Hochzahl (0,1,2,3 usw.) gibt die Stelle an, an der sich eine "1" befindet, die restlichen Stellen sind 0. Umgekehrt bedeutet die binäre Zahl 01100011 in der dezimalen Darstellung 99 ($2 \text{ hoch } 6 = 2 \text{ mal } 2 \text{ mal } 2 \text{ mal } 2 \text{ mal } 2 \text{ mal } 2 = 64 + 2 \text{ hoch } 5 = 2 \text{ mal } 2 \text{ mal } 2 \text{ mal } 2 = 32 + 2 \text{ hoch } 1 = 2 + 2 \text{ hoch } 0 = 1$). Die Stelle einer 1 (von rechts gezählt) gibt also die Hochzahl der Zweierkomponente an, die Summe der Zweierkomponenten ergibt die (dezimale) Zahl. Digitale Zahlen sind natürlich viel länger als dezimale Zahlen, doch lassen sich Rechenoperationen und Speicherung (technisch gesehen) viel leichter bewerkstelligen. Binärzahlen werden in der Literatur meist mit einem abschließendem kleinen "b" gekennzeichnet, zum Beispiel 101110b.

AUSTRIAN CHALLENGE



ÖSTERREICHISCHER WETTBEWERB

Teilnahmeberechtigt sind alle mit CorelDRAW! (mindestens 70%, Version egal) erstellten Files (Disk+Druck), die bis spätestens 15. April 1994 beim Verlag oder Corelia Austria einlangen.

Preisverleihung bei der IFABO '94. Die Gewinner erhalten einen

Thermo-Sublimations-Ausdruck (A4) erstellt mit Tektronix Phaser II SDX der Firma EGGS, 1060 Wien.

1. Preis: CorelDRAW! 4
2. Preis: CorelSCSI Pro!
- 3.-10. Preis: Corel T-Shirt



Gewinner PCC 20

864 Einsendungen erreichten uns bezüglich des Gewinnspieles im PCC-Magazin Nr. 20

Das richtige Lösungswort lautete:

REGISTRIEREN.

Aus allen Einsendungen wurden die zur Verfügung gestellten Preise verlost.

Die Preise und Ihre Gewinner sind:

- Norton Desktop f. Windows 2.2, gestiftet von Symantec Österreich:

Robert Stitz 3500 Krems

- Norton Commander 4.0 dt gestiftet von Symantec Österreich:

Ingrid Noisternig 6500 Landeck

- PC-Tools 8.0 dt. f. DOS gestiftet von Central-Point:

Dieter König 8605 Kapfenberg

- PC-Tools f. Windows 1.1 engl., gestiftet von Central-Point:

Franz Körble 8451 Heimschuh

- Media-Concept-Soundkarte, gestiftet von C&C-Computer und Communication, 1070 Wien:

Gudrun Schaub 9020 Klagenfurt

- FAX-Modem FM 1414, gestiftet von C&C-Computer und Communication, 1070 Wien:

Norbert Engldorfer 1160 Wien

- Das Spiel Comanche, gestiftet von Dynamic System, 8784 Trieben:

Wolfgang Roidl 1220 Wien

- Das Spiel Car and Driver, gestiftet von Dynamic System, 8784 Trieben:

Leopold Birgmann 3950 Gmünd

- Windowsutilitie DASHBOARD, gestiftet vom PCC-Verlag:

Mag. Leo Ertl 2020 Hollabrunn

- 100 Windows-Sharewarespiel, gestiftet von PS-Service Gutzelnig:

Thomas, Schaffer 9300 St.Veit/Gl.

Gewinnspiel

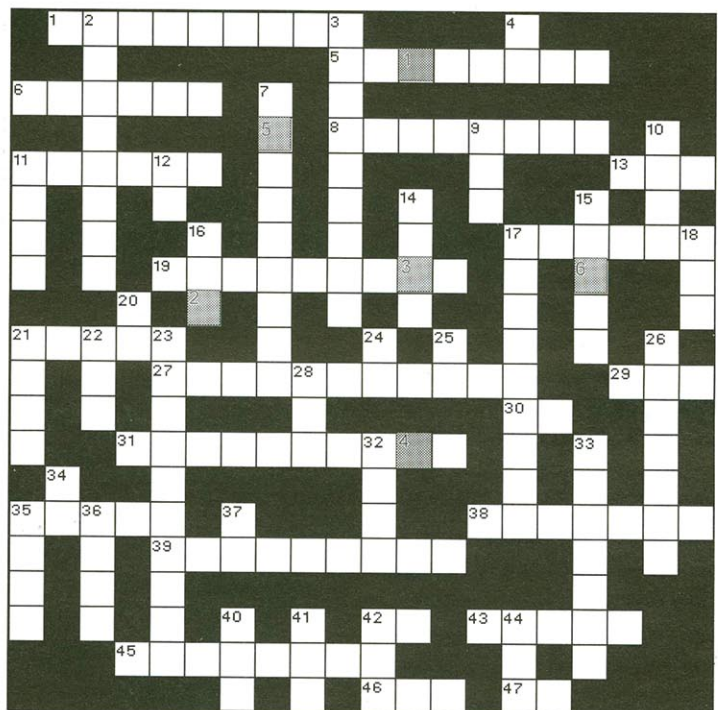
Auch für die Sonderausgabe haben wir ein kleines Gewinnspiel vorbereitet.

Es stehen zahlreiche Preise zur Verfügung, darunter einige Shareware-CDs, Spiele, Anwendungsprogramme und Hardware, zum Teil diejenige die in den PCC-Magazinen vorgestellt wurden.

Diesmal wollen wir aber die einzelnen Preise noch nicht nennen - denn wir wollen Sie damit überraschen! Außerdem liegt die Sonderausgabe im Handel bis Ende

März auf. Dadurch findet auch die Verlosung der Preise erst am 30. März 1994 statt. Und bis dahin wird uns noch sehr viel zur Verfügung gestellt werden. Auch um Ihnen dann ganz aktuelle Gewinne liefern zu können, erfolgt diesmal noch keine Nennung der Preise.

Wir danken auf jeden Fall den einzelnen Firmen, die uns verschiedenste Preise für das Gewinnspiel in der Sonderausgabe zur Verfügung gestellt haben bzw. auch noch zur Verfügung stellen werden. Die Namen und Anschriften der einzelnen Händler die uns die Preise zur Verfügung gestellt haben finden Sie nach der Verlosung im PCC-Magazin Nr. 24.



Waagrecht

1. Testsoftware
5. Datenträger
6. Zeitungsherausgeber
8. Eingabegerät
11. Jeder will es machen.
13. Betriebssystem
17. Datenbank
19. Computerspielart
21. Andere Bez. f. zusätzlich
27. CD-Lexikon-Herausgeber
29. 1 Byte besteht aus 8 ...
30. Abk. f. Trademarke
31. Das fehlt dem PCC-Magazin
35. Eingabegerät engl.
38. DTP-Programm
39. Softwarefirma
42. Initialen v. Bill Gates
43. Lästige Computerprogramme
45. Gerät zur Datensicherung
46. Textdateiendung (Winword)
47. Abk. f. Microsoft

Sengrecht

2. Bezeichnung für Computerteil
4. Datei bearbeiten/erstellen
4. Abk. f. Enhanced Technology

7. Nicht mehr benötigtes kommt zum
9. Taste am Keyboard
10. Eingabegerät
11. Spiel (Fußballbegriff)
12. Windows-Versions-Bez.
14. Betriebssystem
15. Einmal/Jahr in WienO
16. Abk. f. Desktop Publishing
17. Computerspielart
18. österr. Computerclubname
20. Abk. für Digital Research
21. Wiener SoftwarehändlerDATA
22. Feuchte Erscheinung am Morgen
23. Was bringt Lesern Vorteile
24. Abk. f. Operating system
25. Abk. f. im Auftrag
26. Textverarbeitung f. Windows
28. Datei Extension
32. Dreiergruppe
33. Ganzzahl
34. Abk. für Input/Output
35. DOS-Befehl
36. Coprozessormarke
37. Computerkurzbez.
40. Ja (engl.)
41. Prozessorhersteller
42. Bundesrepublik Deutschland (Abk.)
44. Computer- u. Softwarehersteller

Geschenk- tips



Ein bekanntes Problem stellt sich so manchen, wenn es darum geht, ein Geschenk für seine Lieben zu finden. Nicht nur die Weihnachtszeit, sondern auch Geburtstage etc. treiben so manchen dazu, etwas zum Schenken zu suchen.

Wir wollen Ihnen mit dieser Ausgabe einige kleine Geschenktips für den Computerinteressierten weitergeben.

Vor jedem Kauf eines Geschenkes sollte man sich doch informieren, ob es derjenige nicht schon hat oder überhaupt haben will.

Gerade kurz vor Weihnachten werden wieder massenhaft Computer gekauft - sei es auf Grund der besonderen Weihnachtsangebote einiger Händler, welche man eben bemerkt hat. Sei es daß man sich in der Firma am Computer leichter tut, wenn man zu Hause auch ein solches Ding stehen hat oder weil sich so mancher Schüler in der Schule mit EDV beschäftigt und dadurch zu Hause auch einen PC benötigt.

Man weiß ja oft nicht, was der zu Beschenkende überhaupt benötigt oder will.

Personalcomputer - PC

Für Schüler ab 12 Jahren empfiehlt sich auf jeden Fall ein PC386-40 mit einer 170 MB-Festplatte, 4 MB-Arbeitsspeicher, 1-MB-VGA-Grafikkarte und einen strahlungsarmen Monitor. Eine Maus, sowie ein Betriebssystem (DOS) sollten im Paket unbedingt enthalten sein. Das Gesamtgerät kommt in etwa auf öS 15.000,-

Spezielle Angebote diverser Handelsketten und Elektromärkte bieten zwar die Möglichkeit des günstigeren Einkaufs. Für Neueinsteiger und als Weihnachtsgeschenk sind solche Geräte meist recht unpraktisch, da man ja das Geschenk bereits funktionstüchtig schenken will. Bei diesen Geräten müssen aber meist erst das Betriebssystem, die Maus, der Drucker etc. installiert werden.

Unser angeschlossener Computerclub hat dabei schon oft aushelfen müssen. Die meisten wollen ja den PC vollkommen funktionstüchtig, eventuell mit Spielen oder Anwendungsprogrammen installiert (am Sharewaremarkt gibt es dazu ja Unmengen und auch brauchbarer Programme) dem neuen Besitzer unter den Weihnachtsbaum stellen. Unter dem Motto, "Auspacken, Einschalten und Loslegen" erlebt man sicher keine Enttäuschung. Riskieren Sie doch ein paar Schilling mehr und lassen Sie sich den Computer gebrauchsfertig zusammenstellen! Für Kinder ist es besonders wichtig, wenn Sie ein paar Spiele installieren lassen.

Leider ist kaum ein Händler dazu bereit bzw. hat kaum die Zeit, den PC wunschgemäß und noch dazu mit Software aus dem Sharewaremarkt, woran er ja kaum etwas verdient, zu bespielen. Bleibt also nur ein PC-versierter Bekannter oder man ist Clubmitglied eines Computerclubs: da wird einem mit Sicherheit weitergeholfen. Sollten Sie aber "trotz allem" besonders gute Erfahrungen mit einzelnen Händlern gemacht haben und diese nicht nur daran interessiert gewesen sein sollen, ihre Ware zu verkaufen sondern auch Beratung anbietet und auf Ihre Wünsche ohne zu "Meckern" eingeht, nennen Sie uns diese. Wir stellen diese Händler gerne in unserem Magazin vor! Computer verkaufen und gute Angebote machen kann bald einer. Aber selten gibt es einen persönlichen Service ohne Aufpreis.

Wissen Sie, daß der zu Beschenkende mehr Ansprüche an einen Computer stellt und auch mehr Geld ausgegeben werden kann, empfiehlt sich natürlich ein PC 486-40DX oder 486DX2/66 Local Bus mit ca. 340 MB-Festplatte, 16 MB-Hauptspeicher, 17 Zoll Monitor, Grafikkarte mit 2 MB-RAM oder eine S3-Local-Bus Grafikkarte.

Wir wollen Ihnen hier aber nicht jede mögliche Konfiguration aufzählen sondern kleine Geschenktips weitergeben.

Computerfachliteratur

Der Buchmarkt bietet Unmengen an EDV-Literatur. Als Geschenk kommen vor allem lustigen EDV-Bücher gut an. Um nur einige Beispiele zu nennen:

"Murhys Computergesetze"

Band I oder II (sind recht interessante, sehr lustig gehaltene kleine Bücher, die so manchem EDV-geplagten aus der Seele sprechen). Unzählige, oft nicht ganz ernst zu nehmende Sprüche finden Sie in diesem Büchlein, daß sehr viel Spaß beim lesen verspricht.

Ein Auszug gefällig:

■ Das dreifache Gesetz vom Testbericht in Computerzeitschriften:

1. Der Testbericht über das Dich interessierende Programm erscheint eine Woche, nachdem Du es gekauft hast.
2. Das von Dir gekaufte Programm hat immer die schlechtmögliche Bewertung.
3. Das Programm, das Du fast gekauft hättest, hat die bestmögliche Bewertung

■ Grundkenntnis der EDV:

Es gibt nur zwei unverrückbare Erkenntnisse im Leben:

1. Der Computer nützt dem Menschen.
2. Die Erde ist eine Scheibe

■ Gertis Anmerkung

So hat auch der Mann einmal jemanden, der ihm aufs Wort gehorcht.

Herausgeber: Markt und Technik, Preis: öS 77,-;
ISBN 3-89090-949-3 u. 3-87791-364-4

"Computer Witwen",

ist ein recht aussagekräftiges mit Cartoons illustriertes Buch, welches sowohl für Mann und Frau zu Lesespaß verhilft. 89 Cartoons zeigen, was die sogenannten Computerwitwen machen könnten, um Ihren EDV-besessenen Mann vom Computer wegzubringen.

Herausgeber: TOMUS-Verlag;
ISBN: 3-8231-0550-7



Preis: öS 110,-

"Computer total verrückt", ist ein mit 90 Cartoons belebtes Buch für jeden Computerfreak. Es zeigt in gelungener und grafisch attraktiver Aufmachung die Leiden eines Computerfreaks.

Herausgeber: Sybex-Verlag ; Preis: öS 115,-
ISBN: 3-88745-042

"50 garantiert nutzlose PC-Programme",

ist Bookware (= Buch + Diskette) mit 50 nutzlosen Programmen, die einerseits den Anwender ärgern sollen und andererseits lustige Effekte am Bildschirm erzeugen. Scherzprogramme, Zitate etc. machen das eintönige Arbeiten am PC aufregender.

Herausgeber: Systema; Preis: öS 232,40
ISBN: 3-89390-423-9

"COM-pu-ter [kom-pju-ter]"

ist ein Wörterbuch für Computerfreaks. Es werden zahlreiche EDV-Fachbegriffe, teilweise mit Cartoons (nicht gerade den Tatsachen entsprechend erklärt). Z.B. CURSOR = Kursleiter und Chef einer Computerschule oder ETIKETT = Mit Anstand vor dem Computer sitzen. Meist jedoch lümmeln die Burschen vor dem Gerät, daß es eine Schande ist. SCHNITTSTELLE = Narbe am Hals des Computermannes, verursacht durch einen familiären Wortwechsel.

Herausgeber: TOMUS-Verlag; Preis: öS 142,-
ISBN: 3-8231-0110-2+018.00

Der Systema Verlag bietet weiters aus der Serie Werner "Tiki" Küstermacher den jetzt neu erschienenen 1994-Kalender unter dem Motto "Das Jahr der WinDOSe". Ausgestattet ist der Kalender mit 12 "postkompatiblen" Grafikkarten (jedes Kalenderblatt ist auch als Postkarte verwendbar) sowie zahlreichen Sprüchen und Cartoons. Verschiedene Bastelbögen zum Ausschneiden befinden sich im Buch. Jeder einzelne Monat befaßt sich mit einem EDV-Thema. Preis: öS 256,-

Weitere interessante, lustige, aber auch brauchbare Bücher, zum Preis von je öS 193,40, aus der "TIKI"-Serie des Systema-Verlages sind:

"MS-DOS müheles", DOS-Befehle mittels lustigen Cartoons erklärt. "MATHE&PC"

ein lustiger cartoonisierter Mathematikkurs für alle Mathematik-Hasser und -Geschädigten.

"BATCHMANN", die Fortsetzung von "MS-DOSe", erklärt ebenfalls mittels lustiger Cartoons die DOS-Batchdateien.

"Miß Word", erklärt auf charmante Weise und über lustige Cartoons die Textverarbeitung Word 5.0.

CD-ROM-Laufwerke

Mittlerweile ist massenhaft Software auf CD erhältlich. Diese ist im Umfang oft reicher und im Preis oft günstiger sind als die Diskettenversion. Verschiedene Marken beherrschen den CD-ROM-Laufwerks-Markt, darunter die Firmen MITSUMI, SONY, PIONIER, THOSHIBA etc. Das wohl günstigste - zwar nicht so robust ausgestattete aber doch brauchbare - ist das MITSUMI-Laufwerk. Für Anwender die nicht all zu oft das CD-ROM Laufwerk nutzen eignet es sich allemal. Die normale Ausführung bringt einen Datendurchsatz von ca. 150 Kb/sec (ca. öS 2.900,-). Die neue Ausführung mit Double-Speed bereits ca. 300 Kb/sec Datendurchsatz (ca. öS 3900,-). Man kann mit den multisessionfähigen Laufwerken Kodak-Photo-CDs einwandfrei lesen. Was den Vorteil mit sich bringt, daß man seine Photos einmal auf eine CD spielen lassen kann, dann per Computer am Bildschirm ansehen, eventuell nachbearbeiten und in diverse DTP-Programme die Bilder einfügen und mitausdrucken kann. Einige Elektrogroßmärkte und EDV-Discounter bieten diese Laufwerke in Aktionen recht günstig an (unter öS 2.300,-). Man muß eben diese Aktionen abwarten können und nicht sofort kaufen. 2-3 mal im Jahr finden sicher welche statt.

Software-CDs

Zahlreiche Software-CDs bieten sich an, darunter kommerzielle Programme, Anwendungen, Spiele und unzählige Shareware-CDs, auf denen sich oft über tausend Shareware- und Public-Domain Programme befinden. Da es sehr zeitraubend ist, sich aus den Shareware-CDs die brauchbaren Programme herauszusuchen, empfehlen sich, solche die über ein gutes Menüprogramm verfügen. Hervorstechend sind dabei jene der Fa. Starcom aus der Reihe Pegasus-Shareware-CD

oder der Fa. Erpedate mit ihrer Avalon-CD von der bald eine neue Ausgabe am Markt erscheinen wird.

Software-CDs wie z.B. Corel-Draw 3.0 (unter öS 2.000,-) und 4.0 (unter öS 5.000,-) bieten dem Anwender zahlreiche Möglichkeiten, seinen Computer als Grafikstudio zu verwenden. Die mit 18.000 Bildern (Version 4.0) versehenen CDs beinhalten Grafiken für jeden Anlaß und jeder kann damit seine Einladungen, Geburtstagskarten, Speisekarten etc. leicht selbst gestalten.

Spiele

Am meisten geschenkt werden natürlich Spiele. Einerseits weil sie Spaß statt Arbeit schenken und billiger als herkömmliche kommerzielle Software sind. Spezielle Spielecomputer wie z.B. NITENDO-Gameboy, AMIGA etc. bieten eine Vielzahl an Spielen an. Doch man muß nicht unbedingt eines dieser Geräte kaufen, um ein Computerspiel spielen zu können. Der PC eignet sich hierzu ebenfalls hervorragend. Zwar ist die Anschaffung eines PCs teurer als so mancher Spielcomputer, aber sollte mal Ihren Lieben die Lust am Spielen vergehen, kann man damit auch sinnvolle Tätigkeiten erledigen. Somit tätigt man eine größere Investition, hat aber länger etwas davon und nicht nur das Kind kann damit was anfangen, sondern auch Vater, Mutter, Opa, Oma, Onkel, Tante use. haben die Möglichkeit, das Gerät zu nutzen. Beispielsweise, um einen Brief zu schreiben, Adressen zu verwalten, Grafiken zu entwerfen, diverse Daten (Kochrezepte, Briefmarkensammlungen, Schallplattenverwaltung etc.) zu speichern. Reine Spielcomputer haben meist nach ein paar Jahren ausgedient und durch Beruf/Schule ist man oft gezwungen bzw. interessiert, sich mit einem richtigen PC auseinanderzusetzen. Praktisch, wenn man dann schon Vorkenntnisse im Umgang mit dem PC hat.

Um die einzelnen Spiele, die es für den PC gibt, hier aufzuzählen, fehlt der Platz. Sie finden aber fast in jeder Ausgabe des PCC-Magazines einige Spielvorstellungen und für den "eingefleischten Spieler" empfehlen wir Computerspiele-Zeitungen wie z.B. Power-Play, ASM, Play-Time etc.

EDV-Kurs-Gutscheine

Zahlreiche EDV-Kursanbieter bieten den EDV-Einsteigern und Fortgeschrittenen in Form von Kursen Weiterbildung. Man erspart sich mit diesen Kursen so manche zeitraubende "Selbsteinschulung", Ärger, oder, um aus der Praxis zu sprechen, lange Nächte vor dem Computer.

Das **BFI-Graz** (Berufsförderungsinstitut) bietet hierzu zahlreiche Kursangebote. Angefangen vom Einsteigerkurs für Windows, DOS, Hardware bis hin zu Fortgeschrittenen- und Anwenderkursen (Word für Windows, Corel-Draw etc.). Bevor Sie mitansetzen müssen, wie sich Ihr Partner oder Ihr Kind tage- und nächtelang am Computer plagt, bis er/es diverse Programme oder den Computer überhaupt versteht, schenken Sie doch einmal einen EDV-Kurs-Gutschein. BFI und die Fa. KEC bieten hierzu zahlreiche Angebote.

BFI-Einführungskurse im Umfang von 12 Stunden (entweder 2 mal pro Woche 3 Stunden als Abendkurs oder als Wochenendkurs) um öS 1790,-

Fortgeschrittenenkurse (18 Stunden) werden ebenfalls als Abend- oder Wochenendkurse von öS 2590,- angeboten. Gutscheine für einen Kurs, den Sie Ihren Lieben schenken wollen, können Sie beim BFI-Graz, Tel.: 0316/904-760, anfordern bzw. werden Sie dort auch bei der Kurswahl beraten.

Die Fa. **KEC** in Wien bietet als Geschenksidee Gutscheine für FLEX-Kurse. Diese Kurse sind nicht starr nach einem Kursprogramm gebunden sondern passen sich dem jeweiligem Teilnehmer an. So kann man auch die Kursdauer selbst bestimmen und glaubt man daß zu wissen bzw. zu können, was man will, kann der Kurs jederzeit beendet werden. Abgerechnet wird in Stundenhonoraren von öS 240,-/Std. Kurszeiten können variabel auf den Terminkalender des Kursteilnehmers abgestimmt werden. Zur Verfügung stehen DOS, Windows, Winword, Excel und diverse Programmiersprachen.

Geschenk-Kursgutscheine können Sie bei Fa. KEC, Tel.: 0222/749 56 64, ordern.

Scanner

Ist Ihr Bekannter ein Grafikanwender, der eventuell Broschüren, Einladungen oder diverse Beiträge erstellen will, freut er sich bestimmt über einen Scanner. Für den Normalverbraucher eignen sich hierbei schon die recht günstigen Handscanner. So ist z.B. der Logitech-Scanman mit 256 Graustufen schon um ca. öS 2.500,- erhältlich und eignet sich zum Scannen d.h. Übernehmen von Bildern (Fotos, Grafiken) in den PC, um diese dann beispielsweise in Texte einzubinden. Behelfsmäßig eignen sich Handscanner auch zum Einlesen von Texten, um sich das oft mühsame Abtippen zu ersparen doch besonders geeignet sind sie dafür nicht.

Drucker

Computer ohne Drucker sind wie Schreibmaschinen ohne Farbband, will man doch das Geschriebene oder Gezeichnete auch zu Papier bringen. Die meisten Computerbesitzer verfügen zwar über einen Drucker, doch handelt es sich dabei meist um Nadeldrucker. Diese sind erstens in ihrer Druckqualität nicht besonders gut und zweitens etwas laut.

Eine günstige Alternative stellen da Tintenstrahldrucker dar. Sie haben nicht nur eine gute Druckqualität, sondern sind vor allem sehr leise. Zwar sind die Druckkosten etwas höher als bei Nadeldruckern, doch kann man mittlerweile für die Tintenstrahldrucker Nachfüllsets - um mehr als die Hälfte billiger als neue Patronen beziehen.

Viele glauben für Tintenstrahldrucker müsse teures Spezialpapier verwendet werden. Dem ist

aber nicht so, es kann fast jedes normale Kopierpapier verwendet werden.

Besonders günstig und vor allem zu fast allen Programme kompatibel sind die HP-Deskjet-Drucker in den Modellen 500 (ca. öS 3.600,-), 510 (ca. öS 4.500,-), 500C Farbe (ca. öS 5.500,-) oder 550C Farbe (ca. öS 9.000,-)

PCC-Magazin Geschenk-Abonnement

Was natürlich jeder haben sollte, ist ein PCC-Magazin Abonnement! Sie erhalten dadurch nicht nur Informationen rund um den PC, sondern auch zahlreiche Tips und Tricks für den Umgang mit dem PC und ausgewählte Software. Schenken Sie also Ihren Freunden, Bekannten, Verwandten, Kollegen usw. ein PCC-Magazin Abonnement. Schicken Sie uns einfach die PCC-Magazin Abo-Anforderungskarte. Und geben Sie als Lieferadresse jene des zu Beschenkenden an! Damit aber auch etwas am Weihnachtstag als Geschenk präsentiert werden kann erhält jeder der Geschenkabobezieher kurz vor Weihnachten das PCC-Magazin-Sonderheft gratis zugesandt.

Weihnachtsangebot bei ARIES

486 SLC 33 MHz Motherboard Cyrix CPU,max.16MB RAM,ersetzt alle 286 o. 386 M/B !	2.400,-
VGART 1280i Cirrus Logic 5422 TRUE Color,1280x1024,1 MB RAM,72 Hz,WinAcc.	1.200,-
486 SLC 33 C64+Multi I/O Moth. Texas Instruments CPU,64kB Cache,2FD,2HD,I/O	2.880,- inkl.MwSt.
486 VESA LB Motherb. ohne CPU ZIF Pentium S.,3 x VESA local bus,256kB Cache,SIS,AMI	2.100,-
VGA ET 4000/W32i VESA Local Bus 2 MB RAM,TRUE Color,1280x1024,72 Hz,Win3.1 Treiber	3.000,-
Cirrus Logic 5428 VESA Local Bus TRUE Color,1280x1024,1 MB RAM,72 Hz,mit 2MB=2280,-	1.800,-
Graphic STAR FX V Mach32 VL Bus ATI Ultra Pro,TRUE Color,1280x1024 ni,2MB VRAM,76Hz	6.480,-
Promise IDE + I/O VL Bus Controller VESA local bus, 2HD, 2FD,2 ser.+1 par., BIOS für alle HD !	600,-
DC 680 VL IDE Cache Controller 4HD,2FD,WD1003 Emul.,>528MB,max.16MB,0k RAM	2.640,-
Ultrastor 34F SCSI II VL Controller 7HD, 66MBytes/s,FAST SCSI,>1GB Support,32k Cache	4.200,-
CPU Kühllüfter für Intel i486 CPU Leise, Luxus-Ausführung, einfache Montage	150,-
CD-ROM Panasonic CR562 XA, PHOTO CD, MS CD, Multisession,Doublespin	3.960,-
SCSI II CD-ROM Toshiba XM3401 XA, PHOTO CD, MS CD, Multisession,Doublespin	6.480,-
FUTURE DOMAIN SCSI Controller	600,-
FAX-Designer Modem DM1414V V32bis,57kb/s,14400x4 full duplex FAX+Modem	3.600,-



ARIES 1040 Wien Weyringerg 38
Ing V. Beranek **505 20 24**

VERKAUFE HARDWARE:

Laptop, Acer Viktor, 386SX, 20 MHz, 60 MB Festplatte, öS 10.000,- Tel.: 03512/2350

Festplatte, AT-Bus 80 MB, Caviar Western Digital, neuwertig, fehlerfrei um öS 1.500,- zu verkaufen. Henry Jakob, 4563 Micheldorf, Badstr. 3, Tel.: 07582/4694

Centronic-Kabel 3 m 150,-. Das große Clipper-Buch (Data-Becker) NP öS 694,- um öS 350,-. Floppy-Buch C64 (Data-Becker) NP öS 390,- um öS 150,-. Alles wie neu! Dieter König, Werk-VI-Str. 22/7/31, 8605 Kapfenberg, Tel.: 03862/246112

MULTI-MEDIA PC-Gehäuse mit 2 eingebauten Boxen inkl. Verstärker, Lautstärke und Balanceregung an der Gehäusefrontseite.. 2 * 5,25" + 1 * 3,5" Einbauschächte öS 1.300,-. Tel.: 03452/73397

386-25DX Motherboard + Coprozessor. VB öS 1.500,-. Tel.: 03843/28 44

Drucker: Star LC10 öS 2.700,-, Commodore MPS-801 Grafikdrucker für C64 öS 2.300,-, EPROM-Brenner PP64-Modul öS 1.350,-, Tel.: 0222/89-23-065

Emulationskarte Canon PR-1 für Emulation eines IBM-Proprietary, neuwertig, um öS 1.500,- zu haben. Tel.: 03617/2573 (06:00-07:00)

TYPENRADDRUCKER Panasonic KX-P3151, Diabolo-kompatibel, 41 cm breiter Wagen, Centronics, neuwertig um öS 1.600,-, wochentags 19.00-21.00 Uhr, Tel.: 0316/67-48-08.

VERKAUFE SOFTWARE:

PC-Tools 8.0 f. DOS original mit Handbücher zu verkaufen. öS 1.500,-, Tel.: 04242-35119, 17-19⁰⁰ Helmut Gärtner

CD-ROM VERSAND, AUER NORBERT, Baumgarten 5, A-4212 Neumarkt. 15 % Eröffnungs-Rabatt auf jede CD-ROM! Jeder, der seine CD-ROMs bis zum 31.12.93 bei uns bestellt, bekommt diesen einmaligen SONDER-RABATT !!! Bestellen Sie schnell unseren GRATIS-Katalog. Tel.: 7941/8892 Anrufbeantworter o. Postkarte.

VERKAUFE SPIELE:

PC-Originalspiele: **Legend of Kyrandia dt. Populous 2, Dynablasters**, etc. ab öS 200,- zu verkaufen. Tel.: 0316/438535

Löse meine **Spielesammlung** auf. Topspiele billigst herzugeben. Tel.: 02624/32452

Verkaufe Original **INDY4** öS 750,-, **Sherlock Holmes** öS 800,-, **Civilization** öS 700,- **LOOM und Space Quest 3** je öS 400,- Tel.: 02624/32452

Verkaufe die Spiele **Monkey Island II** und **MAD TV** für je öS 450,- (NP: öS 990,-). Beide komplett deutsch und in Originalverpackung, 5,25" HD. Außerdem das Video JFK um öS 150,- (NP: 298,-). Tel.: 0222/46-97-423, Harald verlangen!

Verkaufe **Kings Quest VI** (Original mit Handbuch) öS 800,-, **PS/2 Mouse S 500**, Tel.: 0222/3868944

Verkaufe oder tausche Spiele: **Monkey Island 2, Space-Quest IV, Neuromanager Adventure, Pinball deluxe (Flipper), Battle-Master, Crusaders of the Dark Savant (dt.), Legend of Valour (Vol 1)**, Tel.: 0316/ 57 46 26 o. 03452/73397

VERKAUFE VERSCHIEDENES:

Ihre eigenen Bilder in Ihrem Computer! Ich scanne Ihre Bilder, auch in Farbe. Gratisinfo anfordern! Tel.: 03184/2103, tw. Anrufbeantworter

PC-Praxis (vom Einsteiger zum Profi) sechsteiliger EDV-Kurs inkl. Diskette um öS 3.000,- (Neupreis 6.000,-) Tel.: 03617/2573 (06:00-07:00)

Verkaufe **Originalhandbücher für Turbopascal 6.0** um 700,-. Robert Duer, Tel.: 03577/23571

SUCHE HARDWARE:

Suche für **NEC-CP6-Drucker** Stachelrad-Antrieb, event. auch bidir. Formulartraktor und Einzelblatteinzug (Modell Rev.02 10/86). Angebote an: Tel.: 03155/2086 (nachmittags)

SUCHE VERSCHIEDENES:

C-Programmierer gesucht. Sie schreiben garantiert das beste Programm Ihres Lebens. Partnerschaft geboten. Tel.: 0222/318 80 38

Suche Adressen bzw. Verzeichnis von **EDV-Schulungsanbietern**, Speziell Fernkurse für die Ausbildung zum Programmierer. Herbert Mayer jun., Fischer-Str. 34, 6500 Landoeck. Tel.: 05442/63507 (abends)

PC-Club Groß-Enzersdorf, Erich Charwat, 2301 Gr-E, Rutzendorferstr. 3, Tel.: 02249/28782: Erfahrungen austauschen, Programme besprechen!

Computerflohmarkt des PCC-Sly

Franz Wesonig, Paul-Ernst-Weg 2, 8430 Leibnitz, Tel.: 03452/73 3 97

Literatur:

Antivirenpaket + Disk Data Becker	S	100,-
Das große 386er Buch (Data-Becker)	S	200,-
Das große Public-Domain-Buch Data-Becker	S	100,-
Das große NEXT-Buch (Data-Becker)	S	50,-
Das neue GEM für DTP	S	20,-
Desqview Qemm - Schnelleinstieg Data-Becker	S	60,-
Die Larry Story I, II + III (Data-Becker)	S	50,-
DOS 3.3 für PC 2 (M&T)	S	100,-
DR-DOS 5.0 (Data-Becker)	S	200,-
Open Access II Überblick (Heise)	S	20,-
PC-Write das Textprogramm (M&T)	S	50,-
Quatro Pro 2.0 Schnelleinstieg (Data-Becker)	S	50,-
Space-Quest IV Story (Data-Becker)	S	50,-
Starwriter 6.0 Quickstart (Sybex)	S	30,-
Ventura 2.0 Tips&Tricks (Systema)	S	50,-
Ventura Publisher 3.0 Quickstart (Sybex)	S	20,-
Word 5.0 der Profiführer (Data-Becker)	S	40,-
Word Perfect f. Windows Quickreferenz (Sybex)	S	30,-
Animator Pro Quickstart (Sybex)	S	50,-
Hisoft 89 Die besten Softwareprg. im Test	S	20,-

Software:

Corel Draw 3.0 auf CD inkl. Handbücher	S	1.500,-
Graphic Works f. Windows CAD-Prg. original	S	1.600,-
Battle-Chess auf CD	S	400,-
Xtradrive (Festplattenverdoppler)	S	300,-
PC-Cosmos (Markt&Technik)	S	100,-

Hardware:

Soundkarte Media-Concept + Mirco + Boxen	S	910,-
Halbvolle Toner-Cartridge für HP-Laserjet 4	S	200,-
386-40DX-Motherbaod + Coprozessor	S	2.500,-
BIG-Tower Gehäuse 230 Watt Netzteil,	S	1.700,-
Tischgehäuse 220 Watt 3+1 LW-Schächte	S	800,-
486-Local-Bus Motherboard 2 VLB-Slot ohne CPU	S	1.500,-
GENOA-VGA-Karte Micro-Channel (PS/2) 512-RAM	S	300,-
Farbbänder Philips NMS 1042 - NMS 1453	S	15,-
3-Tasten-Maus (MS-kompat.)	S	170,-
Switchbox 2 PC -> 2 Drucker	S	260,-
Kabelverbindung Switchbox -> Drucker 2m	S	150,-
Paralleles Verlängerungskabel 5 m	S	250,-
AT-Tastatur (neu)	S	350,-
3,5"-DD-Disketten mit teilw. defekten Sektoren	S	1,-
3,5" 1,44 MB Diskettenlaufwerk	S	670,-
5,25" 1,2 MB Disklaufwerk	S	800,-
Festplattenwechselrahmen	S	200,-
360 KB Diskettenlaufwerk	S	300,-
Siemens VGA-Karten nur für Siemens PC geeignet.	S	100,-

Preise sind exklusive Versandkosten. Versand nur per Nachnahme.

PCC-Magazin-Programm-Update

In der letzten Ausgabe boten wir Ihnen an, von den verschiedenen Programmen der Diskette zum Heft aus den älteren Ausgaben die jeweils neueste Version nachbestellen zu können. Um Ihnen dabei etwas hilfreicher zu sein, listen wir kurz die updatefähigen Programme mit einer Kurzerläuterung auf. Als Updatepreis werden pro Programm öS 10,- Bearbeitungsgebühr zuzügl. Porto öS 15,- verrechnet. Versionsnummern können sich ändern.

Geben Sie bei der Bestellung die einzelnen Programmnamen an.

PCC 1

ACCESS II 2.11 (Menüoberfläche)

Verbesserte Version. 10 verschiedene AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Dateien können angelegt werden. Kann nun auf verschiedenen Laufwerken installiert werden (nicht nur C:). Bessere Benutzereinschränkung (Wochentage, Zeit, darf keinen Drucker oder Disklaufwerk verwenden etc.) Partitionsdaten der Harddisk sichern uvm.

GERKEY 2.5 (Tastatortreiber)

GERKEY verfügt nun über einige weitere nützliche Funktionen, die sonst kein anderer Tastatortreiber (z.B. DOS KEYBGR bietet). Tastaturschwindigkeit einstellen, Tastenbelegungen, Hotkey für Grafikzeichen uvm.

Harrys Schreib 5.0

Etliche Verbesserungen (Vorstellung im PCC Nr. 20)

PCC 2

Diskdupe V 4.0

Unterstützt auch 2.88-MB-Laufwerke. 1:1 Diskcopy als Imagedatei möglich. Nur Formatieren und Löschen per Menü. Zusätzlich Prüffunktion beim Kopieren mit Compare, Etikettendruckprogramm integriert, Vergabe von Seriennummern, unterstützt EMS und XMS. Diskdiagnose uvm.

SCAN & CLEAN (Antivirenprg.)

Auf den Updatedisks befinden sich die jeweils neuesten Versionen vom McAfee_s Antivirenprg.

PCC 3

ICONVERT 1.52

Konvertiert Printmaster, Printmagic und viele andere Grafikformate.

MATHEASS 7.0

Weitere Funktionen bietet das Mathematikprogramm zum Berechnen von Flächen, Polygonen, Sinus-Kurven, Logarithmen uvm.

PCC 3 Abodisk

4DOS 4.02

Die neuere Version wurde besser an Windows angepaßt und bietet einige zusätzliche Funktionen die der DOS-COMMAND.COM-Kommandointerpreter nicht bietet.

LZEXE 3.00 (Dateikomprimierung)

Komprimiert nun EXE-Dateien etwas besser und hat eine Menüführung (LZSHELL)

PCC 4

GWS 6.1u (Grafikkonvertierung)

Grafik Workshop läßt nun auch teilweise Bildschirmmausschnitte in andere Grafikformate konvertieren. Bietet mehr Konvertierformate,

PCC 6

QEDIT 2.15 (Editor)

Der wohl beste und am einfachsten zu handhabende Dateieditor wurde etwas verbessert.

PCC 7

Cascade 4.02 (CAD-Zeichenprg.)

Das beste Shareware CAD-Programm mit verbesserten Zeichen- und Bemaßfunktionen, aber mehr Einschränkungen.

PKZIP/UNZIP 2.04 (Komprimierprg.)

Jeweils die neuesten Versionen mit besseren Komprimierungsmöglichkeiten und Prozessorausnutzung.

LHA 2.13 (Komprimierprg.)

Lharc mit deutschem Anleitungstext und mehr Optionen

PCC 8

Venustext V 2.0 (Textverarbeitung)

Serienbrieffunktion, Etikettendruck, Adreßverwaltung wurden erweitert.

PCC 9

Organize 3.0 (Festplattendefrag.)

Ordnet die Dateien auf der Festplatte für schnelleren Dateizugriff. Wurde neuen DOS-Versionen und größeren Festplatten angepaßt (arbeitet nun sicherer).

DONT4GET V 3.70 (Terminkalender)

Zusätzliche Funktionen (Notizblock, Trennen von Terminen und Geburtstagen, verbesserte Druckfunktion uvm.)

GDS 202 (Grafikbetrachter)

Unterstützt mehr Formate, Grafikarten und Auflösungen. Erzeugen von Slide-Shows, Kopieren, Löschen, Umbenennen von Dateien uvm.

GSAADDRESS 2.10 (Adreßverwaltung)

Neueste Version von Gandke&Schuberts Adreßverwaltung mit besserer Menüführung.

PCC 10

GSEAR 1.50

Gandke & Schuberts Einnahmen/Ausgaben Buchführung (netzwerk- und mandantenfähig). Einige neue Funktionen, z.B. Datensicherung auf Disk etc.)

GSFIBU 1.10 ist auch statt GSEAR 1.40 erhältlich.

SKYGLOBE 3.52 (Sternenbetrachter)

Bessere Animation und Darstellung des Sternenhimmels mit Zoomfunktion und Planetenbeschriftung.

PCC 11

GSAUFTRAG 2.10

Gandke & Schuberts Auftragsverwaltung mit Lagerverwaltung, Rechnung-, Angebotsstellung nun mit SAA- Menüführung und mehr Funktionen.

PCC 13

MODPLAY Pro 2.19b

Das MOD-Musikfile-Abspielprogramm mit neuen Optionen und wahlfreiem GIF-Hintergrundbild

VGACOPY Pro 5.2

Das Superkopierprogramm mit Soundunterstützung, besserer Oberfläche, mehr Optionen.

SCAN + CLEAN

Jeweils die neuesten Versionen der Antivirenprogramme aus dem Hause McAfee. Inkl. VSHIELD für die residente Speicherüberwachung sowie der Windows-Version von SCAN

ZINSEN Vers. März 93

Neue und bessere Funktionen zur Zinsen-, Kreditraten-, Rentenberechnung uvm. auf 2 Disketten (Aufpreis öS 10,-)

ARJ 2.43dt

Das Dateikomprimierprogramm mit mehr Optionen und etwas besserer Komprimierung und in deutsch.

PCC14

Glückswand V 1.3

Andere Ratewörter, Anpassung an Prozessorgeschwindigkeit.

GWS für Windows V 1.1c

Das Grafikbetrachtungs- und Konvertierungsprogramm für Windows. Nun nicht nur Dateinamenanzeige sondern, auch Grafikschnitten, bessere und mehr Konvertierungsmöglichkeiten.

KLICKUP II V 2.0

Bessere Menüführung und einige zusätzliche Funktionen für das residente Hilfsprogramm mit Taschenrechner, Notizblock uvm.

PCC15

Pauker V 4.0

Das Lernprogramm für Englisch, Französisch, Spanisch und Latein (Lückentext, Vokabeln) wurde um einige Funktionen erweitert (erweiterte Abfrage- und Eingabefunktionen, Abfragen mit Prioritätsmodus, Abfragezeiten einzelner Aufgaben können eingestellt werden und einige Programmfehler wurden entfernt)

PCC 17

FPROT 2.10 >

Der Virens Scanner von Dr. Salomon jeweils in der neuesten Version.

BRIX deluxe 2

Überarbeitet und verbesserte Version.

PCC18

VGABIO 1.21

Verbessertes VGA-Biorhythmusberechnungsprogramm. Unterstützt nun auch 9- und 24-Nadel-drucker, HP-Deskjet und Laserjet. Speicherung der Daten von 20 Personen, Kurvenvergleich uvm.

PCC19

Flirt 1.5

Fehler des parallelen Datenübertragungsprogramms PC <-> PC im Kommandozeilenmodus wurden entfernt. FASTLYNX das parallele Datenübertragungsprg. mit Menüführung, ist auch statt Flirt erhältlich

NEOPAINT V 2.2

Das Bildbearbeitungsprogramm unter DOS mit hochauflösender Grafik in der neuen Version mit kleinen Programmverbesserungen und Fehlerbeseitigungen. Bald als deutsche Vollversion lieferbar.

PCC21

Formular für Windows V 3.0

Das Formularerstellungsprogramm hat erstens seinen Namen von "WinForm" auf "Formular für Windows" geändert, da die Fa. Zweckform den Namen "WinForm" als geschütztes Warenzeichen eingetragen hat. Weiters wurden neue Funktionen in "Formular für Windows" integriert. Die neuen Features sind: Drehbare Schriften, Ankreuzfelder, logische Formel- und Datenfelder sowie mehrzeilige Datenfelder.

Vollversionenbezug

 Die nachfolgende Preisliste enthält die derzeit aktuelle Preisliste für Vollversionen die Sie direkt vom PCC-verlag beziehen können:

Die Programme **Phantom-Screen** (Bildschirmschoner mit Grafik unter DOS), **BaronBaldric** (lustiges Labyrinthspiel mit Soundkartenunterstützung), **Redhooks_s Revenge** (durch Würfeln und Aufgabenlösung die Schiffe von Piraten in einen Hafen bringen), **PrefClub** (Kartenspiel "Preference"), **WIN-FIBU** (Finanzbuchhaltung unter Windows), **Etikettenstar** (Etikettendruckprg. unter Windows), **Teddy** (Jump and Run Spiel) befanden sich bisher noch auf keiner der PCC-Magazin-Disketten. Alle sieben Programme können Sie aber gegen insgesamt öS 80,- (in bar) bei uns anfordern.

Vollversionen über den PCC-Verlag beziehbar

PCC-Magazin Nr. 19	Neopaint 2.2	öS	900,-
	Neoshow 2.0	öS	770,-
PCC-Magazin Nr. 20	Neoshow Pro 2.0	öS	1.500,-
PCC-Magazin Nr. 20	Quickmenu V 1.07	öS	770,-
PCC-Magazin Nr. 20	CWC-Crossword 5.1	öS	750,-
PCC-Magazin Nr. 20 Abod.	Vokabelstar 2.0	öS	410,-
PCC-Magazin Nr. 17	BRIX 2 deluxe	öS	450,-
PCC-Magazin Nr. 17	Starfire	öS	450,-
PCC-Magazin Nr. 21	INI-Manager	öS	700,-
PCC-Magazin Nr. 21	Der Schreibtrainer	öS	230,-
PCC-Magazin Nr. 21	WIN-Formular	öS	1.100,-
PCC-Magazin Nr. 21	NOMEN A.I.S 3.0	öS	325,-
PCC-Magazin Extra.	JETPACK	öS	450,-
PCC-Magazin Extra.	Mühle-12 V 3.0	öS	310,-
PCC-Magazin Extra.	Dame-12 V 4.1	öS	310,-
	PhantomScreen	öS	640,-
	Etikettenstar	öS	410,-
	Teddy (Spiel)	öS	400,-
	Baron Baldric	öS	450,-
	Redhook_s Revenge	öS	450,-
	PrefClub	öS	450,-
	FIBU f. Windows Aachen	öS	1.700,-
	FIBU f. Windows Berlin	öS	3.900,-

Vollversionen weiterer Sharewareprogramme die bisher den PCC-Magazinen beigelegt waren bearbeiten wir auf Anfrage.
Alle Preise sind inklusive MWSt. und Versandkosten.

PCC-Magazin-Nachbestellungen

 Bereits erschienene PCC-Magazine können Sie jederzeit, unabhängig von einem Abonnement, nachbestellen. Zu diesem Zweck kreuzen Sie auf der beiliegenden Abo- und Nachbestellungskarte die gewünschten Ausgaben an und schicken uns die Karte zu. Den Inhalt der einzelnen Heftdisketten erhalten Sie aus der dem Heft Nr. 17 beiliegenden dBase-Datei PCC-INH.DBF. bzw. aus der Datei PCCINH.TXT im Heft Nr. 20. Da wir versuchen, die älteren PCC-Magazin-Disketten mit den neuesten Versionen zu bespielen, die meist mehr Speicherplatz benötigen, konnten wir einige Programme nicht mehr auf die zur Nachbestellung vorgesehenen PCC-Magazin-Disketten packen. Es wurden Programme wie z.B. SCAN von McAfee gelöscht, da Sie diese in fast jeder Ausgabe in einer aktuellen Version wiederfinden.

Ausgabe 1, Juli - August 90	öS 40,-	Ausgabe 12, Mai - Juni 92	öS 95,-
1 * 3,5"-DD-Diskette		1 * 3,5"-HD-Diskette	
Ausgabe 2, Sept. - Okt. 90	öS 50,-	Ausgabe 13, Juli - Aug. 92	öS 95,-
1 * 3,5"-DD-Diskette		2 * 3,5"-HD + 1 * 3,5"-DD-Diskette	
Ausgabe 3, Nov. - Dez. 90	öS 65,-	Ausgabe 14, Sept. - Okt. 92	öS 110,-
2 * 3,5"-DD-Diskette		1 * 3,5" HD + 1 * 3,5"-DD-Diskette	
Ausgabe 4, Jan. - Feb. 91	öS 55,-	Ausgabe 15, Nov. - Dez. 92	öS 99,-
1 * 3,5"-DD-Diskette		1 * 3,5" HD-Diskette	
Ausgabe 5, März - April 91	öS 55,-	Sonderausgabe Dez. 92	öS 50,-
1 * 3,5"-DD-Diskette		1 * 3,5" DD-Diskette	
Ausgabe 6, Mai - Juni 91	öS 95,-	Ausgabe 16, Jan. - Feb. 93	öS 99,-
1 * 3,5"-DD + 1 * 3,5"-HD-Diskette		1 * 3,5" HD-Diskette	
Ausgabe 7, Juli - Aug. 91	öS 85,-	Ausgabe 17, März-April 93	öS 99,-
1 * 3,5"-HD-Diskette		1 * 3,5" HD-Diskette	
Ausgabe 8, Sept. - Okt. 91	öS 85,-	Ausgabe 18, Mai-Juni 93	öS 99,-
1 * 3,5"-HD-Diskette		1 * 3,5" HD-Diskette	
Ausgabe 9, Nov. - Dez. 91	öS 95,-	Ausgabe 19, Juli-August 93	öS 99,-
1 * 3,5"-DD + 1 * 3,5"-HD-Diskette		1 * 3,5" HD-Diskette	
Ausgabe 10, Jan. - Feb. 92	öS 95,-	Ausgabe 20, Sept.-Okt. 93	öS 99,-
1 * 3,5"-HD-Diskette		1 * 3,5" HD- 1 * 3,5"-DD-Diskette	
Ausgabe 11, März - April 92	öS 95,-	Ausgabe 21, Nov. - Dez. 93	öS 99,-
1 * 3,5"-HD-Diskette		1 * 3,5" HD-Diskette	

Diskette zum Heft

Auf der Diskette zum PCC-Magazin befinden diesmal ausnahmsweise nur Spiele. Jedes einzelne Programm wurde von uns getestet. Bei der Auswahl haben wir Wert auf Nutzbarkeit und Funktionalität gelegt. Weiters haben wir Programme ausgesucht, die in der Sharewareversion wenige Einschränkungen aufweisen und haben versucht, aus den Unmengen der angebotenen die besten herauszufinden und auch für jeden Geschmack etwas beizulegen.

Unterstützen Sie aber trotzdem das Sharewareprinzip: erst testen, dann kaufen! Auch wenn die Sharewareversion für Ihre Bedürfnisse reicht, müssen Sie sich nach einer gewissen Testphase und bei weiterer Benutzung gegen eine meist geringe Gebühr registrieren lassen. Nur so können weiterhin gute Programme als Shareware entstehen und vertrieben werden und nur so kann jeder günstig zu guten Programmen kommen. Oder hätten Sie Lust, eine gute Anwendung auf den Markt zu bringen, ohne daß Ihre Arbeit honoriert wird?

Alle auf der Heftdiskette befindlichen Programme wurden auf deren Lauffähigkeit geprüft. Zusätzlich haben wir alle Programme sowohl im dekomprimierten sowie auch im komprimierten Zustand etliche Male mit den verschiedensten neuesten Antivirenprogrammen getestet - und erst wenn wir absolut sicher sind, daß das Programm virenfrei ist, darf es auf die Heftdiskette, die dann nochmals auf Virenfreiheit geprüft wird.

Um den Inhalt der beiliegenden Diskette nutzen zu können, gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

Versehen Sie die Diskette mit einem Schreibschutz und fertigen Sie vor Gebrauch der beiliegenden Diskette eine Sicherheitskopie an!

Das Entpacken der komprimierten Programme kann dann auf drei Arten erfolgen:

Sie verwenden die beigelegte Installationsroutine: Legen Sie dazu die Diskette in Ihr Laufwerk und geben Sie

INSTALL [Enter]

ein.

Falls Sie auf Ihrer Festplatte nicht genügend freien Speicherplatz zur Verfügung haben sollten, können Sie auch den bisherigen Weg der Installation beschreiten und zuerst einmal nur einige der Programme entpacken. Hierzu legen Sie die PCC-Magazin-Diskette in ein Laufwerk, wechseln in ein mit MD [Uv] erstelltes Verzeichnis der Festplatte oder auf das zweite Diskettenlaufwerk und rufen, wenn sich die PCC-Magazin-Diskette z.B. im Laufwerk A: befindet,

C:\PCCEX>A:[Prgrname]
auf.

Auch das Kopieren der gepackten Dateien und das Entpacken durch einfachen Aufruf des Programmnamens ist möglich. Um nicht unnötigen Speicherplatz zu belegen, sollte die gepackte Datei danach von der Festplatte gelöscht werden. Sollten Sie die Programme nur über ein Diskettenlaufwerk benutzen wollen, kopieren Sie jede einzelne gepackte Datei auf eine leere formatierte Diskette und rufen wieder den Programmnamen der gepackten Datei auf.

Meldungen wie WRITE-ERROR erscheinen, wenn Ihre Festplatte oder Ihre Diskette zu wenig Speicherplatz aufweist.

Achten Sie beim Gebrauch der Programme auf die Systemvoraussetzungen wie z.B. Grafikkarte EGA/VGA, benötigter freier RAM-Speicher etc.

DIRS [Enter]

Als zusätzliche Hilfe, um Auskunft über den Inhalt der Diskette zu bekommen, befindet sich das Programm DIRS auf jeder Diskette. Legen Sie die Diskette ins Laufwerk und rufen Sie DIRS auf: es werden danach alle Programme auf der Diskette mit einer Kurzbeschreibung aufgelistet.

Starten der Programme

Um die einzelnen Programme starten zu können wechseln Sie nach der Installation in das PCCEX Verzeichnis und in Folge in das Verzeichnis des gewünschten Spieles. z.B. CD\PCCEX, dann CD MUEHLE. Dannach starten Sie das Programm mit dem in der Programmbeschreibung abgedruckten Befehl.

**PCC
MAGAZIN**

ABO

6x PCC-MAGAZIN/JAHR

+

► **MEHR SOFTWARE**

► **SONDERAUSGABEN**

► **GRATISZUSTELLUNG**

Sie erhalten ab und zu eine zusätzliche ABO-Diskette.

Ihre privaten Kleinanzeigen sind gratis.

Das ABO erlischt automatisch und wird nur auf Wunsch verlängert.

**UM
\$ 500.-**

GACKSCH

Bestellen Sie bitte mit beiliegender Bestellkarte,
per FAX: 03452/73497
oder rufen Sie uns an!
Tel.: 03452/73397



JET110.EXE

Programmname:

Jetpack 1.1

Programmstart:

JETPACK

Programmart:

Spiel, Shareware, dt, DM 48,-

Beschreibung:

Der Spieler muß versuchen, mit Hilfe des Jetpack in den einzelnen Höhlen alle Edelsteine, Schätze etc. aufzusammeln, um dann durch die Tür in den nächsten Level zu gelangen. Gehindert wird der Spieler durch verschiedene Figuren, die versuchen das Männchen zu vernichten. Doch mit Hilfe des Jetpack kann das Männchen zum Glück auch fliegen und entkommt so leichter den einzelnen Gegnern wie Walzen, Federn, Raketen etc. In den einzelnen Levels befinden sich immer wieder Treibstofftanks, die aufgesammelt werden sollten, um Treibstoff für den Jetpack zu erhalten. Gesteuert wird mit den Cursor-Tasten, Alt-Taste und CTRL-Taste. Mit dem Phaser (CTRL-Taste) kann man den Weg versperrende Mauern entfernen. Nur aufgepaßt, nach kurzer Zeit erscheinen die Mauern wieder und wenn man sich dann an dieser Stelle befindet, verliert man ein Leben. Das Programm ist in deutsch und verfügt über eine integrierte Hilfefunktion bzw. Programmmerklärung.

ARSMITH.EXE

Programmname:

ArrowSmith, V 1.0

Programmstart:

Nur unter Windows 3.x

Programmart:

Windows Utility,
Shareware, engl, \$ 22,-

Beschreibung:

Vielleicht kennen Sie das Programm "Icondoit" aus dem kommerziellen Programmbereich. ArrowSmith verfügt über ähnliche Funktionen. So können Sie eine andere, eventuell originellere Mauszeigerdarstellung wählen und die unter Windows übliche Sanduhr, die während des Ladens einer Datei, eines Programms oder und während eines Rechenganges am Bildschirm erscheint, durch ein schöneres Icon ersetzen. Um das Programm zu nutzen, installieren Sie im Programm-Manager mittels "Datei", "Neu" etc. das Programm ARSMITH.EXE. Klicken Sie dann das Icon an und wählen Sie im darauffolgenden Menü aus dem oberen Bereich durch Mausdoppelklick die gewünschte Mauszeigergrafik bzw. links das gewünschte Symbol für die Windows-Sanduhr aus. Die Option "Load Automatically" veranlaßt Windows dazu, die gewünschte Einstellung für spätere Windows-Starts beizubehalten. Besonders Laptop-Benutzer werden gerne die Möglichkeit nutzen, einen besser sichtbaren Mauszeiger auszuwählen.

!WPOKER.EXE

Programmname:

Würfelpoker, V 1.30

Programmstart:

WPOKER

Programmart:

Spiel, Shareware, dt., öS 120,-

Beschreibung:

Würfelpoker kann mit mehreren Spielern oder gegen den Computer gespielt werden. Das Spiel ist vollgrafisch und unterstützt auch Soundkarten. Gesteuert wird

es mittels Maus oder Tastatur. Um das Spiel zu beginnen, klickt man einfach auf den Becher. Nach dreimaligem Würfeln kann man die erreichte Punktezahl ins Spielblatt eintragen. Zwar ist die Sharewareversion durch eine Anzahl maximaler Spielzüge eingeschränkt, dafür kostet die uneingeschränkte Sharewareversion aber auch nur öS 120,-.

FGOD.EXE

Programmname:

F. Godmom, V 4.0

Programmstart:

FGODMOM

Programmart:

Spiel, Shareware engl. \$20,-

Beschreibung:

Die Fee mit ihrem Zauberstab muß sich über Leitern und Mauern hinwegbewegen und dabei alle Münzen sowie den Schlüssel einsammeln, um in den nächsten Level zu gelangen. Die Gegner sind Krabben, die versuchen, die Fee aufzuhalten. Mit dem Zauberstab kann sie durch die Taste "B" entweder die Mauer oder die Leiter speichern und an einer anderen Stelle wieder einsetzen (Leertaste), um somit Hindernisse zu überwinden.

MENSCH.EXE

Programmname:

Mensch ärgere Dich nicht V 2.0

Programmstart:

AERGER

Programmart:

Brettspiel, Shareware dt. DM 19,-

Beschreibung:

Ein sicher bekanntes Spiel, für jung und alt. Es können bis zu sechs Personen zugleich spielen oder man spielt alleine gegen ein bis 5 Computergegner. Verschiedene Einstellmöglichkeiten stehen im SETUP-Menü zur Verfügung, darunter auch Soundkartenunterstützung und verschiedene spieltechnische Einstellungen wie etwa Wurfzwang oder Ruhfelder.

MUHLE30.EXE

Programmname:

Mühle 1-2, V. 3.0

Programmstart:

MUEHLE12

Programmart:

Brettspiel, Shareware, dt., DM 35,-

Beschreibung:

Ein weiteres beliebtes Familien-Brettspiel am PC. Gespielt werden kann entweder gegen den Computer oder gegen einen 2. Spieler. Verschiedene Einstellmöglichkeiten (Schwierigkeitsgrad, Spielsteinfarbe, Zugrücknahme, 3-D oder 2-D-Brett, uvm. stehen zur Verfügung. Die Bedienung erfolgt recht einfach per Maus oder Tastatur. Unterstützt werden alle Grafikkarten sowie Soundkarten oder PC-Lautsprecher für die Tonausgabe. Sollte man einmal nicht weiter wissen steht auch ein Zugvorschlag (Leertaste) zur Verfügung. Lesen Sie auch die Datei: DOKUMENT.EXE

DAME41.EXE

Programmname:

Dame 12, V. 4.1

Programmstart:

DAME12

Programmart:

Brettspiel, Shareware, dt., DM 35,-

Beschreibung:

Ebenfalls wie Mühle stammt Dame aus dem Hause Schmitt Software. Ziel des Spieles ist es, den Gegner (Computer oder zweiten Spieler) durch diagonales Bewegen der Steine und überspringen der gegnerischen Steine diesem seine Steine zu entfernen und damit zu besiegen. Verschiedene Einstellmöglichkeiten stehen zur Verfügung und Handhabung und Steuerung (Maus oder Tastatur) sind recht einfach.

ARIVA!.EXE

Programmname:

Ariva, V. 3.0

Programmstart:

ARIVA

Programmart:

Labyrinthspiel, Shareware, \$ 15,-

Beschreibung:

Dieses VGA-Spiel, sieht zwar auf Anhieb recht kompliziert und verwirrend aus. Jedoch ist das Spiel in Wahrheit recht einfach und macht auch Spaß. Ziel ist es, die Linie so zwischen den einzelnen roten Steinen mittels Cursor-Tasten hin und herzubewegen, bis man mit der Linie am oberen Bildschirmrand in die blaue Zone gelangt. Es stehen dafür 60 Sekunden Zeit zur Verfügung. Nach jedem Level wird die Linie länger und man kann sich leicht mit der Linie in eine Endlosschleife bewegen da die eigene Linie nicht überfahren werden kann. Die verschieden farbigen Steine haben unterschiedliche Bedeutungen, die zum Teil von Nutzen sind oder aber den Schwierigkeitsgrad erhöhen.

(Blauer Stein = 10 Sekunden Zeit hinzu, Hellblauer Stein = Linie bewegt sich langsamer, Grüner Stein = erzeugt noch mehrere Steine am Bildschirm etc.) Neun Schwierigkeitsstufen sind am Start einstellbar. Beim höchsten Schwierigkeitsgrad hat man weniger Zeit und mehr Steine am Bildschirm, durch die man sich an das Ziel kämpfen muß. Eine Hilfefunktion bzw. Anleitung ist im Spiel integriert.

KNIFFEL!.EXE

Programmname:

Kniffel V. 2.0

Programmstart:

KNIFFEL2

Programmart:

Würfelspiel, Shareware, dt., DM 20,-

Beschreibung:

Kniffel ist ein altes, bekanntes Würfelspiel. Es kann gegen mehrere Spieler oder gegen den Computer gespielt werden. Verschiedene Einstellmöglichkeiten erlauben das Spiel individuell zu gestalten. Wie z. B. Anzahl der Würfe, Art der Würfel, Sonkkartenunterstützung, Statistikausgabe etc.

PCC MAGAZIN

Abonnenten • Angebot

Bertelsmann Lexikon CDs

- ☐ Geschichte
 - ☐ Wirtschaft
 - ☐ Universal
- Je öS 999,-
statt öS 1.155,-

Ich bestelle hiermit die angekreuzte(n) CD(s)
zum Preis von je öS 999,-
zzgl. Porto u. Nachnahme

Name: _____
Straße: _____
PLZ/Ort: _____
Unterschrift: _____

Gutschein an den: PCC-Verlag, Paul-Ernst-Weg 2, A-8430 Leibnitz

Spiele

Spieleschwerpunkt und Standpunkte

von Georg Wolfgang Franz

Endlich wurde beim PCC-Magazin mein Flehen erhört, das Angenehme mit dem für mich Nützlichen zu verbinden: Spieletests. Aber gerade das ist ein brisantes Thema, nichts ist so sehr umstritten. Man braucht ja nur die "reinen" Spielezeitingen miteinander zu vergleichen, um zu sehen, wie dort die Meinungen auseinander gehen.

Deswegen möchte ich auch kurz meine Testergebnisse erläutern. Ich habe absichtlich versucht, die Spielbeschreibung mit meiner Meinung zu kombinieren. Einerseits ist der Bericht nicht mehr so trocken, andererseits weiß der Leser gleich, woran er ist. Außerdem habe ich bei den Tests nur das besonders Gute/Schlechte herausgestrichen, um definitiv Auswahlkriterien zu liefern. Wenn zum Beispiel im Bericht von Shadow Caster nichts über die Hintergrundmusik steht, dann heißt das nicht, daß es sie nicht gibt. Nein, es ist sogar eine nette vorhanden, aber die verdient keine besondere Erwähnung, weil das heutzutage schon "normal" für ein PC-Spiel ist.

Die Auswahl der getesteten Spiele:

Es war nicht primär Aktualität gefragt, sondern interessante Produkte für das Weih-

nachtsgeschäft; - auch um gleich folgendem Argument zu entgehen: "Die Tests kann man vergessen, das Spiel ist ja schon seit mindestens einem Monat auf dem Markt". Wichtig war auch, daß die Spiele schon im Handel erhältlich und keine spielbaren Vorabdemos sind ("das Spiel erscheint vielleicht zu Weihnachten, ... oder doch erst im Sommer 94 ...").

Zum Abschluß:

Ich möchte noch einmal betonen, daß der Spieleschwerpunkt nur ein Sonderfall in einer Sonderausgabe ist. Das PCC-Magazin hat momentan nicht vor, zu einer Spielezeitung zu mutieren. Trotzdem sind wir auf die Reaktionen der Leser gespannt, also tun Sie Ihre Meinung kund!

Standpunkt zu deutschen Übersetzungen:

"Das ist noch nicht ganz die Perfektion" (Goblins 3).

Wer hat sich noch nicht über (eben nur fast) deutsche Übersetzungen geärgert? So schöne Wörter wie "Hauptspielbildschirm, Standortpfeil, Inventaranzeige, Störungsbeseitigung" (Shadow Caster) oder Kreationen wie "Ortswechsel derzeit nicht greifbar" (Lost in Time) tauchen immer und überall auf. Wobei ich "seriöse" Produkte wie PC-Tools, MS-DOS oder gar Windows gar nicht antaste.

Wenigstens ist man jetzt soweit, daß man (meistens) Leute, die Deutsch als Muttersprache oder zumindest eine größere "Deutschpraxis" haben, übersetzen läßt. Früher hat man (vor allem im asiatischen Bereich) beinhart mit dem Wörterbuch Wort für Wort übersetzt, was hierzulande

zuerst Lachstürme, dann aber Verzweiflung bei den Kunden auslöste.

Aber viele Übersetzer machen auch heute noch den Hauptfehler, daß sie wirklich krampfhaft versuchen, spezielle englische Worte (wie zum Beispiel Menüpunkte) wortwörtlich ins Deutsche zu übertragen, wo eine Umschreibung aber vielleicht viel schöner und passender wäre (was aber manchmal auch aus Platzgründen nicht realisierbar ist).

Bei fast 99% aller aus dem englischsprachigen Raum kommenden Spiele sind die Übersetzungen wirklich unter jeder Kritik, sodaß man liebend gern die englische Version spielt, auch mit der "Einschränkung", das Wörterbuch ständig auf dem Schoß zu haben, um Vokabeln nachzuschauen. Wenigstens kann man dabei etwas lernen.

Doch man hat sich wieder etwas Neues bzw. Schlimmeres einfallen lassen! Da man endlich Speichermedien zu einem günstigen Preis zur Verfügung hat (CD-ROMs), kann man nicht nur englischen Text, sondern auch englische Sprache ins Deutsche übertragen! Das hat mir gerade noch gefehlt! Jetzt kann man auch noch schlecht übersetzte Texte, kombiniert mit unpassenden, lieblos gesprochenen, deutsch-dialektigen Stimmen von Leuten, die wahrscheinlich in ihrem bisherigen Leben nichts anderes getan als programmiert haben, genießen!

Beseitigung der Ärgernisse ist momentan keine in Sicht, da das eigentliche Problem bei den Übersetzungen natürlich das liebe Geld ist. Oder würden es die Kunden begrüßen, für ein Programm einiges mehr zu bezahlen, bloß weil es in "ordentlicher" deutscher Sprache gehalten ist?

Arthurs Teacher Trouble - Das lebende Bilderbuch



Sie haben ein CD-ROM Laufwerk um Steures Geld gekauft und können diese Ausgabe der Familie nicht wirklich eindeutig erklären? Nun, hier ist eine Ausrede: Erfüllung des Bildungsauftrags in Form einer Englisch-Lern-CD für Ihren Sprößling (vielleicht auch noch als Weihnachtsgeschenk getarnt!).

Die CD ist in Amerika dafür gedacht, Kindern im Alter von 7-8 Jahren das Lesen bzw. das Buchstabieren beizubringen. Die Geschichte - in kurzen Worten erzählt - handelt von Arthur, der gerade seinen ersten Schultag hinter sich hat. Er hat das

Glück, den strengsten Lehrer an der ganzen Schule zu haben. Seine Aufgabe für die nächsten paar Wochen: Er muß für einen Buchstabierwettbewerb lernen, der an seiner Schule stattfindet. Ober ihn wohl gewinnen kann?

Man sieht auf dem Windows-Bildschirm eine Seite des Buches und der englische Text wird langsam und deutlich von einer Stimme vorgelesen. Vom Englisch-Vokabelumfang her schätze ich, daß es bei uns in Österreich Kinder im Alter von 12-14 Jahren verstehen werden. Der eigentliche Gag bei diesem Bilderbuch ist, daß man

jedes Objekt, das auf der Seite zu sehen ist, anklicken kann. Und dann wartet man, was passiert. So beginnen zum Beispiel die Kekse in der Küche Blues zu singen und mitzuschwingen, oder die kleine Schwester vom Arthur baut einen kleinen Unfall, wenn man das Fahrrad anklickt. Alle Aktionen sind einfach süß animiert. Das Englisch wird den "Lernern" sozusagen spielerisch eingefloßt.

Nach ein paar Bilderbuchseiten erscheint der eigentliche Lernbildschirm des Programms. Man sieht auf der Seite mehrere kleine Grafiken mit dem englischen Wort darunter angeordnet. Wenn man das Symbol anklickt, ertönt zuerst die Buchstabe-

lung und dann das Wort gesprochen - und natürlich passiert mit jedem Symbol etwas (Die "ambulance" fährt eine Runde, usw.) Das eigentliche Problem dieser CD dürfte es aber sein, daß die Geschichte für Kinder im deutschen Sprachraum vielleicht schon etwas zu "kindisch" sein dürfte. Aber zumindest erreichen die Programmierer einen enormen Zuhörreiz sogar bei Erwachsenen dadurch, daß es im Spiel hunderttausend (ok, ein bißchen übertrieben, vielleicht ein paar weniger) verschiedene Animationen gibt.

Aber zumindest hat man jetzt eine Ausrede ...

Produktinfo

Name:	Arthurs Teacher Trouble
Programmart:	Englisch-Lern CD
Hersteller:	Broderbund
Testmuster:	Erpedata
Preis:	öS 598,-
Systemvoraussetzungen:	386, VGA Karte,
Bezugsquelle:	Fa. Erpedata, 1120 Wien Tel.: 0222/830-626-0 sowie im allgemeinen Fachhandel

Lost in Time, Part 1&2 - Heute schon in der Zukunft gewesen?

von Georg Wolfgang Franz

Die einen reisen mit einem Auto durch die Zeit, die anderen mit einem Stuhl - und die Programmierer von Cocktel Vision mit Hilfe eines Moduls in Form einer Armbanduhr, welches starke Magnetfelder erzeugt (deswegen wahrscheinlich auch die CD-Version ...). Die Sache hat nur einen Haken: man kann "nur" in die Vergangenheit und noch nicht in die Zukunft reisen. Aber daran arbeitet man bereits, gibt das Handbuch wissend Auskunft.

Zeitreisen haben von vornherein das Problem, daß sie mißbraucht werden könnten. Um dies auszuschließen, gründete man die Raum-Zeit-Polizei. Außerdem dürfen nur vereidigte Personen in die Vergangenheit springen.

Die Vorgeschichte des Adventures beginnt im Jahr 2092, ein böser Wissenschaftler (Jarlath Ezus) hat das Element "Americum 1492" gestohlen. Dieses hat man in einem Meteoriten gefunden und es ist somit einzigartig auf der Welt. Man könnte es zum Beispiel für militärische Zwecke verwenden, womit es auf einen Schlag wichtig würde. Das Problem des Stoffes: Er ist radioaktiv und hat einen Halbwertszeit von 3.000 Jahren - somit können es die Wissenschaftler derzeit nicht bearbeiten. "Wenn man sich 3.000 Jahre zurück in die Vergangenheit mit dem Stoff begeben und es zu der Zeit irgendwo verstecken würde ...", hat sich Jarlath dachte und danach gehandelt. Nur, man darf laut der Raum-Zeit-Polizei keinen Eingriff

in der Vergangenheit vornehmen, ansonsten wird die Tat des Wissenschaftler illegal und er gejagt.

Was hat die Spielfigur, Doralice Prunelier, mit der ganzen Geschichte zu tun? Das weiß der Spieler zu Spielbeginn auch noch nicht so ganz genau. Aus dem Handbuch ist zu erfahren, daß sie maßgeblich daran beteiligt war, den Fall aufzulösen. Doralice wacht auf, war gerade noch gemütlich im Jahr 1992 herumspaziert, und befindet sich plötzlich auf einem Schiff im Jahr 1840. Hoppala! Um Klarheit in die ganze Angelegenheit zu bringen - schließlich wollte sie doch gerade einen Gutshof erben - muß sie schon die ersten Rätsel in diesem Adventure lösen. Und sie findet hinter einer Tür eingesperrt einen Koch, der sich als Geheimagent aus der Zukunft vorstellt. Sie erzählt ihm, was sie kurz vor dem Zeitsprung getan hat - und das Adventure geht weiter.

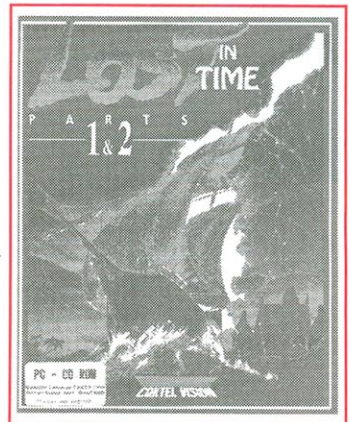
Die CD-Version des Spiels, die außerdem noch zwei Teile hat, besticht durch die wunderschöne Grafik und vor allem durch den Soundtrack. Es ist schon ein ganz anderes Spielgefühl, wenn man durch ein Schiff geht und das Knarren der Balken und das Rauschen des Meeres hört ...

Wer glaubt, daß er sich durch die CD-Version Festplattenplatz erspart, irrt. Das Spiel kopiert, je nach Wunsch, 16 bis 46 Megabyte auf die Platte. Es ist eben noch nicht möglich, die laufenden Animationen aus der geringen Geschwindigkeit des CD-ROM Laufwerks zu realisieren.

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels ist sehr hoch. Auch wenn man die Namen aller

Objekte, die man benutzen kann, am unteren Bildschirmrand eingeblendet sieht, schränkt eigentlich eher die Betätigungsmöglichkeiten ein. Wenn man doch einmal nicht mehr weiter weiß, hat man dreimal die

Möglichkeit, einen Joker in Anspruch zu nehmen, der die derzeitige Szene auflöst. Abschlußbemerkung: Endlich wieder einmal ein Adventure, bei dem alles zusammenpaßt - großteils auch die deutsche Übersetzung. Und das man nicht innerhalb weniger Stunden durchgespielt hat.



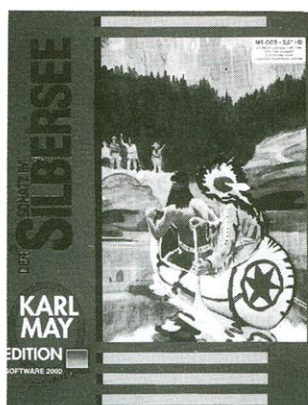
Produktinfo:

Name:	Lost in Time, 1 & 2 dt.
Spielart:	Adventure
Hersteller:	Coktel Vision
Testmuster:	Darius
Preis:	öS 899,-
Systemvoraus.	286er, VGA, HDD
Bezugsquelle:	im allgemeinen Fachhandel.

Der Schatz im Silbersee - Im Westen was Neues?

von Georg Wolfgang Franz

Ich sage nein. Sie kennen das Buch, sie kennen den Film, also müssen sie auch unbedingt das Spiel zum Karl May-Bestseller haben. Zu Beginn des Berichts habe ich eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Zuerst die schlechte: Es sind weitere Umsetzungen von Karl May Romanen geplant ...



Aber der Reihe nach, meine Enttäuschung hat ja einen Grund. Ich habe mir die Illusion nehmen lassen müssen, daß alles, was den Namen "Karl May" trägt, abenteuerlich, spannend und durchaus komisch ist. Voller Erwartung macht man die Spielverpackung auf,

schließlich liest man "komplexes, interaktives Adventure mit 80 Fullscreen-Bildern". Das Spiel installiert sich auch ganz lieb auf der Festplatte und verbraucht gleich 10 Megabyte.

Da es schon etwas länger her ist, daß ich den Inhalt von "Schatz im Silbersee" durchgemacht habe (das heißt Film gesehen), habe ich mich durch das Handbuch gekämpft. Endlich einmal ein Handbuch,

das seinem Namen gerecht wird, war der erste Eindruck. Der zweite: Die Vorgeschichte kann nicht vom Meister selbst stammen. Man hat versucht, so eine Art Einleitung zu schreiben, was aber kläglichst mißlungen ist. Mit Schaudern wendet man sich vom Handbuch ab und dem Spiel zu. Schlechte Handbücher ist man ja schon gewohnt.

Auch hier trägt der erste Eindruck. Man sieht eine VGA-Landschaft, die durchaus versucht, etwas Stimmung zu machen. Aber dann kommt der entscheidende Moment, indem man zum ersten Mal Old Firehand bewegt. Das soll eine Geh-Animation sein, hat Old Firehand jetzt einen Stock verschluckt? Und der Panther, der auf Old Firehand zuspringt, schaut im Wasser schwimmend wie ein Bär aus! Das Grausen steigert sich immer mehr, je länger das Spiel dauert und je mehr Personen man "animiert" gehen sieht.

Einmal ganz davon abgesehen, daß viele Rätsel absolut unlogisch sind. Wenn man im ersten Kapitel die Bar verlassen will, läßt dies der Computer zu mit dem Hinweis, daß die zwei Männer Sie auf einen Drink eingeladen haben und es sehr unhöflich wäre, nicht zu. Nun, was ist zu tun? Sie müssen mit einer Tasse Tinte den Wassereimer verunreinigen, damit der Negerklave mit dem Eimer dasselbe mit den Fenstern tut und dann vom Kapitän hinausgeschickt wird. Jetzt können Sie mit

den zwei Männern sprechen, aber nichts trinken.

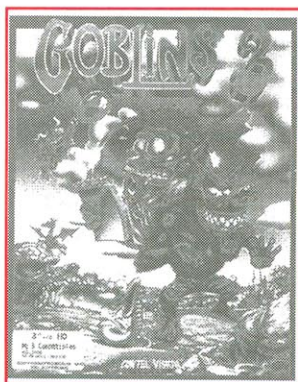
Wer einen gewissen masochistischen Drang hat, soll sich die Dialoge im Spiel durchlesen, was aber nicht notwendig ist. Es ist bei manchen Situationen sowieso egal, welche Antwortmöglichkeit man auswählt - das Ergebnis bleibt dasselbe. Aber die die Abspeicherungsdatei schlägt dem Faß den Boden aus! Sage und schreibe 400 Kilobyte werden verschwendet, wenn man zu Spielbeginn abspeichert! Wenn man es als Shareware herausgebracht hätte, könnte man ja noch ein Auge zudrücken und sich wenigstens daran freuen, daß man nichts dafür bezahlen hat müssen.

Und deswegen zum Schluß noch die gute Nachricht: Sie müssen das Spiel nicht kaufen. Lesen sie lieber das Buch noch einmal!

Produktinfo:

Name:	Der Schatz im Silbersee
Spielart:	Adventure
Hersteller:	Software 2000
Testmuster:	Darius
Preis:	öS 899,-
Systemvoraussetzung:	386SX, 2MB-RAM VGA, 10-MB auf HDD
Bezugsquelle:	im allgemeinen Fachhandel.

GOBLINS 3 - Überlebenstraining eines Journalisten



Man hat als Außenstehender ja keine Ahnung, womit ein Reporter täglich zu kämpfen hat, damit er zu einer Story kommt. Er muß von einem Luftschiff abspringen, mehrere Wächter besiegen, damit er um die Gunst einer schönen Maid ringen kann, die dann vielleicht auch noch entflieht. Er eilt ihr nach, wird für tot gehalten, rettet aber dann ein passant ein Dorf samt Burg vor einem feuerspeienden Dra-

chen, schreibt darüber seine Berichte in den News, weiß wieder nicht mehr weiter, schaut dann in einer anderen Zeitung nach (=Joker) und kommt vielleicht einmal zum Happy End.

Nun, so sieht die französische Softwarefirma Coktel Vision den grauen Zeitungsaltag und entwickelte nach ihren Vorstellungen eine Journalistensimulation, die eigentlich ein Adventure werden sollte. Letztendlich wird ein Rätselspaß daraus, wenn man die Figur des Jungschreiblings Blount und seines zweiten Gefährten (der öfters wechselt) steuert. Man muß in jeder Szene mehrere Aufgaben lösen. Das Spielziel ist zwar an den Haaren herbeigezogen (Kombination aus "Die Story des Lebens",

"Die Liebe des Lebens" und "Held des Jahres"), was aber den besonderen Spielreiz ausmacht. So steht die Erreichung nicht so sehr im Vordergrund, es ist vielmehr interessant, wie die einzelnen Figuren auf die unmöglichsten Aktionen reagieren.

So sieht man zum Beispiel im ersten Bild einen Fallschirm liegen, den man auch sofort nehmen will. Schließlich lautet der erste Auftrag, Blount irgendwie heil vom Luftschiff (wörtlich zu nehmen) zu bringen. Just in dem Moment, wo Blount den Fallschirm erreichen will, stürzt ein Stein aus heiterem Himmel auf den Schirm und reißt den Lebensretter in die Tiefen. Blounts Reaktion: Präsuizide Phase. Er nimmt

einen Revolver aus seiner Hosentasche, hält ihn an den Kopf und drückt ab. Nachdem sich die Rauchschwaden verzogen haben, steht Blount ziemlich kopflos da. Als der Spieler schon mit dem schlimmsten rechnet (=Spiel laden) taucht Blounts Kopf wieder aus dem Pullover - grinsend - auf. Die Animation wird natürlich mit Musik untermalt, Soundeffekte regen zum Schmunzeln an. Nun, so muß man das erste Rätsel anders lösen (siehe Spieltips). Wem diese Art von Humor zuviel ist, sollte lieber die Finger von dem Spiel lassen, da er sich wie ein roter Faden durch die Handlung zieht.

Das Spiel selbst ist in nicht schlecht übersetztem Deutsch gehalten und breitet sich mit ca. acht Megabyte auf der Festplatte aus. Die Rätsel einer Szene sind über mehrere Standard-VGA Bildschirmbreiten verteilt, die bequem mit der Maus über ein schön programmiertes Scrolling zu erreichen sind. In den höheren Levels kommt die Gemeinheit dazu, daß sich die Rätsel über mehrere Szenen hinziehen. Besonders ist mir die Speichern-/Laden-Option aufgefallen. Beim Speichern wird schon eine passende Beschreibung vorgeschlagen, beim "Laden"-Fenster sieht man die abgespeicherte Szene verkleinert, um dadurch leichter zwischen den verschiedenen Spielständen unterscheiden zu können.

Schlußbemerkung: Wer die früheren Teile von Goblins kennt, wird überrascht sein, daß es möglich ist, die beiden ersten Teile zu übertreffen.

Für wen ist dieses Spiel gedacht? Ich kann es Leuten mit Phantasie und Humor wärmstens empfehlen, die Lust und Laune haben, Rätsel zu lösen, die nicht unbedingt auf Anhieb logisch sind (zum Beispiel eine Wolke mit einer Angel über einen Giganten ziehen, der niest, wenn man selbige mit einem Messer ansticht und somit einen Ballon in die gewünschte Position bringt ...)

Halt, stop - doch, zwei Kritikpunkte habe ich gefunden! Erstens, das Spiel hat keinen Vorspann. Zweitens, etwas schwerwiegender: sehr viele Rätsel sind einfach nur dadurch zu lösen, indem man alles mit allen Gegenständen im Inventory anklickt - was aber dem Spielspaß keinerlei Abbruch tut.

Produktinfo	
Name:	Goblins 3 dt
Spielart:	abenteuerl. Denksport
Hersteller:	Coktel Vision
Testmuster:	Darius
Preis:	öS 899.-
Systemvoraussetzungen:	386SX, VGA Karte, 2 MB-RAM, HDD
Bezugsquelle:	im allgemeinen Fachhandel.

Wichtige Spieltips:

Für die Tips wird ein gewisser Computer-spiel-Hausverstand vorausgesetzt. Ich nehme an, daß es sowieso klar ist, daß man alle Gegenstände, die im Bild herumliegen, anklicken und, wenn es möglich ist, mitnehmen muß. Außerdem sollte man alle Stellen einer Szene mit Blount abgehen, da dadurch auch Aktionen ausgelöst werden können. Einige Rätsellösungen sind zeitabhängig, das heißt, daß man die einzelnen Aktionen "zügig" hintereinander ausführen muß.

Luftschiff: In der Kiste sind gleich zwei Sachen versteckt. Um Chump zu befreien, muß man zuerst mit dem Schläger und dann mit dem Abfluß-Boy nachhelfen. Den Schirm bekommt man, indem man Blount zum Loch hinstellt, Chump am Gewicht ziehen und Blount dann den Schirm nehmen läßt. Um vom Boot zu kommen, kombiniert man den Schirm mit dem Faß, und bearbeitet mit dem Zahn (Blount auf Hand stellen, Chump mit Bodenplatte anklicken) den Strick. Klingt doch logisch, oder?

Boden: Makistus gibt man Geld und beseitigt ihn dann mit dem Schläger. Krümel bekommt man, wenn man den Biskuit in den Helm gibt und dann den Schläger mit dem Helm verwendet. Wenn man sich hinterlistig auf den Felsen stellt und die Krümel dem Wachposten hinten hineinschüttet, kann man darauf auch auf ihn den Schläger "anwenden". Kendo gibt man zuerst freundlich die Hand ... Den Schild wirft man auf den Ast, Blount stellt man auf den zweiten (linken) Felsen, ärgert Zemba ein bißchen mit Pfeffer und schlägt dann zu. Während Chump Django die Zunge zeigt, sollte Blount die von Django BESONDERS beachten. Den Stecken

kombiniert man mit der Leiter, Chump lenkt Punky ab und Bount wirft den Stein.

Grab: Erste Weisheit. Brillen kann man auf mehrere Schädel setzen. Den Holzbeinen mit einem Streichholz etwas einheizen. Blut bekommt man mit der Kelle. Weisheit 2: Feuer kann man mit einer von einem Sensenstück abgeschnittenen Wasserpumpe löschen. Die Irrlichter muß man in allen Variationen (blau, rot, gelb, blau/rot, blau/gelb, gelb/rot, gelb/blau/rot) in den Topf geben.

Land/Herberge: Stein auf Dornen werfen. Blount auf die Burgmauern katapultieren. Dann mit Ritter sprechen. Das Feuer kann man mit einem nassen Heuhaufen löschen. Das Fleischstück bekommt man mit der Gabel. Chump auf die Hand des Kunden stellen und dem Kunden dann das Zuckerstück geben. Mit dem Löffel und dem Stein eine Wippe bauen. Chump darauf stellen und ein Zuckerstück darauf werfen. Danach das Fleischstück würzen. Den ECU ins Drachenhöhlenohr geben, die Gabel in die Drachenhöhlennase. Memorium ins Becken schütten. Den zweiten, schönen Stein gibt man Korin. -

Festung: Stock mit Helm verwenden. Zündschnur bei Biest holen. Dem Inka die Flöte wegnehmen. Kleines Rohr in die Vertiefung geben, Pulver hinein, Zündschnur dazu, Feuerstein mit Stein benützen, Dynamit auf diverse Stellen vom Turm und auf den Felsen werfen (mit - wörtlich - Pech bleibt die Stange auch kleben!) ... warten ... rums. Dem Inka eine neue, kleine Flöte basteln. Ooya auf den Geier setzen. Ooya am Schädel und am Bambus zaubern lassen.

Zurück zu Land-/Stadt: ECU der Maus geben (Abfluß-Boy mit Sockel, Leine mit Abfluß-Boy, hinaufklettern). Mit Schlüssel aufsperrern und den Drachen hineinlassen.

Stadt/Gemüseladen/Alchemielabor:

Dem Gemüsehändler zuerst den ECU und dann den Brief vom Kapitän geben (der verjagt dann die Maus). Den ECU bekommt erst der Wer-Blount zurück, wenn er den Händler mit dem Schläger bearbeitet. Wenn man der Oma das Dach mit dem Schirm repariert, erhält man zum Dank eine Wärmeflasche, die dann Eier ausbrüten kann. Das Wuchselexier muß man auch der Boa (=Fulbert) und den Pflanzen geben. Wer-Blount sollte im Gemüseladen sowieso alles angreifen. Den geworfenen Kasten kann man noch einmal "behüpfen". Den Knopf sollte Fulbert drücken.

"Aufgehtsobi" (Kampfschrei) von Wer-Blount, als er mit dem Hammer zum Vieh unter der Falltür springt ... Für den Lockruf ist unter der Glocke der optimale Platz (erst aber das Speed-Elexier trinken). Fulbert ist übrigens für den Pflanzenbestieg und als Brücke optimal geeignet. Was man wohl lesen kann, wenn man den Liebesbrief des Mädchens vor einen Spiegel hält? Ob man Seifenblasen mit einem Schlüssel machen kann? Mit dem ECU kann man den Ventilator zum Laufen bringen.

Wolken/Kolosseus/Bussi: Den Steinbock kann man erledigen, indem man einen Ballastsack, den man natürlich vorher in den Ballon gegeben hat, mit dem Messer zersticht. Die Schnur erhält man mit dem Schläger. Den Katapult kann Ooya beim Bild und Blount beim Teleskop betätigen. Auch Kolosseus kann man mit Steinen bewerfen. Ooya beim Käse ein bißchen

zaubern lassen (kommt mit Katapult dort-hin). Blount angelt sich dann den Wurm, den Sägezahnfisch im Wolkenloch und das Fernrohr. Interessant ist die Tatsache, daß sich auch ein Wolkeneck angeln und mit einem Messer anstechen läßt. Den Ballon bekommt man sogar noch eine Stufe höher als die Ausgangsposition, was ideal für Ooya zum Einsteigen ist, der dann Bussi auftaucht. Vorher sollte man Blount unbedingt zur Sonne fliegen lassen (optimaler Gag). Nun, ein bißchen herumsägen und eingesperrt werden, blöd schauen und Ooya die Sache in die Hand nehmen lassen. Blount, nur mehr ein Schatten seiner selbst, repariert nun endlich den Roboter und wirft noch schnell eine Münze ein, bevor Bussi bei Kolosseus seinen großen Auftritt hat. Obwohl Bussi die Familie wirklich lieb findet, sollte es doch lieber vorziehen, ihnen der Reihe nach mit

dem Hammer eins überzuziehen. Mit dem Pollen kann man Kolosseus ziemlich zum Niesen bringen (Zahnstocher in Nase stecken, Pollen ins linke Ohr und auf Krägen springen).

Königin: Schon versucht, dem Leibwächter den Revolver mit schlagkräftigen Argumenten wegzunehmen? Wenn man Fulbert auf das Gericht stellt, Wer-Blount auf das Gemüse schlagen läßt, kann er dann mit dem Kronleuchter herumturnen, ohne daß er hinunterfällt. Fulbert kann die Brille holen (für die Zwiebel wichtig), Wer-Blount muß sie danebenstehend auffangen, inzwischen eilt Fulbert zur Bodenplatte und rettet sie endgültig vor dem Aufprall.

Fortsetzung folgt in der Jänner-Ausgabe des PCC-Magazins (gemein...)

Shadow Caster - Rollenspiel light?

Man hat sich auf dem Rollenspielsektor wieder einmal etwas Neues einfallen lassen: Shape-Shifting. Wer diese Fähigkeit besitzt, schafft es mühelos, neue Körperformen mit anderen Eigenschaften anzunehmen. Nun, diese Innovation allein genügt noch nicht, ein ganzes Spiel dafür zu schreiben, dachte sich Origin. Und so bastelte man schnell eine Story zusammen, in der die Spielfigur - ganz zufällig - die einzige Person ist, die diese Fähigkeit noch besitzt. Aber nicht mehr

lange, da Veste (= der Böse) absolut daran interessiert scheint, diese Fähigkeit zu vernichten. Und wenn der zu Vernichtende es schafft, den Vernichter in einem vernichtenden Kampf zu vernichten, hat man gewonnen. So viel zum Handlungsstrang. Mehr läßt sich auch aus der Einleitung des Handbuchs

nicht herauslesen. So startet man mit einer gewissen Unwissenheit das Spiel. Der Vorspann zum Spiel lüftet auch nicht unbedingt den Schleier. Sichere Erkenntnis: Der Großvater ist tot, konnte aber seinem unwissenden Enkel Kirt vorher noch schnell von dem Shape-Shifting erzählen.

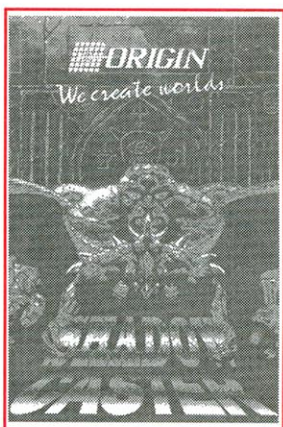
Kirt selbst wird vom Großvater in letzter Sekunde ins Spiel teleportiert, damit er dem Bösen noch einmal entfliehen kann. Puh, noch einmal Glück gehabt...

Mit einiger Gewißheit werden sich dem Spieler zu Spielbeginn einige quälende Fragen aufdrängen: Was ist denn das für ein Vieh? ... äh ... Wie kämpft man noch schnell? ... ähm ... Wo ist das Handbuch? ... (fluch) Auf welcher Seite? WOO??? ... Schschsch...ade... Wie lädt man ein Spiel? Nun, so wird man wenigstens gleich zu Spielbeginn mit der Steuerung vertraut. Die verdient ein besonderes Augenmerk. Man kann in der Menüleiste auswählen, womit man kämpfen will: mit der Hand, mit einem Ding in der Hand (zum Beispiel Schwert, Zauberstab, ...) oder einem anderem Körperteil (zum Beispiel Fuß bei der menschlichen Form, Schwanz beim Drachen). Wenn man sich entschieden hat, fährt man mit der Maus auf den Gegner und fängt an, wie wild mit der rechten Maustaste zu klicken. Kirt beginnt dann zuzuschlagen. Falls man der Meinung ist, daß das Monster doch etwas zu groß für seine Wenigkeit sei, kann man mit der anderen Hand noch schnell die Cursortasten bedienen und so die Flucht ergreifen.

Apropos Grafik: Das ruckfreie 3D-System (die Größe des Fensters läßt sich einstellen) ist wirklich außerordentlich gut gelungen und läuft auch auf einem 386er akzeptier-

bar. Man merkt, daß ein Entwickler von der ID-Soft (Wolfenstein 3D) mitprogrammiert hat. Bei Shadow Caster wirken die Gänge im Vergleich zu Ultima Underworld etwas "eckig", obwohl beides von der gleichen Softwarefirma kommt.

Die Rollenspielatmosphäre kommt nur teilweise "herüber". Es macht schon Eindruck, wenn man durch Nebelfelder oder durch einen finsternen Keller wandert. Also über die Grafik gibt es wirklich nichts Negatives zu berichten (außer, als Detail am Rande, daß Gegenstände, die man mitnehmen kann, nur sehr schlecht sichtbar sind - Absicht, um den Schwierigkeitsgrad zu steigern?). Aber es fehlt die Handlung. Shadow Caster ist sozusagen ein Rollenspiel light mit einem hohen Anteil an Action. Man kann aber davon ausgehen, daß alles, was sich einmal der Spielfigur nähert, nichts Gutes im Schilde führt. Obwohl - oder gerade weil - die Handlung fehlt, fasziniert mich dieses Spiel auch als alter Adventure-Liebhaber, dem ein Rollenspiel wiederum oft viel zu aufwendig ist. Man kann sich nämlich ohne viel Vorbereitung zum Computer setzen und durch die Labyrinth - unterstützt von einer guten Automapping-Funktion - eilen. Es sind doch einige gewaschene Rätsel enthalten, die sich über 23 Levels hinziehen. Und in den höheren Levels sind die Flug-Viecher leider schon so intelligent, daß sie einem folgen und vor allem su-



chen, wenn man der direkten Konfrontation eilenden Fußes entfliehen will. Zum Thema "safer play". Da hat man sich etwas einfallen lassen. Man kann zu jeder Abspeicherungsdatei einen Kommentar in einer Länge schreiben, daß er auch seinen Namen verdient. Außerdem sieht man beim Laden verkleinert den Ort, an dem man war, als man abspeicherte. Einschränkung: Man kann nur vier Spielstände auf der Festplatte festhalten, mehr ist bei diesem Spiel aber auch nicht notwendig. Ärgerlich ist es, daß der Energiebalken Ewigkeiten braucht, bis er sich wieder in die Höhe gerappelt hat. So entstehen unnötige Spielpausen, man hätte da vielleicht auch gleich eine "Schlafoption" dazuprogrammieren können.

Wichtigste Erkenntnis im letzten Level: Das, was da am Boden rot blubbert, ist doch keine Lava, sondern Blut, in dem man schwimmen und sogar tauchen kann!

Zusammenfassung:
<i>Eigentlich kein Rollenspiel,</i>
<i>gute Grafik,</i>
<i>umfangreiche Labyrinth,</i>
<i>sehr gute (Kampf-) Steuerung,</i>
<i>das Spiel selbst ist auf Englisch, mittel-</i>
<i>mäßige deutsche Übersetzung des</i>
<i>Handbuchs,</i>
<i>hohe Spielmotivation, da doch knifflige</i>
<i>Rätsel.</i>

Produktinfo:	
Name:	Shadow Caster
Spielart:	Action
Hersteller:	Origin
Testmuster:	Darius
Preis:	öS 849,-
Systemvoraus-	386er, 4MB-RAM,
setzung:	VGA, 15 MB auf HDD
Bezugsquelle:	im allgemeinen Fach-
	handel.

GOAL

von Christian Huber

Kaum zu glauben, aber schön langsam setzen sich nicht nur Adventurespiele oder Abschießspiele auf dem PC Sektor durch, nein auch Mannschaftssportarten, wie Fußball und Eishockey werden gesellschaftsfähig. Nach *NHL Hockey*, *Sensible Soccer* und *Kick off II* (natürlich gibt es auch noch andere, die an dieser Stelle unerwähnt bleiben) findet **GOAL** seinen Weg auf den PC-Spiele-Markt.

Hinter **GOAL** steckt ein gewisser Dino Dini (wirklich, der heißt so!), und der ist Schuld daran, daß erwachsene Männer verzweifelt alles probieren, ihren Lieblingsklub (von FC Barcelona über Austria Wien und dem GAK bis zu Werder Bremen) zu fußballerischem Erfolg zu verhelfen. Ob es nun gilt, eine interne Meisterschaft oder ein Pokalturnier zu gewinnen, als Manager und Trainer eines Fußballklubs hat man hier alle Hände voll zu tun.

Nach dem Start von **GOAL** und der Auswahl der jeweiligen Muttersprache gelangt man ins Hauptmenü. Dort entscheidet man sich zwischen einem kleinen Trainingsspiel, Meisterschaftsspiel oder gar einem Pokalturnier. Über das Menü *Optionen* können Sie gewisse Bedingungen dar-

über definieren, wie ein Fußballspiel ablaufen soll. Dort treffen Sie also Entscheidungen über Platzverhältnisse, Wind, Spielzeitlänge, wer ist der Schiedsrichter, wie gut ist Ihr eigener Tormann, und wie gut spielt Ihr Gegner - der Computer. Diese Entscheidungen können dann auf eine Festplatte abgespeichert und bei Bedarf wieder geladen werden.

Der zweite äußerst interessante Menüpunkt ist *Team aufstellen*. Hier würfeln Sie sich eine Mannschaft zusammen, indem Sie einzelne Spieler austauschen oder einen Spielertausch mit anderen Vereinen durchführen. Auch treffen Sie hier Entscheidungen über Ihre Spieltaktik.

Eine Mannschaft wurde ausgewählt, und sofort kann ein kleines Fußballspiel beginnen. Egal, ob Sie ein Einzelspiel, Meisterschaftsspiel oder ein Pokalturnier spielen, Spaß ist auf jeden Fall garantiert. Zum Spiel selbst ist zu sagen, daß zu Beginn ein bißchen Übung mit dem Joystick nötig ist. Sicher mit einem Ball zu laufen, zu einem anderen Spieler zu passen oder einen Elfmeter bzw. einen Eckball richtig zu schießen, dazu bedarf es einiger Zeit. Auch machen die verschiedenen Vogelperspektiven des Spielfeldes zu Beginn ein wenig Kopfweh, aber wie sagt ein Sprichwort: "Gewöhnung ist alles!".

Sehr originell ist auch der "Arcade"-Spielmodus. Sie spielen gegen immer stärkere Computerteams. Je nach Siegen und Höhe dieser Siege werden Punkte verteilt. Verlieren Sie aber ein Spiel, so wird in einer Tabelle abgerechnet, und das Programm

hält den High Score des besten Spielers fest.

Zum Schluß muß man noch den Videoeffekt und den Trikoteditor erwähnen. Bekannt aus den verschiedenen Vorgängern ist der Zeitlupeneffekt. Schießt man ein Tor oder findet man einen Spielzug interessant, so kann man diesen auf der Festplatte mittels eines Videorekorders speichern und wieder laden. Zum anderen gibt es für jede Mannschaft eigene Trikotfarben. Manche davon entsprechen aber nicht mehr dem heutigen Zeitgeschehen, und um dieses Manko auszumerken, gibt es einen eigenen Editor, in dem sich Trikotfarben ändern lassen.

Alles im allem ist **GOAL** ein nettes kleines Fußballspiel. Es erreicht wahrscheinlich nicht die Qualität von *Sensible Soccer*, aber Spielspaß ist zumindest für einige Zeit garantiert.

Produktinfo:	
Name:	Goal
Spielart:	Fußball-Actionspiel
Hersteller:	Virgin-Games
Testmuster:	Dynamic Systems
Preis:	öS 749,-
Systemvoraus-	286er, 1MB-RAM,
setzung:	VGA
Bezugsquelle:	im allgemeinen Fach-
	handel.

Die Schöne und das Biest

von *Christian Huber*

INFOGAMES hat es geschafft. Zum ersten Mal gibt es ein Computerspiel, das wirklich für jede Altersstufe geeignet ist. **Die Schöne und das Biest** ist ein äußerst friedliches, liebes und herziges Spiel. Keine Gewalt, kein Schuß - nein - nur Positives strahlt aus diesem Spiel hervor.

Die Hauptaufgabe des Spieles besteht darin, einen Ball zu Ehren der Schönen zu veranstalten. Zu diesem Zweck müssen verschiedenste Arbeiten im Schloß der Bestie verrichtet werden. Als Spieler ist es nun meine Aufgabe, bei diesen Arbeiten mitzuhelfen. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Tätigkeiten. Man kann dem Gärtner im Garten zur Hand gehen, dem Chefkoch

in der Küche beim Kuchenbacken helfen, einen Schauspieler bei seiner Probe für seine Abendshow unterstützen, in der Bibliothek nach den Musiknoten für die Tanzmusik suchen, oder man besorgt sich das Abendkleid der Schönen, indem man Wäsche richtig sortiert im Wandschrank verstaut. Verschiedenste bekannte Figuren aus dem Walt Disney Film führen durchs Programm. Ob Lumiere, der Kerzenständer, oder Madame Pottine, die Teekanne, alle wollen dem Spieler bei der Lösung seiner Arbeiten helfen. Ist das Spiel gelöst, so kann man sich noch eine Tanzsequenz zwischen der Schönen und dem Biest anschauen, danach aber erfolgt die Verabschiedung des Programmes, und es beendet sich von selbst.

Im Spiel selbst gibt es noch zwei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und die Auswahlmöglichkeiten zwischen einem Übungsmodus und einem Abenteuermodus. Im Abenteuermodus läuft eine interne Uhrzeit mit, die angibt, wieviel Zeit noch vorhanden ist, um die restlichen Arbeiten zu beenden.

Grafik, Musikuntermalungen und Bedienungskomfort über die Maus kann man als ausreichend bezeichnen. Auch ist ein Spielspaß für unsere Jüngsten auf lange Zeit sichergestellt. Eingefleischte Spielerecks werden aber nach nur wenigen Tagen das Spiel von der Festplatte löschen und es somit als gelöst betrachten.

Preis: 1.049,-

Wing Commander PRIVATEER

Christian Huber

Origins neuester Schlager aus der Wing Commander Serie ist **Privateer**. Nach den beiden *Wing Commander 1 und 2* und dem *Strike Commander* wurde nun ein weiteres Weltraumspiel geboren und allen Kilrathijägern neue Arbeit beschert. Ein kleiner Scherz vorweg: Im Handbuch wird eine Minimalkonfiguration folgender Art vorgeschlagen: 386DX mit 33 MHz. Tja, probieren kann man es ja mit dieser Konfiguration. Ob man damit zufrieden sein wird, ist aber zu bezweifeln.

Doch nun zum Inhalt von **Privateer**. Im Unterschied zu den Vorgängern der Wing Commander Serie, wo Sie einer fixen Kampfseite zugeteilt wurden und nur einzelne Missionen zeitweise auch im Team durchgeführt haben, sind Sie in **Privateer** auf sich alleine gestellt. Sie haben ein kleines Raumschiff und leben irgendo im Weltall zu irgendeinem kommenden Zeitpunkt. Es herrscht ein Machtkampf zwischen der terranischen Konföderation und dem Kilrathi-Imperium. Und gerade dieser Bereich ist für ein Einmann-Team der ideale Ort für ein kleines Geschäftchen hier und da. Sie als Spieler übernehmen also gewisse Transport-, Aufklärungs- und Kampfaufträge. Diese Missionen sind natürlich je nach Schwierigkeitsgrad ver-

schieden hoch dotiert, und nach erfolgreicher Erledigung klingelt auch ganz schön in der eigenen Kassa. Deshalb geht man natürlich sofort mit genügend Geld in den nächsten Weltraumshop. Dort hat man die Qual der Wahl. Verschiedenste Waffensysteme, leistungsfähigere Radarschirme und Schildgeneratoren werden angeboten. Außerdem kann man sich auch gleich ein anderes besser ausgestattetes Raumschiff kaufen.

Zu Beginn des Spieles kann man natürlich von all dem nur träumen. Kein Geld in der Tasche, also auch kein Einkauf möglich, daher bleibt nichts anderes übrig, als den Missionscomputer nach möglichen Missionen zu befragen. Nach einer Auftragsübernahme zischt man mit seinem kleinen Raumschiff los und versucht, möglichst viel Geld zu verdienen. Aber schon bald wird man auf Feinde stoßen und eine kleine Weltraumschlacht beginnt.

Privateer ist nicht eines der üblichen Abschießspielchen, sondern es läßt auch einen großen Wirkungsbereich in punkto Wirtschaftlichkeit und Sparsamkeit übrig. Das Ein- und Verkaufen von Schiffen, das Übernehmen von verschiedensten Aufträgen gehört genauso dazu, wie ein Weltraumkampf mit Kilrathi-Jägern. Und wer noch mehr kämpfen und schießen will, der kann ja Weltraumpirat werden und alles vom Bildschirm pusten, was so gera-

de da ist. In diesem Fall sollte man sich allerdings auch vor der Weltraumpolizei in Acht nehmen.

Wie bei allen Wing Commander Spielen ist auch beim **Privateer** die Grafik und Musik mit Note Sehr Gut zu bezeichnen. Ein kleiner Nachteil ist höchstens der zu klein geratene Bildausschnitt für die Außenlandschaft. Das Cockpitfenster des anfänglichen Billig-Raumschiffes nimmt gerade ein Viertel des Bildschirms ein. Der Rest ist von verschiedensten Computersystemen voll ausgebucht. Erst bei den teureren Schiffen wird dieser Makel etwas bereinigt. Andere Kleinigkeiten wurden von den Vorgängern übernommen. Auch hier fungieren Kneipen als Gerüchteküche und Landungen laufen trickfilmmäßig ab. Die Steuerung wurde samt Navigation und Tastaturbelegung vom Wing Commander übernommen. Allerdings ist es ratsam, mit Joystick und Maus zu fliegen, da die Tastaturbelegung nicht zum Anschauen ist. Zu Beginn des Spieles wird sich auch der erfahrenste Weltraumspieler ein bißchen in bezug auf die Steuerung schwer tun, aber tolle Musikuntermalungen helfen sicher darüber hinweg.

Mit einem Wort: Wer scharf ist auf wüste Weltraumschlachten gespickt mit Handelsimulationen, der sollte sich **Privateer** gönnen.

Preis: öS 949,-

Wissen ist Macht -

Wirtschaft- und Geschichte-Lexikon von Bertelsmann

Intabulation? Was heißt doch schnell Intabulation? Das hab ich doch schon einmal gewußt! Wo ist denn schon wieder mein Lexikon? Ah da stehts ja. Und wieder sind wertvolle 5-10 Minuten vergangen. Aber man hat es wenigstens gefunden. Doch täglich kommen neue Fachbegriffe im Bereich der Wirtschaft hinzu, man muß sich wieder neue Lexika kaufen. Die müssen erst einmal gedruckt, die Bäume dafür erst einmal gefällt werden. Doch, halt, die Firma Bertelsmann hatte die optimale Umweltschutzidee. Man könnte doch statt der tausenden Seiten eine einfache Silberscheibe verwenden. Gedacht, gesagt und CD-Versionen ihrer Lexika entwickelt. Jetzt braucht man nur mehr zumindest einen 386er mit 4MB Ram, VGA-Karte, Windows und ein CD-ROM Laufwerk, und man hat das beruhigende Gewissen, der Umwelt einen Dienst getan zu haben.

Was bietet das Wirtschafts-Lexikon?

"In 10.000 Stichworten das Basiswissen zum Verständnis der Wirtschaftsvorgänge" preist der Prospekt an. In den Bereichen Volkswirtschaft, Betriebswirtschaft, Sozial-, Handels-, Arbeits- und Wirtschaftsrecht versucht es, allgemeine Antworten zu geben. Außerdem findet man noch Portraits von wichtigen Persönlichkeiten, Original-Tondokumente, Grafiken und Tabellen zum Thema Wirtschaft.

Und was bietet das Geschichte-Lexikon?

Auf der CD tummeln sich 12.000 Stichworte zum Thema Geschichte. Man hält einen zuverlässigen Führer durch die Weltgeschichte in Händen, der sicher wie angepriesen teilweise unverzichtbar für das Verständnis der politischen Gegenwartsprobleme ist. Weiters werden Original-Tondokumente, Tabellen, Grafiken (Landkarten, Portraits) usw. mitgeliefert. Man kann den Inhalt ungefähr mit dem

von Mittelschul-Geschichtsbüchern vergleichen.

Mich hat das Wissen des Lexikons über die Geschichte Österreichs interessiert. Doch es scheint nicht ganz auf dem neuesten Stand zu sein - Thomas Klestil ist ihm unbekannt, der letzte Bundespräsident ist immer noch Kurt Waldheim - über ihn gibt es aber einen Kurzlebenslauf. Aber einen Ausrutscher kann man ja verzeihen ...

Die Programmoberfläche ist bei der Wirtschafts- und bei der Geschichte-CD dieselbe. Die Installation auf die Festplatte übernimmt ein Setup-Programm. Wirklich im wahrsten Sinne des Wortes, denn auch wieviel Platz es benötigt, ist unklar, weil die Programmdateien einfach ohne Muh und Mah ins WINDOWS\SYSTEM-Verzeichnis kopiert werden, ohne auf eine Eingabe zu warten oder mit einem Widerspruch zu rechnen. Der Ärger legt sich aber wieder etwas, wenn man mit der Benutzeroberfläche arbeitet. Sie sieht zwar etwas spartanisch aus, dafür ist sie aber äußerst effizient. Das Programm lebt eigentlich von der Such-Funktion. Man gibt also ein Stichwort (Joker sind erlaubt) - zum Beispiel "Geld" (natürlich beim Wirtschaftsteil) - ein, drückt Return und wartet ein paar Sekunden. Das Programm meldet, es habe 215 Themen gefunden. Wenn man Zeit hat, kann man alles durchlesen. Oder man grenzt das Thema enger ab. Wenn man "Geld UND Bank" als Suchbegriff eingibt, findet das Programm nur mehr 21 passende Themen. Interessant ist die Verknüpfung "NAHEBEI" im Suchbegriff. Wenn man bei den Optionen den Wert 8 für NAHEBEI eingibt, sucht das Lexikon alle Texte, bei denen "Geld" und "Bank" nicht weiter als 8 Wörter auseinander stehen - somit verringert sich das Suchergebnis auf 11 Begriffe.

Um nicht die Übersicht zu verlieren, kann man auf Lesezeichen, die sehr einfach zu bedienen und übersichtlich sind, zurückgreifen. Wenn jemandem ein Text ergänzens- oder updatewert erscheint, können auch Anmerkungen zum Text hinzugefügt werden (zum Beispiel Dr. Klestil und seine Biographie ...). Texte können weiterverwendet werden, dazu gibt es die Möglich-

keit, sie bequem in die Windows-Zwischenablage zu kopieren (was mit den Grafiken aber leider nicht funktioniert).

Alles in allem gesehen zahlen sich die zwei Bertelsmänner wirklich aus, wenn man auf "Basiswissen" zwischendurch vor allem zeitsparend zurückgreifen will. Sie sind zwar umfangreich, aber man hätte sich noch mehr erwarten können, da immerhin "nur" 120 Megabyte auf der CD belegt sind. Nicht ganz bestätigt hat sich mein Vorurteil, daß die Informationen "deutschlandlastig" sind.

Ah, ja: Intabulation [lat.]: Im österreichischen Grundbuchrecht eine Eintragung, durch die dingliche Rechte erworben, übertragen oder beschränkt werden; im Unterschied zur Extabulation, durch die ein dingliches Recht aufgehoben (gelöscht) wird (§ 431 ABGB).

Jaja, das Bertelsmann Wirtschaftslexikon.



Produktinfo:

Name:	Bertelsmann Lexikon Geschichte/Wirtschaft
Programmart:	Lexikon
Hersteller:	Bee Book
Testmuster:	Erpedata
Preis:	öS 1.155,-
Systemvoraussetzung:	386er, 4MB-RAM, VGA-Karte,
Bezugsquelle:	Fa. Erpedata Tel.: 0222/830-626-0 sowie im allgemeinen Fachhandel

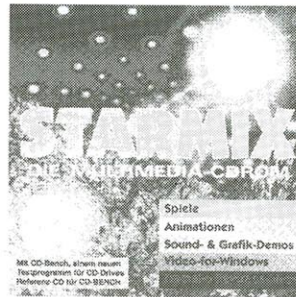
STARMIX - Die Multimedia-CD-ROM

Rechtzeitig vor Weihnachten erschien die Starmix-CD aus dem Hause Starcom in Klagenfurt.

Wie die bereits bekannten CDs der Fa. Starcom (Pegasus, GIF-Galaxy etc.) verfügt auch Starmix über eine überaus brauchbare Menüführung. Nach dem Einlegen der CD kann man aus den verschiedenen Untergebieten der CD durch einfachen Aufruf einer Batchdatei (GAMES, FRACTAL, DEMOS, CDBENCH, PLAYANI etc.) in das Menüprogramm der zugehörigen Softwaregruppe gehen. Nun stehen per Menü zahlreiche Untergruppen bei den Spielen zur Verfügung, man kann sich das Programm auf die Festplatte installieren lassen und dann auch gleich per Menü starten. Sollte nun das Spiel, die Anwendung, das Demo etc. Gefallen fin-

d e n ,
kann es
auf der
Festplat-
te belas-
sen wer-
den und
d a s
nächste
Progra-

mm probiert werden. Oder man löscht gleich per Menü wieder von der Festplatte. Die Auswahl der einzelnen auf der CD befindlichen Shareware- und Public-Domain Programme ist recht gut getroffen, egal, ob Sie sich für Spiele, Animationen, Fractale, Raytrace, Sound- und Grafikdemos interessieren, es ist für jeden etwas dabei. Besonders toll fanden wir einige



Spiele wie z. B. Sango-Fighter (ein grafisch hervorragendes Karate-Kampfspiel mit guten Steuerungsmöglichkeiten) oder zahlreiche Adventure-, Strategie-, Jump an Run- etc. Spiele der neuesten Versionen.

Produktinfo:

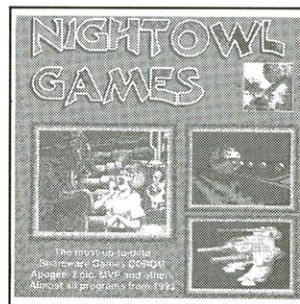
Name:	STARMIX - Multimedia-CD
CD-Art:	Shareware- - deutsch
Hersteller:	Fa. Starcom
Testmuster:	Fa. Starcom
Preis:	öS 149,-
Menüpro- gramm:	D O S - M e n ü p r g . deutsch, sehr gut
Inhalt:	Spiele, Animationen, Demos, Grafiken, Sound
Beurteilung:	10 von 12 Punkten
Bezugsquelle:	im allgemeinen Fachhandel

NighOwl Games

Für diejenigen die nur an PC-Spielen interessiert sind eignet sich die englische NighOwls Games-CD. Zahlreiche Shareware- und Public-Domain-Spiele aus fast jedem Computerspielbereich befinden sich auf der CD. So sind darunter sämtliche Spiele der bekannten Sharewarespielautoren Apogee, Epic, MVP in jeweils den neuesten Versionen vorhanden. Fast alle Spiele tragen das Ursprungsdatum 1993. NighOwls-Games verfügt ebenfalls über ein Menüsystem ist aber nicht so komfortabel wie die der

Starcom
-CDs und
außer
dem in
englisch.
In der
Auswahl
von den
ü b e r
1 . 0 0 0

Spielen hat man während den Weihnachtsfeiertagen sicher genug zu tun um sie auszuprobieren.



Produktinfo:

Name:	NightOwls Games
CD-Art:	Shareware-CD - englisch
Hersteller:	Night Owl Publ. Inc.
Testmuster:	Fa. Starcom
Preis:	öS 490,-
Menüpro- gramm:	D O S - M e n ü p r g . englisch, mittelmäßig
Inhalt:	Spiele für DOS und Windows
Beurteilung:	7 von 12 Punkten
Bezugsquelle:	im allgemeinen Fach- handel

Sound & Music

Die dritte CD vom B&K-Verlag ist die Sound & Music-CD. Auf dieser Shareware-CD befinden sich neben 21 Sharewarespielen, 57 Soundhilfsprogramme, zahlreiche Sounddateien (WAV, MOD, MID, CMF, VOC etc.) noch einige Spiel-, Animations- und Demoprogramme. Neben diesen befinden sich auch einige Werbeeinschaltungen einiger österr. Firmen in Form von Grafiken auf der CD. Das Menüprogramm der Fa. KEC ist zwar in der Bedienung etwas umständ-

lich, besticht jedoch durch eine besonders gelungene grafische Oberfläche und auf Wunsch auch Soundkartenunterstützung mit Sprach- und Musikausgabe. Leider hatten wir, und wie uns bekannt gegeben wurde auch andere, mit dem Menüprogramm einige Probleme punkto Grafik- und Soundausgabe sowie auftretenden Systemabstürzen. Wahrscheinlich liegt dies an nicht kompatiblen Sound- und Grafikkarten.

Produktinfo:

Name:	Topshare Sound & Music
CD-Art:	Shareware-CD - deutsch
Hersteller:	B&K-Verlag, Eurodata
Testmuster:	B&K-Verlag
Preis:	öS 499,-
Menüpro- gramm:	D O S - M e n ü p r g . deutsch, gut
Inhalt:	Spiele und Sound für DOS und Windows
Beurteilung:	6 von 12 Punkten
Bezugsquelle:	B&K-Verlag, Tel.: 0222/82-874

Schlußwort

Bei dieser Sonderausgabe haben wir uns einmal am Spielesektor so richtig ausgetobt. Zwar trifft dies logischerweise (was immer man tut) nicht jedermanns Interesse. Jedenfalls gehören Spiele heute schon fast genauso zum PC wie Arbeits- oder Anwendungsprogramme.

In dieser Sonderausgabe haben wir uns erlaubt, einige Rubriken wie die Neuigkeiten, Viren, Hardware, OS/2 oder die Insidercke ein wenig zu vernachlässigen. Diese finden Sie aber wieder in den nächsten (normalen) Ausgaben des PCC-Magazines.

PCC-Magazin Abonnement ohne Diskette

Wie unsere in das letzte Gewinnspiel eingebaute Umfrage zeigte, gibt es auch viele Leser, die sich das PCC-Magazin hauptsächlich wegen des Textinhaltes kaufen. Anfragen erreichten uns, ob es denn das PCC-Magazin zu einem günstigeren Preis ohne Diskette gibt. Durch den Shareware-CD-Boom haben die meisten schon genug damit zu tun, aus den Shareware-Massen etwas Brauchbares herauszufinden. Zwar wollen wir durch die dem Heft beigelegten Programme dem Anwender die Arbeit des Suchens nach brauchbaren Programmen etwas abnehmen, indem wir uns die CDs

ansehen und daraus Brauchbares herausfiltern.

Weiters wäre es auch kein Problem, das PCC-Magazin mit einer CD voller Sharewareprogramme auszuliefern. Nur wollen wir nicht eine CD voller Sharewareprogramme ausliefern sondern uns auch die einzelnen Programme ansehen und testen, ob sie überhaupt brauchbar und lauffähig sind. Bei einer CD mit etwa 1000 Programmen wäre das ein enormer Arbeitsaufwand und bevor wir alles mögliche weitergeben oder teilweise Programme nicht einmal angesehen haben, bleiben wir bei der alten Methode mit der Diskette nur mit ausgewählten Program-

***Zu wenig Werbung
im PCC-Magazin!?***

**Dieser Platz
für Ihr
Insert**

Rufen Sie und an!

Tel.: 03452/73397 Fax: 03452/73497

men. Noch dazu, daß wir uns nun in den meisten Fällen mit den Programmautoren in Verbindung setzen, um die aktuelle Version zu besorgen sowie auch die Möglichkeit erforschen die Vollversion für unsere Leser zu besorgen.

Was nun den Bezug des PCC-Magazines ohne Diskette anlangt, ist es grundsätzlich möglich. Bis wir neue Aboanforderungskarten drucken lassen, können Sie bei einer Aboanforderung mittels beigelegter Aboanforderungskarte, vermerken, daß Sie das PCC-Magazin **ohne Diskette zum Preis von öS 180,-** für 6 Ausgaben + einer Sonderausgabe abonnieren wollen.

Zu guter letzt:

Soll das etwa ein Boykott sein!?

Da erreichte uns doch ein leider anonymes Schreiben, gezeichnet mit "Trafik Wien" mit folgendem Wortlaut:

"Ihre Zeitschrift mit dem Abo-Angebot wird in meiner Trafik den Kunden nicht angeboten sondern gleich zu den Retourwaren gelegt."

Wäre nur interessant zu wissen ob dieser (Herr Ano Nym) auch Zeitschriften wie Basta, News, etc. die neuen Abonnenten Uhren, Radiowecker, Anrufbeantworter etc. als Abonnentengeschenk anbieten auch zurückweist. Oder hat er etwa vor den großen, staatlich geförderten Verlagen, Angst. Wie aber die allgemeinen Reaktionen und Verkaufstatistiken zeigen handelt es sich dabei nur um einen Ausnahmefall.

Impressum

Herausgeber-Redaktion-Verleger:

Franz Wesonig, Paul-Ernst-Weg 2, A-8430 LEIBNITZ, Tel.: 03452/73397,
FAX: 03452/73497, BTX: *913410125#

Richtung des Magazines:

Unabhängiges objektives Magazin, spiegelt die Meinung der computerinteressierten Endverbraucher wider, bietet Hilfe, Tips und Tricks für alle Personal-Computer-Anwender, Verbreitung guter Public-Domain- und Shareware-Programme, Möglichkeit der Mitgestaltung durch die Leser.

Verantwortlich für den Inhalt:

Franz Wesonig

Layout und Gestaltung:

Bernd Gacksch, Franz Wesonig

Bezugsadresse:

PCC-Verlag, Paul-Ernst-Weg 2, A-8430 Leibnitz, Tel.: 03452/73397,
FAX: 03452/73497, BTX: *913410125#

Belichtung:

FOTO-PRINT, Peter Höher, Murweg 30 a, A-8430 Leibnitz

Druck:

Mariborski Tisk, Maribor

Vertrieb:

Pressegroßvertrieb Salzburg, Niederalp 300, A-5081 Anif

Bankverbindung:

Postscheckkonto, A-8430 Leibnitz, Kto.Nr. 7.627.723

Freie Mitarbeiter:

Karl-Heinz Neuherz, Harald J. Koch, Georg Franz, Robert Koch, Christian Huber.

Für eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie für Anzeigen übernimmt die Redaktion keine Haftung. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann ebenfalls nicht übernommen werden. Da das PCC-Magazin als freies Pressemedium dient, werden auch Artikel veröffentlicht, die nicht unbedingt die Meinung der Redaktion widerspiegeln. Wir behalten uns jedoch vor, beleidigende oder unsittliche Äußerungen aus Artikeln zu streichen. Die Entscheidung über die Art und den Zeitpunkt der Veröffentlichung eingesandter Artikel bzw. Software sowie von Inseraten und Werbungen trifft alleine die Redaktion. Kürzungen und Änderungen von Artikeln können auch ohne Rücksprache mit dem Autor erfolgen. Bei der veröffentlichten Software handelt es sich um Public-Domain- und Shareware-Programme. Bitte beachten Sie jedoch die für Public-Domain- und Shareware-Produkte geltenden gesetzlichen Bestimmungen. Als Systemvoraussetzungen gilt allgemein ein IBM PC, AT oder kompatibler Computer mit mindestens 640kB Hauptspeicher, einem Diskettenlaufwerk und einer Festplatte. Die Lauffähigkeit der Programme auf Ihrem PC können wir nicht gewährleisten. Der Einsatz der Programme erfolgt auf Ihre eigene Verantwortung. Wir übernehmen keine Haftung für eventuelle Schäden oder Folgeschäden, die durch den Einsatz der beiliegenden Software entstehen könnten. Die veröffentlichte Software wird mit den jeweils aktuellen Anti-Viren-Programmen überprüft. Dennoch können wir absolute Virenfreiheit nur hinsichtlich der Prüfdaten gewährleisten. Defekte Disketten werden kostenlos ersetzt. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen!

**Auflage: 7.000 Exemplare
davon 1525 an Abonnenten
oder wie anderer es Zeitungen angeben:
21.000 Leser
(Auflage mal Faktor 3)**

STARCOM

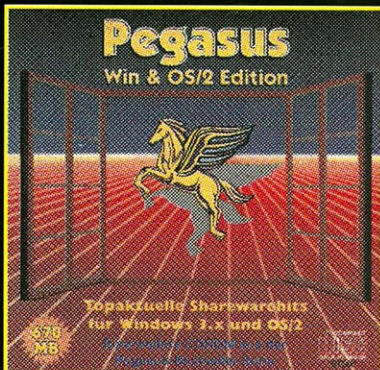
CDROM

International CDROM Distribution

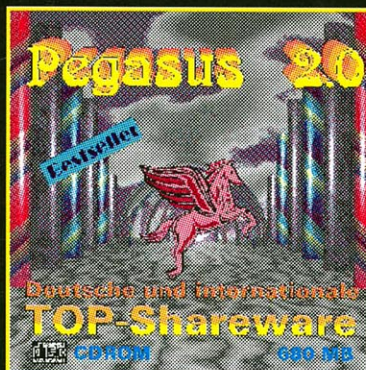
Dr. Waldner & Müller OEG.

Limburggasse 45, A-9073 Klagenfurt, Österreich

Tel: +43 (0) 463 23 84 98 - Fax: +43 (0) 463 23 93 98



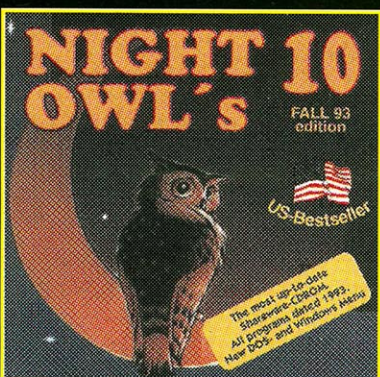
Die Neuerscheinung aus der Pegasus-Serie: Topaktuelle Shareware für Windows und OS/2 (680 MB) mit Super-Menü für Windows. Dateibeschreibungen in Deutsch und Mailbox-Support.



Der deutsche Bestseller. 650 MB Shareware für DOS und Windows. Menü für DOS & Win. Alle Dateibeschreibungen in Deutsch. Mailbox-Support. Deutsche und internationale Programme.



DIE Multimedia-CDROM. Soeben erschienen. Spiele, Animationen, Bilder, Video über CD-Produktion, CD-Benchmark-Test. Leistungsfähige Menüprogramme. Ein Preisknüller.



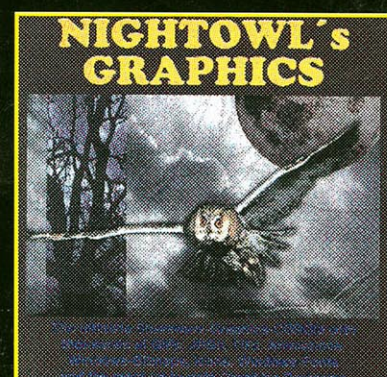
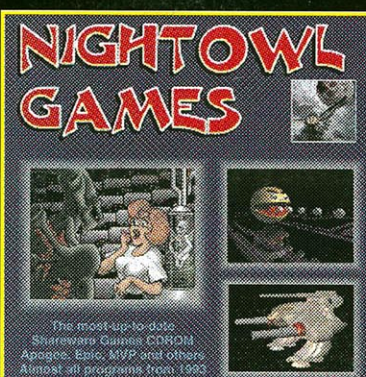
Die aktuellste und erfolgreichste Shareware-CDROM-Serie aus den USA. Nur neueste Programme! Night Owl 10: 650 MB Shareware aus dem Jahr 1993 - alle Bereiche - DOS- & Windows-Menüsystem

Night Owl Games: Eine Top-Spieleauswahl - alle Programme aus den Jahren 1992 und 1993.

Night Owl Graphics: Tausende GIFs, JPGs, TIFFs, TGAs und die aktuellsten Grafik-Programme.

Night Owl Collection: Night Owl 10 + Night Owl Games + Night Owl Graphics als preiswertes Paket.

Night Owl Pack: NO 7 + NO 8 + NO 9 - die vollständigste Sammlung von 92-93. Keine Duplikate!



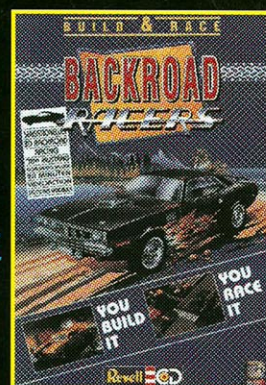
Mega-Pack II mit den brandneuen Top-CDs von Profit-Press:

MegaROM3,
MegaWinB,
MegaGames

NEU:

Forbidden Subjects
Die Underground-CD
über Hacking, FBI,
UFOs, Magie, Okkult.
Top-Secrets für Sie!

Der CD-Hit:
BackRoad
Racers von
Revell:
Bausatz mit
CDROM, 20
min Video-
Animationen,
Super-3D-Au-
torennspiel
Deutsches
Handbuch



HÄNDLER WILLKOMMEN

Wir sind Produzent der Pegasus-Serie, Graphics Universe, GIF Galaxy und STARMIX. Exklusiv-Vertrieb in Europa für Night Owl CDs, Profit Press Mega-Serie und Wizardware. Offizieller internationaler Distributor für Walnut Creek CDs, PC-SIG und DeLorma.

Fordern Sie unseren Gratis-Farbkatalog an.

Alle Titel ständig in großen Stückzahlen lagernd. Wir liefern prompt in alle Welt.

WIR SIND IHR PARTNER FÜR CDROMS.