

## Grusliges Haus

Bill Gates, Chef des US-Software-Riesen Microsoft, lobte ein Computerspiel: „The 7th Guest“ setze „einen neuen Standard für Multimedia-Entertainment“. Währenddessen lassen Standards für „einfache Bedienbarkeit“ weiter auf sich warten: Als schwierigste Aufgabe bei dem „interaktiven Drama“ von Virgin Games erweist es sich, das Programm überhaupt erfolgreich auf dem PC zu installieren und anschließend zum Laufen zu bringen – ein ermüdendes Geduldsspiel selbst für hartgesottene Computerfans. Benötigt werden ein spezieller PC-Audiozusatz, ein schnelles CD-Rom-Laufwerk, reichlich Arbeitsspeicher und viel Zeit zum Ausprobieren. Bastelfreudige PC-Benutzer, die es schaffen, werden belohnt mit einem Blick in die Zukunft der Computerunterhaltung: Die Programmierer haben auf zwei speicherstarken Compact Discs (CD-Rom) digitalisierte Filmsequenzen, Musik, Sprache und Computeranimationen zu einem mit Knobelaufgaben gespickten PC-Spiel abgemischt, bei dem sechs Gäste ein weitläufiges Gruselhaus nach dem



Computerspiel „The 7th Guest“

mysteriösen „siebten Gast“ durchkämmen. Die Hauptrollen des Digitaldramas übernehmen Schauspieler, deren Aktionen mittels Videokamera aufgezeichnet und in das Programm integriert wurden.

TITEL: „The 7th Guest“ (für PC).

VERLAG: Virgin Games (Vertrieb: Rushware, Kaarst); 199,95 Mark.



PC-Segelsimulator

## Ruderpinne am PC

Flug-, Fisch- („El Fish“) und Fleisch-Simulatoren („Sim Farm“) gehören bereits zu den Bestsellern bei PC-Programmen, nun schließt der nautisch orientierte Delius Klasing Verlag eine der letzten Software-Lücken: Mit seinem „Sail Simulator“ können Computerbenutzer in See stechen, ohne sich nasse Füße zu

holen. Fünf Segelreviere sowie eine ganze Flotte, von der Einmann-Jolle bis zum Kajückkreuzer, stehen dem Schreibtisch-Skipper am PC-Bildschirm zur Verfügung. Das Wetter läßt sich vorher einstellen: Wahlweise dümpelt das Computerboot in der Flaute oder fährt, gischtumtost, waghalsige „Mann über Bord“-Manöver. Mit Tastatur oder Computermaus lassen sich am Bildschirm Segel setzen, trimmen und reffen, Anker werfen oder „Anleger fahren“, wobei das Programm seemännische Vollzugsmeldungen abgibt: „Großsegel voll und bei.“ Richtig zünftig wird die PC-simulierte Seefahrt durch ein mitgeliefertes Zusatzgerät, das den sonst bei Computerspielen verwendeten Joystick ersetzt: eine Plastik-Pinne im Kleinformat, die auf dem Schreibtisch befestigt wird und mit der sich das Boot über den Monitor navigieren läßt. Per Tastenbefehl kann dabei sogar die imaginäre Besatzung von einer Seite

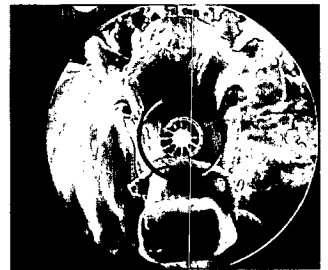
des Bootes auf die andere beordert werden.

TITEL: „Sail Simulator 2.0“ (für PC).

VERLAG: Delius Klasing Verlag, Bielefeld; 248 Mark, mit Steuereinheit/Pinne (Anschluß an den PC-„Gameport“); 348 Mark.

## Tao der Kuh

Ihr Großvater war ein berühmter US-Käsemacher, mit ihrem Buch „About Cows“ („Über Kühe“) landete Sara Lindsay Rath in den USA einen Bestseller. „Was Rath nicht über Kühe weiß“, urteilte die Zeitung *Chicago Tribune*, „ist nicht wissenschaft.“ Der amerikanische Verlag Quanta Press, bekannt geworden mit lexikalischer Software wie den Da-



Kuh-CD „About Cows“

tensammlungen „Terrorist Group Profiles“ und „CIA World Factbook“, würdigt das liebe Vieh nun gleich mit zwei computerlesbaren Compact Discs: „About Cows“, die PC-Version des Rath-Buches, bietet eine illustrierte Datenbank zur Kulturgeschichte der Kuh. Am Bildschirm kann sich der PC-Benutzer über antike Mythologie, künstliche Besamung oder milchwirtschaftliche Nebenbetriebe kundig machen. Wesen und Weg der sanftmütigen Milchspenderin läßt sich aber auch mittels „Tao of Cow“ ergründen, der womöglich überflüssigsten Software des Jahres: Die Multimedia-CD enthält mehr als 200 Gemälde, Karikaturen und Fotografien rund um die Kuh, dazu philosophischen Quark wie diesen: „Wer Milch will, muß auch Kühe wollen.“

TITEL: „About Cows“/„Tao of Cow“ (CD-Rom für PC und Apple).

VERLAG: Quanta Press, Minneapolis, Minnesota/USA; je 29,95 Dollar.

## Grüner Computer

Der angeblich so umweltfreundliche Computer war ein PR-Mythos, statt des „papierlosen Büros“ hat der allgegenwärtige PC eine Reihe von Öko-Problemen erst geschaffen, darunter giftigen Elektronikschrott, Batterieabfälle, Bildschirmabstrahlung sowie erhöhten Strom- und Papierverbrauch (SPIEGEL 28/1993). Unter dem Titel „The Green PC“ ist nun in den USA der erste Leitfaden für umweltschonenden PC-Einsatz erschienen. Steven Anzovin, Kolumnist der Fachzeitschrift *Compute!*, hat das übersichtliche Standardwerk zum Thema „ökologische Datenverarbeitung“ verfaßt. Dabei geht es nicht allein um Energiesparmaßnahmen und Abfallvermeidung. Erörtert werden auch Themen wie Ergonomie am Bildschirmarbeitsplatz, Telearbeit mittels Datenfernübertragung („Telecommuting“), Öko-Lernsoftware oder der PC-Einsatz im Umweltschutz. Dasselbe Thema hat, weniger ausführlich, der deutsche Autor Andreas Grote unter dem Titel „Umwelt & Computer“ abgehandelt, gleichfalls als Taschenbuch auf Recyclingpapier. Im Gegensatz zu Anzovin geht Grote nur beiläufig auf den Einsatz von Computernetzen und elektronischer Post („E-Mail“) ein, die in Firmen und Behörden die klassische Papierpost abzulösen beginnt. Als nützlich dürften sich vor allem die PC-Einkaufstips und der umfangreiche Adressenteil (etwa mit Anschriften von Recyclingfirmen) erweisen.

AUTOR: Steven Anzovin

TITEL: „The Green PC: Making Choices That Make A Difference“.

VERLAG: Windcrest/McGraw Hill, New York; 248 Seiten; 9,95 Dollar.

AUTOR: Andreas Grote

TITEL: „Umwelt & Computer“.

VERLAG: Wolframs Verlag, Attenkirchen; 256 Seiten; 19,80 Mark.