Eine Beilage von

PC PLAYER





Spiele-Dämmerung



Liebe Leserinnen, liebe Leser,

woran denken Sie, wenn Sie den Begriff »Der Ring des Nibelungen« hören? Richtig, vermutlich an uralte Volks- und Heldensagen, in denen epische Gestalten nach unermeßlichen Schätzen gieren und Drachen töten, oder sich leibhaftige Götter im Kampf gegenüberstehen. Die musikalisch Versierten unter Ihnen haben sicher auch schon vom gleichnamigen Zusammenschluß vierer Wagner-Opern gehört, die als wahre Publikumsrenner alljährlich in Bayreuth und zahlreichen anderen Städten rund um den Erdball aufgeführt werden.
Aber ein Computerspiel käme wohl niemandem sofort in den Sinn. Psygnosis stellte Anfang 1994 zwar auf der ECTS ein Rollenspiel mit dem Arbeitstitel »Nibelung's Ring« vor. Der forsch auf drei Teile angelegte Titel kam jedoch nicht über die Betaphase hinaus. Eigentlich verwunderlich, denn das abenteuerliche Wechselspiel zwischen Göttern und Menschen birgt mehr Dramatik und ungeahnte Wendungen in sich als viele der aktuellen »Superhits«.

Eine mögliche Erklärung dafür wäre, daß die Geschichte zwar vielen Zeitgenossen rudimentär bekannt ist, sie von Spieleschreibern aber als zu komplex und schwierig angesehen wird, um für ein PC-Spiel umgesetzt zu werden.
Doch Arxel Tribe wagt das Unmögliche: Die relativ junge Spielefabrik will gleich zwei Adventures zum Thema veröffentlichen. Um das erste, »Der Ring des Nibelungen« genannt, dreht sich alles in diesem Special. Wir besuchten die Entwicklungsstudios in Ljubljana und Paris, wo wir mit Programmierern und Designern über das mutige, ambitionierte Projekt und dessen Hintergründe sprachen.
Kommen Sie also mit auf eine Reise in Vergangenheit und Zukunft, in die Welt von Zwergenkönigen, mächtigen Riesen, von Liebe, Haß und Verrat, nach der Sie bestens auf den Test in einer der nächsten Ausgaben vorbereitet sind.

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen Ihr

Roland Austinat

Inhalt

Editorial, Inhalt & Impressum 2
Wer ist Arxel Tribe? 3
Der Ring des Nibelungen 4
Zweitausend Jahre in die Zukunft 6
Work in Progress 8
Die Herren des Rings 12
Runde Gewinne 16

EINE BEILAGE VON PC PLAYER

REDAKTION
Roland Austinat
LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH
GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs
ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing,
Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de
VERLAGSLEITUNG MARKETING/VERTRIEB
Helmut Grünfeldt
ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic
(verantwortlich im Sinne des Presserechts)
International Account Manager:
Andrea Rieger, Tel: (0 81 04) 66 84 58;
Fax: (0 81 04) 66 84 59
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Nicole Radewic,
(0 81 21) 95-1273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 95-1106,
Verlagsbüro WEKA Computerzeitschriften GmbH,
Fuldaer Str. 6, 37269 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann,
Tel. (0 56 51) 92 93-90
ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474
PRODUKTIONSLEITUNG
Marion Stephan
DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing
VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp
VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching,
Tel. 089/319060
DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Wer ist Arxel Tribe?

Ljubljana, 1989. Matjaž Požlep und Diego Zanco gründen im heutigen Slovenien ihre eigene Firma namens Arxel. Das Produktionsziel: virtuelle Umgebungen zu schaffen, die Architekten das Designen neuer Gebäude und Strukturen erleichtern. Drei Jahre später steigen sie in die Werbebranche ein und mausern sich in den folgenden Jahren zum erfolgreichsten Spezialeffekte-Haus Italiens: Kunden wie Kellogg's, Nutella, Fiat (Sie erinnern sich an die fußballspielenden Autos der TV-Werbung?) oder San Pellegrino vertrauen auf die Computeranimationen aus Slovenien. 1993 steigen die beiden Franzosen Stephen Carrière und Guillaume de Fondaumière ins Unternehmen ein und gründen in Paris die nach Ljubljana und Mailand dritte Arxel-Niederlassung. Noch ist von PC-Spielen nichts zu sehen, doch die neu geschaffene Multimedia-Abteilung bastelt für L'Oréal ein virtuelles Frisuren-Probierprogramm. 1996: Nach einer Umbenennung heißt die Firma jetzt Arxel Tribe - und die Stammeskrieger arbeiten an ihrem ersten richtigen Spiel: »Pilgrim« heißt das gute Stück, ein Grafik-Adventure, für das der bekannte Comic-Zeichner Moebius ein paar Charaktere entwirft. An der Story wirkt Paulo Coelho mit, dessen Buch »Der Alchemist« weltweit zwölf Millionen Mal verkauft wurde.

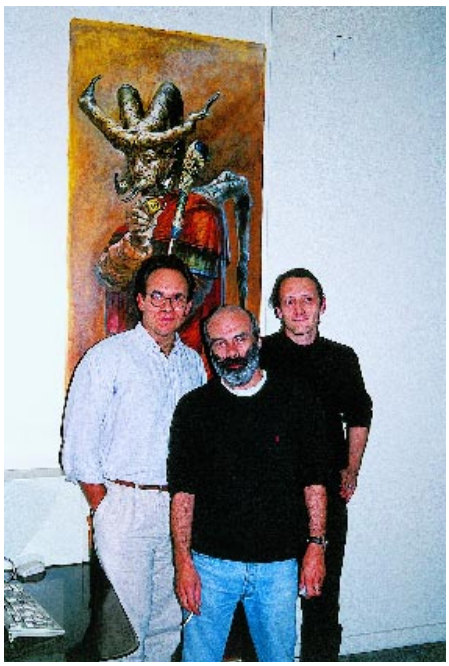


Aliens bei Edeka: Arxel Tribes Nutella-Werbung läuft leider nur in Italien.

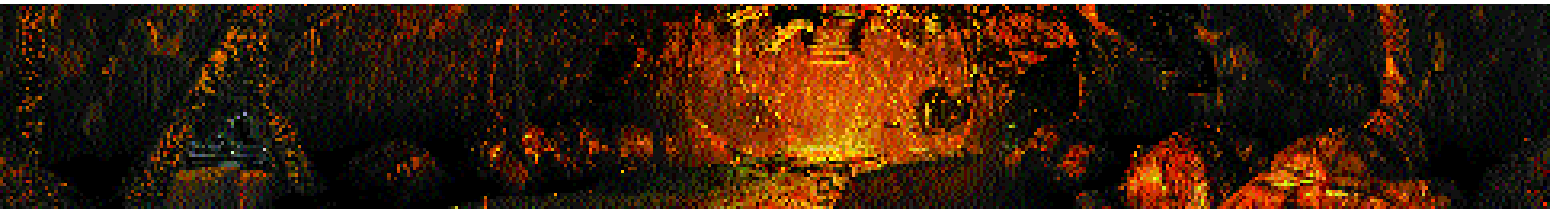
»Der Ring des Nibelungen« ist das neueste Projekt von Arxel Tribe. Hier geht es um die klassischen Wagner-Opern, plaziert in einer futuristischen Umgebung - sowohl Science-fiction-Fans als auch Liebhaber von Sagen und der Wagner-Tetralogie sollen gleichermaßen angesprochen werden.



Arxel Tribe, Ljubljana: Eigentlich ist das Team mehr als doppelt so groß, doch bei unserem Besuch lief die Renderfarm auf Hochtouren und schnappte den nicht abgebildeten Mitarbeitern den PC weg.



Arxel Tribe, Paris: Stephen Carrière, Hubert Chardot und Nicolas Fructus, die drei Hauptverantwortlichen für den »Ring des Nibelunge«, nehmen wir ein paar Seiten weiter ins Kreuzverhör.



Der Ring des Nibelungen

Richard Wagners Meisterwerk



Richard Wagner (1813 – 1883) schuf mit dem Ring des Nibelungen die wohl bekannteste Vertonung des klassischen Epos.

Die Geschichte vom Ring des Nibelungen und der Name Richard Wagner sind seit dem vergangenen Jahrhundert untrennbar miteinander verknüpft. Allerdings existierten die in den Wagner-Opern verwendeten Handlungselemente schon lange vorher: Der Komponist mischte geschickt die isländischen Edda-Lieder und das Nibelungenlied. Erstere entstanden zwischen dem 9. und 12. Jahrhundert und enthalten über 30 einzelne Episoden, die von skandinavischen und germanischen Göttern und Helden erzählen. Das mittelhochdeutsche Nibelungenlied wurde zu ähnlicher Zeit, um das Jahr 1200, verfaßt. Es berichtet in über 2000 Strophen von Siegfried und seiner Geliebten Kriemhild, der kämpferischen Brünnhilde und dem Hunnenkönig Attila.

Wagner war von diesen Themen fasziniert und begann 1848 mit den ersten Arbeiten an der »Götterdämmerung«, interessanterweise der letzten der vier Opern. Sie sollte erst 26 Jahre später vollendet werden, drei Jahre nach »Siegfried«, dem dritten Teil, der immer-



Probenszene aus »Das Rheingold«: Die Szenerie erscheint 1994 bunter, als es sich Wagner je hätte träumen lassen. (dpa)



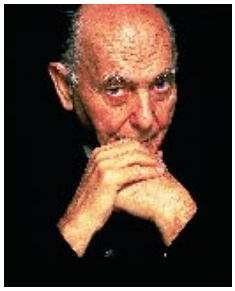
Das Bayreuther Festspielhaus: Hier versammeln sich alljährlich Prominente und Normalsterbliche, um der Aufführung der Tetralogie beizuwohnen. (dpa)

hin 20 Jahre in der Mache war. Die ersten beiden Werke, »Rheingold« und »Die Walküre«, kamen schneller ans Ziel: Der Komponist startete 1852 damit und vollendete sie nach vergleichsweise kurzen zwei beziehungsweise vier Jahren.

Richard Wagner plante, die vier Epen an drei aufeinanderfolgenden Tagen und einem Vorabend für das Rheingold aufzuführen. Schließlich verfügt wohl kein Orchester der Welt über genug Ausdauer, um ein insgesamt über 14 Stunden langes Stück ohne eine längere Unterbrechung zu spielen. Das auch Tetralogie genannte Gesamtwerk enthält 80 Leitmotive, die in immer neuen Variationen wiederkehren und Charaktere, Gegenstände wie den Ring, aber auch Gefühle wie Bedauern oder Dienstbereitschaft symbolisieren. Diese Technik war zur damaligen Zeit eine kleine Sensation - heutzutage machen sie sich selbst Filmmusik-Komponisten wie John Williams zunutze. In der Star-Wars-Trilogie tauchen immer wieder die Themen der Hauptpersonen oder Stimmungen auf: Hört man den imperialen Marsch, so weiß jeder, was in den nächsten Minuten zu erwarten ist.

Neben Musik und Texten entwarf Wagner persönlich die Kostüme und Bühnenbilder. Als erster Komponist und einflußreicher Musiktheoretiker konstruierte er sogar einen geeigneten Ort zur Präsentation seines Werkes: das Bayreuther Festspielhaus, in dem die Tetralogie im August 1876 uraufgeführt wurde. Noch heute finden dort alljährlich die Bayreuther Festspiele mit zahlreichen Wagner-Kreationen statt. Diese sind jedoch so teuer wie rar – auch wenn angeblich im Oktober die Bestellchancen einer Karte am günstigsten stehen, kommt der Besitz derselben schon fast einem Lotto-Hauptgewinn gleich.

Aufgrund der immensen Länge und der inhaltlichen Komplexität der Vorlage umfaßt Arxel Tribes »Ring des Nibelungen« nur die ersten zwei Opern. Verständlicherweise stellt sich die Frage nach der Musik zum Spiel diesmal nur am Rande: Statt einem »Wer komponiert unsere Musik?« hatten die Stammeskrieger die Qual der Wahl zwischen den unterschiedlichsten Ring-Interpretationen. Sie entschieden sich schließlich für Sir Georg Soltis Variante, einem der herausragenden Dirigenten unseres Jahrhunderts. Solti war der erste, der eine vollständige Studio-Aufnahme des Rings mit den Wiener Philharmonikern in die Wege leiten konnte. Diese findet in Ausschnitten im Spiel Verwendung, was für jede Menge Atmosphäre sorgt. Inhaltlich hält sich der Ring des Nibelungen recht eng an die musikalische Vorlage: Details zur Handlung finden Sie auf den folgenden Seiten.



Sir Georg Solti (1912 – 1997), einer der größten Dirigenten dieses Jahrhunderts, wagte sich erfolgreich an die erste Studioaufnahme von Wagners Ring. (Decca/Terry O'Neill)



Warum ist es am Rhein so schön? Die drei Rheintöchter, hier in einer Probenszene, bewachen das Gold des Flusses. (dpa)



Zweitausend Jahre in die Zukunft ...



Die intergalaktische Bühne ist bereit: Von hier aus starten Sie mit Held Ish in die vier einzelnen Adventures.

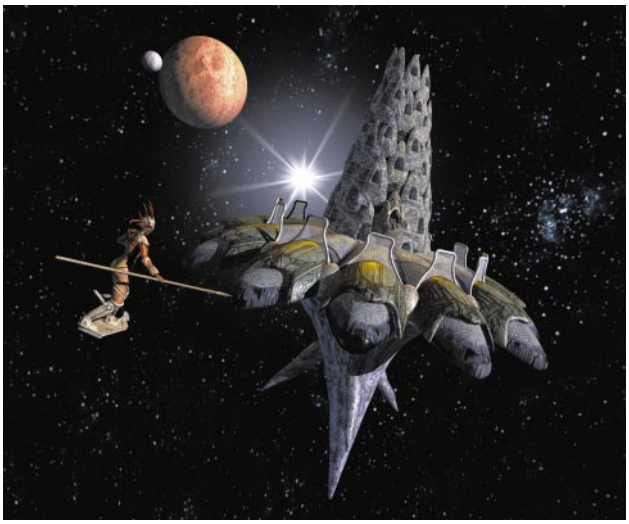
Wir stehen am Vorabend des vierten Jahrtausends. Die Menschheit wurde schon vor langer Zeit von Außerirdischen versklavt, die Erde ist völlig zerstört. Es gibt nur noch wenige Überlebende, die sich ihre Freiheit erkaufen, indem sie nach längst vergessenen Kunstwerken suchen und diese den Herrschern zur Belustigung präsentieren. Ish, der Held des Spiels, wurde ausgewählt, auf dem Asteroiden Terra 2 Wagners Ring des Nibelungen vorzuführen. Doch es bleibt nicht bei einer passiven Demonstration: Ish wird mehr und mehr in die Handlung verstrickt und erkennt, daß der Ring Teil einer kosmischen Verschwörung ist.

Mit diesem Kunstgriff schaffen es die Macher von Arxel Tribe, eine Verbindung zwischen den Episoden der ersten zwei Opern herzustellen, denn das in vier Einzel-Adventures aufgesplittete Spiel hält sich eng an das musikalische Geschehen. Als Zwerg Alberich müssen Sie zunächst den Rheintöchtern das Rheingold entwenden, damit Ihr Bruder Mime daraus einen machtvollen Ring schmieden kann. Anschließend begeben Sie sich als Feuergott Loge in Alberichs Reich: Der Göttervater Wotan will nämlich seine Tochter Freia nicht den beiden Riesen Fafner und Fasold als Preis übergeben, die in seinem Auftrag die Burg Walhall erbaut haben. Statt dessen sollen das Rheingold und der Ring herhalten. Doch der Zwerg verflucht den Ring, und so erschlägt Fafner Fasolt im Streit um das Schmuckstück. Wotans Sohn Siegmund spielt die Hauptrolle im nächsten Teil: Er muß zahlreiche Prüfungen ablegen, bevor er schließlich seine Schwester Sieglinde trifft und ihrem eifersüchtigen Mann Hunding im Kampf gegenübersteht.

Die Walküre Brünnhilde, ebenfalls eine Tochter Wotans, greift zu Siegmunds Gunsten in das Duell ein. Sie muß vor ihrem zornigen Vater fliehen und im letzten Abschnitt den ins Chaos verfallenen Hort der Walküren wieder ordnen, damit die Seelen der toten Krieger in Wotans Festung Walhall einziehen können.

Alberichs Bruder Mime ist nicht der Hellste, doch er schmiedet bereitwillig den Ring aus dem Rheingold.





Auf der Flucht: Walküre Brünnhilde sucht vor dem zornigen Wotan Schutz im heimischen Hort.





Abendstimmung im Wald: Siegmund muß diese bizarren Baumkonstruktionen untersuchen.

Die eigentlich festgelegten Handlungsverläufe wurden vom Designerteam mit zahlreichen kleinen und großen Aufgaben gespickt. Wie in einem klassischen Adventure gibt es zahlreiche Rätsel und Hindernisse zu überwinden: So muß Alberich zuerst das Bergwerk Nibelheim wieder in Gang bekommen, bevor er zum Rhein aufbrechen kann. Siegmund kann ohne einen selbstgebauten Golem, einen kleinen künstlichen Menschen, dessen Bauteile er erst noch finden und in seinem Inventar verstauen muß, etliche Puzzles nicht bewältigen. Ein paar Denkaufgaben sollen auch mit von der Partie sein, die sich aber mit aktiveren Kopfnüssen die Waage halten.

Sie bewegen sich durch die futuristischen Szenarien ähnlich wie in den letzten beiden »Zork«-Titeln oder der neuesten »Journeyman«-Ausgabe: An so gut wie jeder Stelle können Sie sich um die eigene Achse drehen und nach oben oder unten schauen. Mit einem Mausklick bewegen Sie sich in eine gewünschte Richtung, der Übergang wird als gerenderte Sequenz gezeigt. Gegenstände werden ebenfalls mit einem Klick eingesammelt oder eingesetzt. Die Dialoge der insgesamt 22 Charaktere sollen jedoch selbständig ablaufen. Der Grund: Die Themen sind trotz diverser komischer Momente durchaus ernst, und daher hätte ein Auswahlmenü mit einer richtigen Antwort und drei Nonsens-Sprüchen à la »Ich verkaufe diese schönen Lederjacken« nicht ganz zur düsteren Atmosphäre des Rings gepaßt.

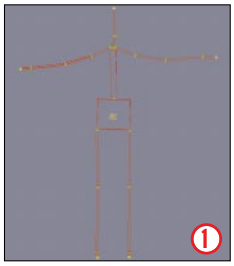
Eine Frage bleibt noch offen: Warum findet die ganze Geschichte überhaupt in der Zukunft und nicht in der gewohnten mittelalterlichen Vergangenheit statt? Grund dafür sind die Grafiken von Philippe Druillet, die dem Team als Inspirationsquelle dienten. Blättern Sie um und Sie erfahren mehr.



Zu Beginn des Spiels helfen Sie Alberich dabei, das Bergwerk Nibelheim wieder in Gang zu setzen.

WORK IN PROGRESS

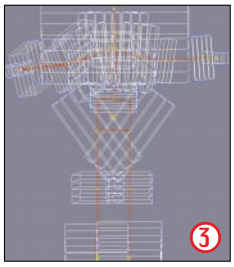
Vier Schritte des Motion-Capture-Prozesses:



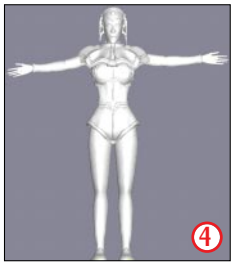
Für den zu digitalisierenden Charakter wird ein vereinfachtes Skelett mit Gelenkpunkten erstellt.



Eine Darstellerin, deren Körper ähnlich proportioniert ist, bekommt an die Gelenkpunkt-Stellen Sensoren verpaßt.



Mit Hilfe dieser Flexoren können Bewegungsfehler ausgebügelt werden.

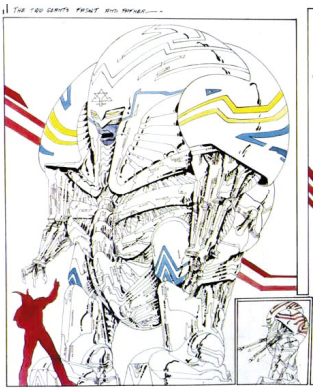


Die Figur erhält eine »Haut«, die erst während des Rendervorganges texturiert wird.



Um von einem Ende des gigantischen Bergwerks Nibelheim zum anderen zu gelangen, benutzt Alberich eine Art Bergbahn.

Arxel Tribes slovenisches Hauptquartier scheint bei unserem Besuch fast verwaist zu sein. Viele Mitarbeiter erholen sich daheim vom Streß der letzten Tage, in denen die erste interne Betaversion des Spiels fertiggestellt wurde. Eine wahre Batterie von Silicon-Graphics-Maschinen, die sich um eine Onyx Reality Engine^2 versammelt haben, schaltet hungrig die verwaisten PCs der Daheimgebliebenen dem firmeneigenen Netzwerk zu. Die kleinen Filme, die bei Ortswechseln oder Gesprächen abgespielt werden, stehen auf dem Programm.





Der Koloß Fafner baute für Wotan seine Burg Walhall. Druillets Entwurf macht die Größe des Riesen deutlich, während er in der Skizze von Arxels Art Director leicht beleibt wirkt.

Zum Glück sind nicht alle verschwunden: Samo Homšak ist Arxels Spezialist für Charakteranimation. Er erzählt, daß die rund 20 verschiedenen Personen, die sich im Ring tummeln, nicht einzeln gezeichnet und berechnet wurden. Statt dessen kam die bewährte Motion-Capturing-Methode zum Einsatz, bei der menschliche Darsteller



Modell für die digitalen Helden stehen (sehen Sie dazu die Bilder links). Zuerst werden dreidimensionale Polygon-Figuren entworfen, die als Drahtgittermodell ihr Dasein fristen. Sie besitzen ein stark vereinfachtes Skelett mit einigen Gelenkpunkten (1). Nun bekommen die menschlichen Darsteller (2) für jeden Punkt einen optischen oder elektronischen Impulsgeber angeklebt. Die Akteure sollten übrigens in ihren Proportionen den Spielcharakteren entsprechen – schließlich paßt ein Zwei-Meter-Mann nicht ganz zum Zwerg Alberich.

Bewegen sich die Schauspieler, verändern sich mit ihnen auch die Positionen der Impulsgeber, die von einer Spezialkamera aufgezeichnet werden. Die aus den Aufnahmen gewonnenen Daten steuern im nächsten Schritt die Gelenkpunkte und übertragen die Bewegungen auf das Computer-Skelett. Sogenannte Flexoren (3) sorgen bei der Nachbearbeitung dafür, daß keine unnatürlichen Bewegungen oder Körperpositionen entstehen. Dennoch müssen die Figuren noch einen Kontrollgang mitmachen. Es kann beispielsweise passieren, daß Daten fehlen: Ein Schauspielerarm, der hinter dem Rücken nach einem Gegenstand greift, wird vom Körper verdeckt und nicht von der Kamera aufgenommen. Damit er bei der Figur nicht einfach verschwindet, werden die »unsichtbaren« Gelenke von Hand animiert. Auch die Retusche von Lücken zwischen Rumpf und Gliedmaßen funktioniert auf diese Weise. »Besonders kitzelig wird es, wenn wir den Personen Gegenstände in die Hand geben«, erklärt Samo. »Einer der Helden führt sein Schwert mit beiden Hän-



Vom Papier in den PC: Die Hütte von Sieglindes Gemahl Hunding im fertigen Spiel ...

... wurde anhand der Druillet'schen Originalzeichnung ...





... und einer überarbeiteten Version von Arxel Tribes Art Director Nicolas Fructus angefertigt.

French Connection

Art Director Nicolas Fructus ist der Verbindungsmann zwischen Arxel Tribe und Philipp Druillet. Er erzählt: »1996 trafen wir uns erstmals mit Druillet. Wir baten ihn, einige Artworks zu

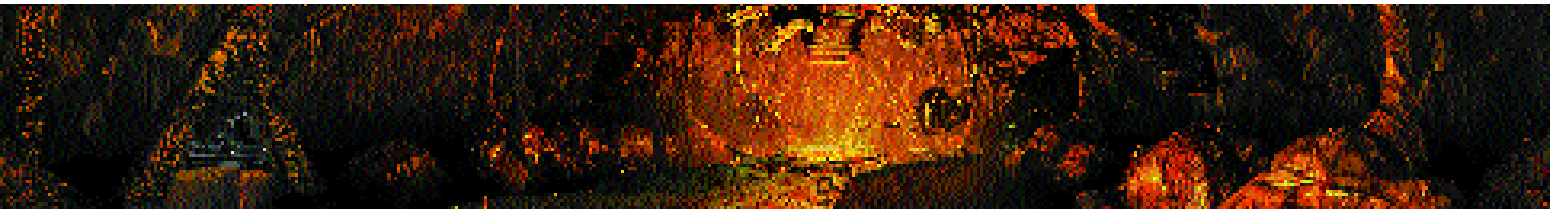


Art Director Nicolas Fructus präsentiert stolz einen Originalentwurf von Philippe Druillet.

erstellen, da er Ende der Siebziger ja schon an der Space Opéra gearbeitet hatte. Er lieferte uns über 100 Entwürfe, und nach langen Diskussionen entschieden wir uns dafür, das Spiel in zwei Teile aufzusplitten, um es besser bewältigen zu können.«



Diese Zeichnung wurde so groß, daß Nicolas »anbauen« mußte.



Der programmierende Mediziner

Milan Baloh ist ein Multitalent: Er programmiert Animations-Abläufe und



Milan Baloh führt einem Kollegen die Rhein-Sequenz vor.

Puzzles in C++ und prüft, ob die einzelnen Komponenten zusammenarbeiten. Ist das der Fall, reicht er die Szenen zum finalen Rendern weiter. »Der Programmcode ist so etwas wie ein lebender Organismus«, meint Milan, der vier Jahre Medizin studiert hat. »Er reagiert wie eine Zelle auf Reize und gibt seinerseits Impulse nach draußen ab.« Milan fungiert außerdem als eine Art Feuerwehrmann: »Wir



»Was heißt hier Überstunden?« – Arxel-Mitgründer Matjaž Požlep testet die firmeneigenen Schlaflager.

müssen Verzögerungen der Design-Abteilung abfangen: Ich habe zum Beispiel für die Aufbereitung der Rhein-Sequenz nur noch einen Tag Zeit, halb so viel wie für die Walküren. Ich glaube, ich muß mir hier einen Schlafplatz suchen.« Kein Problem – nebenan zeigt uns Matjaž Požlep den Firmenschlafsaal für Kollegenbesuche aus Paris.

den – das müssen wir Bild für Bild nachbearbeiten.« Zum Schluß bekommen die unansehlichen Digitalhelden ihre Haut (4), die beim Rendern mit schicken Texturen verziert wird.

Werden bei den Bewegungen auch geometrische Änderungen wie das Muskelspiel eines Arms berücksichtigt? »Das wäre theoretisch möglich, aber wir haben uns aus Zeitgründen dagegen entschieden. Aufwand und Nutzen stehen dabei in keinem Verhältnis. Für das Spiel werden Figuren und Szenen in eine geringere Auflösung umgerechnet – und dabei gehen dann einige Details verloren«, meint er. Ob er auch selbst am PC spielt, wollen wir wissen. »Ja, meine Favoriten sind Flugsimulationen und Rennspiele. Früher habe ich gerne mal ein Adventure gespielt, aber dafür braucht man nun mal eine Menge Zeit.« Aber dauert es nicht ebenso lange, die Kontrollen eines PC-Jets zu beherrschen? Samo grinst: »Eigentlich schon, aber ich nehme im Moment richtige Flugstunden – das hilft schon etwas.«

Bild und Ton kommen schon

Anschließend werden die virtuellen Darsteller zusammen mit den Umgebungsgrafiken in die Renderfarm geschickt. Wie bei einem Kinofilm legt ein Drehbuch fest, wer wann wohin gehen muß. Mit diesen Angaben gerüstet, erstellen die Rechner einen ersten Vorab-Entwurf. Stimmt der Ablauf vom Timing und den Bewegungen her, werden in einem zweiten, extrem zeitaufwendigen Durchgang die Texturen sämtlicher Personen und Objekte hinzugefügt. Besonders die korrekte Berechnung der Lichtverhältnisse dauert recht lange.

Die Synchronisation in acht verschiedene Sprachen



Und noch ein Vergleich: Die Skizze einer Waldlandschaft ...



... und deren Umsetzung in einer Rundumsicht.

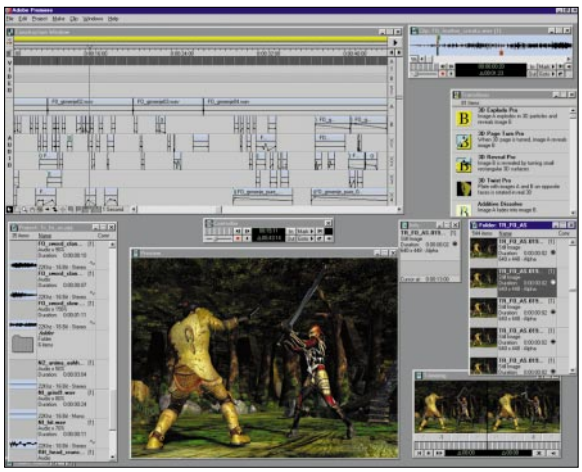
soll mit einem fast schon genialen Trick sehr schnell für alle möglichen Sprachen durchführbar sein. Dazu Boštjan Trohan, der gerade einige Szenen nachvertont: »Wir schicken die Sprachaufnahmen als Wave-Datei durch ein kleines Hilfsprogramm. Das erkennt beispielsweise die Vokale a, e, i, o und u oder Lautstärkeveränderungen. Diese Variationen werden in einer Datei gespeichert, die als Vorlage für die Gesichtsanimation dient. So bekommen wir zwar keine hundertprozentige Lippensynchronität hin, aber es wird mindestens so gut wie bei einem eingedeutschten Kinofilm sein«, erklärt Boštjan. Ob er im Moment noch selbst spielt, wollen wir wissen. »Keine Chance – ich arbeite jeden Tag mindestens zwölf Stunden, da habe ich dafür keine Zeit mehr.«

Im Büro nebenan führen Matija Kostevic und Vasko Cuturilo stolz die neueste Version ihrer Grafik-Engine vor: Ein kleiner Programmiertrick sorgt nun dafür, daß die Kameraschwenks auf MMX-Rechnern einen Tick schärfer erscheinen. Das Zauberwort heißt Anti-Aliasing oder schlicht Kantenglättung. Nach der ersten Euphorie – und nachdem sich alle Beteiligten an dem Effekt sattgesehen haben – zeigen uns die beiden kurz ihr Werk. »Das gesamte Programm ist in C++ geschrieben, aus Geschwindigkeitsgründen natürlich mit ein paar Maschinensprache-Teilen garniert«, so Matija. Geschwindigkeitsgründe in einem Adventure? Sicher muß einem die Grafik hier nicht so schnell wie in einem 3D-Shooter um die Augen schwirren, doch die 65 000 Farben bunten Panoramen sollten auch nicht Pixel für Pixel von rechts nach links oder von oben nach unten ruckeln. Schließlich ist das die meistgesehene Darstellung, in der Sie die Landschaft bewundern, Gegenstände manipulieren oder Puzzles angehen sollen.

Wagner im Weltall?

Doch noch immer ist eine Frage nicht beantwortet: Was hat der Weltraum mit Wagner zu tun? Die Antwort besteht aus zwei Worten: Philipp Druillet. Das 1944 geborene, französische Multi-Talent begann seine künstlerische Laufbahn 1960 als Fotograf. Fünf Jahre später hängte Druillet die Kamera an den Nagel, weil er seine Liebe zum Design entdeckt hatte. Neben seinen »Lone Sloane«-Comic-Alben und zahlreichen Illustrationen für Science-fiction-Magazine sorgte er Anfang der siebziger Jahre mit »Vuzz«, dem ersten Comic ohne Texte, für Aufsehen. Auch wenn Sie kein großer Leser sind, haben Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit schon einmal ein Druillet-Werk gesehen: Er betätigt sich nämlich auch als Bühnenbildner und Kulissenbauer, unter anderem für den Mönchs-Krimi »Der Name der Rose«.

Ein bislang unvollendetes Projekt ist die »Wagner Space Opéra«: Zwischen 1978 und 1983 arbeitete Druillet mit zwei weiteren Künstlern an der Pariser Oper an einer futuristischen Gestaltung von Wagners Ring. Aufgrund dieser Entwürfe nahm Stephen Carrière, der kreative Chef der Pariser Arxel-Niederlassung, Kontakt zu Philipp Druillet auf: Stephen plante ein Ring-Adventure ...



Im PC-Tonstudio wird gerade der Kampf zwischen Siegmund und Hunding mit markanten Klängen versehen.

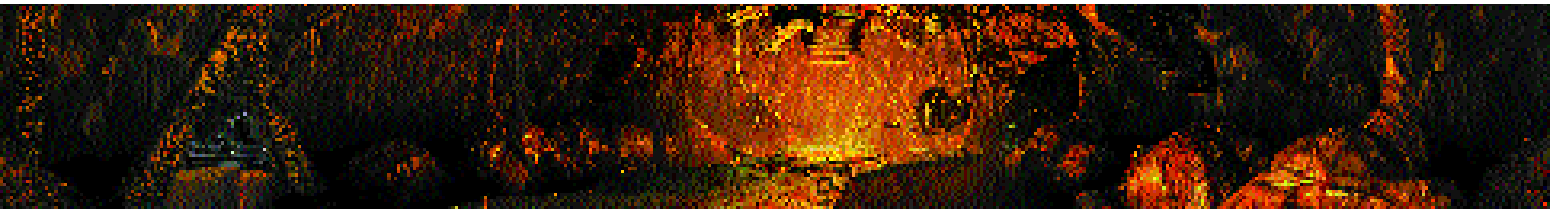
Der letzte Schliff

Boštjan Troha ist als Lead Scripter nicht nur für die Dramaturgie der einzelnen Szenen zuständig, sondern sorgt auch für die passende Geräuschuntermalung. Bei unserem Besuch zauberte der ehemalige Chefredakteur eines slovenischen PC-Spielemagazins gerade mit Hilfe von Adobes



»Wo war noch gleich das Vogelgezwitscher?« - Boštjan Troha wühlt sich durch Stapel von Geräusch-CDs.

»Premiere« aus einem Stummfilm eine stimmungsvolle Waldidylle. Knapp 7500 Soundeffekte, verteilt auf Dutzende von CDs, hat Boštjan dafür zur Auswahl - die Suche nach der Nadel im Heuhaufen ist nichts dagegen.



Alberich

Der chaotische und machthungrige Zwerg Alberich spielt die Hauptrolle im ersten Adventure. Sein Königreich Nibelheim ist ein unterirdisches Gewirr aus Minen und infernalischen Maschinen. Dort schürfen seine Leibeigenen, die Nibelungen, nach Reichtümern. Alberichs Bruder, der gutmütige und leicht dumme Mime, wohnt und arbeitet im Untergrund als Schmied. Alberich muß zu Beginn des Spiels die verlassene Mine wieder in Gang und dafür die Nibelungen zurück ans Arbeiten bringen. Anschließend macht er sich auf, um das Rheingold zu stehlen. Dessen Hüterinnen, die drei Rheintöchter, wollen dies um jeden Preis verhindern. Wenn das Gold nämlich zu einem Ring geschmiedet wird, besitzt dessen Träger uneingeschränkte Macht. Alberich will sogar noch weiter gehen: Er möchte in den Kreis der Götter aufgenommen werden. Jeder Held besitzt eine Spezialfähigkeit, die im Spiel an bestimmten Stellen eingesetzt werden muß: Alberichs Begabung ist die Brutalität. Er kann nicht nur auf Gegenstände, sondern auch auf Personen einschlagen, um sie seinem Willen zu unterwerfen.

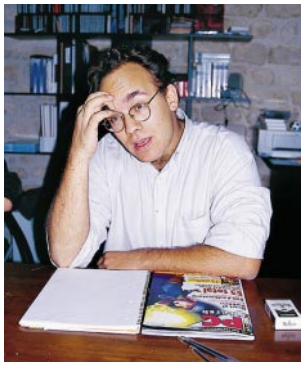


Die Herren des Rings

Die Idee zum Ring-Adventure stammt von Stephen Carrière, Creative Director bei Arxel Tribe. Ursprünglich hatte der Sohn einer Verlegerfamilie brav Wirtschaftswissenschaften und Marketing studiert. Doch dann sah er, wie es in Pariser Werbeagenturen zugeht: »Egoisten, die mit Geld und Drogen hantieren und dabei total oberflächlich sind – das ist nicht meine Welt.« Vor sechs Jahren ging er mit seinem Studienkollege Guillaume de Fondaumière nach Ljubljana, um dort ein Praktikum bei einer Firma namens Arxel abzuleisten. Heute leiten die beiden den französischen Arxel-Tribe-Ableger in Paris.



»Mir hat die Idee der vier Helden gefallen, die nicht wie sonst in Adventures alle strahlende Lichtgestalten sind.« (Stephane Carrière)



»Ich konnte früher nie verstehen, daß man allein am PC den Spaß haben könnte, den ein echtes Rollenspiel macht.« (Stephane Carrière)

PC PLAYER: Hast du schon in deinen ersten Arxel-Tagen an die Spieleentwicklung gedacht?

STEPHEN CARRIERE: Nein, ich hätte nicht im Traum daran gedacht, einmal hauptberuflich mit Computern zu tun zu haben – denen gegenüber war ich früher eher negativ eingestellt.

PC PLAYER: Dann ist die ganze Video- und PC-Spielewelle an dir vorbeigerauscht?

STEPHEN: Ja, ich habe statt dessen jahrelang mit Freunden echte Rollenspiele gespielt, und konnte nie verstehen, daß Leute allein am PC oder einer Konsole den Spaß haben könnten, den wir mit einer Gruppe hatten.

PC PLAYER: Wie hat sich deine Einstellung geändert?

STEPHEN: Bei Arxel habe ich tagtäglich mit PCs gearbeitet, da ließ sich ein Spiel zwischendurch kaum vermeiden. Und nach »Another World«, »Alone in the Dark« und »Myst« mußte ich meine Meinung gründlich revidieren und wollte mich als Fan guter Geschichten und Autor zahlreicher Abenteuer für unser Rollenspiel auch mal am PC versuchen.

Unser erstes Projekt war »Pilgrim«, dafür konnte ich Nicolas Fructus als Art Director gewinnen. Witzigerweise ist Nicolas genau wie ich ein großer Fan des Rollenspiels »Bushido«. Vertrieben wurde Pilgrim von Infogrames, und dort lernte ich auch Hubert Chardot kennen, dem es wie mir mehr um die Spielinhalte als ums Geldmachen geht.

PC PLAYER: Das klingt, als seien in deinen Augen alle heutigen Spiele inhaltlicher Mumpitz?

STEPHEN: Jein – ich finde es schade, daß die Software-Industrie so wenig Impulse von außen bekommt. Es dreht sich vieles um Fantasy und Sciencefiction, die ich beide liebe, aber es gibt so viele literarische Meisterwerke, die sich für eine Umsetzung anbieten würden.



PC PLAYER: Aber ist es nicht etwas eigenartig, den Ring des Nibelungen in die Zukunft zu verfrachten?

STEPHEN: Etwas anderes ist dabei noch viel schwieriger: Der Ring erstreckt sich über drei Generationen und hat keine richtige Hauptperson. Siegfried erscheint erst am dritten Tag und ist der Sohn eines anderen Helden. So konnte sich Wagner ganz auf die Inhalte der einzelnen Teile konzentrieren, die sich einmal um die guten, dann aber auch um die schlechten Eigenschaften einer Figur drehen: Machtgier, Anfechtung von Autorität, verbotene Liebe, Verrat und Betrug – diese Themen sprechen noch immer die Zuschauer an, was die Popularität der Opern belegt.

Mir hat die Idee der vier Helden gefallen, die nicht wie sonst in Adventures alle strahlende Lichtgestalten sind. Doch man braucht einen durchgehenden Charakter, mit dem man sich identifizieren kann, und ein Ziel: Wer unmotiviert die vier Abenteuer durchlebt, langweilt sich schnell.

Zurück zu deiner Frage: Druillet ist ein Science-fiction-Zeichner – er wird kein mittelalterliches Szenario designen. Also meinte Nicolas, wenn wir schon einen futuristischen Look haben, brauchen wir auch einen ebenso futuristischen Hintergrund. So kamen wir auf Ish, der mit Hilfe der geheimnisvollen, lebenden Maschine Erda in die Welten der Wagner-Tetralogie eintauchen kann. Von da an setzte sich alles wie ein Puzzle zusammen: Decca, die Plattenfirma für klassische Aufnahmen schlechthin, war von unserem Projekt sehr angetan und sagte uns ihre Unterstützung zu. Für die Stimme von Erda konnten wir Charlotte Rampling gewinnen, in der deutschen Fassung spricht sie Senta Berger.

Der von Stephen erwähnte Nicolas Fructus ist noch immer Art Director. Er studierte an einer Kunstakademie in Lyon Illustration, Cartoons und Comics. Anschließend ging es nach Paris, wo er als Grafiker, Illustrator und nebenher als freier Mitarbeiter für diverse Zeichentrickserien wie »Ivanhoe« arbeitete. Doch das war ihm eines Tages nicht mehr kreativ genug: »Bevor man zwei Wochen zeichnen konnte, mußten oft erst sechs Monate Diskussion verstreichen.«



»Bevor man zwei Wochen zeichnen konnte, mußten oft erst sechs Monate Diskussion verstreichen.« (Nicolas Fructus)

PC PLAYER: Woher kennst du Philippe Druillet?

NICOLAS FRUCTUS: Gegen Ende der Akademiezeit muß jeder Student einem professionellen Künstler sein Portfolio zur Bewertung zeigen. Ich hatte das ungeheure Glück, daß unserer Gruppe Druillet zugeteilt wurde, der zudem noch etwas über seine aktuellen Projekte preisgab. Zwei Jahre später zeigte ich ihm Weiterentwicklungen meiner Ideen. Er bot mir daraufhin an, bei einem seiner zukünftigen Projekte mit ihm zusammenzuarbeiten, einem 45-minütigen Film für eine 180°-Leinwand, so eine Art IMAX-Format.

PC PLAYER: Und wie bist du bei Arxel gelandet?

NICOLAS: Stephen fragte eines Tages Frédérick Raynal, den Vater des Action-Adventures, ob er nicht einen Zeichner kennen würde, der Storyboards und Entwürfe für Pilgrim anfertigen könnte. Frédéricks Frau war eine meiner Studienkollegen, und so hat sie mich weiterempfohlen. Cartoons und Computerspiele sind sich recht ähnlich: Für beide müssen Personen und Umgebungen gezeichnet und später die richtigen Kameraeinstellungen und Schnittfolgen gefunden werden.

PC PLAYER: Was genau machst Du für den Ring?

NICOLAS: Mein Job ist es, aus Druillets Zeichnungen eine Spielwelt zu entwickeln, die glaubwürdig und wie aus einem Guß wirkt, und die in Ljubljana dann in bewegte Bilder umgesetzt wird. Druillet ist extrem in das Gesche-

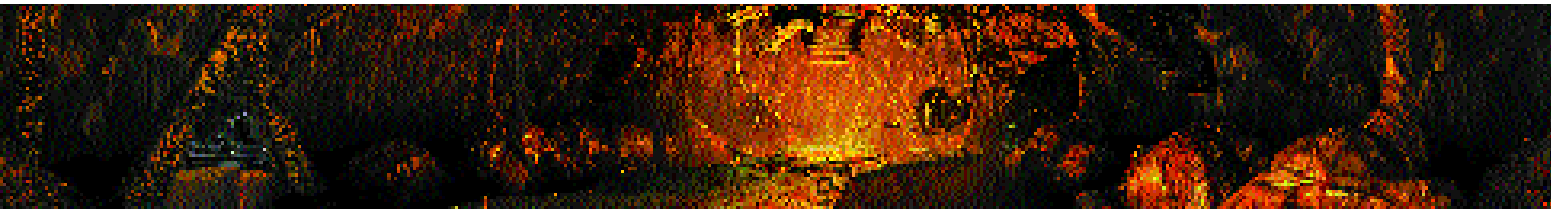


»Cartoons und Computerspiele sind sich recht ähnlich - beide erfordern gewissenhafte Vorbereitungen.« (Nicolas Fructus)

Loge



Der Feuergeist Loge wurde von Wotan gegen seinen Willen in den Dienst der Götter gezwungen. Notgedrungen muß er seinem Meister helfen, die Bezahlung für die Burg Walhall, die von den beiden Riesen Fafner und Fasolt erbaut wurde, zu organisieren. Der zynische und extrem selbstherrliche Loge begibt sich dazu nach Nibelheim, um Alberich den Ring des Nibelungen abzuluchsen. Versagt Loge bei seiner Mission, muß Wotan den ursprünglich ausgemachten Preis zahlen: seine eigene Schwester Freya. Diese hütet die »Äpfel der Unsterblichkeit«, die den Göttern ihr ewiges Leben garantieren. Verständlich, daß Wotan vor einer solchen Prämie zurückschreckt, doch verwunderlich, daß er überhaupt einem solchen Handel zugestimmt hat. Loges Spezialfähigkeit sind Feuerstöße, mit denen er nicht nur Gegenstände erhitzen kann: Versperrt ihm eine Tür den Weg, so wird sie durch einen gezielten Schuß einfach verdampft. Darüber hinaus kann er fliegen und so unbemerkt in die entlegensten Bereiche Nibelheims vordringen, für die Alberich seine Bergbahn benutzen muß.



Siegmund

Siegmund ist Wotans Sohn, den dieser mit einer Sterblichen gezeugt hat. Er lebt mit seiner Mutter und seiner Zwillingsschwester in einem großen Waldgebiet. Eines Tages kehrt er von der Jagd zurück und findet zu Hause die Mutter tot vor – von der Schwester fehlt jede Spur. Nur ein Wolfsfell erinnert noch an seinen Vater, den er selbst jedoch niemals zu Gesicht bekommen hat.
In einem tiefen Wald muß Siegmund nun zahlreiche Aufgaben lösen, die ihm der Vater als Test hinterlassen hat. Er muß beispielsweise aus verschiedenen Metallen einen Golem, einen künstlichen Menschen, bauen, der ihm im weiteren Handlungsverlauf hilfreich zur Seite stehen wird. Dadurch lernt Siegmund zum einen das Geheimnis seiner Herkunft kennen, zum anderen fordern die Rätsel seine Gewitztheit heraus. Schließlich muß er seine Schwester finden und retten.
Siegmund verfügt über den Wolfsblick. Dabei handelt es sich um eine Art Infrarotsicht, mit der er Gegenstände erspähen kann, die dem normalen Auge verborgen bleiben.



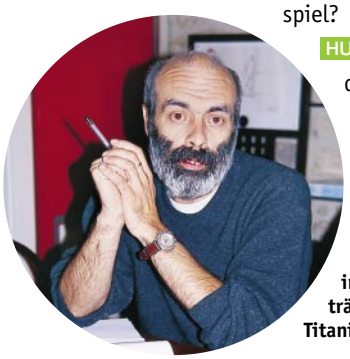
hen involviert: Wir haben meine Weiterentwicklungen immer diskutiert und verfeinert, und der flog auch nach Slovenien, um dort die Entstehung des Ganzen zu beobachten. Schließlich beeinflußt seine Grafik auch die Handlung und umgekehrt.

PC PLAYER: Spielst du auch selbst am PC?

NICOLAS: Ja, ich bin ein großer Rollenspielfan. Mit 13 habe ich viel Zeit mit »Ultima 3« verbracht, etwas später bin ich dann wieder auf richtige Rollenspiele mit echten Menschen umgestiegen. Wir haben sogar ein eigenes System entwickelt und es in den USA ein paar TSR-Chefs vorgestellt – leider erfolglos. Ein paar Jahre später bin ich in eine WG gezogen, in der ein Mitbewohner so gut wie alle aktuellen Konsolen besessen hat – da habe ich mein Wissen aufgefrischt.

Puzzle-Designer Hubert Chardot schrieb bei Infogrames Software-Geschichte: Er verfaßte die Stories zu »Shadow of the Comet«, »Prisoner of Ice« und Frédérick Raynals Meilenstein »Alone in the Dark«. Ursprünglich wollte er Hollywood-Regisseur werden, »was aber nicht so einfach ist, wenn man in Lyon wohnt.« Nach Jobs als Filmkritiker bei Zeitungen und Radiosendern landete er in der Vertriebsabteilung der 20th Century Fox. »Zwar konnte ich da nicht sehr kreativ sein, aber immerhin hatte ich jetzt etwas mit Filmen zu tun.«

PC PLAYER: Wie kamst du vom Film zum Computerspiel?



HUBERT CHARDOT: Nach drei Jahren bei Fox erzählte mir ein Freund von Infogrames, daß dort jemand gesucht

»Eine große Firma wird irgendwann statisch und träge, so wie damals die Titanic.« (Hubert Chardot)



»Eigentlich wollte ich früher Hollywood-Regiesseur werden.« (Hubert Chardot)

würde, der Geschichten zu H.P. Lovecrafts Chthulu-Universum schreiben könnte. Ich mag Lovecrafts Bücher, meldete mich und wurde auf drei lizenzierte Titel losgelassen. Fünfeinhalb Jahre und sechs Spiele später habe ich vor zehn Monaten bei Infogrames gekündigt und zusammen mit ein paar Freunden in Lyon eine eigene Firma aufgemacht.

PC PLAYER: Warum bist du von Infogrames weggegangen?

HUBERT: Ich mußte laut Vertrag tun, was mir aufgetragen wurde – meine eigenen Ideen blieben dabei manchmal auf der Strecke. Eine große Firma wird irgendwann statisch und träge, so wie damals die Titanic. Ein kleines Boot kann dagegen noch eher um einen Eisberg herummanövrieren. Wir hatten keinen Streit, und ich mag die Jungs noch immer: Ich bin zum Beispiel Berater für »Alone in the Dark 4«.
Schon vor zwei Jahren, noch bevor ich von Arxels Projekt gehört hatte, wollte ich ein Adventure um den Ring des Nibelungen angehen, denn für mich zählt der Ring zu den schönsten Geschichten der Welt. Doch bei Infogrames laufen die Dinge ein wenig anders, und so wurde nichts daraus – im Nachhinein bin ich aber nicht wirklich böse darüber. Ich genieße es, heute mit anderen Leuten an den Projekten zu arbeiten, die mir wirklich gefallen.

Ohne ihn wäre weder der digitale Ring entstanden noch dieses Interview komplett: Philippe Druillet persönlich spricht über seine Einstellungen zu Wagner, zur Kunst und zu Computerspielen.

PC PLAYER: Monsieur Druillet, wie kamen Sie vor 20 Jahren zur Wagner Space Opéra? Sind Sie so ein großer Wagner-Fan?

PHILIPPE DRUILLET: Man bat mich damals, das Bühnendesign für eine neuzeitliche Fassung der Tetralogie zu übernehmen. Das Projekt war einfach unwi-

derstehlich: Wann kann man schon ein mobiles Opernhaus erschaffen, mit einer 30 Meter hohen Bühne, auf der die Riesen Fafner und Fasolt auftreten? Nach mehreren Arbeitsjahren scheiterte das Unterfangen an Geldproblemen. Doch ich hatte die meisten meiner Entwürfe behalten, und als Stephen und Guillaume von Arxel Tribe mich wegen des Spiels besuchten, konnte ich ihnen meine ursprüngliche Vision zeigen. Ich bin ein großer Fan der Nibelungensage und von Wagners Musik, aber nicht wirklich ein Fan Wagners. Meiner Meinung nach war er nicht der beste Mensch, besonders in den späten Jahren, in denen Frustration und Wut seine Gesinnung verändert haben. Doch er ist sicher einer der größten Komponisten aller Zeiten, und der Ring vermutlich die großartigste Oper, die jemals geschrieben wurde.

»Ich weiß nicht, ob man jedes Computerspiel Kunst nennen kann, aber sie enthalten sicherlich alle jede Menge davon.« (Philippe Druillet)





»Die Darstellungsmöglichkeiten moderner Technologien haben mich schon immer fasziniert.« (Philippe Druillet)

PC PLAYER: Wie war Ihre Reaktion darauf, daß Ihre Arbeit die Grundlage eines Computerspiels darstellen sollte?

DRUILLET: Ich habe immer in verschiedensten Medien gearbeitet, seien es Comics wie »Lone Sloane«, Bühnenbilder für Kinofilme oder OmniMax-70mm-Kurzfilme. Ich entwerfe Möbel und Skulpturen. Im Moment arbeite ich an »ExCalibur«, einer komplett 3D-animierten, 26teiligen, knapp halbstündigen TV-Serie. Die Darstellungsmöglichkeiten moderner Technologien haben mich schon immer fasziniert. Daher hat es mich sehr gefreut, für ein Computerspiel zu arbeiten, was ich noch nie zuvor gemacht habe.

Es ist sehr interessant, weil ein interaktives Medium eine Geschichte anders erzählt: Zuschauer und Protagonist werden ein und dieselbe Person. Wir sorgen nur für die Bühne, einen Schauplatz, und es liegt am Spieler, die Vorstellung zu gestalten. Ich glaube, das ist wirklich die Zukunft der Unterhaltung.

PC PLAYER: Haben Sie solche Spiele vor der Arbeit am Ring selbst gespielt?

DRUILLET: Bislang nicht, weil meine Zeit so ausgefüllt ist. Aber im Moment spiele ich den Ring und freue mich schon darauf, danach weitere Titel zu spielen. Wahrscheinlich andere Adventures und Rollenspiele. Die Jungs von Arxel Tribe haben mich mit dem Videospiel-Virus infiziert.

PC PLAYER: Sehen Sie als Künstler Computerspiele als Kunstwerke an, die ähnlichen Respekt wie Gemälde oder Skulpturen verdient hätten?

DRUILLET: Sie sind eine Gattung für sich, wie das Kino oder Gemälde. Vermutlich die komplexeste überhaupt, mit statischen und bewegten Bilder, Klängen, Text und umfassenden Berechnungen.

Wenn man ein Bild malt, drückt man etwas aus, was tief im Innern verborgen ist, etwas, das man manchmal selbst kaum in Worte fassen kann. Ein Künstler hofft, daß dieses Gefühl beim Betrachten des Bildes verstanden wird. Mit etwas Glück werden die Menschen sogar die gleichen Gefühle empfinden, die man beim Malen gehabt hat.

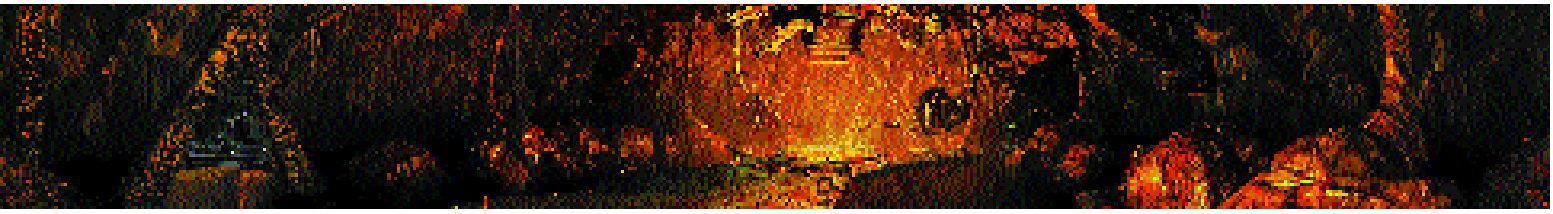
Wenn man an einem Spiel arbeitet, gibt es durch die oben genannten Medien die Möglichkeit, noch viel mehr Emotionen auszudrücken. Es bietet jedem ein einzigartiges Erlebnis an, weil es interaktiv ist. Ich weiß nicht, ob man jedes Computerspiel Kunst nennen kann, aber sie enthalten sicherlich alle jede Menge davon.

Brünnhilde

Brünnhilde ist ein weiteres Kind Wotans. Sie ist die hübscheste und stolzeste der neun Walküren und wird von ihrem Vater über alles geliebt. Ihre Aufgabe ist es, die toten Krieger von den Schlachtfeldern in den Hort der Walküren zu geleiten. Dort warten die Gefallenen darauf, zu Wotans Armee auf der Burg Walhall zu stoßen. Nachdem sie ihrem Vater ungehorsam wurde, sucht sie Hilfe bei ihren Schwestern. Diese teilen ihr mit, daß man den Toten ihr zeremonielles Begräbnisritual vorenthalten hat. Der Zorn der Krieger manifestiert die schrecklichsten Dämonen, die den ganzen Hort in Angst und Schrecken versetzen. Brünnhilde muß also die Ordnung im Hort wiederherstellen – und kann so vielleicht auch ihren Vater wieder besänftigen.

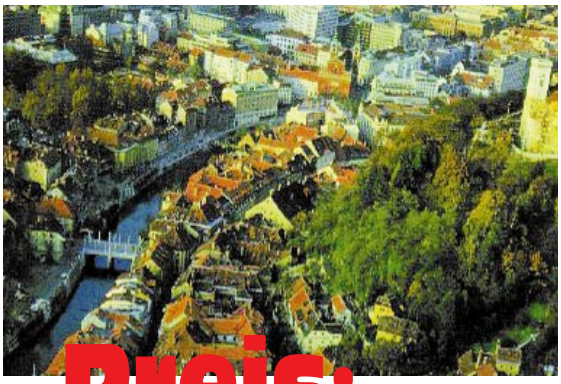
Dabei hilft ihr der Blitzspeer, der ihr sowohl als Verteidigungsinstrument, aber auch als Angriffswaffe gegen die dunklen Mächte dient. Außerdem kann sie die Blitze als Werkzeug einsetzen, um zum Beispiel den vor ihr liegenden Weg zu säubern.





RUNDE GEWINNE

Kein Supplement ohne Preisausschreiben: In Zusammenarbeit mit Cryo, Arxel Tribe, Decca und der Deutschen Grammophon verlosen wir 15 feine Preise.



1. Preis:

Ein Wochenende für zwei Personen in Ljubljana, inklusive eines Besuchs des Arxel-Tribe-Hauptquartiers. Neben der schönen Altstadt locken die umliegende Landschaft und das Mittelmeer zu einem Besuch. Der Reisetermin wird in Absprache mit dem/der Gewinner/in festgelegt.

2. Preis:



Die legendäre Ring-Aufnahme der Wiener Philharmoniker, dirigiert von Sir Georg Solti. Für die luxuriös ausgestattete Ausgabe wurde das Material im Cedar-Noise-Verfahren neu abgemischt und behutsam von störenden Nebengeräuschen befreit. Teile davon sind im Computerspiel zu hören, Decca stiftete uns gleich den kompletten Satz im Wert von rund 350 Mark.

3.-5. Preis:



Zum 90. Geburtstag von Herbert von Karajan bringt die Deutsche Grammophon dessen Ring-Interpretation in einer Neuausgabe heraus. Gleich drei der Tetralogien stellte uns die Plattenfirma freundlicherweise zur Verfügung.



6.-15. Preis:

Zehn glückliche Gewinner dürfen sich auf das Spiel freuen, gespendet von Cryo und Arxel Tribe.

Was müssen Sie tun, um einen der Preise einzuheimsen? Beantworten Sie einfach die drei folgenden Fragen:

1. Welchen Beruf hatte der Puzzle-Designer Hubert Chardot vor seiner Computerspielzeit?
2. Was haben die beiden Helden Siegmund und Brünnhilde gemeinsam?
3. Welches Projekt war die Grundlage für die grafische Gestaltung des Ring-Adventures?

Schreiben Sie die Antworten und Ihre leserliche Adresse auf eine korrekt frankierte Postkarte an:

WEKA Consumer Medien
Redaktion PC Player
Kennwort: Ringelreihen
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist der 28. September, es gilt das Datum des Poststempels. Mitarbeiter der WEKA Consumer Medien und der teilnehmenden Firmen sowie deren Angehörige sind vom Preisausschreiben ebenso ausgeschlossen wie der Rechtsweg.