



Trends für das nächste Spiele-Jahrzehnt

Spiele 2000

Schöner, komplexer, anspruchsvoller: PC-Spielefans haben sich an Qualitätssprünge gewöhnt. Doch nicht alle Trends sehen rosig aus, der Graben zwischen anspruchsvollen Highend-Spielen und simpler Massenmarkt-Ware wird größer.

Der Patient war in ein tiefes Popularitätskoma gefallen, mit eindeutigen Symptomen: schwindende Verkaufszahlen, ausdünnende Neuheitenströme. Das Ende schien nahe. Doch der Patient namens »Rollen-spiel« feiert derzeit ein putzmunteres Comeback. Das hochklassige **Baldur's Gate** setzt das von **Might&Magic 6**, **Final Fantasy 7** und **Fallout 2** begonnene Revival fort; für die nächsten Monate sind

Big-Budget-Produktionen wie **Ultima 9** und **Diablo 2** angekündigt. Vor einem Jahr pfui, urplötzlich wieder hui: Die Trendbewegungen im Spielegeschmack liegen auf der Unberechenbarkeits-Skala zwischen langfristigen Wettervorhersagen und Mailänder Modeverrenkungen. Heute mögen Strategie und Action das Sagen haben, aber wo geht der Spielzug zur Jahrtausendwende hin? Ausgehend von den Trends der letzten bei-

den Jahre wagen wir einen Blick ins nächste Spiele-Jahrtausend.

TREND 1: Spiele für die Massen

Die größte Umwälzung bei den Entwicklungsgewohnheiten der Spielefirmen löst die plötzliche Zielgruppenverbreiterung aus. Bleiben bei der Anbiederung an seichte Mainstream-Levels die Spielefreaks auf der Strecke? Die

Leser-Charts '98

Rang	Titel	Punkte	in Charts
1	Age of Empires	213	12 Monate
2	C&C2: Alarmstufe Rot	193	12 Monate
3	Tomb Raider 2	185	12 Monate
4	Jedi Knight	155	12 Monate
5	Anno 1602	131	7 Monate
6	Die Siedler 2	113	11 Monate
7	StarCraft	113	6 Monate
8	Grand Theft Auto	112	10 Monate
9	Wing Commander 5	107	11 Monate
10	Diablo	106	8 Monate
11	Unreal	89	5 Monate
12	Fifa 98	88	6 Monate
13	NHL 98	84	11 Monate
14	F1 Racing Simulation	83	10 Monate
15	Commandos	77	5 Monate
16	Civilization 2	71	9 Monate
17	Frankreich 98	65	5 Monate
18	Curse of Monkey Island	99	10 Monate
19	Dungeon Keeper	61	8 Monate
20	Total Annihilation	46	9 Monate
21	Diablo: Hellfire	40	3 Monate
22	Anstoss 2	37	7 Monate
23	WarCraft 2	37	4 Monate
24	Blade Runner	25	4 Monate
25	Dark Reign	23	5 Monate

Quelle: Leser-Charts der GameStar-Ausgaben 1/98 bis 12/98. Pro 1. Platz in den Monats-Charts bekam ein Spiel 20 Punkte, pro 20. Platz einen Punkt.



Out: Der Lara-Hype wird langsam zum Ärgernis, ein Ende der Tomb-Raider-Serie ist nicht in Sicht. Immerhin: Laras Karriere verläuft stabiler als bei Verona Feldbusch und hat den Computerspielen Publicity gebracht.

Etablierung des PCs als normales Haushaltsutensil mit schicker Grafik und vereinfachter Bedienung hat einen neuen Kundenkreis erschlossen. In Industriekreisen wird diese ständig wachsende Gruppe mit »casual gamers« bezeichnet. Die Vorzeichen dieser Verlagerung von den Spieleprofis hin zu Ab-und-zu-Spielern sind nicht zu übersehen. Der Überraschung-Trendsetter des US-Spielejahrs 1998, den rein gar niemand

auf der Rechnung hatte, waren Jagdsimulationen. 3D-Shooter-Veteranen bekommen angesichts des technisch niveaulosen Anlegens auf wehrlose Hirsche die Krise. Aber die preiswerte Hali-Software mit den niedrigen Hardwareanforderungen sprach eine gewaltige Zielgruppe von Gelegenheitsdaddlern an. In den amerikanischen Charts rangierte **Deer Hunter** jedenfalls die meiste Zeit vor dem Highend-Actionspiel **Unreal**, was jedem ehrbaren Spieler wie der Untergang des Abendlands erscheinen mag. Auch der immense Erfolg von **Myst** in den USA läßt sich kaum der Profi-Ecke zuschreiben.

Bevor wir Europäer uns auf die Schulter klopfen, weil das Phänomen der Hirschrücken-Beschaffungssoftware auf die USA beschränkt ist, sei auf die Peinlichkeitsklapse in den deutschen Media-Control-Verkaufscharts verwiesen. Das minderhelle Sex-Spielchen **Wet** machte sich monatelang in den Bestsellerlisten breit. Und für den tieferliegenden Spoilerfreund, dem sich die Komplexität fortgeschrittener Rennspielkunst entzieht, gibt es den Autobahn Raser – in der Fachpresse geächtet, aber heiß, fettig und erfolgreich für wenig Geld ausgeliefert. Der relativ schlicht gestrickte Titel parkte monatelang in den Top 10 der Media-Control-Charts.

Die Gefahr: Eine immer größere Lücke klafft zwischen den (noch wenigen) Ultra-Einfach-Massentiteln und den »Experten-Spielen« mit gehobenen Ansprüchen. Da die seichte Mainstream-Ware billiger zu entwickeln ist und größeres Zielgruppenwachstum verspricht, ist zu befürchten, daß Software-Entwickler ihre Ressourcen zukünftig verstärkt auf diesen Kanal ausrichten.

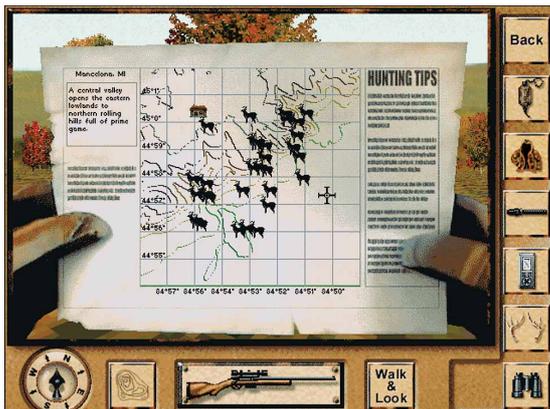
TREND 2: Mehr Frauen

Computerspiele waren lange Zeit eine ähnlich eindeutig männliche Domäne wie Reifenwechsel oder Haarausfall. Als Mattel die ersten CD-ROMs rund ums Kult-Püppchen **Barbie** ankündigte, hat so mancher Insider zunächst herzhaft gelacht. Die Zielgruppe seien ja wohl eindeutig Mädchen, die aber im Gegensatz zu den verspielten Jungs freiwillig keine Computer anrühren würden. Wer zuletzt lacht, das sind in diesem Falle Barbie und Mattel: Letzten November lagen Programme wie Barbies Fingerna-

gel-Designstudio und Pferde-Abenteuer in den US-Verkaufscharts weit vor »richtigen« Profispielen Marke **Railroad Tycoon 2**. Die Industrie ist schlauer geworden: Mädchen und Frauen sind durchaus für Spiele zu begeistern. Aber statt destruktiver Baller-Grobkost bevorzugen sie eher konstruktive Aufbau-Strategiespiele wie **Civilization** oder **Anno 1602**. Spieldesign-Vordenker wie Sid Meier kalkulieren konkret mit der wachsenden Gunst der Spielerinnen: Die diplomatischen und ökologischen Feinheiten seines demnächst erscheinenden globalen Strategiespiels **Alpha Centauri** entstehen nicht zuletzt wegen dieser noch nicht »erschlossenen« Zielgruppe.



In: Gleich drei neue Star-Wars-Filme (hier Szenen aus Episode 1) sind in der Mache, der erste soll im Frühsommer '99 in die Kinos kommen. LucasArts bekommt also genug Spielegrundlagen für viele glückliche Jahre ab, zur Freude der Spieler: Die meisten der bisherigen PC-Spiele zur Kultserie waren Top-Programme.



Out: Der Charterfolg von Deer Hunter erschüttert die amerikanische Softwarewelt. Aufgrund des massentauglichen Wiedererkennungswerts ist die Programmqualität anscheinend zweitrangig.

TREND 3: Evolution statt Innovation

Verwetten Sie Ihre letzte Tastatur-Staubschutzhülle lieber nicht darauf, daß im Jahr 2000 ein grundlegend neues Spielgenre geboren wird. Selbst Spielveteranen wie Digital-Anvil-Gründer Chris Roberts zucken auf die Frage nach dem nächsten rundum innovativen Konzept mit den Schultern. Im Prinzip ist in der kurzen Geschichte des elektronischen Spiels schon so ziemlich alles erfunden worden, was Sinn und vor allem Spaß macht. Die Zukunft liegt in der Erweiterung und Kombination bekannter Designelemente, frisch tapeziert mit den visuellen Segnungen ständig steigender PC-Leistungskraft. Nicht nur im technischen Bereich werden die Standards immer höher geschraubt, auch beim Spieldesign findet eine permanente Evolution statt. Kein Sportspiel traut sich mehr ohne ordentlichen Ligamodus auf die Straße, Action-Shooter gehen serien-

mäßig mit Multiplayer-Modi vom Band. Immer mehr Strategiespiele haben einen Szenario-Editor an Bord, und Rennsimulationen landen ohne 3D-Support schnell im Straßengraben.

TREND 4: Genre-Vermischung

In letzter Zeit gab es zahlreiche Beispiele für evolutionsbedingte Anpassungen von Spielarten. Dem Adventuregenre mag es derzeit lausig gehen, doch einige seiner Spuren treiben in anderen Gärten neue Blüten: Seit **Tomb Raider** werden immer mehr Puzzle-Elemente in Actionspiele integriert. Blizzard bewies mit **Diablo**, wie gut sich wiederum Rollenspiel-Grundierung und Action-Belag vertragen. Und bis zum Erscheinen von **Command&Conquer** galten Strategiespiele generell als schwerverdauliche Kost für wenige Freaks. Ein bißchen Echtzeit-Frische und deutliche Bedienungsfortschritte genügte, um aus dem Mauerblümchen das laut Umfragen beliebteste Genre der GameStar-Leser zu machen.

Wenn irgendwo eine gute, populäre Idee auftaucht, sind viele Programmierer sehr rege im Adaptieren und Weiterentwickeln dieses Konzepts. Dadurch fällt zwar nicht alle fünf Minuten ein neues Genre vom Himmel, aber die bestehenden Sparten bekommen eine immer bessere Serienausstattung an Features verpaßt. Und das ist nicht unbedingt schlecht, wie selbst Nostalgiker zugeben müssen. Der GameStar-Selbsterkennungstest: Wieviele der Spiele, die vor



Out: Full-motion-Videos (oben: Mark Hamill in Wing Commander) sind im Rückzug begriffen. Die Spieler gucken sich lieber schöne Polygon-Animationen (unten: Half-life) an.

ein paar Jahren angesagt waren, würden Sie denn heute noch freiwillig kaufen? **Rebel Assault**, einst zurecht als epochales CD-ROM-Meisterwerk gefeiert, ist nach heutigen Maßstäben spielerisch und grafisch gleichermaßen grottig. Und an das allererste, 1994 erschienene **Fifa Soccer** erinnern wir uns gerne feuchten Auges – aber heutzutage freiwillig anfasen würden wir's deswegen nicht.

TREND 5: Online-Unterhaltung

Daß Online-Spiele irgendwann ein großes Thema sein werden, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Die große Frage lautet lediglich »wann?«: Wann gibt es stabile Server, schnelle Leitun-



In: Weltraumspiele. Elite (1985) und Starlancer (1999) sind qualitativ weit voneinander entfernt. Doch beide basieren auf derselben Grundidee.

gen, bezahlbare Telefonarife, einfache Logins und eine breite Auswahl guter Spiele? Beim Skizzieren von blühenden Landschaften mit hunderten, glücklich agierenden Usern kann man leicht ins Schwärmen kommen. Die Gegenwart sieht freilich trist aus: Außer Origin mit **Ultima Online** traute sich noch kein großer Publisher mit einem hochwertigen Online-only-Spiel auf den Markt. Bis jeder Spielefan seine bezahlbare High-speed-Leitung hat, werden auch noch ein paar Tage vergehen. Aber für das Jahr 2000 aufwärts sind Online-Spiele ein extrem heißes Thema – nicht zuletzt, weil Softwarefirmen durch Mitspielgebühren nette, regelmäßige Einnahmen erzielen können. So befindet sich das erwähnte **Ultima Online** nach Insider-Aussagen längst im Plus: Die knapp 40 Origin-Mitarbeiter, die rund um die Uhr als Programmierer, Webmaster und Service-Personal mit **UO** beschäftigt sind, rechnen sich bei (angeblich) 100.000 Nutzern, die alle 10 Dollar Spielgebühr pro Monat lohnen. Es ist si-

Verkaufs-Charts '98

Rang	Titel	Punkte	in Charts
1	Anno 1602	127	8 Monate
2	Age of Empires	119	10 Monate
3	Tomb Raider	102	11 Monate
4	Fifa 98	81	6 Monate
5	Autobahn Raser	81	6 Monate
6	Frankreich 98	76	5 Monate
7	F1 Racing Simulation	76	9 Monate
8	Commandos	76	4 Monate
9	Tomb Raider Director's Cut	72	7 Monate
10	Curse of Monkey Island	68	6 Monate
11	Die Siedler 2 Gold Edition	67	8 Monate
12	Blade Runner	63	5 Monate
13	Wing Commander 5	61	5 Monate
14	Star Craft	57	4 Monate
15	Unreal	56	4 Monate
16	C&C2: Alarmstufe Rot	50	6 Monate
17	Riven	48	7 Monate
18	Flight Simulator	45	6 Monate
19	Anstoss 2	44	7 Monate
20	Grand Theft Auto	42	6 Monate
21	Bundesliga Manager 98	39	2 Monate
22	Lords of Magic	32	3 Monate
23	Eemergency	32	3 Monate
24	StarfleetAcademy	31	3 Monate
25	DSF Fußball Manager	28	2 Monate

Quelle: Verkaufs-Charts der GameStar-Ausgaben 1/98 bis 12/98.
Pro 1. Platz in den Monats-Charts bekam ein Spiel 20 Punkte, pro 20. Platz einen Punkt.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten

Unsere wissenschaftliche Abteilung für Paralleluniversen und Zukunftsforschung checkte bei wichtigen Genres ab, wohin sie sich in den nächsten Jahren entwickeln könnten – im guten wie im schlechten. Beten Sie für die »grüne« Zukunft.

	GUTE ZEITEN	SCHLECHTE ZEITEN
Action	Neben der Perfektion von Spezialeffekten und Waffenauswahl gibt es Steigerungen bei Gegnerintelligenz, Story und Atmosphäre – Half-Life weist den Weg. Dazu kommt stärkere Interaktion mit anderen Figuren und der Umwelt. Nicht-lineare Missionen erlauben die Wahl des Lösungswegs.	Alle neuen Spiele basieren auf der gleichen 3D-Technologie und sehen entsprechend gleich aus. Den Designern fallen nur noch Steigerungen bei der Brutalität ein, was zum BPJS-bedingten Exitus in Deutschland führt. 3D-Action stirbt wegen Ideenmangel aus.
Strategie	Die Planungs- und Produktions-Elemente von Spielen wie Civilization fließen verstärkt in Eroberungs-orientierte Echtzeitstrategie ein – und umgekehrt. Endlich kapieren die Computergegner auch globale Zusammenhänge, und nicht nur taktische.	Spieltiefe, Übersicht und Kommandofreiraum werden zugunsten von 3D-Gimmicks zurückgeschraubt. Statt neuer Konzepte wuchern schlecht designte, schnell zusammengeschusterte Clones von C&C und WarCraft.
Sport	Management- und Action-Sportspiele verschmelzen zu einem Supergenre. Die einzelnen Mitglieder eines Teams haben viel stärker ausgearbeitete spielerische Eigenheiten, fotorealistische Mimik und individuelle, authentische Sprachausgabe.	Keine weiteren Steuerungsfinessen, statt dessen nur noch actionlastige Einsteiger- und Schnellstart-Modi. Schwierigkeitsgrad-Einebenung: Im Dödel-Modus sind auch motorisch gestörte Sechsjährige immer siegreich.
Simulation	Realismus und Grafikpracht à la Falcon 4.0 treffen sich mit atmosphärischer Story und Zugänglichkeit eines Strike Commander. Dynamische Kampagnen sowie ans Herz wachsende Handlungsträger. Einsteiger werden behutsam eingewiesen, Profis schalten fast beliebig Details zu.	Die Designer konzentrieren sich nur noch auf Strömungsabrissdetails und bizarre Spezialistenfunktionen. Ergebnis: Einige wenige Vollprofis frohlocken, Einsteiger machen einen weiten Bogen ums Genre, das mangels Käufer bedeutungslos wird.
Adventure	Revival von 2D-Abenteuern mit Point-and-Click-Maussteuerung, logischen Rätseln, intelligenten Neben-Charakteren und allen Story-Geschmacksrichtungen von heiter bis dramatisch. Verschiedene Puzzle-Intensitätsgrade stehen zur Wahl. Die Labeledlastigkeit wird zugunsten kürzerer Dialoge entschärft.	In das Rätseldesign wird kaum mehr Zeit investiert, vordergründige Stauneffekte sind gefragt. Die Spielfiguren turnen nur noch durch 3D-Welten; klassische Abenteuerspiele sterben gänzlich zugunsten von Tomb-Raider-inspirierten Action-Adventures aus.
Neuland	Eingeleitet von Black & White und Giants floriert das Aufbau- und Entwicklungsgenre: Durch subtile Entscheidungen beeinflusst der Spieler die komplexe Evolution einer realistischen 3D-Spielwelt, in die er geradezu versinkt. Das Spiel- oder Zwischenziel kann fast beliebig erreicht werden.	Gar nichts Neues mehr, sondern Fortsetzungen ohne Ende: Neben Tempo-30-Zonen-Raser beherrscht Wet-Lula 15 die Charts. Anlässlich von Lara Crofts 60. Geburtstag erscheint eine Facelifting-CD für Tomb Raider 8. Es gibt 142 Lara-Nebenbuhlerinnen.

cher kein Zufall, daß Giganten wie Sony und Microsoft seit Jahren an eigenen Internet-only-Titeln herumbuchseln, die zur Schwelle des nächsten Jahrtausends das Licht der Öffentlichkeit erblicken dürften. Ganz nebenbei wird das Internet auch als Distributionsmedium für

Spiele immer wichtiger. Als Origin vor ein paar Monaten **Wing Commander Secret Ops** mit kostenlosen Fortsetzungs-Download anpries, ebte die Aufregung wegen der etwas langweiligen Missionen rasch ab. Das Konzept hat trotzdem Zukunft: Nischenprodukte wie

Zusatzmissionen zu bewährten Spielen könnten demnächst komplett über das Internet angeboten werden, wenn sich der teure Vertrieb über den Einzelhandel (inklusive Kosten für Packung und gedrucktem Handbuch) nicht lohnt. Kostspflichtig, versteht sich.

GameStar-Testspiegel

Die Hits von heute bestimmen die Trends von morgen. Die Auswertung von 398 GameStar-Tests der Ausgaben 10/97 bis 12/98 zeigt, welche Genre die meisten Spiele abekommen – und wo die Flop- und Qualitätsschwerpunkte liegen.

Action

Getestete Titel insgesamt: 92 (23,1%)
Durchschnittswertung: 62,5
Wertungsspektrum: 14 bis 92
Wertungen über 80 %: 18,5 %
Wertungen unter 50 %: 25 %

GameStar-Analyse: Highlights wie Half-Life und Unreal können nicht darüber hinwegtäuschen, daß in keiner anderen SpieleGattung der Flop-Anteil so hoch ist. Jeder vierte Testkandidat landete unterhalb von 50 Prozent.

Sport

Getestete Titel insgesamt: 83 (20,9%)
Durchschnittswertung: 68,6
Wertungsspektrum: 16 bis 92
Wertungen über 80 %: 24,1 %
Wertungen unter 50 %: 13,3 %

GameStar-Analyse: Viele Fortsetzungen und Serien sorgen für ein solides Qualitätsniveau ohne größere Überraschungen. Sport- und Rennspiele rangieren gleichmäßig verteilt auf den vorderen Wertungsplätzen.

Adventures

Getestete Titel insgesamt: 54 (13,6%)
Durchschnittswertung: 68,2
Wertungsspektrum: 25 bis 92
Wertungen über 80 %: 22,2 %
Wertungen unter 50 %: 9,3 %

GameStar-Analyse: Klassische Abenteuer und Render-Machwerke sterben aus, aber Action-Adventures und Rollenspiele sorgen für respektable Werte. Niedriger Flopanteil: Nur jedes elfte Spiel liegt unter der 50-Prozent-Hürde.

Strategie

Getestete Titel insgesamt: 110 (27,6%)
Durchschnittswertung: 69,1
Wertungsspektrum: 21 bis 90
Wertungen über 80 %: 27,3 %
Wertungen unter 50 %: 10,9 %

GameStar-Analyse: Qualität und Popularität - das Genre mit den meisten Spielerveröffentlichungen hat den zweithöchsten Wertungsdurchschnitt. Die Regionen oberhalb von 85 Prozent werden klar von Echtzeit-Strategie dominiert.

Simulation

Getestete Titel insgesamt: 159 (14,8%)
Durchschnittswertung: 71,4
Wertungsspektrum: 8 bis 91
Wertungen über 80 %: 35,6 %
Wertungen unter 50 %: 10,7 %

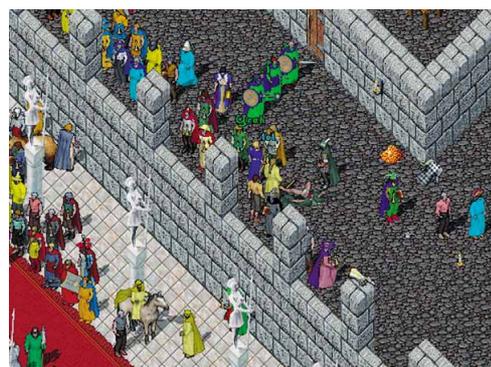
GameStar-Analyse: Anspruchsvolle Zielgruppe, hoher Qualitätsstandard – keine andere Gattung bringt es auf einen so hohen Schnitt. Die besten Militär-Simulationen schneiden dabei in der Regel besser ab als die besten Weltraumspiele.

Spieldatum	Titel	Genre	Vertriebsweg	Werte
01/98	Civilization 2 Gold	Strategie	Echtzeit-Strategie	90
01/98	StarCraft	Strategie	Echtzeit-Strategie	90
01/98	Age of Empires	Strategie	Echtzeit-Strategie	89
01/98	Battlezone	Strategie	3D-Strategie	89
01/98	Age of Empires: Rise of Rome	Strategie	Echtzeit-Strategie	88
01/98	Arno 1802	Strategie	Aufbau-Strategie	88
01/98	Populous 3: The Beginning	Strategie	Echtzeit-Strategie	88
01/98	Total Annihilation	Strategie	Echtzeit-Strategie	87
01/98	Incubation	Strategie	Taktik	87
01/98	Incubation Mission Pack	Strategie	Taktik	87
01/98	Total Annihilation Missions	Strategie	Echtzeit-Strategie	87
01/98	Dark Reign	Strategie	Echtzeit-Strategie	86
01/98	Dark Reign Expansion Pack	Strategie	Echtzeit-Strategie	86
01/98	Dynasty General	Strategie	Taktik	86
01/98	Wing Commander	Strategie	Echtzeit-Strategie	86
01/98	T.A. Battle Tactics	Strategie	Echtzeit-Strategie	86
01/98	Warhammer Dark Omen	Strategie	Echtzeit-Strategie	85
01/98	Arno 1802 Addon	Strategie	Aufbau	85
01/98	Commandos	Strategie	Echtzeit-Strategie	85
01/98	Constructor	Strategie	Aufbau	85
01/98	Lords of Misgo	Strategie	Strategie	85

Wählen Sie in monatlich aktualisierten Wertungsstatistiken: Der DataStar befindet sich im »Specials«-Menü der GameStar-CD.

FAZIT: Es geht voran

Alteingesessene Spielefans werden sich daran gewöhnen müssen, daß sie die Gunst der Softwarefirmen immer öfters



In: Derzeit sind Online-Spiele (hier: Ultima Online) zwar zu langsam, teuer und mühsam. Doch es gibt Hoffnung fürs 21. Jahrhundert: Übertragungsraten rauf, Tarife runter.

mit »Light«-Zielgruppen teilen müssen. Die Anzahl an Veröffentlichungen für Hardcore-Zocker dürfte im nächsten Spiele-Jahrzehnt zugunsten von **Barbie**, **Deer Hunter** & Co prozentual zurückgehen. Das ist der Preis, den wir für die Etablierung unseres Hobbys zahlen müssen. Es besteht aber Grund zu der Hoffnung, daß es zu keiner völligen Spaltung zwischen hochwertigen Profititeln und anspruchsloser Fastfood-Kost kommen wird, sondern daß beide Extreme nur den oberen und unteren Bereich eines großen, abwechslungsreichen Spielmarkts abdecken werden.

Eine positive Entwicklung ist in jedem Fall nicht mehr aufzuhalten: Computerspiele wachsen immer mehr aus der Ecke abstruser Freak-Beschäftigungen heraus. Oldie-Nostalgie (**Microsoft Arcade**), Remakes (**Dune 2000**) und Mainstream-Starappeal (**Lara Croft**) sind weitere Zeichen für das Erwachsenwerden eines noch jungen Mediums. Die Video-Branche (Kauf- und Leihkassetten) haben die Spiele in Sachen Umsatzzahlen schon abgehängt. In Zukunft werden sie auch Popmusik und Fernsehen immer härter bedrängen. **HL**



Auf CD:
DataStar