

Gitarrespielen wie Jimmi?

Interaktive Gitarrenlernsoftware Guitar Hits Volume 1 und 2 von Ubi-Soft

Werner Holler

Sie haben Grundkenntnisse im Gitarrespiel, würden diese gerne etwas perfektionieren, haben aber keine Zeit oder Lust, sich einem professionellen Gitarrelehrer anzuvertrauen? Dann geht es Ihnen wie mir. Ich habe mir auf bescheidenem Niveau im Selbststudium ein bißchen in die hohe Kunst des Spieles mit den sechs Seiten angeeignet, doch irgendwann einmal kam der Punkt, an dem ich damit an meine Grenzen stieß. Zufällig kam mir dann aber die oben erwähnte CD-ROM in die Hände, auf der unter dem Schlagwort "Learn and play" versprochen wurde, ich könnte meine Lieblingshits in kurzer Zeit auf Gitarre spielen. Und tatsächlich: Diese multimediale Kombination aus Video, Audio, Notenschrift und Interaktivität haben mein Spiel wesentlich bereichert und weiterentwickelt, und nicht selten denke ich mir "Wenn ich nur aufhören könnt' ...".

Auf jeder CD werden in über 60 multimedialen Lektionen und mehr als 170 detaillierten Übungen legendäre Songs vorgestellt. Für jeden Titel gibt es die Bearbeitung für Gitarre und Gesang, Partitur, Griffabelle und Video vom Song, welches auch in Ganzschirmdarstellung abspielbar ist. Jeder Liedabschnitt kann direkt angeklickt und eingeübt werden. Eigene Diagramme zeigen die Akkorde synchron zum Spielfluß an. Über eine Funktionsleiste kann man Passagen spielen, wiederholen, überspringen, zu-

rück- oder vorlaufen lassen. Im Abschnitt Lektionen werden interessante Details zum Song selbst erklärt. Zusätzlich gibt es den elektronischen Gitarrestimmer und das Metronom für den richtigen Takt.

Das Programm ist ein ausdauernder und geduldiger Lehrer, mit dem man ganz unkompliziert in den eigenen vier Wänden das Spiel perfektionieren kann. Jeder Titel ist in kleine Sequenzen unterteilt, welche man je nach Vorkenntnissen so oft üben kann, wie man es für notwendig erachtet. Guitar Hits Volume 2 verfügt als Extra sogar über ein integriertes Aufnahmegerät, mit dem per Mausclick das Geübte aufgenommen und mit der Vorgabe auf der CD-ROM verglichen werden kann.

Zusätzlich zu den Songs werden noch grundlegende Spieltechniken ausführlich erklärt und vorgezeigt wie etwa Shuffle, Arpeggios, Anschlagstechniken, Barre, Akkorde, Fingerpicking, Hammer-Ons, Dämpfstechniken, Scratching, Trills, Flageolets oder Slides. Erwähnt werden sollte auch, daß die einzelnen Titel multimedial mit sehr viel Liebe zum Detail, aber auch mit sehr viel Sinn für Humor aufbereitet sind.

So groß meine Freude mit den beiden Programmen ist, so wenig kann diese ein befreundeter Musiklehrer mit mir teilen. Er meint nämlich, wenn es noch mehr solcher Programme am Markt gibt, wird er sich wohl früher oder später um einen anderen Job umsehen müssen ...

Das Programm wurde von Gitarristen für Gitarristen erstellt und wendet sich an fortgeschrittene Anfänger.

Inhalt von Volume 1

7 All-Time Gitarren-Klassiker

Blowing In The Wind : Bob Dylan

Life By The Drop : Stevie Ray Vaughan

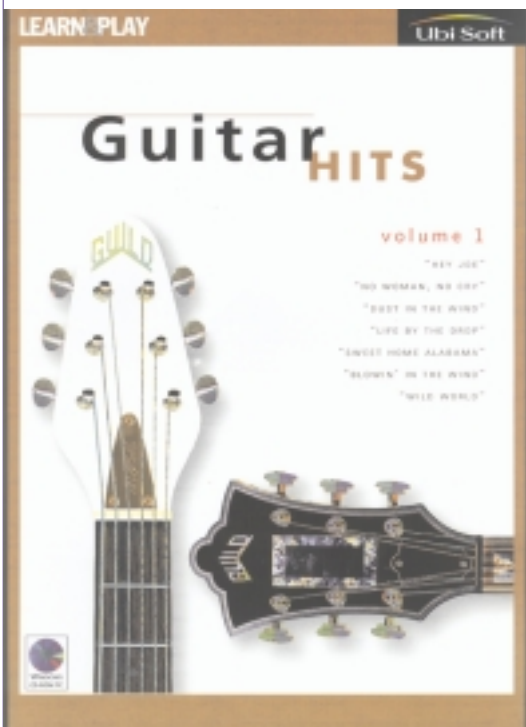
Wild World : Cat Stevens

Hey Joe : Jimmi Hendrix

No Woman, No Cry : Bob Marley

Dust In The Wind : Kansas

Und mein absoluter favourite song:
Sweet Home Alabama : Lynyrd Skynyrd





Inhalt von Volume 2

Ausgewählte Songs der legendären Beatles

Yesterday

Let It Be

Michele

Norwegian Wood

Blackbird

You've Got To Hide Your Love Away

Across The Universe

Systemvoraussetzungen

Windows 3.1 oder Windows 95, 486 DX 66

8 MB RAM, 256 Farben-SVGA, MPC-kompatible Soundkarte

CD-ROM-Laufwerk ab doppelter Geschwindigkeit

Maus, Lautsprecher

Nähere Infos

Ubi Soft Entertainment

<http://www.ubisoft.de/>

Guitar Hits, Volume 1; DM 49,95

Guitar Hits, Volume 2; DM 59,95

PC

I. Kurzform für political correct. Kommt im Zusammenhang mit Computern, Software und Internet nicht vor.

II. Kurzform für Parsec. Maß der geistigen Entfernung zwischen Anwendern und Programmierern. (1 Parsec = 3,257 Lichtjahre)

III. Kurzform für Personal Computer. Kennzeichnet Computer, die eine eigene Persönlichkeit entwickelt haben und nur noch das machen, wozu sie Lust haben.

aus <http://www.kiwi.de/wincen.htm>

NOMAD

Florian Eichelberger

Im Spiel Nomad geht es darum, möglichst viele Handels- oder Verteidigungsaufträge zu übernehmen. Doch es ist kein reines Ballerspiel und keine reine Wirtschaftssimulation. Die gelungene Mischung beider Genres machen den Reiz dieses Spieles aus.

Obwohl es schon etwas "älter" ist kann es mich immer noch stundenlang an

den Bildschirm fesseln. Es gibt hunderte von verschiedenen Wesen die mit viel Einfallsreichtum und Detailliebe gezeichnet worden sind und ob ihres Auftretens auch für jüngere Spieler geeignet sind.

Die Interaktionen des Spielers mit den Aliens, die teilweise sehr liebenswürdig gezeichnet worden sind, werden genauestens vom Spiel verfolgt und wirken sich auf das Verhältnis der Allianz (gute Seite) untereinander und im Umgang mit den Korok (böse roboterartige Wesen) aus.

Das Spiel kann sowohl durch Handeln als auch durch Kämpfe gewonnen werden und es stehen dem Spieler eine Unzahl von Missionen zur Verfügung die mitten im Spiel frei ausgewählt werden können

Die Bedienung des Schiffes ist einfach zweckmäßig aber doch aufwendig genug, um viele Facetten eines Raumschiffs unterzubringen. Es gibt von den Reparaturen bis zu den Scannern eine Vielzahl von Einstellungen und Möglichkeiten, sich das Spiel durch Handeln mit anderen Rassen, von denen jede andere Vorlieben für Handelsgüter hat, zu verbessern.

Doch sollte man aufpassen mit wem man was handelt um nicht nachher ohne Ausrüstung dazustehen.

Sollte man den Koroks begegnen ist es ratsam, gut vorbereitet zu sein und sie gemäß den Missionszielen (meistens) zu verjagen oder zu zerstören was trotz relativ einfacher Grafik doch recht effektiv aussieht.

Die Missionen sind abwechselnd Kampfaufträge Transportaufträge von wichtigen Dokumenten oder Medizinischer Versorgung oder einfach nur Geleitschutzaufträge. Doch auch Spionage oder Berge-Aufträge fehlen nicht doch muss man sich zu-

erst das benötigte Equipment „erhandeln“.

Der Einsatz der Berge Roboter sollte gut überlegt werden, da sie auf unwirtlichen Planeten zerstört werden können oder ohne Fracht zurückkehren. Sollte man alle Aufträge erfüllt haben, gelangt man in den Genuß geheimer Allianz-Technologien um den Korok entgegenzutreten.

Entweder werden die Schiffe zerstört oder die Zugangscodes, die man vorher „erhandeln“ kann, werden verwendet, um dem Korok Master Control Robot zu zerstören.

Alles in Allem ein wirklich gelungenes Spiel für alle die nicht dem interaktiven Spielfilm-Wahn verfallen sind.

Das Spiel ist liebevoll programmiert und eine gute Idee und gute Facetten werten es ungemein auf.

Weiters wäre die sehr gelungene Save-Funktion zu erwähnen die als sog „Time-Lock“ Funktion realisiert ist. Dennoch muss man es selber spielen, um herauszufinden, ob einem diese Art des Spieles zusagt.

Grafik und Effekte

Gut gelungen und liebevoll detailreich gezeichnet aber auf Grund des Alters nicht immer State of the Art

Sound

Sound sind im allgemeinen vorhanden jedoch keine nervende Hintergrundmusik. Die Aliens sprechen alle eine eigene Sprache, die jedoch am Bildschirm angezeigt wird

Steuerung und Handling

Das Spiel lässt sich mit der Tastatur steuern, doch ist eine Maus sehr zu empfehlen. Das Handling ist einfach und schnell zu erlernen.

Systemanforderungen

Min 386DX 40 MHz 8 MB RAM und ca. 8 MB auf der Festplatte

Tips

Verschenke nichts, es gibt keinen Grund dafür. Achte darauf, was du mit wem handelst. Nachdem man mit Korok gehandelt hat, sollte man schnell verschwinden, da sie danach gerne angreifen.