9-95 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

09

4 398044 716503

DM 16,50 · ÖS 125,- ·
SFR 16,50,- · LFR 400,- · HFL 20,50

B 90862 E

PC PLAYER

PC PLAYER plus CD-ROM

SPIELE-SEQUELS IM TEST

Lemmings 3D • Dungeon Master 2 • Mech Warrior 2

BEST OF BOTH WORLDS

Vergleich: Kombi-Soundkarten für wenig Geld

GEBELL GANZ VIRTUELL

★ Hunde-Simulator PAWS
★ Microsoft Dogs

ADVENTURE-LÖSUNGEN

Simon 2 • Space Quest 6 Star Trek Next Generation

SPASS MIT ONKEL BILL

Windows 95 Praxis-Tipps
So laufen DOS-Spiele

Test: Mech Warrior 2

Microsoft Windows 95

Battle Isle 3: Schatten des Imperiums • **Saturn und 3DO:** Konsolen-Konkurrenz für den PC?
Spiele-Zensur: Entschärft für Deutschland • **3D-Chip:** Das Geheimprojekt von NVidia

- Mehr Sound
- Mehr Dynamic
- Mehr Future
- Mehr Fun

NuSound PnP

Von wegen: Soundkarten sind alle gleich...

Lust auf mehr Spaß in Spielen, Windows und Multimedia?

Dann brauchen Sie die etwas bessere Soundkarte NuSound PnP für begeisterte Spieler und Musiker. Die beste Ausrüstung für Software von '95!

Mehr Klangpower für Spiele

An alle Spieler haben wir besonders gedacht. Das bedeutet: 100% Spielekompatibilität, weil die NuSound PnP alle wichtigen Soundstandards inklusive SoundBlaster Pro und GM/GS versteht. Natürlich treiberfrei unter DOS und in Windows '95®. Mehr als 365 echte, kristallklare und druckvolle Instrumente und 3D-Spatializer Sound versetzen Sie ungefährlich mitten in's Geschehen.

High End Audio eingebaut

Wie ihr CD-Player verfügt die NuSound PnP über Eigenschaften wie 64-fachem Oversampling und hohem Rauschabstand von über 93dB. Das Ergebnis? Angesagte Sounds mit präzisen Höhen und kraftvollen Bässen.

- Einfacher Einbau durch 'Plug and Play'
- HiFi-Qualität mit 18-Bit Wavetable
- 190 Instrumente und 107 Percussionsounds
- Sampling in 16-Bit, 48kHz Stereo
- Erweiterbar dank IDE CD-ROM, WaveBooster und NuPanel™ Anschlüsse



Wenn S[illegible]tete Wangen haben, sind Sie unser K[illegible] die NuSound PnP gehört Ihnen schon für unglaubliche 299 Mark!

ORCHID – Simply More Sound

ORCHID

© 8/95 Orchid Technology. Tel 02132 / 80071, Fax 80074. NuSound ist Warenzeichen von Orchid Technology. Windows '95 ist Warenzeichen von Microsoft Inc.; Alle anderen sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller. Technische Änderungen vorbehalten.

MODERNE ZEITEN

Noch keine drei Jahre ist PC Player alt, aber der Blick zurück sorgt für heftigste Nostalgiewallungen. In unseren Wertungskästen der Gründerzeit mußten wir tatsächlich noch ein Kreuzchen für Opas 16-Farben-Standard EGA vorsehen. Die Zeiten ändern sich – und damit auch unser Wertungskasten. Bei der jüngsten inhaltlichen Überarbeitung haben wir uns von Leserzuschriften leiten lassen. So wurde der 286er endgültig aus den Annalen der Spieletester-Geschichte entfernt. Der Drang zu höheren Auflösungen sorgte für mehr Angaben rund um Super VGA: Außer detaillierten Pixel-Infos gibt es auch ein Kästchen für Grafikmodi oberhalb der üblichen 256 Farben, namentlich »Hi Color« und »True Color«. Und wir bieten nun neben den Blaster-Varianten Mono/Stereo auch Extra-Kreuzchen für die Ausnutzung von Soundblaster AWE 32 sowie Gravis Ultrasound.

Auf vielfachen Wunsch gehen wir jetzt immer auf die Anzahl der Spieler ein (vor allem für Netzwerk-Freaks wichtig) und differenzieren die Hardware-Angaben. Neben dem Minimum-System laut Hersteller verrät die PC Player-Redaktion ihre persönliche Empfehlung: Ab wieviel MHz flutscht die Grafik auch schön geschmeidig über den Bildschirm? Bei soviel Aufräumarbeiten gibt es auch Entrümpelungsopfer zu vermerken: Nachdem quasi jedes neue PC-Spiel auf CD-ROM erscheint, ist das entsprechende CD-Symbol überflüssig geworden – es ruhe in Frieden.

Um auch in Zukunft ein Gespür für Ihre Themenwünsche zu haben, studiert die Redaktion alle Briefe und Postkarten, die bei uns landen. Egal ob Wertungskasten-Reform oder nächster »Keine Panik«-Stoff – das letzte Wort hat das Leser-Feedback. Also werden Sie des Briefmarkenleckens bitte nicht müde und lassen Sie uns wissen, welche Themen Sie am meisten interessieren.

Richtiggehend drunter und drüber ging es beim ersten »Online-Streitgespräch« von PC Player. Bis zu 80 User waren gleichzeitig im virtuellen Konferenzraum von CompuServe dabei. Über das Thema »Fairneß in Computerspielen« wurde heftig debattiert: Um das 300 KByte große Konferenzprotokoll auf einen 2-Seiten-Artikel runterzukürzen, ist noch etwas »Feinarbeit« mit der Sense notwendig. Die Aufbereitung finden Sie deshalb erst in der nächsten PC Player. Doch keine Sorge, beim Streitgespräch in diesem Monat fliegen genug Fetzen: Jörg Langer und Virgin-Repräsentant Christian Weikert stritten sich um das Thema »Spiele-Zensur für den deutschen Markt«.

Einen gänzlich streitfreien, von Intrigen ungetrübten Monat wünscht

Ihr PC-Player Team



PC PLAYER



Die Multimedia-Hundeschau von Microsoft im Test **30**



So geht's: DOS-Spiele unter Windows 95 **22**



Generationswechsel: Wie gut ist »3D Lemmings«? **114**



aktuell

ASCENDANCY 6
Weltraum-Strategiespiel von Ex-Origin-Programmierern

FADE TO BLACK 7
Delphines jüngstes Action-Adventure

BATTLE ISLE 3 8
Neue Bilder von Blue Bytes »Schatten des Imperiums«

CIV NET 10
Die jüngste »Civilization«-Version setzt auf den Multi-Player-Modus

SATURN UND 3DO 12
Sind die neuen CD-Spielkonsolen eine Konkurrenz für den PC?

KURZMELDUNGEN 14
Rund ums PC-Entertainment

HITPARADEN 16
Aktuelle Spiele-Charts

STREITGESPRÄCH: SPIELE-ZENSUR 20
Diskussion um die Entschärfung der deutschen Version von »Command & Conquer«

software

ALTE SPIELE, NEUES WINDOWS 22
So bekommt man DOS-Spiele unter »Windows 95« zum laufen

MICROSOFT DOGS 30
Das CD-ROM rund um den Hund

DIE EVANGELIEN 32
Theologe Werner Küstenmacher testet biblische Software

COREL MOVIE GUIDE 34
Neues Filmlexikon als »Cinemania«-Rivale

PC JUNIOR – SOFTWARE FÜR KIDS 36
Im Test: »Mathe Blaster« und »Alge Blaster«

SOFTWARE-KURZTESTS 38
Welt der Tiere
Beavis & Butthead Screensaver
com:1
Spaß am Sex
Amnesty Interactive

SHAREWARE-SPIELE 134
Die besten Neuheiten im Kurztest

BIZARRE ANWENDUNG: »PAWS« 138
Die Welt aus der Hunde-Perspektive

BUG-REPORT 139
Neues von der Fehler-Front

ONLINE-NEWS 140
Internet, CompuServe & Co.

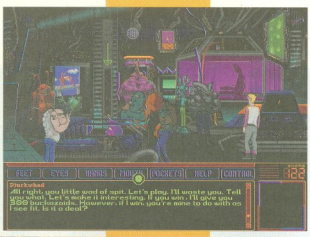
hardware

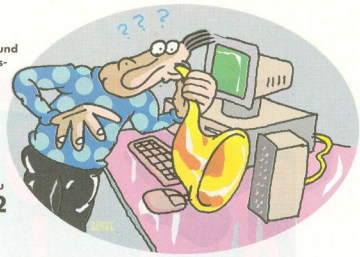
KOMBI-SOUNDKARTEN IM TEST 142
Allround-Klangkünstler für wenig Geld

TEST: ZIP-DRIVE 148
100 MByte auf einer Diskette

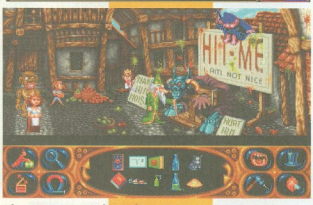
KEINE PANIK: »LÖSCH' LANGSAM« 152
Dateien jäten auf der Festplatte

3D MIT NVIDIA 156
Aus den Entwicklerlabors: Der neueste Grafikkarten-Trend





Hören und staunen: Preiswerte Kombi-Soundkarten bieten sowohl General-MIDI-Musik als auch Digitaleffekte auf Pro-Niveau **142**



Abenteurer-Komplettpakete: Test + Lösung zu »Space Quest 6« und »Simon the Sorcerer 2« **52**



Jahrelang mußten wir auf »Mech Warrior 2« warten – jetzt sind Activisions 3D-Kampfroboter endlich fertig. Test ab Seite **42**



Mit dem Sega Saturn erreicht die neue Generation von CD-Videospielen Deutschland. Ist die Vormachtstellung des PC in Gefahr? **12**



tips & tricks

EINLEITUNG 159
FULL THROTTLE 174
HI-OCTANE 170
JAGGED ALLIANCE 174
MASTER OF MAGIC 174
SIMON THE SORCERER 2 ... 164
SPACE QUEST 6 160
STAR TREK NEXT GENERATION 172
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO 174
TERMINAL VELOCITY 174
WARRIORS 174
WING COMMANDER 3 174
TECHNIK-TREFF 176

rubriken

EDITORIAL 3
CD-ROM-INHALT 18
DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER 40
PC PLAYER UNPLUGGED ... 133
IMPRESSUM 157
LESERBRIEFE 178
VORSCHAU 181
FINALE 182

spiele-tests

3D-LEMMINGS 114
AIR HAVOC 47
AL UNSER JR 122
ATLAS 126
BALOR OF THE EVIL EYE 70
BURIED IN TIME 62
COMBAT AIR PATROL 120
CRUSADE 48
DUNGEON MASTER 2 66
EA RUGBY 124
JEWELS OF THE ORACLE ... 112
JOHNNY MNEMONIC 46
KINGPIN 49
LORDS OF MIDNIGHT 72
MECH WARRIOR 2 42
MIRAGE 56
MYST (DEUTSCH) 50
NECTARIS 128
PAPARAZZI 74
POWER HOUSE 130
SHANGHAI – GREAT MOMENTS 118
SIMON THE SORCERER 2 ... 52
SPACE QUEST 6 58
THE SCROLL 64
VORTEX 60
SPEEDBALL 2 (HALL OF FAME) 132

Preview: »Ascendancy«

AUFSTIEG INS ALL

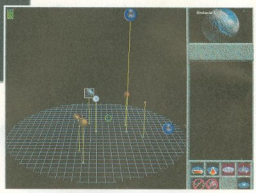
Frühere Origin-Mitarbeiter gründeten die neue Softwarefirma Logic Factory. Ihr neues Weltraum-Eroberungsspiel bläst zum Angriff auf den Strategie-Hit »Master of Orion«.



Jeder Planet ist von farbigen Rechtecken überzogen, die als Baugrundstücke dienen



Beim Schiffsbau bestimmen Sie die einzelnen Komponenten



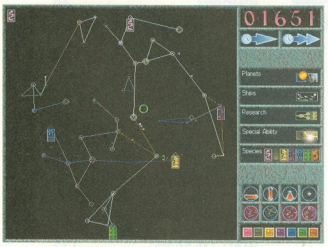
Die Sonnensystemkarte kann man drehen und vergrößern

Wenn der ehemalige Chefprogrammierer von Origins »Strike Commander« ein eigenes Softwarehaus ins Leben ruft, ist ein wenig mehr Interesse angebracht, als bei der 23. Shareware-Firma von nebenan. Das erste Programm von Logic Factory kopiert das beliebte Master of Orion: Ähnlich wie das Vorbild bietet »Ascendancy« strategisches Kolonisieren und Erobern von Planeten, Raumschiffbau sowie Forschung. Auch auf verschiedene Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten will man nicht verzichten. Schon die Vorversion bietet zudem schicke Super-VGA-Grafik und stimmungsvolle Sounduntermalung. Nicht weniger als 21 Rassen stehen dem Spieler zur Auswahl, darunter Riesen-Nagetiere, Amöben und Baumwesen. Bis zu sieben davon können gleichzeitig in einer Partie mitmachen, außerdem bestimmt man zu Beginn Planetendichte und Lebensfeindlichkeit. Jede Rasse hat eine bestimmte Spezialfähigkeit, die sich oft nur einmal alle 90 Runden verwenden läßt: kostenlose Forschung, Energiediebstahl bei fremden Schiffen oder Anstiftung zum Krieg; auch schier unzerstörbare Schiffe sind im Angebot.

Diplomatie betreibt man nach der beliebten Multiple-Choice-Methode: Auf einen angeklickten, vorgegebenen Satz reagiert das Gegenüber ebenfalls recht einsilbig – und schon ist der gegenseitige Krieg erklärt, eine Allianz geschlossen oder eine Information ausgetauscht. Als Neuerung kann man auch gezielt über bestimmte Drittparteien oder Planeten reden, um z.B. für ein bestimmtes Planetensystem militärische Hilfe anzufordern.

Um jede Sonne kreisen Planeten, die sich in Größe und Aufbau unterscheiden. Die Oberfläche ist von mehreren Rechtecken bedeckt, deren Farbe die Nutzungsmöglichkeiten des entsprechenden Feldes andeuten. In diese Felder hinein bauen Sie z.B. Fabriken oder Laboratorien, sofern dafür genügend Bevölkerung zur Verfügung steht. Im Orbit werden Raumflughäfen, Planetenschilde und Schiffe konstruiert. Letztere stellen dem Weltall-Eroberer wiederum verschiedene Leerplätze zur Verfügung, die mit Antrieben, Waffen und ähnlichem gefüllt sein wollen. Andere Planeten des eigenen Sonnensystems können relativ einfach besiedelt werden, beim Anfliegen entfernter Sterne ist etwas mehr Aufwand notwendig. Zum Glück gibt es sogenannte »Star Lanes«, die als instellare Schnellstraßen fungieren.

Anders als bei Master of Orion finden Raumschlachten nicht als eigenes Spiel im Spiel statt, sondern im gewohnten Umfeld der zoom- und scrollbaren Sonnensystemkarte. Pro Tag steht jedem Schiff eine begrenzte Anzahl von Aktionen zur Verfügung, z.B. Abfeueren einer Raketensalve. Grafik und Bedienung sind gut gelungen; mit sieben Tutorials wird man außerdem zügig und verständlich ins Geschehen eingewiesen. Wir sind gespannt, wie sich Ascendancy demnächst im Test gegen den Komplexitätsgiganten Master of Orion durchsetzen wird. **(la)**



Die Sonnensysteme sind durch feste Routen verbunden

ASCENDANCY-FACTS

- **Hersteller:** Logic Factory/Softgold
- **Genre:** Strategiespiel
- **Erscheinungsdatum:** Mitte September
- **Deutsche Version:** für November geplant
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Zusammenfassung:** Rundenbasiertes Planetenerobern mit Forschung, Diplomatie, Schiffsbau und taktischen Kämpfen.

SCHWARZARBEIT

Frankreichs Spieleschmiede Delphin setzt auf 3D-Grafik: Der »Flashback«-Nachfolger soll nicht nur schöner aussehen, sondern auch besser zu spielen sein.



Leider verloren: Unser Held wird gemorpht.

Selten war die Fortsetzung eines Spiels dem Vorgänger unähnlicher als im Fall von »Fade to Black«. Es knüpft an das Action-Adventure »Flashback« an, das vor rund zwei Jahren mit einer geschmeidig animierten Spielfigur glänzte, aber durch ein paar spielerische Mängel nicht voll überzeugte. Steuerte man im unfair schwierigen »Flashback« die Hauptfigur Conrad B. Hart noch in der Seitenansicht, blicken Sie dem Helden in »Fade to Black« quasi über die Schulter, wenn er durch die 3D-Umgebung hetzt. Das französische Programmierteam Delphine hat aus den Fehlern der Vergangenheit gelernt: Unfaire Kampfeinlagen sollen passé sein, eine gesunde Mischung aus Action und Rätseln dagegen Trumpf.

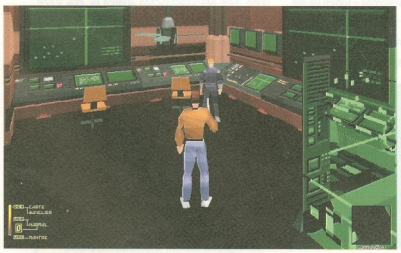


Der Polygon-Recke bastelt an den Einrichtungen herum

Wir schreiben das Jahr 2190. Eine bösartige Rasse mächtiger Superhirne hat die Kontrolle über das Sonnensystem übernommen. Sogenannte »Morphs«, die ihren Metabolismus in jede beliebige Form wandeln können, holen den Besatzern in brenzligen Fällen die Kastanien aus dem Feuer. Hier knüpft die Handlung des ersten Teils an, denn der gute Conrad hat eben erst sein Gedächtnis wiedererlangt und kehrt im Hyperschlaf zur Erde zurück. Kurzerhand schnappen ihn die mies gelaunten Außerirdischen, die er schon aus »Flashback« kennt, und kerkern ihn einfach auf dem Mond ein.

Das ist die Ausgangssituation für den Spieler. Er übernimmt die Kontrolle über Conrad, der zusammen mit seinem Mitgefangenen John O'Connors fliehen und den Bösewichten Manieren beibringen soll. Dazu muß er eine Widerstandsbewegung namens »Madragore« kontaktieren und unterstützen. Die Spielfigur besteht aus Polygonen, die enorm realistisch und geschmeidig animiert sind. Dank Gouraud-Shading werden die eckigen Körper weich gerundet, was einen schnellen PC voraussetzt - ein DX2-66 ist das Minimum. Sie dürfen zwischen VGA und Super VGA wechseln, was je nach Rechnerleistung die Grafik deutlich verbessert. Die Wände der rechteckig angelegten Räume sind mit Texturen verziert, ebenso die vielen Gegner. Diese wurden mit 3D-Software gerendert und dann ins Spiel eingebunden.

Sie bestimmen, ob Sie eine feste Kameraperspektive bevorzugen oder verschiedene Ansichten das Geschehen zeigen sollen. Die erste Variante eignet sich besonders für die Kämpfe gegen die Morphs, da Sie so am besten zielen können. Der Wechsel der Perspektiven verstärkt dagegen den filmhaften Eindruck und erinnert an Spiele wie »Alone in the Dark«. Die Steuerung ist somit je nach Ansicht etwas gewöhnungsbedürftig, da die Kamera manchmal den Bewegungen hinterherhinkt oder man seitenverkehrt steuern muß. Davon können Sie sich anhand der Demoversion überzeugen, die Sie auf dem aktuellen CD-ROM der PC Player Plus finden.



Ob dieser Typ uns helfen wird?

Conrad beherrscht nicht nur die Kunst des Kampfes, sondern besitzt auch ein gewisses technisches Geschick, damit er Räume durchsuchen und Anlagen manipulieren kann. Diverse Puzzles werden neben den Actioneinlagen für Motivation sorgen, wobei der Schwierigkeitsgrad insgesamt deutlich unter dem von »Flashback« liegen soll. Zahlreiche nützliche Gegenstände wie Minen finden sich in Schränken, hin und wieder trifft man auf Krankenstationen, in denen Conrad seine schwindende Lebenskraft wieder auffrischt.

Die Programmierer basteln derzeit an den sechs großen Levels, die mit mehreren Abschnitten und kleinen Missionen einige Komplexität versprechen. Alle Aufgaben sollen in eine ausgefeilte Handlung eingebettet werden, die sich wie ein roter Faden durchs Spiel zieht und durch viele gerenderte Zwischensequenzen untermalt ist. (fs)

FADE-FACTS

- **Name:** Fade to Black
- **Hersteller:** Delphine/Electronic Arts
- **Genre:** 3D-Action-Adventure
- **ca.-Preis:** DM 110,-
- **Deutsche Version:** parallel zur englischen; inkl. Sprachausgabe.
- **Erscheinungsdatum:** voraussichtlich September.
- **Hardware-Minimum:** 486er (min. 66 MHz), 8 MByte RAM, Doublespeed-CD-ROM und SVGA.
- **Features:** Fortsetzung von »Flashback«; verschiedene Kameraperspektiven.

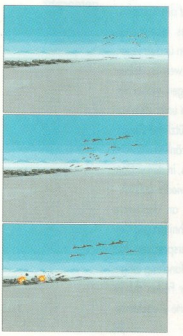
SCHATTEN-INSEL

Der neueste Teil der deutschen Erfolgsserie »Battle Isle« setzt auf alte Stärken und neues Aussehen: Anstelle von DOS läuft das Programm unter Windows.



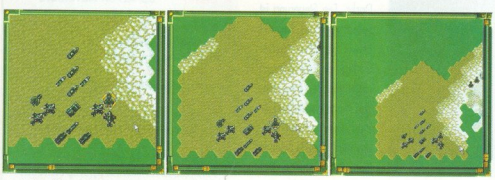
Bei einer Auflösung von 1024x768 kommt die freie Fensteranordnung erst richtig zur Geltung

Wenige deutsche Softwarefirmen schaffen es, mit ihren Produkten auch außerhalb des hiesigen Markts erfolgreich zu sein. Zu diesen Ausnahmen gehört Blue Byte, die vor allem mit ihrer »Battle Isle«-Serie bekannt geworden sind. Beim kurz vor der Vollendung stehenden »Schatten des Imperiums« handelt es sich um eine Fortsetzung des zweiten Teils, nicht um eine Neukonzeption von Grund auf – ein Qualitätssprung wie vom Urprogramm auf Battle Isle 2 ist nicht zu verzeichnen, die Spielmechanismen sind im wesentlichen gleich geblieben. Trotzdem hat man eine entscheidende Änderung vorgenommen: Schatten des Imperiums läuft ausschließlich unter Windows, was für bessere Bedienung und Übersichtlichkeit sorgen soll.



Wie gewohnt, sieht man bei den Kämpfen eine kurze 3D-Sequenz

Fast alle Fenster lassen sich beliebig ein- und ausschalten, sowie in der Größe verändern. Dies kommt besonders gut zur Geltung, wenn man über eine entsprechend hohe Bildschirmauflösung verfügt. So können Sie bei 1024x768 Pixel (bei 256 oder mehr Farben) nicht nur einen großen Ausschnitt des Spielfelds sehen, sondern gleichzeitig noch die Übersichtskarte und die detaillierte Einheiteninfo. Letztere zeigt die bekannten 3D-Rundflüge um den entsprechenden Trupp sowie sämtliche Kampfwerte. Zusätzlich oder stattdessen läßt sich ein Minifenster aufrufen, das nur die wichtigsten Daten hergibt. Ergänzend zur Auflösung wählt man eine von drei Grafikgrößen aus, womit man sich in der Tat die Darstellung so hinbiegen kann, wie man es gerne möchte.



Drei Grafikgrößen stehen zur Wahl

Die Geschichte dreht sich um Heerführerin Caro, die nach einem Flugzeugabsturz auf den mythenumrankten Ex-Imperator stößt. Dieser unterstützt ihren Kampf zugunsten der Kais mit seinen schier unbesiegbaren Prätorianer-Truppen. Neben einer Solokampagne mit etwa 20 Einzelmissionen sollen in der fertigen Version einige Mehrspieler-Karten enthalten sein, auf denen man sich nach Herzenslust mit menschlichen Gegnern kloppen kann. Der Kampagnenmodus wurde erweitert und gleicht nun stark dem von »Panzer General«: Sie können alle Einheiten mit einem Namen versehen und in die jeweils nächste Mission übernehmen – sofern sie die akuelle überleben, versteht sich. Praktisch alle aus Teil 2 bekannten Features sind weiterhin vorhanden, so lassen sich neue Truppen aufstellen und angeschlagene reparieren, außerdem muß auf den Nachschub mit Treibstoff und Munition geachtet werden. Wer möchte, läßt diese »Service-Leistungen« automatisch vom Programm erledigen.



Videoschnipsel erzählen die Hintergrundgeschichte weiter

Die Missionsbeschreibungen, Fortführungen der Hintergrundgeschichte, Wetterberichte und sonstigen Ereignisse bekommt der Spieler als Videoschnipsel zu sehen. Mit einigem Aufwand filmte Blue Byte Schauspieler ab und setzte sie in gezeichnete Kulissen. Je nach Geschwindigkeit Ihres PCs bzw. Ihrer Grafikkarte, stehen Ihnen drei Größen fürs Abspielen der Videos zur Verfügung. Eine Rekorderfunktion erlaubt es, alle schon gesehenen Zwischensequenzen beliebig oft abzurufen. Die fertige Version soll zudem 20 Begleitmusikstücke sowie eine Onlinehilfe bieten. **(la)**

FACTS ZU BATTLE ISLE 3

- **Entwickler:** Blue Byte
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Mitte September 1995
- **Deutsche Version:** zeitgleich mit der englischen
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Kurzzusammenfassung:** Detailverbesserter Nachfolger von Battle Isle 2 mit Mehrspielermodus und konfigurierbarem Bildschirmaufbau

Media Point

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Sierra-Klassiker
komplett in deutsch auf PC Disk
zu unverschämt günstigen Preisen!
Police Quest 4
Gabriel Knight
je 29,95

Sim City Enhanced
Das Kultspiel von Interplay
jetzt zum Mitnahmepreis in zwei
Versionen jeweils auf CD-ROM:
engl. Sprachausgabe 19,95
dt. Sprachausgabe 29,95

Unser Tip des Monats
Star Trek total!
Star Trek TNG: Final Unity
mit deutschen Untertiteln 99,95
Limitierte Special
Collector's Edition (engl.) 99,95
Star Trek 25th Anniversary
Die Jubiläums-Ausgabe auf CD-ROM
29,95

Anstoss
incl. World Cup Edition
zwei der besten Fußball-Manager
auf einer CD-ROM!
29,95

Aces Collection
Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe
komplett auf einer CD-ROM
incl. Missions zum ab-
soluten Hammerpreis!
49,95

Bitte anschnallen!
Hi-Octane
Bullfrog's 3D-Rennspiel gibt's
jetzt und nur für kurze Zeit
zum absoluten Knüllerpreis!
CD-ROM 69,95

Terminal Velocity
Apogee präsentiert sein
neuestes 3D-Action-Spektakel
für CD-ROM und PC Disk
69,95

PC-Spiele

	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	**69,95**	
Air Power (dt.)	89,95 *	89,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – Civil War (dt.)	89,95	
Apache Longbow	99,95 *	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Asterix – Die große Reise (dt.)	79,95	
Atlas (dt.)		59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	39,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Bingt (dt.)	**79,95**	**79,95**
Bioforge (dt.)	99,95	
Bloodwings	99,95 *	
Bolo	59,95	
Brett Hull Hockey '95	79,95	
Burning Steel 3	89,95	
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer (US / dt.)	je 99,95 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95 *	89,95 *
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPR.	**79,95**	
Dark Universe (dt.)	89,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die total verr. Rallye/mit Pad	**59,95/69,95**	
Discworld	89,95	79,95
Dungeon Master 2	89,95 *	89,95 *
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elite 3 (1st Encounters, dt.)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	**69,95 ***	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
FX-Fighter	**89,95**	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Union)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
Hi-Octane (dt.) AKTIONSPREIS	69,95	
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hollywood Pictures	79,95	79,95
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Jagged Alliance (dt.)	**99,95 ***	**99,95 ***
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Knights of Xentar	99,95 *	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legions		69,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	

PC-Spiele

	CD	Disk
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	79,95 *	
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	**89,95**	
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Mechwarrior 2	**89,95 ***	**89,95 ***
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
Nectaris		49,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Perfect General 2	79,95	
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	**99,95 ***	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Mania	49,95	
Pinball Wizzard 2000	69,95 *	
Pizza Connection		89,95
PowerHouse (dt.)	59,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Ring der Niebelungen (dt.)	79,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf	79,95 *	69,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	**79,95 ***	**79,95 ***
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Unity Coll.Ed.	99,95	
Sternenschnuppe (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95 *	
SuperKarts AKTIONSPREIS	**79,95**	**69,95**
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Terminal Velocity	69,95 *	69,95 *
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tunelland (dt.)	79,95	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	89,95 *	
Virtua Chess (dt.)	89,95	

PC-Spiele

	CD	Disk
Virtual Pool	89,95	
Voyager – Full Throttle (dt.)	**89,95 ***	
Vortex – Quantum Gate 2	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95 *	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (mit Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
1942 Pacific Air War	69,95	29,95
7th Guest	19,95	
Alien Legacy		29,95
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)	**49,95**	**39,95**
Battle Isle 2 – Scenery CD	**29,95**	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Blackhawk AKTIONSPREIS		49,95
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burntime (dt.)	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chaos Engine (dt.)		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Dark Sun 2 (e.dA.)	19,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier (dt.)	39,95	49,95
Die Siedler (dt.)		**49,95**
Diggers	19,95	
Dragonsphere	39,95	
Dune 2 (CD-dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.		**39,95**
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)		29,95
Goblins 2		19,95
Great Courts 2		29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Humans 1+2	19,95	
IndyCar Racing	**19,95**	
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Man Enough	**19,95**	
Master of Orion (dt.)	39,95	29,95
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD	Disk
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	29,95	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South	29,95	29,95
Oldtimer (dt.)	39,95	49,95
Panzer General (e.dA.)		**29,95**
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)		29,95
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Rebel Assault (engl.ie.dt.UL)	**39,95/59,95**	
Red Baron & Falr. Tycoon kompl.	39,95	
Return to Zork	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (e.dA./k.dt.)	19,95/29,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	**39,95**
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	**29,95**	**39,95**
Summer+Winter Challenge	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
T.F.X. SONDERPOSTEN		39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Wizardry 6+7 (dt.)	**29,95**	

Multimedia-Zubehör

CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Firebird"	**129,95**
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM inkl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,- NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Kreditkarten ...
... der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung. Angeben, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lange Nachnahme ins Haus.

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

ZIVILISATION IM NETZ

Nach langer Wartezeit nähert sich »Civilization for Networks« der Vollendung. Wir verraten Ihnen vorab die wesentlichen Unterschiede zum Vorgänger-Programm.

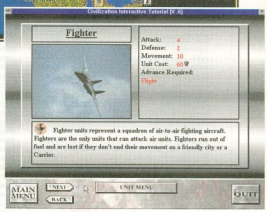
Kaum ein anderes Strategiespiel war so erfolgreich wie Sid Meiers »Civilization«, das im Laufe der Jahre für die wichtigsten Computersysteme umgesetzt und rund 500.000 mal verkauft wurde. So folgte der ursprünglichen DOS-Version eine Windows-Variante mit schönerer Grafik, aber ohne nennenswerte inhaltliche Verbesserungen.

Nach dem deutlich Civilization-inspirierten Nachfolger »Colonization« hat sich Altmeister Sid Meier daran gemacht, ein lang erwartetes Projekt zu vollenden: Civilization for Networks erlaubt nicht nur Solospiele gegen Computervölker, sondern auch das Ringen mit mehreren menschlichen Kontrahenten. Multiplayer-Partien sind per (Null-)Modem, Netzwerk und voraussichtlich Internet möglich.

Nach der Installation des Windows-Programms stehen neben dem eigentlichen Spiel ein »Interactive Guide« sowie ein Karten-Editor zur Verfügung. Mit letzterem baut man sich beliebige Karten zusammen oder verändert eine zufällig ausgewürfelte. Städte oder Einheiten lassen sich nicht plazieren, so daß auch Partien auf selbstgemachten Welten immer bei Null anfangen.



Trotz verschiedener Zoomstufen erinnert CivNet stark an »Civilization for Windows«



Der »interaktive« CivGuide erklärt mit Tafeln die Spielmechanismen und Einheiten

Das eigentliche Spielprinzip blieb unverändert, neue Kampfeinheiten gibt es ebensowenig wie zusätzliche Forschungsstufen. Dafür hat sich einiges im Detail getan: Die Karte zoomt in mehreren Stufen, was bei großen Reichen für besseren Überblick sogt. Siedler bekommen per »Smart-Funktion« ein Eigenleben, der automatische Ausbau der Städte läßt sich jetzt gezielt beeinflussen. Alle Berichte (»Unsere Forscher haben die Töpferkunst entdeckt.«) werden nun in einem eigenen Fenster gesammelt und beliebig abgerufen. Per Verzweigungsfunktion springt man direkt an die »Quelle« des Reports, also zur entsprechenden Stadt, falls dort eine Unruhe ausgebrochen ist, oder zum Steuersatz, wenn die Finanzen nicht mehr stimmen. Eine schwache Figur machen in der von uns angetesteten Vorversion die Illustrationen, die von der alten DOS- bzw. Windows-Version konvertiert wurden und unter Super VGA etwas grobschlächtig wirken. Auch eine Anzeige der Siegchance beim Angriff auf gegnerische Einheiten ist bislang nicht enthalten: Durch Terrain, Veteranenstatus, Befestigung und Stadtmauern kann sich der eigentliche Kampfwert der Truppen stark ändern – aber wer will schon mit dem Taschenrechner vor dem Computer sitzen? Es besteht natürlich Hoffnung, daß Microprose diese Punkte noch überarbeitet.

Der Multi-Player-Modus läßt sich in zwei Varianten austragen: Entweder ziehen die menschlichen Spieler brav nacheinander, was einer Partie gegen die Computervölker gleicht. Alternativ dazu geben alle ihre Züge gleichzeitig ein; in diesem Fall entscheidet der Zufall, in welcher Reihenfolge die Befehle tatsächlich ausgewertet werden. Im »offenen« Spielmodus können jederzeit »Nachzügler« einsteigen und Völker übernehmen, die bis dahin vom Computer gespielt wurden. Wie gut die neuen Modi in der Praxis funktionieren, wird erst ein intensiver Test zeigen. (la)

Per Karteneditor bastelt man sich eigene Welten zusammen



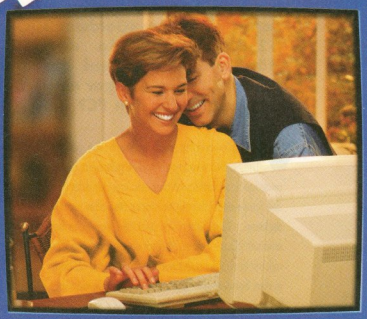


Für die Chat-Funktion im Mehrspielermodus ist es natürlich wichtig, wie Ihr Konterfei aussieht...

CIVNFET-FACTS

- **Entwickler:** Sid Meier/Microprose
- **Genre:** Strategiespiel
- **Erscheinungsdatum:** Ende August
- **Deutsche Version:** zeitgleich mit der englischen
- **ca.-Preis:** DM 120,-
- **Zusammenfassung:** Im Kultspiel aller Computerstrategen kann jetzt per Netzwerk oder Modem mit menschlichen Gegnern gerungen werden.

Easy Shopping per CD-Rom



Die neue CD-ROM von Quelle ist da!

Über 500 Highlights aus dem riesigen Herbst/Winter-Sortiment, Videoclips und super Multimedia-Animationen...



Quelle CD-ROM 95/2
Lieferbar ab Ende August 1995

BKZ 327

Technische Anforderungen:
Multimedia PC ab 486 DX/33 Mhz, 8 MB mit 4 MB freiem RAM.
Double-Speed-Laufwerk, VGA-Grafikkarte ab 256 Farben
und DOS ab 5.0 und Windows 3.1. Empfehlung: Soundkarte.

Gleich anfordern! Best-Nr. 444.333.2

Anforderung per Fax: 0911 / 14 28 195
Anforderung per BTX: *300004317#
Anforderung per Telefon: 01 80 / 33 100
Oder überall bei Quelle.

Faxantwort

Ja, ich will die neue Quelle CD-ROM! • Fax: 0911/14 28 195

Name: ..... Unterschrift: .....

Straße: ..... PLZ/Ort: .....

Quelle
90750 Fürth

»Sega Saturn« und »Goldstar 3DO«

NEUE SPIELWIESEN

Still und heimlich hat die jüngste Videospiele-Generation den deutschen Markt erreicht. Seit Juli stehen mit dem »Sega Saturn« und dem »Goldstar 3DO« zwei neue 32-Bit-Systeme in den Händlerregalen. Sind die CD-Spieleboliden sogar eine Konkurrenz für den PC?



Die Grafikauflösung des Saturn-Rennspiels »Daytona USA« wirkt auf den ersten Blick nicht überwältigend. Doch die mit Texturen angereicherte Action-Raserei bietet hohes Tempo und vor allem ein gutes Spielgefühl.

Videospielkonsolen sind technisch von gestern. Die Software wird auf Module gebrannt, die nur mickrige Speicherkapazitäten erlauben. Und der Level der Spiele endet bei Super Mario; also alles nur Kinderkram... Na, haben wir jetzt alle Vorurteile beisammen? Dann kehren Sie mal die gesammelte Polemik mit einem Schäufelchen zusammen und ab damit in den Sondermüll – die neue Generation der Spielespezialisten ist nämlich da. Noch bevor Sony Anfang Oktober seine Playstation ausliefert, haben zwei Mitbewerber ihre neuen Systeme veröffentlicht. Der 3DO-Player von Goldstar und das Sega Saturn bieten beide eingebaute CD-Laufwerke und wollen es technisch mit modernen PCs aufnehmen.

Man mag noch so viele Vorurteile gegen reine Spielekonsolen hegen wie man will – im Vergleich zum letzten Kartenaustausch am PC ist der Aufbau von 3DO und Saturn die reinste Wohltat. Scart-Kabel an den Fernseher, Netzteil in die Steckdose, CD einlegen, starten, läuft! Niemand beschwert sich über zuwenig Speicher, es gibt keine zu modifizierende CONFIG.SYS und Ärger über ruckelnde Grafik ist auch ausgeschlossen. Während beim PC vom 386er bis zum Pentium 120 erhebliche Peformance-Unterschiede drohen, sind die Konsolenspiele auf eine bestimmte Hardware ausgelegt, die auch nicht mit verschiedenen Sound- und Grafikkarten nerven kann. Kehrseite der Medaille: So ein »geschlossenes« Videospielsystem läßt sich nicht so leicht upgraden wie der PC.



Käufer des Goldstar-3DO bekommen gleich ein Spiel geschenkt: »FIFA Soccer« ist mit seinen coolen 3D-Kameraschwenks der PC-Version vom letzten Jahr klar überlegen.

Gegenzug kränkelt beim 3DO die Bildqualität: Selbst wenn man das Goldstar über eine SVHS-Buchse an den Fernseher klemmt, wirken Farben und Kontraste etwas matschiger als beim Saturn.

Neben dem einfachen Handling wollen Sega und Goldstar vor allem mit Software überzeugen. Als PC-Besitzer hat man sich daran gewöhnt, daß die eigene Hardware das Nonplusultra für Spiele darstellt. Doch mit der 3DO-Version von »Wing Commander 3« läßt sich das Selbstwertgefühl jedes DOS-Gurus anknacksen. Die Umsetzung fürs Videospiel kennt keine nervenden Ladezeiten, bietet wesentlich bessere Videoqualität und fetten Surround-Sound – Text und Sprache allerdings in Englisch. Die kühnen 3D-Kameraschwenks der 3DO-Version von »FIFA Soccer« kann man angesichts des nahenden »FIFA '96« für PC eher verschmerzen – aber ob dann mein System schnell genug ist?

Während Sie beim 3DO importierte US-Scheiben verwenden können, ist das Saturn zickig. Dessen CD-Software ist kodiert; Ware aus Amerika oder Japan läuft nicht auf europäischer Hardware. Nur vier (allerdings sehr hochwertige) Spiele waren zum Start im



Goldstar bietet als erste Firma einen 3DO-Player in Deutschland an. Panasonic will im September mit einem anderem Modell folgen, auf dem ebenfalls alle 3DO-Spiele laufen.



Das Sega Saturn macht in der schwarzen Unterhaltungselektronik-Erlebnislandschaft des Wohnzimmers eine gute Figur. Die fixe 32-Bit-Konsole ist vor allem für Action- und Sport-Fans interessant.



Sega setzt seine eigenen Spielautomaten exklusiv für die Saturn-Konsole um. Die 3D-Prügelei »Virtua Fighter« ist das offensichtliche (und etwas bessere) Vorbild zu Argonauts aktuellem PC-Klopper »FX Fighter«.

Beim Goldstar-3DO bekommen gleich ein Spiel geschenkt: »FIFA Soccer« ist mit seinen coolen 3D-Kameraschwenks der PC-Version vom letzten Jahr klar überlegen.

Neben der einfachen Handhabung gefällt die Wohnzimmer-Tauglichkeit von 3DO und Saturn. Auf dem großen Fernseher wirkt die Grafik um einiges imposanter, als wenn man in zehn Zentimetern Abstand vor einem 14-Zoll-Monitor klebt. Auch die Ohren sollen nicht darben: Während das Saturn auch den Sound via Scart-Kabel an den Fernseher schickt, können Sie beim Goldstar-3DO alternativ eine Audio-Strippe zur Stereoanlage verlegen. Das lohnt sich ganz besonders, wenn Sie mit einem Dolby-Surround-Verstärker gesegnet sind. Zahlreiche 3DO-Spiele unterstützen diesen Raumklang-Standard, was für eine fantastische Klangkulisse sorgt. Im



	SEGA SATURN	GOLDSTAR 3DO
► ca.-Preis für Grundgerät	DM 750,-	DM 700,-
► ca.-Preis pro Spiel	DM 130,-	DM 130,-
► CD-Laufwerk	Doublespeed; eingebaut	Doublespeed; eingebaut
► Lieferumfang	Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scart-Kabel für TV	FIFA Soccer, Handbuch, Netzteil, 1 Joypad, Scart- und Antennenkabel für TV
► Stärken	Fixes Sprite-Wunder mit 3D-Talent. Scharfes Bild; ansprechendes Konsolen-Design.	Optimaler Sound bei Anschluß an Surround-Verstärker. Digitalisierte Videos fast in MPEG-Qualität.
► Schwächen	Kein separater Sound-Ausgang zum Anschluß an Hifi-Anlage. Importierte Spiele laufen nicht auf deutschen Konsolen.	Bildschärfe nicht optimal. Etwas klapprig anmutende Verarbeitung.
► Spieleauswahl	Klein, aber fein zum Start. Aussichten für '96 sind sehr gut.	Solide Auswahl dank US-Importen; aber weniger Spiele in der Pipeline als beim Saturn.
► Gesamteindruck	Sehr gut	Gut

Juli verfügbar: »Victory Goal« (Fußball), »Virtua Fighter« (3D-Prügelei«), »Clockwork Knight« (Jump-and-Run) und das überragende »Daytona USA«, die Umsetzung eines Action-Autorennens aus der Spielhalle. Vier weitere Titel – darunter eine Adaption von »Myst« – folgen bis September; der ganz große Saturn-Spieleschwung wird zu Weihnachten erwartet.

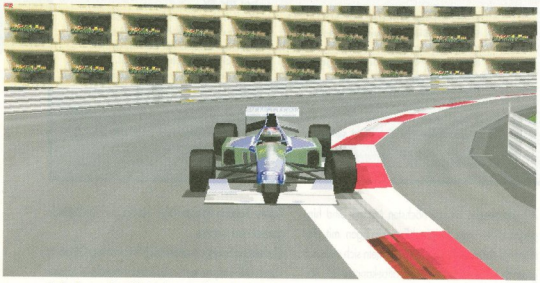
Eine ernsthafte Gefahr für den PC-Spielemarkt stellen beide Systeme kaum dar, aber eine sinnvolle Ergänzung. Wenn Sie sich vor allem für Actionspiele, Jump-and-Runs oder Sport interessieren, sollten Sie die Anschaffung eines 32-Bit-Videospiels als »Zweitsystem« ernsthaft in Erwägung ziehen. Wer die saftigen Preise nicht scheut, erhält mit beiden Geräten schnuffige Spielzeuge, deren Software freilich untereinander nicht kompatibel ist.

Fürs 3DO sprechen der größere Back Catalog an Spielen (auch US-Importe laufen problemlos) und der fantastische Surround-Sound. Unter den Software-Ankündigungen für die nächsten Monate sind hingegen nicht viele Original-Entwicklungen mit Hit-Potential dabei. Auf dem 3DO tummeln sich viele, oft grafisch verbesserte Versionen altbekannter PC-Titel. So soll der »7th Guest«-Nachfolger »11th Hour« auch das 3DO beglücken und dürfte – dank des gehobeneren Videotalents – besser aussehen als auf dem PC. Segas Saturn räumen Insider die bessere Software-Zukunft ein. Die Sega-Konsole gilt als technisch moderner und wird demnächst von Firmen wie Electronic Arts, Virgin, Acclaim oder Konami unterstützt. Zudem dürften Segas Spielautomaten-Hits vorerst exklusiv fürs Saturn umgesetzt werden. Ein nettes Ausstattungs-Goodie bieten beide Systeme: Dank eingebauter Batterie können High Scores und Spielstände gespeichert werden.

Geduldige Spieler warten noch bis Anfang Oktober: Dann will Sony seine Konkurrenz-Konsole »Playstation« für unter 600 Mark anbieten. Das technisch hochwertige Teil sollte nicht nur in Ihre Kaufüberlegungen einbezogen werden; es könnte auch Druck auf die recht deftigen Mitbewerber-Preise ausüben. Goldstars 3DO kostet rund 700 Mark inklusive FIFA Soccer. Für das Saturn müssen Sie um die 750 Mark hinblättern – und gleich noch einen Hunderter für die Start-Software drauflegen: Segas elegant gestylter Konsole mit uneingeschränkter Wohnzimmer-Kompatibilität liegt kein Spiel bei. (hl)



AKTUELLE MELDUNGEN



Gehobene Grafik bei Formula One Grand Prix 2

DER ZWEITE GROSSE PREIS

Zum Nachfolger der Rennspiel-Simulation »Formula One Grand Prix« mit dem sinnigen Namen »F1 Grand Prix 2« gibt es jetzt erste Bilder; die Grafik wurde kräftig aufgemöbelt und auf hochauflösend getrimmt. Der mittlerweile über zwei Jahre alte Vorgänger brachte die Formel-1-Atmosphäre sehr gut rüber und wirkte äußerst realistisch, war aber alles andere als einfach zu steuern.

Man darf deshalb gespannt sein, was sich Microprose in spielerischer Hinsicht einfallen läßt, und wie die Bedienung aussehen wird. Mit dem Erscheinen des Rennprogramms sollte nicht vor Ende dieses Jahres gerechnet werden.

ZU SCHNELL FÜR SIE?

Nachdem es Bi-Fi in den 23 Jahren seines Bestehens auf gerade mal fünf Varianten seiner berühmten Minisalami gebracht hat, gibt es nun bereits das zweite Computerspiel zum Pausen-Snack. In »2 Fast 4 You« (»too fast for you«) steuert man einen von sechs verschiedenen Rennwagen über neun unterschiedliche Strecken. Die Autos sind ungewöhnlich groß, wenn auch nicht besonders schön geraten, was Überholmanöver alles andere als einfach macht. Natürlich können Sie nicht nur Extras wie z.B. Turbo-Raketen



Der Turbo-Trabant jagt nach dem Motto »too fast for you« durch eine Eislandschaft

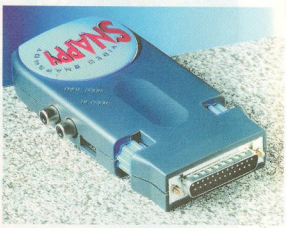
aufsammeln, sondern auch uninspiriert herumliegende Salami-Packungen.

Per Split-Screen mißt man seine fahrerischen Leistungen gegen einen anderen menschlichen Piloten. Auf der CD-Version befindet sich ein Videoclip, eine Jukebox sowie die Diskettenvariante des Spiels zur Weitergabe an Freunde und Bekannte.

VIDEO-SCHNAPPSCHÜSSE

Speziell für das Herausschneiden von elektronischen Standbildern aus Videofilmen hat die amerikanische Firma Play Incorporated »Snappy« entwickelt. Mit dem etwa 400 Mark teuren Steckmodul wird ein Videorekorder oder eine Videokamera mit dem parallelen Port des PCs verbunden und mittels der beiliegenden, komfortablen Software gesteuert. Ein laufend aktualisiertes Preview-Fenster dient zur Orientierung, bis Sie die Szene Ihrer Wahl als elektronisches Bild einfangen wollen.

Während man bei den Video-Grabs keine Hochglanz-Photoqualität erwarten darf, genügt die erreichte Bildgüte durchaus, um »Bladerunner« von den »Multimedia Leserbriefen« unterscheiden zu können. Ein spezieller Modus freezt drei Standbilder direkt hintereinander, gleicht diese dann ab und liefert so eine sehr zufriedenstellende Bildqualität. Die Dateien lassen sich im TIF-, JPEG- oder PCX-Format speichern und mit gängigen Malprogrammen weiterverarbeiten. Der bislang erhältlichen NTSC-Version soll in Kürze eine PAL-Variante folgen, die mit der deutschen Fernsehnorm kompatibel ist.



Snappy freezt Standbilder in guter Qualität aus Videofilmen heraus

ASTERIX-VERLOSUNG



Kaum ist »Asterix – Die große Reise« fertig, bastelt Infogrames am nächsten familiengerechten Spiel mit ähnlich hohem Niedlichkeitsfaktor. Um für Sie die Wartezeit bis zur Fertigstellung der »Schlümpfe« zu überbrücken, verlosen wir vier große Asterix-Plüschfiguren sowie zehn CD-ROMs »Asterix – Die große Reise« und zehn Asterix-Mousepads. Senden Sie Ihre Postkarte an folgende Adresse:

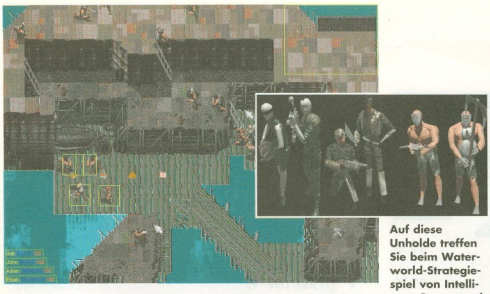
DMV Verlag
Redaktion PC Player
Kennwort: »Asterix«
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Einsendeschluß ist am 25. August 1995; der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

PC PLAYER AUF DER FUNKAUSSTELLUNG



Bei der Internationalen Funkausstellung in Berlin (26. August bis 3. September 1995) ist in Halle 3 mit dem Stand 3.06 auch der DMV-Verlag vertreten. Sie haben an allen Tagen der Messe die Gelegenheit, neben Kollegen unserer Schwester-Redaktionen und hochmotivierten Aboverkäufern auch leibhaftige PC-Player-Redakteure anzutreffen. Wenn Sie also Fragen haben oder einfach mal »hallo« sagen wollen: Besuchen Sie uns!



Auf diese Unholde treffen Sie beim Waterworld-Strategiespiel von Intelligent Games und Interplay

Unter Super VGA tummeln sich viele Waterworld-Krieger gleichzeitig auf dem Bildschirm

WARCRAFT MEETS WATERWORLD

Eine Art »Warcraft auf dem Wasser« hat Interplay in der Mache. Intelligent Games, die zuletzt »Ticonderoga« programmiert haben, setzen die Lizenz des Kevin-Costner-Streifens »Waterworld« als Action-Taktikspiel um. In dem wässrigen Endzeit-Szenario geht es darum, mit einer immer größer werdenden Gruppe tapferer Kämpfer verschiedene Atolle einzunehmen.

Im Gegensatz zu Warcraft wird der Spieler keine Gebäude bauen können, stattdessen legt man viel Wert auf die taktische Führung der Truppen. Das Spiel wird in Echtzeit stattfinden und mehr als 20 Missionen sowie etwa zwei Dutzend verschiedene Waffen bieten, darunter Kanonenboote und stationäre Riesen-MGs.

Außerhalb der Kampfeinsätze muß man auf die Nahrungsreserven seiner Atoll-Bevölkerung achten, indem man in einem Handels-Abschnitt Vorräte eintauscht. Neben dem Solospiel soll eine Netzwerk- und Nullmodemoption für zwei Spieler enthalten sein, außerdem läßt sich das Geschehen wahlweise in VGA- und SVGA-Auflösung verfolgen. Der Erscheinungstermin des Strategietitels ist für Oktober geplant, außerdem befindet sich auch ein 3D-Actionspiel in der Mache: Interplay will die Waterworld-Lizenz voll ausnutzen.

(la)

KURZ & BÜNDIG

+++ Am 17. Juli lief in Deutschland termingerecht die Produktion von Windows 95 an. Damit ist nach Aussage von Microsoft die pünktliche Auslieferung des neuen Betriebssystems am 5. September 1995 sichergestellt.

+++ Activisions »Mech Warrior 2« ist das letzte Programm der Firma, das für DOS entwickelt wurde. Alle kommenden Titel werden ausschließlich für Windows 95 produziert, auch von der erwähnten 3D-Roboter-Simulation ist eine Umsetzung auf das 32-Bit-Betriebssystem geplant.

+++ Um ihren Schaffnern eine bessere Kundenbetreuung zu ermöglichen, haben die Schweizerischen Bundesbahnen 1240 Modelle der HC-Mobilcomputer von Psion geordert. Damit sollen die Bahnbediensteten u.a. Fahrausweise aller Art ausdrucken können, deren Preise automatisch berechnet werden.

+++ Die Firma QSound will ihr Raumklang-System, das vom Hörer keine Zusatzhardware fordert, unter dem Kürzel »QSVA« verstärkt auch im Multimedia-Bereich an den Mann bringen. Bislang haben bereits Electronic Arts, Looking Glass, Sega und Virgin Interactive Lizenzen erworben. QSound wirbt mit einem Zitat von Pink-Floyd-Mitbegründer Roger Waters, der das System für eine ebenso wichtige Weiterentwicklung der Audiotechnik hält, wie es der Sprung von Mono- auf Stereoklang war.



LESER-TOP 25



			PC PLAYER-WERTUNG
1	(1)	DARK FORCES LucasArts	84 %
2	(2)	WING COMMANDER 3 Origin	89 %
3	(22)	FULL THROTTLE (VOLLGAS) LucasArts	80 %
4	(6)	NBA LIVE '95 Electronic Arts	86 %
5	(5)	PANZER GENERAL SSI	81 %
6	(4)	BIOFORGE Origin	78 %
7	(10)	DESCENT Interplay	90 %
8	(7)	TIE-FIGHTER LucasArts	85 %
9	(3)	INDIZIERTES SPIEL* -	- %
NEU 10		SIM TOWER Maxis	76 %
11	(13)	SYSTEM SHOCK Looking Glass/Origin	91 %
12	(9)	COLONIZATION Microprose	88 %
13	(21)	WARCRAFT – ORCS & HUMANS Blizzard/Interplay	83 %
14	(11)	NHL HOCKEY '95 Electronic Arts	90 %
15	(16)	SIM CITY 2000 Maxis	90 %
NEU 16		JAGGED ALLIANCE Sir-Tech	76 %
17	(8)	MAGIC CARPET Bullfrog/Electronic Arts	92 %
18	(12)	REBEL ASSAULT LucasArts	86 %
19	(-)	DAS SCHWARZE AUGE: STERNENSCHWEIF Attic	75 %
20	(23)	PSYCHO PINBALL Code Masters	81 %
21	(18)	NASCAR RACING Papyrus/Virgin	88 %
22	(-)	THEME PARK Bullfrog/Electronic Arts	88 %
NEU 23		TERMINAL VELOCITY Apogee	66 %
24	(-)	US NAVY FIGHTERS Electronic Arts	86 %
25	(14)	CIVILIZATION Microprose	91 %

* Dieses Spiel wurde mittlerweile in Deutschland indiziert und darf Jugendlichen unter 18 Jahren nicht zugänglich gemacht werden.
Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1995.

Verkaufscharts CD-ROM

1	(-) Star Trek Next Generation – A Final Unity	Spectrum Holobyte
2	(2) Flight Unlimited	Looking Glass
3	(1) Wing Commander 3 – Heart of the Tiger	Origin
4	(4) Full Throttle (Vollgas)	LucasArts
5	(3) Sim Tower	Maxis
6	(6) Jagged Alliance	Sir-Tech
7	(-) The Last Dynasty	Coktel Vision
8	(7) Aces-Collection	Dynamix
9	(5) NBA Live '95	Electronic Arts
10	(-) A IV Networks	Infogrames
11	(-) Amerika 1861 – 1865 (Civil War)	Empire
12	(8) Der Reeder	Software 2000
13	(-) Hattrick	Ikarion
14	(9) US Navy Fighters	Electronic Arts
15	(-) Prisoner of Ice	Infogrames

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juli 1995.

Verkaufscharts Diskette

1	(1) Hugo	ITE
2	(2) Biing	Magic Bytes
3	(3) Hanse – Die Expedition	Ascon
4	(4) Bundesliga Manager Hattrick	Software 2000
5	(-) Hattrick	Ikarion

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Juli 1995.

Beste »Nicht-Spiele-Software«



1	(2) Corel Draw 5.0	
2	(1) Windows 3.11	
3	(3) Microsoft Word 6.0	
4	(4) Norton Commander 4.0/5.0	
5	(5) Windows 95	

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli1995.

Spiel von der E3-Messe, auf das man sich am meisten freut



1	Rebel Assault 2	LucasArts
2	Wing Commander 4	Origin
3	Command & Conquer	Westwood/Virgin
4	Need for Speed	Electronic Arts
5	FIFA Soccer '96	Electronic Arts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1995.

Flop 5: Die größten Enttäuschungen



1	(2) Bundesliga Manager Hattrick
2	(1) Outpost
3	(-) ran-Trainer
4	(3) Frontier 2 – First Encounters
5	(-) Creature Shock

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Juni/Juli 1995.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit - je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

Computer Peripheral Products

SONY



Multimediaperipherie

Just call or fax: Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr
Infoline: 02 21-5 97 73-76, Mailbox: 02 21-5 97 73-85, Fax: 02 21-5 97 73-50
It's a Sony

Besuchen Sie uns auf der Systems '95 vom 16. bis 20. Oktober im Sony-Pavillon, Halle 18A

Sony Computer • Peripherals • Components Europe
A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



Wer keine Spinnen mag, sollte lieber einen Bogen um die 45-MByte-Demo zu »Fade to Black« machen (oder schnell schießen...)

Teuflisch gut

Der Teufel hat den Schnaps gemacht – und die 50 frischen Levels zu »Descent«, die Sie diesen Monat auf unserem CD-ROM finden können. Dazu gibt's wie immer die neuesten spielbaren Demos.

Seit knapp zwei Jahren sind 3D-Actionspiele auf dem PC besonders beliebt. Denn von dem Augenblick an, als id-Software in seinen Titeln alle technischen Daten offenlegte, damit die Spieler ihre eigenen Levels gestalten können, quellen Mailboxen vor neuen Missionen geradezu über. Auch Dark Forces und Descent sind theoretisch vom Benutzer erweiterbar – doch einen Editor lieferten die Entwicklungsteams nicht mit.

Zumindest bei Descent ist diese Lücke jetzt geschlossen: »Devil« von Achim Stremplat ist zwar nicht ganz einfach zu bedienen, fand aber schon den Segen der Descent-Programmierer und ist offizielles Werkzeug für den Level-Konstruktions-Wettbewerb. Daß ein weltweit derart beachtetes Programm aus Deutschland stammt, soll sich in Zukunft wiederholen. Deswegen sponsert PC Player den Devil-Autoren, um die Weiterentwicklung des Level-Teufelchens zu fördern. Wenn Sie der Meinung sind, daß wir auch Ihr Programm sponsern sollten, schreiben Sie eine EMail an DEVIL@pcplayer.mhs.compuserve.com.



Unser neues Windows-Menü bringt Ihnen Tests, Videos und Windows-Demos jetzt noch komfortabler auf den Bildschirm

Wollen Sie nicht selber mit dem Editor hantieren, finden Sie auf der CD über 50 neue Levels für Descent sowie den offiziellen Update auf die neueste Version – und für alle, die sich noch nicht mit dem Descent-Fieber infizierten, noch die spielbare 7-Level-Shareware-Version.

Sommerflaute? Nein Danke!

Aber auch Descent-Hasser kommen bei unserem CD-ROM auf ihre Kosten. So finden Sie diesen Monat nur bei uns die CD-ROM-Version der Demo zu »Fade to Black«. Die CD-Variante ist mit 45 MByte wesentlich umfangreicher als die Version, die in diversen Mailboxen zu finden ist. Für die Rollenspieler unter uns gibt es (endlich) die Fortsetzung zur Fantasy-Legende »Dungeon Master«. Wer knobeln will, hat bei sage und schreibe 30 Demo-Levels aus »Lemmings 3D« jede Menge Gelegenheit.

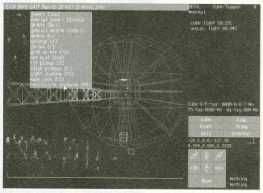
Adventure-Freunde dürfen mit der Demo zu »Riddle of Master Lu« beurteilen, ob Newcomer Sanctuary Woods den Durchbruch in das Genre schafft. Prima abreagieren können Sie sich dann bei einer Demo-Runde »FX Fighter«. Und auch für die Kleinen ist gesorgt: Spielbare Demos zu »Schlammschacht 3D« sowie »Chadwick und der Eierdieb« können Sie problemlos für jüngere Familienmitglieder installieren.

Windows-Software generalüberholt

Nachdem der »Videoplayer« knapp ein Jahr lang brav seinen Dienst tat, ist er diesen Monat nicht mehr auf unserer CD zu finden. Programmier-Guru Toni Schwaiger baute vielmehr unseren Testplayer derart aus, daß wir unsere Videos und Tests jetzt in einem Programm gebündelt präsentieren können.

Der neue Testplayer hat noch mehr Funktionen, ist aber einfacher zu bedienen. Von ihm aus installieren Sie auch Windows-Demos oder rufen unsere Spiele-Datenbank »Datenplayer« auf. Und das Beste: Unser neuer Testplayer verbraucht nicht ein Byte auf Ihrer Festplatte. Auch auf die bisher übliche Programmgruppe haben wir verzichtet. Starten Sie einfach unter Windows STARTUP.EXE im obersten Directory des CD-ROMs. Wenn Sie die neue Windows-Oberfläche ausprobiert haben und uns Anregungen oder Kritik mitteilen möchten: Am besten geht das per EMail an unsere Adresse CDROM@pcplayer.mhs.compuserve.com, aber natürlich sind auch normale Briefe und Postkarten gerne gesehen.

CD-ROM-Probleme lösen



Verteufelt kompliziert, doch das Einarbeiten lohnt sich: Mit Devil bauen Sie eigene Missionen zu »Descent«. Wer nicht selber konstruieren will, findet 50 neue Levels auf der CD.

Das CD-ROM wurde von uns sorgfältig getestet. Alle Demos haben wir auf mehreren Konfigurationen ausprobiert. Mit den aktuellesten Versionen von fünf Virenscannern wurde das ROM auch komplett auf Viren überprüft. Trotzdem kann der DMV-Verlag keine Haftung für Schäden übernehmen, die aus der Nutzung von Programmen auf dem CD-ROM entstehen. Bitte lesen Sie auch unbedingt die Hilfe-Texte in unserem Menü, die weitere Tips zur Problembeseitigung geben.

Wenn das CD-ROM defekt ist, also ein Lesefehler es umöglich macht, das CD-ROM zu benutzen, tauschen wir es gerne um. Senden Sie die defekte CD an

PC Player, CD-Umtausch,
Gruberstr. 46a,
85586 Poing

In der Regel erhalten Sie innerhalb von einer Woche Ersatz.

Sollte allerdings nur ein einzelnes Programm bei Ihnen nicht funktionieren, können wir Ihnen leider nicht weiterhelfen; für die einzelnen Demos sind die jeweiligen Programmierer verantwortlich – wir haben nur Einfluß auf unsere Eigenproduktionen. **(bs)**

Jetzt Pilot werden. Den Traum vom Fliegen verwirklichen. Kein Beruf wie jeder andere. Für viele eine Berufung. Die Stellen sind da. Die Schule auch.



Nehmen Sie jetzt Kontakt auf.

Wir suchen junge Menschen, die hoch hinaus wollen. Hier und jetzt. Und sich von hochqualifizierten Ausbildern alles zeigen lassen, was ein Verkehrsflugzeugführer zwischen Himmel und Erde wissen muß. Mit computergestützten Lernprogrammen, Full-Flight-Simulatoren und anspruchsvollen Flugzeugen. Zwei interessante Jahre lang. In modernsten Trainingszentren in Bremen und Arizona (USA). Bei einer Schule, die in ihrem Bereich weltweit an der Spitze steht und ab sofort einzigartige Berufsperspektiven bietet: Lufthansa Verkehrsfliegerschule.

Lufthansa Verkehrsfliegerschule

Y&R 44-E0710



CENSOR

Speziell für den deutschen Markt entschärft Virgin seinen Strategiehit »Command & Conquer«. Können Computerspiele hierzulande bald nur noch nach freiwilliger Selbstzensur veröffentlich werden?

In kaum einem anderen Land geht der Gesetzgeber so streng gegen Gewalt in Computerspielen vor wie in Deutschland. Einige Titel wie »Doom«, die in den USA, Frankreich oder England zum PC-Alltag gehören, sind bei uns indiziert. Die Folge: Sie dürfen nicht mehr beworben und nur noch volljährigen Kunden angeboten werden.



Pressesprecher Christian Weikert vertritt Virgin Deutschland. Er möchte der Brutalisierung des Computermediums entgegenwirken und damit langfristig das Image der Branche heben.

Die Angst geht um bei den Spieleherstellern, denn eine Indizierung bewirkt automatisch eingeschränkte Verkaufszahlen. Deshalb ist es Mode geworden, bereits vor Veröffentlichung ein Programm zu entschärfen: Wo z.B. im Original Panzer über Soldaten rollen, sind in der deutschen Version »außerirdische Monster« die Opfer. Viele Spiele-Fans sind wegen solcher Änderungen sauer: Sie wollen die Software in der Originalform kaufen; nicht als nachträglich veränderte Zensurfassung.

Anläßlich der Veröffentlichung des Strategie-Leckerbissens »Command & Conquer«, dessen deutsche Version »entschärft« wurde, diskutierte unser Redakteur Jörg Langer mit Christian Weikert, seines Zeichens Marketing Manager bei Virgin Interactive Entertainment.

JÖRG: Christian, warum entwickelt Virgin eine spezielle C&C-Version mit entschärften Grafiken, gekürzten Zwischensequenzen und geänderten Soundeffekten?

CHRISTIAN: In erster Linie, weil der deutsche Markt ein besonderer ist. Was Gewaltdarstellung betrifft, ist man hierzulande übersensibel. Es gibt ein großes Mißtrauen dem Medium Computer gegenüber, vor allem in der allgemeinen Presse. Dort herrscht das Bild vom gewaltverherrlichenden Computerspiel vor, bei dem sich Eltern Sorgen machen müssen, was nur aus ihrem Kind werden soll, das sich mit sowas beschäftigt.

JÖRG: Und deshalb trimmt Ihr C&C jetzt schnell auf »Cyborgs«, so daß es die Mama beruhigt ihrem Sprößling kaufen kann? Damit sagt Ihr quasi: »Nach einigen Schönheitskorrekturen dürfen die Kleinen unbeschwert Krieg spielen – es fließt ja kein Blut mehr.« Das ist doch die Scheinheiligkeit pur!

CHRISTIAN: Ich glaube schon, daß unsere Zielgruppe etwas älter ist. Es schadet dem Spiel überhaupt nicht, wenn wir sagen: »Das sind keine echten Menschen, sondern Cyborgs.« Ich bin froh, daß Virgin Deutschland kein Produkt verkaufen muß, bei dem Menschen in den Krieg geführt werden.

JÖRG: C&C ist doch nicht plötzlich kein Kriegsspiel mehr, nur weil Androiden aufeinander schießen. Es geht weiterhin darum, daß die eine Seite die andere militärisch besiegt. Ihr bevormundet mit Eurer Selbstzensur den Kunden, so daß er das Spiel nicht so erleben kann, wie es die Designer beabsichtigt haben.

CHRISTIAN: Das Programmierteam, also Westwood, hat einen anderen Background. In Amerika herrscht eine vollkommen andere Haltung der Darstellung von Gewalt gegenüber, als bei uns. Nochmal: Wir ändern nichts am Spielprinzip von C&C, sondern verändern nur sein Aussehen ein wenig.

JÖRG: Gerade bei C&C entsteht die Atmosphäre durch die vielen Kleinigkeiten: Geschütztürme drehen sich, Soldaten legen ihre Raketenwerfer ab. Mir gefällt das Spiel nun keinesfalls in erster Linie deswegen, weil es Blutlachen im Kleinstformat zu sehen gibt. Aber wenn solche Details plötzlich fehlen, stört mich das schon.

»Ihr bevormundet mit Eurer Selbstzensur den Kunden.«

CHRISTIAN: Diese Atmosphäre wird in keiner Weise eingeschränkt, im Gegenteil: Durch die deutsche Sprachausgabe wird sie für den des Englischen Ungeübten noch realer sein. Wenn jemand ein Spiel nur deswegen genießt, weil dort Menschen zu Schaden kommen, dann unterstelle ich ihm eine gewisse perverse Ader.

JÖRG: Jetzt mal langsam: Weil ich bei C&C auch Infanteristen überfahren kann, mache ich mit meinem Fahrrad noch lange keine Jagd auf die Nachbarskatze. Ich kann zwischen Spiel- und echter Welt unterscheiden, und Eure Kunden auch.

CHRISTIAN: Gerade, weil C&C an ein großes Publikum gerichtet ist, müssen wir besonders anpassen. Ich bin sicher, daß einige kleine Kinder das Spiel in die Finger bekommen werden. Die sollen dann keine Menschen töten müssen, auch wenn es sich dabei um Pixelfigürchen handelt.

JÖRG: Für kleine Kinder sind Kriegsspiele sowieso nicht geeignet. Aber gut, daß Du das Publikum erwähnst: Virgin schielt doch knallhart auf die Verkaufszahlen; Ihr befürchtet einfach, bei einer Indizierung wesentlich kleinere Stückzahlen abzusetzen!

CHRISTIAN: Würden wir die Brutalität noch fördern, bekämen wir vermutlich soviel negative Presse, daß es schon wieder verkaufsfördernd wirken würde. Genau das ist bei Doom geschehen, das sich auf diese Weise gleich zweimal so gut verkauft hat.

JÖRG: Macht Ihr jetzt die deutsche Version aus Angst vor einer Indizierung, oder seid Ihr idealistische Weltverbesserer und wollt die grausame Wirklichkeit von den Computerspielen fernhalten?

CHRISTIAN: Natürlich versuchen wir in erster Linie, unser Produkt zu verkaufen. Aber es wäre ganz einfach kurzfristig gedacht, auf die Gewalt als verkaufsförderndes Mittel zu setzen, weil wir so nicht über einen bestimmten Kundenkreis hinauskommen würden. Die Softwarebranche befindet sich gerade dabei, zum vierten Massenmedium zu werden. Doch dazu darf sie ihr Ansehen nicht ramponieren.

JÖRG: Wenn manche Leute Computerspiele nur anhand von indizierten Titeln wie Doom und Konsorten beurteilen, ist das nicht die Schuld des Mediums. Klar, die Bandbreite reicht von harmlosen Eduitainment-Programmen bis hin zu gewalttätigen Spielen und Porno-CDs. Aber eine mindestens ebenso große Auswahl gibt's in Film und Fernsehen, bei den Büchern oder im Audiomarkt.

CHRISTIAN: Du darfst nicht vergessen, daß Computerspiele ein interaktives Medium sind. Du schaust nicht nur zu, sondern hast den Finger am Abzug, oder erteilst die Befehle. Das ist etwas völlig anderes, als sich nur passiv berieseln zu lassen.

JÖRG: Ich halte es für schlimmer, in einem Film nackte Gewalt zu sehen. Dort geht es um echte Men-

& CONQUER

schen, und nicht um gezeichnete Pixelsprites. Ein typischer Kinofilm wirkt wesentlich intensiver aufs Publikum, als die allermeisten Computerspiele.

CHRISTIAN: Aber niemand weiß, wie sich die Interaktivität der Computerspiele auf die Psyche Heranwachsender auswirkt. Ich fürchte die Gleichgültigkeit, die durch zuviel Gewalt in den Medien entstehen kann. Wer regt sich denn noch über die Schreckensbilder aus Bosnien auf? Wenigstens in der Softwarebranche sollte dieser Abstumpfungseffekt vermieden werden.

JÖRG: Die Abstumpfung ist doch schon längst eingetreten, was soll also dieses naive Streben nach der »heilen PC-Welt«? Warum darf nicht gezeigt werden, was im tatsächlichen Leben passiert? Kriege entstehen durch Dummheit, Intoleranz und Habgier, aber doch nicht, weil die Verantwortlichen C&C gespielt haben.

»Ich habe lieber zuviel Zensur, als zuwenig«

CHRISTIAN: Man sollte das brutale Tagesgeschehen nicht zu Unterhaltungszwecken mißbrauchen. Ich sage ja nicht, daß Computerprogramme kein Blut zeigen dürfen. Aber die Branche ist momentan noch längst nicht soweit, wie die anderen Medien. Die Öffentlichkeit reagiert nun einmal sehr sensibel auf die Kombination »Kinder, Computerspiele und Gewalt«. Wenn wir langfristig zur selben inhaltlichen Freiheit wie die übrigen Medien gelangen wollen, müssen wir eben übervorsichtig vorgehen.

JÖRG: Also, erst soll man so tun, als sei die Softwarebranche völlig harmlos und friedlich, sobald sie sich dann aber als Massenmarkt etabliert hat, kann man unbesorgt den Gewalthahn aufdrehen?

CHRISTIAN: Natürlich nicht! Aber während es im Fernsehen einen hohen Prozentsatz von »friedlichen« Programmen gibt, geht es bei den meisten Computerspielen um aggressives Verhalten. Solange sich das nicht ändert, habe ich in diesem Punkt lieber zuviel Zensur, als zuwenig.

JÖRG: Genau gegen dieses Zensieren wehre ich mich: Warum laßt Ihr nicht die Spieler entscheiden, ob ihnen ein Produkt zu kriegerisch ist? Wer sich an dem Gewaltanstrich von C&C stört, soll halt die Finger davon lassen. Aber Ihr sorgt lieber für die Gewissensberuhigung des ach so sensiblen deutschen Gemüts.

CHRISTIAN: Möglichst viele Käufer zu erreichen, ist unser Job. Wenn wir das versuchen, indem wir ein Programm weniger brutal machen, ist das doch vom Ansatz her ein lobenswertes Ansinnen!

JÖRG: Ach du meine Güte! Wenn Virgin solch hehren Interessen verfolgt, frage ich mich folgendes: Weshalb veröffentlicht Ihr nicht einfach die US-Version und bittet die BPS um sofortige Indizierung? Dann können Jugendliche unter 18 Jahren offiziell nicht mehr an das Programm heran, und Ihr müßtet Euch keine Vorwürfe machen...

CHRISTIAN: ...und wir würden einige zehntausend Stück weniger vom Spiel verkaufen. Willst Du das von uns verlangen?

JÖRG: Also ist der Geldbeutel doch wichtiger, als der Schutz der Jugend. Genau deshalb wollt Ihr den Leuten eine scheinheilige Cyborg-Version andrehen, obwohl sie genau wissen, daß es um Menschen geht.

CHRISTIAN: Das »scheinheilig« akzeptiere ich nicht, ich nenne das »überarbeitet«. In synchronisierten Filmen werden doch auch Witze und Redewendungen an die jeweilige Kultur angepaßt, ohne daß Du »Zensur!« schreist und aufbegehrst.

JÖRG: Bücher und Filme finde ich im Original grundsätzlich besser – durch die Bearbeitung geht immer etwas vom ursprünglichen Inhalt verloren.

CHRISTIAN: Dem kann ich nicht zustimmen. Außerdem, versetz' Dich mal in unsere Lage: Die Indizierung eines Produkts in Deutschland bedeutet, daß es für den Verkauf so gut wie tot ist. Große Handelsketten nehmen das Programm nicht ab, es darf nicht mehr beworben werden, etc. Wir gehen gar nicht davon aus, daß es inidizert wird, trotzdem ist uns das Risiko bei einem so teuren Projekt einfach zu groß.

»Ein indiziertes Programm ist für den Verkauf so gut wie tot«

JÖRG: Meiner Meinung nach ist C&C keinesfalls gewaltverherrlichend; die Taktik steht klar im Vordergrund, nicht das Töten. Außerdem kann man beide Seiten spielen, es fehlt also das engstirnige Cliché »Gut schlägt Böse«. Das mag die BPS anders sehen, doch bis zu einer Indizierung vergehen erfahrungsgemäß Wochen und Monate. Bei einem Hit wie C&C würdet Ihr in dieser Zeit doch bestimmt den Großteil Eures Umsatzes einfahren. Weshalb riskiert Ihr nicht einfach die Indizierung?

CHRISTIAN: Weil wir eben langfristig denken und dazu beitragen wollen, daß sich die öffentliche Meinung bessert. Derjenige, der sich ein Computerspiel kauft, soll sich nicht vor seinen Bekannten dafür schämen müssen. Das Kaufen eines Computerspiels soll einmal denselben Status besitzen, wie der Erwerb einer Music-CD.

JÖRG: Wenn es darum geht, dämlichen Blutorgien wie »Rise of the Triad« entgegenzuwirken, bin ich völlig Deiner Meinung. Aber unser Beispiel ist C&C, bei dem sich in einem fiktiven Szenario winzige Pixelfiguren bekämpfen.

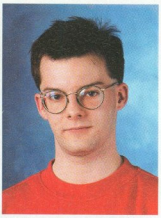
CHRISTIAN: Die Softwareindustrie muß Verantwortungsbewußtsein an den Tag legen. Aus eben diesem Grund ist ja die USK entstanden, nach dem Motto: Lieber eine freiwillige Selbstkontrolle, als den Gesetzgeber durch Untätigkeit zum Eingreifen zu zwingen. In ähnlicher Weise hat Nintendo es geschafft, das Image der Videospiele aufzumöbeln.

JÖRG: Einerseits hast Du nichts gegen Strategiespiele mit kriegerischem Hintergrund, sofern sie sich gut verkaufen lassen. Andererseits willst Du enthaltene Gewalt kaschieren, damit irgendwelche Leute nicht in in ihren Vorurteilen bestätigt werden. Angenommen, Westwood siedelt den Nachfolger von C&C im Zweiten Weltkrieg an, und plötzlich heißt es »G.I.s gegen Nazis«. Würdet Ihr diesen Nachfolger in Deutschland verkaufen?

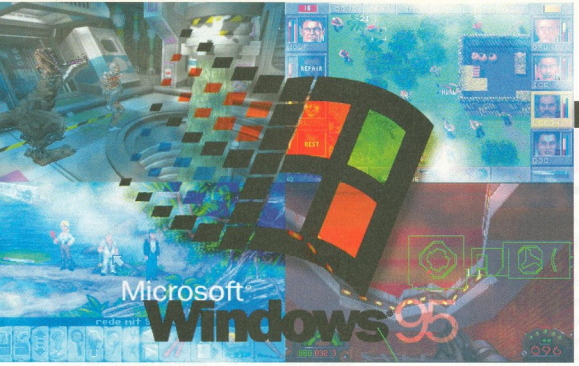
CHRISTIAN: Wir würden allen uns gegebenen Einfluß auf Westwood ausüben, ein solches Projekt bleiben zu lassen. Käme es doch soweit, müßten wir es wohl oder übel verkaufen, aber mit heftigen Bauchschmerzen. Außerdem wäre die Konvertierung des ersten Teils ad absurdum geführt. Ich vertraue in diesem Punkt auf das Bewußtsein bei unseren ausländischen Partnern, daß der deutsche Softwaremarkt extrem wichtig ist.

JÖRG: Eine ehrliche Antwort. Aber Du hast mich nicht überzeugt, daß die Zensur des ersten Teils aus Sicht der Kunden wünschenswert ist.

CHRISTIAN: Und ich bin nach wie vor der Meinung, daß das Spielgefühl nicht beeinträchtigt wird. Westwood selbst ist für die Änderungen zuständig, so daß auch bei der deutschen Version alles aus einem Guß sein wird. **(la)**



PC-Player-Redakteur Jörg Langer wehrt sich gegen Zensurbestrebungen: Kosmetische Eingriffe bei deutschen Versionen ändern nichts am Spielinhalt, können aber die Atmosphäre lädieren.



DOS-Spiele unter Windows 95

BACK TO THE ROOTS

Nachdem sich Windows 95 auf Ihrer Festplatte breit gemacht hat, bleibt nur noch eine Frage offen: Wie starten Sie alte Spiele, die nicht mit den Grundeinstellungen kompatibel sind?

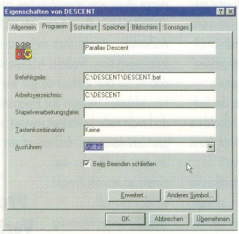
Da haben Sie sich am 5. September in ein Geschäft gestürzt und dem Händler gleich das erste Windows 95-Paket entrissen, welches er in das Regal räumen wollte. Das neue System ist installiert, ausprobiert und zum Abschluß des Abends wollen Sie sich mit einem kleinen Spielchen belohnen. Schnell auf »SPIEL.EXE« doppelgeklickt – doch das Spiel will nicht starten, ist quälend langsam oder auf einmal stumm.

Unseren Schätzungen nach laufen rund 90 Prozent aller heute lieferbaren Spiele sofort und ohne irgendwelche Einstellungen. Die anderen 10 Prozent sind in den meisten Fällen mit wenigen Modifikationen zum Laufen zu bewegen. Und schlimmstenfalls booten Sie für das Spiel einfach Ihr altes DOS – wir zeigen Ihnen, wie.

Der Wert eines Symbols

Um einem DOS-Programm die passenden Optionen auf den Weg zu geben, sollten Sie in Windows 95 ein Symbol in einem Ordner anlegen. Zu diesem Zweck klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und wählen den Menü-Befehl »Neu, Ordner«. Nennen Sie den Ordner »DOS-Spiele« oder ähnlich. Mit einem Doppelklick wird der Ordner geöffnet. Drücken Sie darin wieder die rechte Maustaste und wählen »Neu, Verknüpfung«. Klicken Sie auf den »Durchsuchen«-Knopf und suchen dann die entsprechende Start-Datei Ihres Spiels.

Sie stoßen dabei auf mindestens einen von drei möglichen Datei-Typen: eine »Anwendung«, eine »Stapelverarbeitungsdatei« oder eine »Verknüpfung mit einer Anwendung«. Sind zwei oder mehr dieser Dateitypen vorhanden, gehen Sie nach folgender Reihenfolge vor: Gibt es schon eine »Verknüpfung«, sollte diese gewählt werden; gibt es eine »Stapelverarbeitungsdatei«, geben Sie dieser den Vorzug vor der eigentlichen »Anwendung«.



In dieser Karteikarte geben Sie an, welches Programm in welchem Verzeichnis gestartet wird

Probieren Sie als nächstes einfach das Symbol per Doppelklick aus. Wenn das Spiel zu Ihrer Zufriedenheit läuft, ist alles in bester Ordnung. Wenn nicht, wird es Zeit, mit der rechten Maustaste auf das Symbol zu klicken und den Menüpunkt »Eigenschaften« anzuwählen.

Die Eigenschaften werden in einem kleinen Karteikasten mit sechs Karteikarten angezeigt. Die erste Karte namens »Allgemein« ist für uns uninteressant, sie zeigt nur, wie die Verknüpfungsdatei aussieht.

Karte Zwei – Das Programm

Auf der Karte Zwei, »Programm« genannt, geben Sie an, was da eigentlich gestartet wird. Neben dem MS-DOS-Logo tippen Sie den Namen des Symbols ein; statt »DESCENT« könnte man hier beispielsweise »Parallax Descent« eintragen oder einen anderen kurzen Text. Die »Befehlszeile« enthält das MS-DOS-Kommando, mit dem das Spiel gestartet wird. Das »Arbeitsverzeichnis« ist das Verzeichnis, in das Windows 95 per »CD«-Kommando wechselt, bevor das Spiel gestartet wird. Meistens müssen Sie dieses nicht anpassen, aber sollte hier nicht das Verzeichnis eingetragen sein, in dem das Spiel installiert wurde, müssen Sie diese Stelle von Hand korrigieren. Der nächste Punkt, die »Stapelverarbeitungsdatei«, ist trickreich. Damit ist eine zusätzliche BAT-Datei gemeint, die vor dem Spiel selbst ausgeführt werden soll. Das könnte beispielsweise ein Startprogramm für einen DOS-Maustreiber sein, wenn das Spiel mit dem Windows-Maustreiber partout nicht laufen will. Lassen Sie das Feld im allgemeinen frei, außer Sie wissen, was Sie an dieser Stelle brauchen.

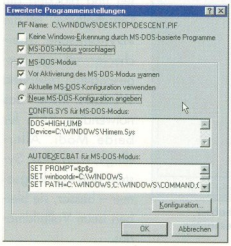
Die »Tastenkombination« ist nur was für die Vielspieler unter uns. Mit dieser Tastenkombination könnten Sie das Spiel jederzeit starten, während Windows 95 läuft, ohne Icons anklicken

zu müssen. Unter »Ausführen« wird eingestellt, ob das Spiel als Vollbild, in einem Fenster oder nur als verkleinertes Symbol abläuft. Hier sollte normalerweise immer »Vollbild« stehen, da Fenster-Betrieb im allgemeinen zu langsam ist. Das Kästchen »Beim Beenden schließen« dürfen Sie ruhig ankreuzen; ansonsten läßt Windows 95 das Fenster für das Spiel offen, auch wenn Sie es verlassen haben. So spart man sich also einen Mausklick, wenn man vom Spiel zurück in Windows will. Bei Programmen, die eine Textausgabe auf dem Bildschirm erzeugen, läßt man dieses Feld normalerweise leer; sonst ist die Textausgabe nicht zu lesen, wenn Windows das Fenster automatisch wieder schließt.

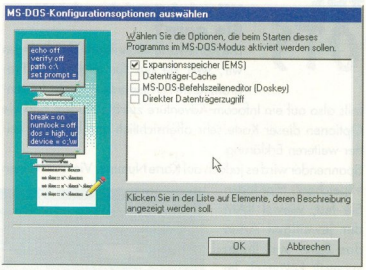
Trickreich wird es beim Knopf »Erweitert«. Die erste Auswahl »Keine Erkennung von Windows durch MS-DOS basierte Programme« ist nützlich und gefährlich zugleich. Einige DOS-Programme prüfen, ob Windows gestartet wurde, und weigern sich dann, abzulaufen. Wurde dieser Menüpunkt aktiviert, sehen diese Programme Windows nicht; die Sperre wird so umgangen. Meistens haben diese DOS-Programme aber einen sehr guten Grund, warum sie Windows-Betrieb ausschließen. Im allgemeinen handelt es sich um DOS-Utilities, die unter Windows Ihre Festplatte durcheinander bringen könnten. Sicherheitshalber sollten Sie dieses Kästchen also leer lassen.

Intermezzo mit Rückschritt: Der MS-DOS-Modus.

Beim Menüpunkt »MS-DOS-Modus vorschlagen« handelt es sich um eine komplexe Lebensversicherung von Windows 95, auf die wir etwas näher eingehen sollten. Der »MS-DOS-Modus« von Windows 95 ist ein Schritt zurück. Die grafische Benutzeroberfläche wird verlassen und Sie befinden sich in einer DOS-Umgebung, ähnlich MS-DOS 6.2. Manche Spiele werden diesen Modus benötigen. Die Programmierer von Microsoft haben in ihren Testreihen einige Dutzend Programme entdeckt, die den MS-DOS-Modus verlangen und diese Liste in Windows 95 integriert. Wenn das Kästchen »MS-DOS-Modus vorschlagen« aktiv ist, wird vor dem Start des Programms geprüft, ob dieses Spiel in der Microsoft-Liste enthalten ist. Falls ja, wird Ihnen die Benutzung dieses Modus nahegelegt. Schalten Sie das »vorschlagen« ab, sparen Sie beim Programmstart den Bruchteil einer Sekunde. Als Geschwindigkeitsfanatiker sollten Sie das aber erst tun, nachdem das Programm mindestens einmal gestartet wurde und Windows nicht den MS-DOS-Modus vorgeschlagen hat.



Der MS-DOS-Modus von Windows 95 läßt auch störrische Programme laufen



Um für ein Spiel eine maßgeschneiderte CONFIG.SYS zusammenzustellen, bietet Windows 95 dieses Extra-Menü

Sollte ein Programm den MS-DOS-Modus benötigen, klicken Sie die Rahmenüberschrift »MS-DOS Modus« an. Daraufhin werden die Zeilen im Rahmen selbst aktiviert. Der erste Punkt »Vor Aktivierung des MS-DOS-Modus warnen« ist etwas mißverständlich formuliert. Natürlich werden Sie nicht davor gewarnt, den Modus zu benutzen. Vielmehr sollte dieses Kästchen aktiv sein, damit Windows Sie beim Doppelklick auf das Spielesymbol daran erinnert, daß nun alle anderen aktiven Programme verlassen werden müssen, da Sie aus Windows kurzzeitig rausgehen. Dieses Kästchen sollten Sie also niemals deaktivieren.

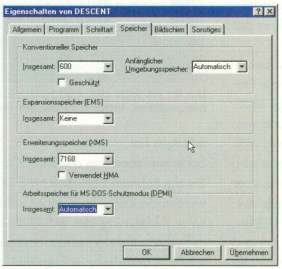
Für den MS-DOS-Modus können Sie jetzt noch für jedes Spiel einzeln eine »CONFIG.SYS« und eine »AUTOEXEC.BAT« Datei festlegen. Im allgemeinen sollten Sie mit der Option »Aktuelle MS-DOS Konfiguration verwenden« auskommen. Dabei werden die Versionen der Dateien benutzt, die beim Start von Windows 95 aktiv waren. Sollte dies nicht reichen, können Sie einem Spiel mit »Neue MS-DOS-Konfiguration« komplett eigene Versionen dieser beiden Dateien geben. Windows macht hier recht intelligente Vorgaben, die Sie mit Druck auf die Taste »Konfiguration« schnell noch erweitern können: Dort klicken Sie an, ob das Spiel EMS-Speicher benötigt, der Cache »Smartdrive« geladen werden soll, das DOSKEY-Programm zum Editieren alter Kommandozeilen benötigt wird (bei Spielen normalerweise nicht) und ob ein direkter Datenträgerzugriff erlaubt sein soll – auch dies sollte bei Spielen normalerweise nicht der Fall sein, sondern betrifft nur einige Disk-Utilities. Lassen Sie die letzten beiden Punkte also ausgeschaltet.

Basierend auf diesen Angaben stellt Windows brauchbare Versionen von AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS zusammen, die allerdings zwei Haken haben: Sie initialisieren weder Soundkarte, noch CD-ROM. Wenn Sie also ein Spiel auf CD haben oder eine Soundkarte, die mit einem Befehl aktiviert werden muß (Media Vision, Terratec, Gravis), müßten Sie an diese Dateien selber Hand anlegen. Um das zu vermeiden, sollten Sie Ihre CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT allgemeingültig definieren.

Wieviel Speicher hätten Sie gern?

Die Karteikarte »Schriftart« überspringen wir, weil sie nur für textbasierte Programme im Fenster notwendig ist, bestenfalls also auf ein Infocom-Adventure zutrifft. Zudem sind die Optionen dieser Karte sehr offensichtlich und bedürfen keiner weiteren Erklärung.

Spannender wird es jedoch auf Karte Nummer Vier mit Namen »Speicher«. Hier legen Sie fest, wieviel RAM der jeweiligen Arten das Spiel von Ihnen zugeteilt bekommt. Im allgemeinen sollten Sie hier alle Werte auf »Automatisch« stehen lassen. Windows 95 findet heraus, wieviel RAM benötigt wird, und richtet sich selbst darauf ein. Manche Programme kriegen dabei allerdings eine Überdosis RAM, was Ihr System viel zu langsam macht. Deswegen können hier Obergrenzen gesetzt werden.



Für jedes Spiel können Sie haarklein festlegen, wieviel RAM, XMS und EMS zur Verfügung stehen. In den meisten Fällen genügt es aber, die Automatik zu benutzen.

Beim »konventionellen Speicher« stellen Sie die Menge des guten alten DOS-RAMs ein. Das können bis zu 640 KByte sein, die auch wirklich erreicht werden, wenn die Windows-95-Versionen von AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS absolut leer sind. Wenn die Automatik nicht zu funktionieren scheint, geben Sie hier 600 KByte an. Mehr ist in den allerseltensten Fällen notwendig. Das »Geschützt«-Kästchen darunter sollten Sie bei Spielen im allgemeinen nicht aktivieren. Dadurch wird Ihr System zwar sicherer, aber langsamer. Ein DOS-Programm kann theoretisch Amok laufen und Teile von Windows 95 im RAM löschen, wenn es über die Stränge schlägt. Im »Geschützt«-Modus fängt Windows die meisten dieser Amok-Läufe ab; der Preis ist aber eine wesentlich langsamere Programm-Ausführung. Unser Tip: Bevor Sie den »Geschützt«-Modus verwenden, lassen Sie das Programm lieber im MS-DOS-Modus laufen, wo es keine Geschwindigkeitsbegrenzung gibt.

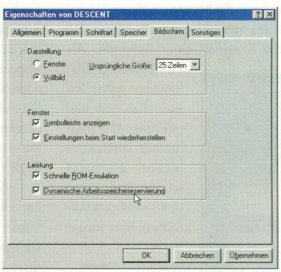
Der »Umgebungsspeicher« ist der Speicher, in dem MS-DOS-Variablen wie »SET BLASTER=« abgelegt werden. Auch hier sollte die Automatik fast immer funktionieren; erhalten Sie eine Fehlermeldung über zu wenig Umgebungsspeicher, muß man hier einen Wert von bis zu 2048 eintragen.

EMS und XMS werden ebenfalls automatisch verwaltet. Das DOS-Programm erhält soviel Speicher, wie es anfordert. Bei manchen Spielen geht das allerdings schief, die keck erstmal 32 MByte fordern, und dann auch kriegen. Wenn Sie aber nur 8 MByte RAM haben, wird Ihr System langsam, da 24 MByte auf der Festplatte simuliert werden müssen. Deswegen sollten Sie hier entsprechende Obergrenzen einsetzen, die keinesfalls größer sein dürfen, als Ihr tatsächliches RAM. Bei 8 MByte Speicher wählen Sie am besten die 7168. Wenn Sie genau wissen, daß Ihr Spiel EMS benötigt, setzen Sie den XMS-Parameter auf Null und umgekehrt. Kein uns bekanntes Spiel verwendet die HMA, so daß Sie das entsprechende HMA-Kästchen deaktivieren können. Dieser Speicherbereich ist nur für ganz wenige Programme (beispielsweise einige Maustreiber) interessant. Den »Arbeitsspeicher für MS-DOS-Schutzmodus (DPMI)« sollten Sie ebenfalls auf die Größe Ihres tatsächlichen RAMs minus 1024 beschränken, wenn ein Spiel ungewöhnlich langsam läuft und einen DOS-Extender benutzt. Setzen Sie dann EMS und XMS auf Null.

Schattenspiele im Fenster

Die Karteikarte »Bildschirm« kümmert sich im wesentlichen um Details des Fenster-Modus. Viele DOS-Programme können auch in einem Fenster ablaufen; bei Spielen macht das aber in der Regel wenig Sinn, weil sie dadurch extrem langsam werden. Ein Spiel wie Descent läuft beispielweise im Fenster vier- bis fünfmal langsamer. Das liegt daran, daß Windows die VGA-Grafik des Spiels umständlich in das Fenster umkopieren muß und dabei die Auflösung verdoppelt, damit Sie überhaupt etwas erkennen können und keine Spiele-Briefmarke sehen. Im Regelfalle sollte hier also »Vollbild« aktiviert sein. Die beiden Parameter im Kästchen »Fenster« müssen immer eingeschaltet bleiben, ebenso die beiden Parameter im Kästchen »Leistung«.

Wenn Sie Spiele unbedingt im Fenster ablaufen lassen wollen und 8 MByte RAM oder weniger haben, empfiehlt es sich, die »Dynamische Speicherverwaltung« auszuschalten. Der Fenstermodus braucht mehr Speicherplatz als das Vollbild; wird ein Spiel auf Vollbild gestartet und dann mit der Tastenkombination »Alt-Enter« in ein Fenster verwandelt, kann Windows auf kleineren Rechnern nicht das nötige RAM beschaffen und blockiert die Umschaltung. Ist die »Dynamische Speicherverwaltung« ausgeschaltet, reserviert Windows immer das notwendige RAM für beide Modi. Allerdings wird das System dadurch langsamer – besser, sie bleiben beim Vollbildmodus.



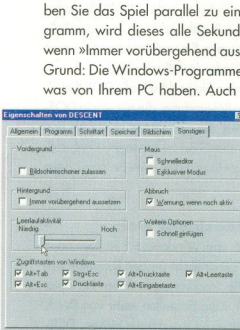
Die Informationen zum Bildschirm haben nur mit dem für Spiele wenig interessanten Fenster-Modus zu tun

Das Schwerste kommt zum Schluß

Die Karteikarte »Sonstiges« enthält naturgemäß all die Optionen, die nicht zu den früheren Karten paßten – also alle besonders obskuren und komplexen Funktionen.

Das Kästchen »Vordergrund« enthält den Parameter »Bildschirmschoner zulassen«. Dadurch kann ein Windows-Bildschirmschoner auch ein DOS-Spiel unterbrechen. In der Regel sollte dies ausgeschaltet bleiben, da manche Spiele die Tastatur anders abfragen und so der Bildschirmschoner auch aktiv werden kann, wenn Sie das gar nicht wünschen. Was ganz anderes wird im Kästchen »Hintergrund« abgefragt: Betreiben Sie das Spiel parallel zu einem anderen Windows-Programm, wird dieses alle Sekundenbruchteile kurz gestoppt, wenn »Immer vorübergehend aussetzen« aktiviert wurde. Der Grund: Die Windows-Programme im Hintergrund sollen auch was von Ihrem PC haben. Auch dieses Kästchen am besten ausgeschaltet lassen.

Die »Leerlaufaktivität« ist bei Spielen meistens uninteressant, da sie sowieso selten im »Leerlauf« auf einen Tastendruck warten. Um die letzten Prozentpunkte Geschwindigkeit aus einem Spiel zu kitzeln, muß der Schieber auf »Niedrig« gestellt werden, dann darf das Spiel länger »leer« laufen, bevor



Unter »Sonstiges« haben die Windows 95-Entwickler einige der vertracktesten Optionen versteckt

es kurz für andere Programme stoppt.

Im Kästchen für die »Maus« sollten beide Werte ausgeschaltet sein. Der »Schnelleditor« ist nur für reine Text-Programme interessant. Der »Exklusive Modus« gibt einem DOS-Programm die volle Maus-Kontrolle, wenn es aktiv ist. Das führt dann zu Komplikationen, wenn Sie das Spiel im Fenster ausführen – der Mauszeiger scheint verschwunden zu sein. Unser Tip: Wenn ein Spiel die Maus nicht erkennt, einfach den MS-DOS-Modus starten.

Ein DOS-Spiel im Fenster können Sie durch Anklicken des »X« in der rechten oberen Ecke jederzeit stoppen. Ist im Kästchen »Abbruch« der »Warnung, wenn noch aktiv«-Parameter gesetzt, werden Sie vorher noch gewarnt. Da dieser Punkt keine Zeit kostet und Sie vor Fehlbedienung schützt, sollte er immer eingeschaltet sein. Das Kästchen »Weitere Optionen« hat wiederum nur bei text-basierten Programmen eine Funktion und kann für Spiele am besten ausgeschaltet bleiben. Während des Spiels sind einige Tastatur-Funktionen durch Windows blockiert. Benötigt ein Spiel diese Tasten, können Sie im unteren Kästchen diese entsprechend freigeben. Ist »Alt-Enter« beispielsweise im Spiel von Belang, sollten Sie »Alt+Eingabetaste« ausschalten. Dann können Sie allerdings nicht per Tastatur zwischen Vollbild- und Fenster-Modus wechseln. Wel-

NEU IN BERLIN — HIGHWAY TO HELL...

	3,5	CD
11th Hour	-	99.95*
1830 (AH)	109,95	99.95
3D Pinball Outpost	-	89.95*
5th Fleet (AH)	89.95	89.95
Absolute Zero	89,95*	89.95*
Action Soccer	-	69.95*
A-Train 4 Networks	109,95	99.95
Aces Deluxe	-	79.95
Aces of the Deep 1	89.95	89.95
Aces of the Deep 1 Data 1	39,95	-
Across the Rhine 1944	-	99.95*
Advanced Civilization (AH)	109.95*	99.95*
Air Power	-	89.95*
Al-Qadim 1	89.95	79.95
Albion	-	99.95*
Alien Legacy	29.95	89.95
Alien Logic - Jenseits 1	89.95	89.95
Alone in the Dark 3	-	99.95
Amerika (Civil War-Empire)	-	99.95
Anstoß	79.95	99.95
Apache	-	89.95*
Are you afraid of the Dark	-	89.95
Atari 2600 Action Pack 1	-	59.95
Atari 2600 Action Pack 2	-	59.95*
Atlas	59.95	59.95
Aztec-Empire of Blood	-	L.V.
Awful Green Things f. O. Space	89.95*	89.95*
Baldies	79.95*	79.95*

Infomierter

Battle Beast	-	79.95*
Battle Bugs	79.95	89.95
Battlegrounds 1: Ardennes	-	89.95
Battle Isle 2	89.95	89.95
Battle Race	-	79.95*
Betrayal at Krondor 1	-	89.95
Beyond Squad Leader	L.V.	99.95*
Bing	89.95	89.95
Biofarge	-	99.95
Blackboard (AH)	99.95*	89.95*
Blood Bowl	99.95	89.95
Bundesliga Manager 3	89.95	89.95*
Bureau 13	89.95	79.95
Burning Steel 3	99.95	89.95
Burried in Time (J.Mau Pr. 7)	-	99.95*
Caesar 2	89.95*	89.95*
Caribbean Disaster	89.95*	99.95*
Celtic Tales	-	99.95
Civilization Network	109.95*	99.95*
Clockwerx	79.95	79.95
Cobra Mission	99.95	-
Colonization	-	99.95
Command & Conquer	-	99.95*
Conqueror A.D. 1086	-	89.95*
Conquest of the New World	-	89.95*
Creature Shock	-	89.95
Crossfire (Flashback 2)	-	89.95
Crusade (Greenwood)	-	89.95*
Crusader (Origin)	-	99.95*
Cyber Judas	-	99.95*
Cyberia	-	89.95
Cybermage	-	99.95*
Cyclones	89.95	89.95
Deadalus Encounter	-	99.95
Dark Forces	-	99.95
Dark Sun 2	99.95	99.95
Deadline	-	89.95*
Death Gate	-	89.95
Descent 1	89.95	89.95
Die Siedler	89.95	-
Die total verrückte Rallye	-	79.95
Discworld	89.95	89.95
Dragon Lore	-	89.95
Dreamweb	89.95	79.95
DSA 1 - Schicksalklinge	49.95	49.95
DSA 2 - Sprachlabk	34.95	s.o.
DSA 2 - Sternenschwert	79.95	79.95
Duke Nuk'em 3D	-	89.95*
Dune 2	49.95	49.95
Dungeon Keeper	-	L.V.
Dungeonmaster 2	89.95*	89.95*
Ecstatica	-	89.95
Elder Scrolls 2	-	89.95*
Elisabeth	-	89.95*
Elite 2	79.95	79.95
Epic Pinball Deluxe 1-3	-	79.95

Aktueller

F-14	109.95	99.95
Fairway to Heaven	-	89.95
Fantasy Fest	-	79.95
Fantasy Fieldom	-	89.95
Fast Attack	-	99.95*
FIFA Soccer 96	-	L.V.
Flight Commander 2 (AH)	79.95	79.95*
Flight of the Amazon Queen	89.95	79.95
Flight Unlimited	-	89.95
Formula One GP 1	-	39.95
Frankenstein	-	99.95*
Front Page Sports Baseball	99.95	99.95
Front Page Sports Football 95	99.95	99.95
FX Fighter	-	89.95
Gadget	-	89.95
Gene Wars	-	99.95*
G-Nome	-	89.95*
Goblins 4 Woodruff	-	79.95
Gunship 2000	-	39.95
Hammer of the Gods	-	79.95
Hardball 4	99.95	89.95
Harvester	-	99.95*
Hattrick (Ikarion)	89.95	89.95
Heart of Darkness	-	99.95*
Hell	-	79.95
Heroes of Might & Magic	-	89.95*
High Octane	-	89.95
Hodj'n' Podj	-	89.95*
Hokus Pokus	-	69.95
Incredible Toons	-	79.95*
Indycar Racing	-	19.95
Jagged Alliance	-	ab 79.95
Jazz Jackrabbit	-	79.95
Jetfighter 3	-	99.95*
Jewels of the Oracle	-	99.95*
Jonny Meemonic	-	89.95
Jungle Strike	79.95	79.95
Kingdom	-	89.95
Kings Quest 7	-	99.95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	59.95
Kilk & Play	89.95*	99.95
Knights of Xentar-Dr. Knight 3	99.95*	99.95
Lands of Lore 2	-	L.V.
Larry Deluxe (1-6)	-	99.95
Last Bounty Hunter	-	89.95*
Last Dynasty	-	89.95
Legend of Kyrandia 3	-	69.95
Lemmings 3 D	-	89.95*
Links 386	99.95	79.95
Links Kurse	ab 49,95	ab 54.95
Little Big Adventure	-	99.95
Loadstar	-	89.95
Lode Runner	79.95	89.95
Lords of Midnight	89.95*	89.95*
Lost Admiral 2	-	99.95*
Lost Eden	-	89.95
Lothar Matthäus Super Soccer	79.95	79.95
Lucasarts Classic Adventures	-	99.95
Lucasarts Classic Simulations	-	99.95
Machiavelli	109.95	99.95
Mad News	89.95	99.95
Magic Carpet 1	-	99.95
Magic Carpet 1 Data	-	39.95
Magic Carpet 2	-	99.95*
Magic the Gathering	-	99.95*
Maniac Mansion 2	99.95	99.95
Marco Polo	-	89.95
Master of Magic	109.95	89.95
Master of Orion	-	39.95
Mechwarrior 2	-	89.95*
Mechwarrior 2 Data	-	L.V.
Menzobarranzan	89.95	89.95
Metal & Lace	99.95	-
Metal Lords	-	99.95*
Metal Marines	89.95	89.95*
Metaltech Earthriege 1	89.95	89.95
Metaltech Earthriege 1 Data	39.95	-
Micro Machines 2	79.95	89.95
Milennia	-	89.95*
Mission Critical	-	99.95*
Myst 2	-	89.95
Nascar Racing	89.95	89.95
Nascar Racing Track Packs	-	44.95
Navy Strike	109.95*	99.95*
NBA Jam TE	79.95*	79.95*
NBA Live 95	-	99.95
Nectaris	49.95	-
NHL Hockey 96	-	L.V.
Nocturpolis	-	99.95
Novastorm	-	79.95
Operation Europe	-	99.95
Panzer General 1	89,95	ab 59.95
Paparazzi	-	99.95*
Perfect General 2	-	89.95
Perfect General 2 Editor	49.95*	-
PGA Tour Golf 96	-	L.V.
Phantasmagoria	-	99.95*
Pinball Dreams Deluxe	-	89.95
Pinball Fantasies Deluxe	-	89.95
Pinball Illusions	69.95*	69.95*
Pole Position	L.V.	L.V.
Police Quest 6 SWAT	-	99.95*
Police Quest Deluxe (1-4)	-	99.95*
Populous 2+ Powermonger	-	29.95
Power Hoose	-	89.95
Primal Rage	-	89.95*
Prisoner of Ice	-	99.95
Privateer 1 Deluxe	-	79.95
Prototype	-	89.95
Psycho Pinball	89.95	89.95
Railroad Tycoon Deluxe	109.95	99.95
Ravenloft 2 Stone Prophet	-	89.95
Rebel Assault 1	-	89.95
Renegade	-	89.95
King Cycle (Nibelungen)	89.95*	89.95*
Saga von Nietoon 1	-	49.95
Sam & Max	99.95	99.95
Schatten d. Imperiums Battle Isle 3	-	99.95*
Sensible World of Soccer	79.95*	79.95*
Shadow Caster	-	34.95
Shanghai 3	-	99.95
Silent Hunter	-	89.95*
Sim City 2000	109.95	99.95
Sim Isle Rainforest	-	L.V.
Sim Tower	109.95	99.95
Sim Town	99.95	89.95
Simon the Sorcerer 1	-	49.95
Simon the Sorcerer 2	89.95	89.95
Slipstream 5000	79.95	79.95
Space Quest 6	-	89.95

Schneller

Space Quest Deluxe (1-5)	-	59.95
Space Sirens 2	-	99.95*
SSI Ultramegagoodbox	-	99.95
SSN-21 Seawolf	-	29.95
Stalingrad (AH)	99.95	89.95
Star Trek - 25th	-	99.95
Star Trek - Judgement Rites	99.95	L.V.
Star Trek - TNG 4 Final Unity	-	99.95
Star Trek - Technical Manual	-	99.95
Steel Panther	99.95*	89.95*
Stonekeep	-	L.V.
Strike Commander Deluxe	-	99.95
Subwar 2050	109.95	99.95
Super Streetfighter 2 Turbo	79.95	79.95
Syndicate 1 Deluxe	-	29.95
System Shock	89.95	89.95
Tank Commander	79.95	79.95
Task Force 1942	-	39.95
Tek War	-	99.95*
Terminal Velocity	89.95*	89.95*
Terminator Future Shock	99.95*	99.95*
Terra Nova	-	99.95*
The Ancients	-	89.95*
The Citadel	89.95*	89.95*
Theme Hospital	-	89.95
Theme Park	89.95	89.95
The Pure War Game	99.95*	99.95
The Scroll	-	99.95*
Thunderhawk 2	-	L.V.
Thunderscape	99.95*	89.95*
Tie Fighter	99.95	99.95
Tie Fighter Datas	39,95	s.o.
Tony La Russa Baseball 3	-	99.95
Top Gun	-	29.95*
Tower Assault	79.95	79.95
Transport Tycoon	109,95	99.95
Turrican 2	-	79.95*
Ultima 7 Deluxe (1-2)	-	119.95
Ultima 8 Inc. Speech Pack	-	109.95

- Jetzt auch Ladengeschäft - Die neue (alte?!) N°1.

Ultima Underworld Deluxe (1-2)	-	119.95
Under a Killing Moon	-	99.95
Urban Decay	-	L.V.
US Navy Fighters	-	99.95
Virtual Pool	-	89.95
Virtual Veleta 2	-	99.95
Voll Gas-Full Throttle	-	ab 69.95
Wacky Wheels	79.95	79.95
Warcraft 1 Orcs & Humans	89.95	89.95
Warhammer	-	L.V.
Warlords 2	99.95	-
Warriors	89.95	89.95
Werewolf	-	99.95*
Whales Voyage 2	-	L.V.
Widget Workshop	79.95*	69.95*
Wing Commander 3	-	99.95
Wing Commander Deluxe (1-2)	-	79.95
Wings of Glory	-	99.95
Witchwood	89.95*	89.95*
Wizardry Deluxe (6-7)	-	109.95
X-COM (UFO 2)	109.95	89.95
X-Wing Deluxe	-	79.95
Z	89.95*	89.95*

Besser

TRADING CARD GAMES Starter Booster

Dark Force (DSA)	22,95	5.95
Doom Trooper	19.95	4.95
Doom Trooper Inquisition	-	L.V.
Highlander	-	L.V.
Illuminati	14.95	5.95
Magic TE dt	13.95	4.95
Magic TE dt Chronicles	-	L.V.
Magic TE dt Renaissance	-	3.95
Magic TE us 4th Edition	14.95	4.95
Magic TE us Ice Age	14.95	4.95
Mithilerde	-	L.V.
Sim City	19.95	4.95
Spellfire	14.95	5.95
Star Trek TNG	19.95	5.95
Star Trek Alt. Uhura. Universe	-	L.V.
Star Trek TNG Q-Continuum	-	L.V.
Star Wars	19.95*	6.95*
Vampire (Lyhed)	16.95*	5.95*
Vampire (Lyhed) Dark Sauver.	-	L.V.
Wing Commander	-	L.V.
Zubehör-Acryl Box (100 Cards)	-	1.95
Zub.-Card Crypts (1100 Cards)	-	3.95
Zub.-Card Crypts (21000 Cards)	-	5.95
Zub.-Collectors Card Album	-	12.95
Zub.-Hologr. Einzelkarten. 100 St.	-	1.95
Zub.-Hologramm Pages 100 St.	-	34.95
Zub.-Sryo Life Counter	-	ab 13.95

0171/540 87 63

11.00-20.00 h Versandtelefon

... PC ... PC-CD ... TRADING CARD GAMES ... ZUBEHÖR ... 3,5" ... SEGA 32X ... MEGA DRIVE ... MEGA CD ... GAME BOY ... SUPER NES ... 3DO ... SONY PLAYSTATION ... LASERDISKS ... COMPUTER & VIDEOSPIELZEITSCHRIFTEN AUS ALLER WELT ... MUSIK CD'S ... COMICS ... ANIME ... VIDEOS

Versandkosten/nn 10,50 DM - Express 8 DM - Sicherheitskarten 3 DM - Softwaretest 3 DM - Versandkostenfrei ab 250 DM - Reihen/ Jahr-Garantie auf Hard- und Software - Es gelten unsere AGB - Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten - L.V. bzw. *: Bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich - Anzeigenschluß 18.7.95. Highway to Hell ist eine Division der Earthquake Entertainment Film- und Musikproduktion GmbH.

BACK TO THE ROOTS

che Bedeutung diese Tasten haben, finden Sie am einfachsten heraus, wenn Sie mit der rechten Maustaste in das Kästchen »Zugriffstasten« klicken und die »Direkthilfe« wählen.

Man braucht sie doch: AUTOEXEC.BAT

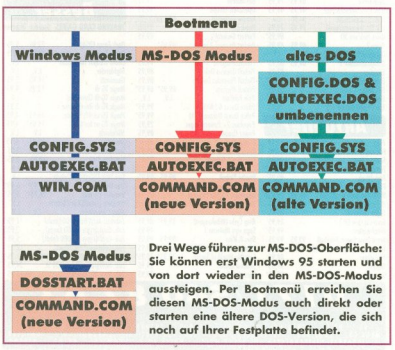
Da Sie sicher in Ihrer Win95-Karriere auf das eine oder andere Spiel stoßen werden, welches im MS-DOS-Modus gestartet werden muß, lohnt sich eine Generalüberholung von »AUTOEXEC.BAT« und »CONFIG.SYS«. Diese Entrümpelung hat im wesentlichen zwei Gründe: Windows 95 fügt in die Dateien einige Zeilen ein, die Sie nicht benötigen und nimmt andere heraus, die Sie für Spiele vielleicht brauchen.

CONFIG.SYS: In der CONFIG.SYS wird auch von Windows 95 HIMEM.SYS eingerichtet, welches XMS-Speicher verwaltet. Sie sollten keinen anderen Speichermanager laden (QEMM, 386MAX, EMM386), weil diese Windows verlangsamen. Wenn ein Spiel EMS-Speicher braucht, versuchen Sie, diesen mit den oben angegebenen Einstellungen zu erzeugen (Karte »Speicher«).

Der DOS-Treiber für Ihr CD-ROM sollte hier in jedem Fall geladen werden. Windows ersetzt diesen zwar beim Laden der bunten Benutzeroberfläche durch einen modernen 32-Bit-Treiber, aber wenn in der CONFIG.SYS kein CD-ROM-Treiber steht, kann das CD-ROM im MS-DOS-Modus nicht gefunden werden. Gleiches gilt für Treiber, die Ihre Soundkarte initialisieren.

Entfernen sollten Sie hingegen die Zeile »Device=C:\WINDOWS\COMMAND\DISPLAY.SYS...« – diese beißt sich mit einigen wenigen Spielen.

AUTOEXEC.BAT: In der AUTOEXEC.BAT-Datei werden weiterhin alle Programme gestartet, die Ihre Soundkarte initialisieren, sowie alle Programme, die Ihre Grafikkarte auf Ihren Monitor einstellen. Windows 95 entfernt diese Zeilen in der Regel nicht. Streichen sollten Sie allerdings die beiden Zeilen, die mit »mode con...« beginnen; auch sie bringen einige Spiele durcheinander und werden von keinem DOS-Programm mehr (außer uralten DOS-Word-Versionen) benötigt.



Auf keinen Fall dürfen Sie hier die Programme »SmartDrive« oder »MSCDEX« starten. Damit sperren Sie schnelle 32-Bit-Funktionen innerhalb von Windows 95. Es ist auch nicht sinnvoll, an dieser Stelle einen DOS-Maustreiber zu laden.

Aber was machen Sie, wenn Sie im MS-DOS-Modus ein Spiel auf CD mit der Maus steuern wollen? Dafür gibt es eine dritte Datei. Sie steht im Windows-Verzeichnis und heißt **DOSSTART.BAT**: In dieser neuen Datei im Windows-Verzeichnis werden die Befehle untergebracht, die nach dem Verlassen von Windows 95 beim Eintreten in den MS-DOS-Modus gestartet werden sollen. In der Regel sind hier der Maus-Treiber und MSCDEX zu finden; wenn Sie wollen, kann hier auch der Diskcache SmartDrive wieder installiert werden.

Mit dieser Konfiguration können Sie praktisch alle DOS-Extender-Spiele laufen lassen, also Programme, die mit wenig DOS-RAM auskommen. Bei Spielen, die mehr RAM brauchen und nicht direkt unter Windows zum Start zu bewegen sind, sollten Sie auf ein altes DOS zurückgreifen – mehr dazu beim Thema »Bootmenüs«.

Plug & Play tut manchmal weh

Eines der pfiffigsten Features von Windows 95 ist die Unterstützung von Plug & Play. Vereinfacht gesagt kümmert sich Plug & Play darum, daß alle Steckkarten in Ihrem PC automatisch konfiguriert werden. Kein Einstellen mehr von DMA, IRQ & Co! Die Sache hat nur einen gewaltigen Haken: DOS-Programme wollen in der Regel wissen, welchen Interrupt/IRQ die Soundkarte denn nun hat.

Um sicherzugehen, daß alle DOS-Spiele auch Ihre Soundkarte finden, sollten Sie das Plug & Play für diese Karte ausschalten und IRQ und DMA wieder fixieren. Dazu klicken Sie in Windows mit der rechten Maustaste auf das Symbol »Arbeitsplatz« und wählen den Menüpunkt »Eigenschaften«. Klicken Sie auf die Karteikarte »Gerätemanager« und dort auf die »Audio-, Video- und Game-Controller«. Wenn Ihre Soundkarte mit einem echten Windows-95-Treiber ausgestattet ist, wird sie hier erscheinen; falls nicht, sollten Sie sowieso keine Probleme haben, da Windows 95 bei Karten mit alten 3.1-Treibern nichts an der Konfiguration ändert, DOS-Spiele die Karte also da finden, wo sie sein soll.

Doppelklicken Sie auf den Namen der Soundkarte; es erscheint ein neues Fenster mit wieder drei Karteikarten. Klicken Sie auf die letzte Karte namens »Ressourcen«. Wahrscheinlich ist das Kästchen »Automatisch einstellen« aktiv. Schalten Sie dieses Kästchen aus. Suchen Sie dann die Worte »Interrupt« und DMA und doppelklicken Sie auf diese.

Unter Windows 95 sollten Sie bei Soundkarten, soweit möglich, den Interrupt Nummer 5 auswählen; wir hatten auf manchen Systemen mit der häufig benutzten Nummer 7 Schwierigkeiten. Der DMA verbleibt in der Regel auf 1. Achten Sie darauf, ob im unteren Kästchen »Gerätekonflikte« angezeigt wird, ob Interrupt und DMA schon von anderen Karten belegt werden (sollten aber in der Regel nicht).

VERSAM 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21 88

Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr. 9.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr

Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

IBM/PC 3,5" HD

Aces of the Deep ..... V 84,99
Aces Mission Disk ..... **V 49,99**
Across the Rhine ..... V 89,99*
Action Soccer ..... **A 74,99**
Aladdin ..... A 59,99
Alien Legacy ..... A 67,99
Alien Olympics ..... A 59,99
Al Qaadim ..... A 79,99
Atari 2600 Action Pack ..... E 54,99
Award Winners Comp. ..... V 18,98
Award Winners Platinum ..... V 69,99
(Civilisation , Elite 2 und Lemmings 1)
Bing! ..... **V 79,99**
Blackhawk ..... V 69,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick . V 87,99
Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
Bureau 13 ..... V 79,99
Classic Power Compil. ..... V 79,99
(Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 3)
Combat Air Patrol ..... V 64,99
(F19 Si.Fighter, Pacific Island, Silent Service 2)
Combat Classics 3 ..... A 69,99
(Campaign, Gunship 2000, History Line 1914 - 1918)
Dark Sun 2-Wake of the Ravager A 79,99
Das schwarze Auge 2 (Sternen.) V 79,99
Das schw. Auge 2 Speech Pack V 35,99
Delphine Classic Collection ..... A 54,99
(Another World, Cruise for a Corpse, Flashback, Future Wars, Operation Stealth)
Der Meister (Fußball Manager) .V 59,99
Descent ..... A 79,99
Die Siedler ..... V 69,99
Dungeon Master 2 ..... V 89,99*
EarthSiege ..... V 87,99
Earthsiege Miss. Disk ..... V 49,99
Elite 3 - First Encounters ..... A 79,99
F - 14 - Fleet Defender Plus ..... A 69,99
FIFA International Soccer ..... V 69,99
Fighter Wing ..... A 59,99
Flight of Amazon Queen ..... A 74,99
Formular One Grand Prix ..... A 35,99
Formula One Grand Prix 2 ..... A 79,99
Fritz 3 ..... V 149,99
Flight Simulator 5.1 ..... A 74,99
FS 3.0 Nr. 1-6 Deutschland je ..... V 35,99
FS5.0 - Designer ..... V 59,99
FS5.0 Scenery - Aarbik ..... A 49,99
FS5.0 European Disk 1 ..... A 54,99
(u.a. mit Amsterdam, Berlin, Genf, München, Wien)
Frontlines ..... A 69,99
Hanse - Die Expedition ..... V 39,99
Hattrick ! ..... V 79,99
Hollywood Pictures ..... V 79,99
High Seas Traders ..... V 69,99
Hugo ..... V 59,99
Jetfighter 2 Collection ..... E 44,99
Kingpin Bowling ..... A 28,99
König der Löwen (Lion King) ..... A 59,99
Legions ..... A 59,99
386 PRO Zusatzdiskette je ..... E 44,99
Lords of the Midnight ..... V 89,99*
Lords of the Realm ..... V 69,99
Mechwarrior 2 - The Clans ..... A i.Vorb.*
Metal Marines ..... A 59,99
Micro Machines 2 ..... **A 69,99**
Nascar Racing ..... A 74,99
Nascar Racing Pack ..... A 32,99
Navy Strike ..... V 89,99*
Nectaris ..... V 44,99
Network. N-TV ..... **V 84,99**
Outpost ..... V 87,99
Outpost Planet Pack ..... V i.Vorb.
Panzer General ..... A 74,99
Pinball Dreams 2 ..... A 35,99
Pinball Fantasies ..... A 59,99
Pinball Illusions ..... A 69,99*
Pinball Mania (Fantasies 2) ..... A 49,99
Pinball Special Edition ..... A 69,99
Pirates Gold ..... A 35,99
Pizza Connection ..... V 87,99
Psycho Pinball ..... A 69,99
Pyrotechnica ..... A 49,99
Rüsselsheim (Detroit) ..... V 67,99
Sensible Golf ..... A 59,99*
Shadow Caster ..... A 69,99*
Pinball Mania ..... A 49,99
Pinball Special Edition ..... A 69,99
Pirates Gold ..... A 35,99
Pizza Connection ..... V 87,99
Psycho Pinball ..... A 69,99
Pyrotechnica ..... A 49,99
Rüsselsheim (Detroit) ..... V 67,99
Sensible Golf ..... A 59,99*
Shadow Caster ..... A 69,99*
Sim City 2000 ..... A 74,99
Sim City 2000 Windows ..... **V 84,99**
Sim City 2000 Scenario 1 ..... V 35,99
Sim City 2000 Scenario 1 Windows* V 35,99*
Sim City 2000 URK ..... V 39,99
Sim City DeLuxe ..... V 79,99
Sim Tower ..... **A 74,99**
Sim Tower ..... V 79,99*
Sim Town ..... V i.Vorb.
Simon the Sorcerer 2 ..... **V 84,99**
Skyrealms of Jorune - Alien Logic E 79,99
Super Sim Pack Flight 2 Turbo ..... V 89,99
The Atlas ..... **V 59,99**
Theme Park ..... V 79,99
Tie Fighter plus Gravis analog Pro V 89,99
Tie Fighter Mission Disk ..... V 29,99
Tower Assault (Alien Breed 3) ..... A 54,99
Transport Tycoon ..... V 89,99
Transport Tycoon World Editor ..... V 35,99
Ultima 7 (Die schwarze Pforte) ..... V 35,99
Whales Voyage's II ..... V 79,99*
Warriors ..... A 69,99*
Warlords 2 ..... E 79,99
Warlords 2 Scenario Builder ..... E 69,99
World War 2 - Battles of S. P. ..... V 74,99
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) .V 89,99

IBM/PC CD-ROM

7th Sword of Mendor ..... A 69,99*
11th Hour ..... A 89,99*
1942 Pacific Air War Gold ..... A 89,99
Absolute Zero ..... A 39,99
Aces Collection ..... A 69,99
Aces of the Deep ..... V 79,99
Across the Rhine (1944) ..... V 94,99*
Action Soccer ..... **V 74,99**
Aegis - Guardian of F. ..... V 94,99
Air Superiority ..... A i.Vorb.
After Dark ..... A 59,99*
Agile Warrior ..... A i.Vorb.
Allen Alliance ..... A i.Vorb.
Allen Breed 3 ..... A 59,99
Allen Legacy ..... A 69,99
Allen Logic-Skyrealms of Jorune .A 79,99
Allen Olympics ..... V 59,99
Alone in the Dark 1 ..... V 35,99
Alone in the Dark 2 ..... V 59,99
Alone in the Dark 3 ..... V 87,99
Al Dashi - Genie's Curse ..... A 69,99
America 1861 - Civil War ..... **V 89,99**
Apache Longbow ..... A i.Vorb.
Arcade Pool / Downtyp ..... A 35,99*
Around Hollywood ..... V 44,99
Asterix ..... V 69,99
Atari Action Pack ..... A 59,99
Atlas ..... **V 69,99**
Aufschwung Ost ..... V 69,99
Award Winners Gold ..... A 69,99
Award Winners Platinum ..... A 69,99
Battle Race ..... A 69,99*
Bing! ..... **V 69,99**
Bioforge ..... V 89,99
Bloodwings ..... **E 84,99**
Bundesliga Manager 3 Supporter V 49,99
Bureau 13 ..... V 87,99
Buried in time ..... V i.Vorb.
Burning Steel 3 ..... A 84,99
Chaos Control ..... A 79,99
Civil War ..... **V 89,99**
CivNet ..... V i.Vorb.
Classic Flight Simulations ..... A 59,99
(Air Warrior, F-14 Tomcar, F-15 Strike Eagle 2 + Operation Desert Storm Scenarios)
Colonization ..... V 89,99
Comanche Data 1+2+Bonusmission V 99,99
plus Gravis Analog
Combat Air Patrol ..... V 64,99
Command & Conquer (Dune 3) ..... V 89,99*
Command & Conquer ..... **E 89,99**
Command & Conquer 2 ..... V 89,99*
Creature Shock ..... V 69,99
Crusader No Remorse ..... V 94,99*
Cybermage-Darklight Awakening V 99,99*
Daedalus Encounter ..... V 89,99
Damnesia ..... A 74,99*
Damocles (Mercenery 3) ..... A 74,99*
Dark Forces ..... V 99,99
Dark Sun 2 ..... A 79,99
Dark Universe ..... V 79,99
Das Schwarze Auge 2 ..... A 79,99
Death Gate ..... E i.Vorb.
Der Froschkönig ..... V 44,99
Der Meister ..... V 54,99
Der Reeder ..... V 79,99
Descent ..... V 79,99
Des Kaisers neue Kleider ..... V 59,99
Die Box ..... V 39,99
Die total verrückte Rally ..... V 74,99
- mit Gamepad ..... V 84,99
Dime City ..... V 79,99*
Dungeon Master 2 ..... V 89,99*
EA Sports Rugby ..... E 79,99
Earth Command ..... A 74,99*
Earth Siege ..... V 87,99
Earth Siege- Mission CD ..... **V 49,99**
Ecstatica ..... A 87,99
Elite 3 First Encounter ..... V 79,99
F 14 - Fleet Defender Gold ..... A 69,99
Fade to Black ..... V i.Vorb.
Fantasy Fest ..... E 59,99
Fifa Soccer 96 ..... V i.Vorb.
Fighter Wing ..... **V 64,99**
Flight Commander 2 ..... V 79,99
Flight of Amazon Queen ..... V 79,99
Flight Unlimited ..... **V 94,99**
Flugsimulator 5 Scen. Las Vegas A 59,99
Flugsimulator 5.0 Scen. München V 54,99
Flightsimulator 5.1 ..... **A 74,99**
Formula One Grand Prix 2 ..... V i.Vorb.
Freddy Pharkas ..... **V 79,99**
Frontlines ..... V 69,99
Full Throttle (Vollgas) ..... A 69,99
Full Throttle (Vollgas) ..... V 84,99*
Futur Dimension ..... V 59,99
FX Special Edition ..... **A 79,99**
Hammer of Gods ..... V 79,99
Hattrick ..... V 79,99
Heart of Darkness ..... V 89,99

Hi - Octane ..... **V 84,99**
Hollywood Pictures ..... V 79,99
Hoops - Basketball ..... A i.Vorb.
Indy Car Racing Enhanced ..... V i.Vorb.
Inca Collect.(Inca 1&2&Audio CD) ... V 69,99
Incredible Cars ..... V 49,99*
Incredible Toons ..... A 59,99*
Innocent 2 ..... A 69,99*
Iron Cross ..... E 79,99*

Jagged Alliance ..... **A 79,99**
Jagged Alliance ..... V 89,99*
Jet Strike ..... E 54,99
Kaiser Deluxe ..... V 59,99
Kind of Magic 4 ..... A 39,99
Kingdoms of Germany ..... V 69,99
Kingpin Bowling ..... **A 28,99**
King's Quest 7 ..... V 87,99
King's Quest Collection (1-6) ..... A 79,99
Klik n Play ..... V 87,99
Kyrandia 3 ..... V 79,99
Lands of Lore 2 ..... V i.Vorb.
Last Dynasty ..... **V 84,99**
Legions ..... A 79,99*
Leisure Suit Larry 6 ..... V 67,99
Leisure Suit Larry Collection (1 - 6) A 79,99
Lemmings für Windows ..... A 69,99
Links 386 & Banff Springs und Bellry A 59,99
Links 386 Data Prairie Dunes ..... E 49,99
Links 386 Data Devills Island ..... E 45,99
Little Big Adventure ..... V 89,99
Lords of Midnight ..... V 69,99
Lords of the Realm ..... V 69,99
Lost Eden ..... A 79,99
Luther Matthäus Super Soccer ..... A 39,99
Lucas Arts Cl. Adventures ..... V 99,99
(Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak Mckraken)
Lucas Arts Cl. Simulations ..... A 79,99
(Battlehawk 1942, Their finest Hour+Mis. Disk, Secret Weapon of the Luftwaffe+4 Mis. Disk)
Lucas Arts Top Adventures ..... **V 79,99**
(Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Maniac Mansion)
Machiavelli, The Prince ..... **V 84,99**
Mad News ..... V 69,99*
Mad News Extrablatt ..... V 35,99*
Magic Carpet Plus (=Hidden Worlds) **V 84,99**
Magic Carpet Data: Hidden Worlds **V 44,99**
Magic Carpet II ..... V Sept.
Magic of Endoria ..... V 59,99
Marco Polo ..... A 74,99*
Master of Magic ..... A 69,99
Menzoberranzan ..... A 79,99
Micro Machines 2 ..... **A 69,99**
Monty Python's Waste of Time ... A 35,99*
Myst ..... **V 69,99**
NASCAR Racing plus Track Pack A 99,99
Nascar Track Pack ..... **A 34,99**
Navy Strike ..... A 94,99*
NBA Live 95 (Basketball) ..... A 89,99
NBA JAM Tournement ..... A 89,99*
NCCA Basketball 2 ..... A i.Vorb.
Need for Speed ..... A i.Vorb.
Networks, N - TV ..... **V 84,99**
NHL Hockey '95 ..... A 79,99
NHL Hockey '96 ..... V i.Vorb.
Nocturnale ..... A 89,99
Novastorm ..... A 79,99
One must fall ..... **A 69,99**
Outpost ..... V 87,99
Orion Conspiracy ..... V 87,99
Panzer General ..... A 74,99
Paths of Fury ..... A 69,99
Perfect General 2 ..... **A 79,99**
PGA Tour Golf 486 ..... A 94,99
Phantasmagoria (6 CD`s!) ..... V 99,99
Phoenix Fighter ..... E 87,99*
Pinball Illusions ..... A 74,99
Pinball Fantasies Deluxe ..... A 59,99
Pinball Illusions ..... A 69,99*
Pinball Wizard 2000 ..... A 69,99
Pirates Gold ..... A 35,99
Police Quest 4 ..... V 79,99
Powerhouse ..... **V 69,99**
Prisoner of Ice ..... **V 84,99**
Project Paradise ..... A 69,99*
Protostar ..... A 67,99
PsiMaster ..... V 89,99*
Psycho Pinball ..... A 69,99
Psycho Pinborne ..... V i.Vorb.
Pyrotechnica ..... A 54,99
Quest for Glory 4 ..... V 79,99*
Ravenloft 2 ..... **A 79,99**
Rebell Assault + Gravis analog Pro V 99,99
Renegade-Battle for Jacob`s Star A 79,99
Reno 3 - 500 Scenarien für FS5.0 A 29,99
Ring der Nibelungen ..... A 74,99*
Rivers of Dawn ..... A i.Vorb.
Robinsons Requiem ..... A 75,99
Saga of Aces ..... A 69,99
Scavenger ..... A i.Vorb.
Sreamer ..... A i.Vorb.
Sensible Golf ..... A 69,99*
Sim City 2000 ..... A 89,99
Sim City 2000 URK ..... V 39,99*
Silent Hunter ..... A 79,99*
Sim City Enhanced ..... A 87,99
Simon the Sorcerer 2 ..... **V 79,99**
Sim Tower ..... **A 74,99**
Sim Tower ..... V 79,99*
Sim Town ..... V i.Vorb.
Skyrealms of Jorune-Alien Logics A 79,99
Slipstream ..... A 59,99
Space Quest Anthologie (1-5) ..... A 79,99
Space Quest 6 ..... **V 84,99**
Star Crusader ..... V 69,99
Stardust ..... A 49,99
Star Trek: Next Generation ..... **V 99,99**
Star Trek: Next Generation Special Edition ..... **V 84,99**
Nur solange Vorrat reicht!!! ..... **E 121,99**
Star Trek Technical Manual ..... E 79,99
Stonekeep ..... V 87,99*
Super Karts ..... A 89,99
Super League of Hoboken ..... A 69,99*
Superstreetfighter 2 Turbo ..... **V 69,99**
Tank Commander ..... V 89,99
Teddy spielt Verstecken ..... V 44,99
Teddys großer Tag ..... V 44,99
Teddys großes Abenteuer ..... V 44,99
Temptation ..... A 69,99
(Indycar Racing incl. aller Track Packs, 7th Guests, Lands of Lore, Hand of Fate)
Terminal Velocity ..... **A 54,99**
The Atlas ..... **V 69,99**
The Incredible Machine 2 ..... A i.Vorb.*
Theme Park ..... V 79,99
Thunderscape ..... A 79,99*
Tilt ..... A i.Vorb.
Toonstruck ..... A i.Vorb.
Top Gun : »Fire at will« ..... V 94,99*
Tower Assault (Alien Breed 3) ..... A 59,99
Transport Tycoon ..... V 89,99
Tri - Tryst (Windows 95) ..... A i.Vorb.
Tuneland ..... **V 69,99**

UFO - A Master of Orion ..... V 69,99
Under Killing Moon ..... V 69,99
Urmels Filstudio ..... V 84,99
US Navy Fighters ..... V 89,99
US Navy Fighter Plus ..... V 44,99*
US Navy Fight. Data-Marine Fighters V 44,99*
USS Ticonderoga ..... A 79,99*
Virtual Pool ..... A 89,99
Vollgas **DA69,99**
Vollgas ..... V 84,99*
Vortex (Quantum Gate 2) ..... **A 79,99**
Wacky Wheels ..... A 54,99
Whales Voyage`s II (Windows) ..V 79,99*
Warlords 2 Deluxe ..... V 84,99*
Warriors ..... **V 79,99**
War Unlimited ..... V 87,99*
Whizz ..... **A 64,99**
Wing Armada Windows ..... A 69,99*
Wing Com. 1 + 2 DeLuxe ..... A 69,99
(inkl. alle Gravis Packs & Zusatzdisketten)
Wing Commander 3-Heart of Tiger V 99,99
Wolf ..... A 74,99
Woodruff (Goblins 4) ..... V 79,99
X-COM:Terror f. the Deep (Ufo 2) .V 89,99
Z ..... A i.Vorb.
Zephyr ..... V 79,99
Zone Raiders ..... A i.Vorb.

SONDERANGEBOTE PC 3,5"

Campaign 2 16,95
Combat Classics 2 ..... A 67,99
Das schwarze Auge 1 ..... V 44,99
Der Clou ..... V 29,99
Der Clou - Profidiskette ..... V 29,99
Mad News ..... V 35,99
Mad News incl. Extrablatt ..... V 44,99
Master of Orion ..... A 35,99
Oldtimer-Erlebte Geschichte Teil 2 V 47,99
Subwar 2050 ..... V 35,99
Zeppelin ..... V 35,99

SONDERANGEBOTE CD-ROM

7th Guests ..... A 74,99
Anstoß light ..... V 39,99
Anstoß World Cup Edition ..... V 29,99
Battle Isle 2 incl. Scenary CD ..... V 79,99
Beneath A Steel Sky ..... A 24,99
Burning Steel 2 ..... V 39,99
Burning Steel Compilation ..... V 89,99
Buzz Aldrin`s Race into Space ..... A 24,99
Cyberwar ..... A 39,99
Das schwarze Auge 1 ..... V 44,99
Der Clou ..... V 29,99
Der Clou - Profidiskette ..... V 29,99
Doppelspiel incl. Kicker Abo ..... V 49,99
Dragonsphere ..... A 35,99
Dune 2 ..... V 39,99
Falcon 3.0 ..... A 35,99
Formula One Grand Prix ..... A 35,99
Indy Car Racing ..... A 24,99
Kyrandia 1 (hand of Fate) ..... A 35,99
Lands of Lore ..... V 35,99
Master of Orion ..... A 35,99
Master of Orion und Ufo ..... A 69,99
Oldtimer (Erlebte Geschichte 2) ..V 49,99
Populous 2/Powermonger Classic A 29,99
Privateer Classic ..... A 29,99
Sim City Enhanced ..... V 24,99
Shadowcaster Classic ..... A 29,99
SSN Seawolf Classic ..... V 29,99
Strike Commander Classic ..... A 29,99
Subwar 2050 ..... V 35,99
Syndicate Plus Classic (inkl. Data!) V 29,99
System Shock (Enhanced CD ROM) V 39,99
Task Force 1942 ..... A 35,99
Tornado ..... A 35,99
Wing Commander 2 Classic ..... A 34,99
Wings of Glory - Enhanced ..... A 39,99
X Wing Collection ..... A 89,99
Zeppelin - Giants of the Sky ..... V 39,99

JOYSTICKS-HARDWARE-ZUBEHÖR

Gravis/Advanced Gravis PC

Analog schwarz	49,99
Analog Pro	49,99
Game Pad	34,99
Eliminator Game-Card	44,99
Firebird	119,99
GRAVIS FIREBIRD	**119,99**
PHOENIX	**179,99**

Thrustmaster

Command Control Gamepad (mit Auto Fire)	35,99

Competition Pro

Flight Control	159,99
Flight Control Pro	279,99
FlightMAX	64,99
Flightstick PRO	159,99
Formular T1 Lenkrad	319,99
Game Card	69,99
Manix Deck, grau	69,99
Mini transparent, incl. 3,5" Box	58,99
Ruder Pedals	279,99
Stand, transp.! anschlußfertig	58,99
Thrustmaster XL	69,99
Weapon Control	259,99

WINGMAN EXTREME 84,99

CD ROM Laufwerke

Mitsumi FX 400 Quadro Speed 299,99

Creative Labs Soundkarten

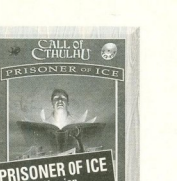
SB 16 Value Edition	184,99
SB 16 Multi CD	249,99
SB 16 Multi CD CSP	299,99
SB 16 SCSI - 2	309,99
SB 16 SCSI - 2 CSP	369,99
SB AWE 32 CSP	479,99
SB AWE 32 Value Edition	359,99
WaveBlaster II	289,99

■ HOTLINE (0 24 03) 18 43

Mittwochs von 15 - 18 Uhr

Samstags von 10 - 13 Uhr

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.



PRISONER OF ICE
dt. Version
CD-Rom DM 84,99



NETWORKS, N-TV
dt. Version
PC 3,5" CD-Rom DM 84,99



HATTRICK!
dt. Version
PC 3,5" CD-Rom DM 79,99

Alle PC-Programme benötigen eine VGA-Karte und eine Festplatte.
PC-Disketten nur im 3,5 Zoll Format lieferbar. Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vollständig nachgeregt. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Sammelbestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung.
Bitte Spielgröße zzgl. DM 8,-- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-.
(Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen!).
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand: siehe diese Zeitungsanzeige.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!



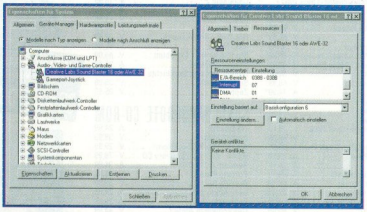
DV CD-Rom DM 99,99
CD-Special Edition / EV DM 121,99

Bestellannahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.00 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**
Tel.: (0 24 03) 21 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ **komplett deutsche Version** Ⓐ **deutsche Anleitung** Ⓔ **englische Anleitung**

BACK TO THE ROOTS

Danach werden Sie in DOS-Spielen keine Probleme haben. Sicherheitshalber sollten Sie bei DOS-Setup-Programmen aber vermeiden, eine »Autodetect«-Funktion zu verwenden, um IRQ und DMA herausfinden zu lassen. Die Autodetect-Funktion stürzt zwar nicht ab, lieferte in unseren Tests aber immer wieder mal Phantasiewerte wie »IRQ 10«, obwohl die Soundkarte auf 7 eingestellt war. Verläßt man sich auf den Autodetect-Wert, gibt es später im Spiel Abstürze; verwendet man hingegen trotz Autodetect den richtigen Wert, läuft alles einwandfrei.

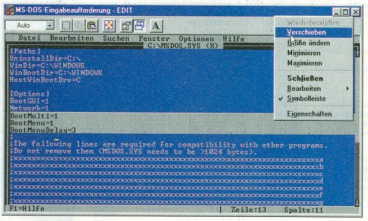


Vorsicht bei der Soundkarten-Installation! Wenn Windows 95 automatisch IRQ und DMA verändern darf, finden manche Spiele Ihre Soundkarte danach nicht mehr wieder.

Warum erst das Bunte booten...

Wenn ein kritisches Spiel sowieso nur im MS-DOS-Modus läuft, warum sollten Sie dann überhaupt erst den ganzen Grafik-Krempel booten? Bleiben Sie nach dem Einschalten des PCs einfach in der DOS-Ebene und Sie sparen Mausklicks und Minuten. Zu diesem Zweck müssen Sie das »Boot-Menü« von Windows 95 ausführen. Dieses Menü ähnelt dem alten Boot-Menü in MS-DOS 6. Dort konnten Sie innerhalb der CONFIG.SYS verschiedene Betriebsmodi auswählen (das funktioniert übrigens weiterhin unter Windows 95). Das Windows-Bootmenü setzt jedoch noch vor der CONFIG.SYS ein und gibt Ihnen noch mehr Kontrolle über den Bootprozess.

Das Boot-Menü rufen Sie auf, indem Sie gleich nach dem Selbsttest des Rechners, wenn die Zeile »Windows 95 wird geladen« erscheint, die Taste F8 drücken.



Um das Bootmenü immer für einige Sekunden erscheinen zu lassen, müssen einige Zeilen in die Datei MSDOS.SYS eingefügt werden

Je nach Installation Ihres PCs (mit oder ohne Netzwerk, mit oder ohne altes DOS) sehen Sie zwischen fünf und acht Menüpunkte. Uns interessieren lediglich zwei: »Nur Eingabeaufforderung« startet den MS-DOS-Modus ohne Windows. Dabei werden CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT abgearbeitet. Allerdings fehlen noch die Befehle der »DOSSTART.BAT« für Maus und MSCDEX, weswegen Sie direkt nach dem Booten einmal DOSSTART tippen sollten.

Wenn Sie Windows 95 über eine alte DOS-Version installiert haben, ist diese noch auf der Festplatte zu finden. Diese können Sie mit »Vorherige DOS-Version« booten; eine Abkürzung ist das Drücken der Taste F4 gleich zu Beginn des Boot-Vorgangs. Wenn Sie trotz altem DOS auf der Platte diese Option nicht sehen, lesen Sie bitte unseren Kasten »Profi-Boot-Tips«. Es lohnt sich, die alte DOS-Version auf der Festplatte zu lassen. Sie können nämlich unter DOS und Windows 95 jeweils eigene Versionen von AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS behalten.

Das Schema der AUTOEXEC-Dateien ist einfach: Haben Sie mit Windows 95 gebootet, beziehen sich .BAT und .SYS auf die Windows-95-Version. Allerdings finden Sie zwei zusätzliche Dateien namens AUTOEXEC.DOS und CONFIG.DOS auf der Festplatte. Diese Dateien sollten Sie **nicht** löschen; es sind die Versionen für MS-DOS.

Wenn Sie MS-DOS booten, benennt Windows 95 die Dateien schnell um: Aus AUTOEXEC.BAT wird AUTOEXEC.W95; aus AUTOEXEC.DOS wird AUTOEXEC.BAT. Booten Sie danach wieder Windows 95, wird das Spielchen umgedreht – ganz schön pfiffig.

Schwirrt Ihnen der Kopf? Haben Sie jetzt Angst vor Windows 95? Keine Panik! Wie wir schon am Anfang sagten, laufen die meisten Spielprogramme. Nur für die störrischen letzten zehn Prozent sind all diese Einstellungen und Parameter überhaupt notwendig. Bevor Sie sich also in die Menüs stürzen: Machen Sie einfach eine DOS-Box auf (Start – Programme – MS-DOS Eingabeaufforderung) und starten Sie das Spiel.

(bs)

PROFI-BOOT-TIPS

Windows 95 richtet sich normalerweise ohne Boot-Menü und ohne Unterstützung einer alten DOS-Version ein. Das Boot-Menü können Sie sich normalerweise durch Druck auf Taste F8 gleich zu Beginn des Bootens herbeizaubern; praktischer wäre es aber, es bei jedem Bootvorgang zu sehen. Dieses Verhalten können Sie aktivieren, wenn Sie zwei Zeilen in die Datei »MSDOS.SYS« schreiben, die sich im obersten Verzeichnis der Festplatte befindet und mit dem Editor »EDIT« bearbeitet werden kann.
Fügen Sie gleich unter [Options] die Zeilen
BootMenu=1
BootMenuDelay=3
ein. Diese bewirken, daß das Bootmenü jedesmal gezeigt wird, aber nur etwa 3 Sekunden lang; haben Sie danach keine Auswahl getroffen, wird Windows 95 ganz normal gestartet. Wer will, kann diese Zeitspanne beliebig nach oben verlängern, indem ein höherer Wert bei BootMenuDelay angegeben wird.
Fügen Sie zusätzlich die Zeile
BootMulti=1
ein, um zwischen einer alten MS-DOS-Version und Windows 95 hin- und herschalten zu können. Entsprechend erscheint ein neuer Menüpunkt im Bootmenü.

HI-OCTANE™









In den trostlosen Straßen des 21. Jahrhunderts geht es ums blanke Überleben. Hi-Octane™ setzt Sie an das Steuer eines mit Waffen gepanzerten Hov-Cars mit einer Höchstleistung von mehr als 600km/h. Sie können mit halsbrecherischer Geschwindigkeit durch Städte, Wüsten und Berglandschaften rasen, wobei Sie Ihre Raketenwerfer und Maschinengewehre sicher gut gebrauchen können. Wählen Sie zwischen sechs perfekt ausgestatteten Fahrzeugen, und spielen Sie mit Hilfe der Mehrspieler-Option gleichzeitig gegen sieben Freunde. Ultraschnelle, gnadenlose Arcade-Action wird garantiert...

® Von **Bullfrog,** ausgezeichnet als **Entwickler des Jahres** auf der ECTS 1995

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

95 ECTS

Hi-Octane PC CD Von **Bullfrog**

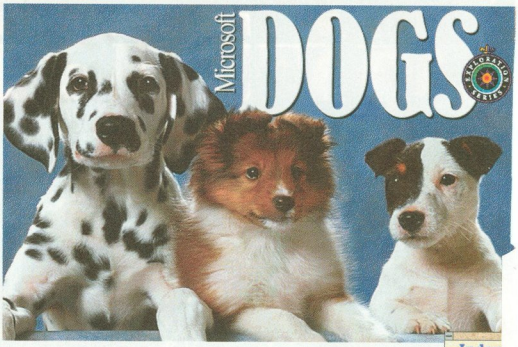
Runs even better on a Pentium™ processor

intel inside pentium

Electronic Arts GmbH, Postfach 15 53, 33245 Gütersloh, Tel.: 0 52 41/2 60 24 • Hi-Octane ist ein Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. • Bullfrog ist ein eingetragenes Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

Test: »Microsoft Dogs«

Hundstage



Microsoft kommt auf den Hund: In bewährter Multimedia-Qualität wird des Menschen bester Freund vorgestellt.

Bekanntlich läßt sich die Menschheit in zwei Gruppen unterteilen: Auf der einen Seite die Hunde-Liebhaber, auf der anderen der traurige Rest. Wer beim Anblick eines gespitzten Terrier-Ohrs vom Kraulzwang schier übermannt wird und keinen gutmütig wedelnden Retriever ungetätschelt sein lassen kann, wird vom neuen Microsoft-Home-Produkt entzückt sein. In den Aufmachungs-Fußstapfen (bzw. Pfoten) von Klassikern wie »Dinosaurs« oder »Faszinierende Kreaturen« wandelt »Microsoft Dogs«. Vortreffliche Bedienung, leicht verdauliche Info-Häppchen und vor allem das hinreißende Bildmaterial laden zum Blättern in dem elektronischen Hunde-Referenzwerk ein.



Die Menüzeile am unteren Bildrand zeigt die wichtigsten Abschnitte in Form von Hundekuchen. Im Index sind alle Rassen und Themengebiete alphabetisch sortiert. Über eine Suchfunktion steuern Sie geschwind das Datenblatt der gewünschten Rasse an. Rund um das Hundeportrait fallen zahlreiche Hypertext-Markierungen auf: Mit einem Klick auf einen solchen Begriff verzweigt man zu Zusatzinformationen oder allgemeinen Einträgen, die besonders auf diese Rasse zutreffen. Dazu gibt es »Fact Cards« und »Tips«. Erstere bieten eine Zusammenfassung der wichtigsten Daten zu dieser Rasse. Die Tips gehen etwas tiefer ins Detail; sie informieren über Charaktereigenschaften und erwähnen kurz rassetypische Krankheiten. Über »Back« kehrt man schnell zum vorherigen Verweilpunkt zurück. Wer sich hoffnungslos verfranst, hüpft einfach wieder ins Inhaltsverzeichnis.





Alle Rassen sind schon da: Die »Facts«-Karten zeigen einen praktischen Größenvergleich. »Hmm, Jörg, vielleicht paßt der Dackel doch besser in unsere Wohnung...«

Neben den Einträgen zu einzelnen Rassen bietet das Programm auch zahlreiche Bildschirmseiten, die bestimmten Themen gewidmet sind. Die Evolutions-Ursprünge des Hundes werden ebenso behandelt wie Körpersprache, Erziehung oder Gesundheit. Frisch erworbenes Wissen prüft man im Trivia Quiz oder betätigt ganz albern das »Dog Piano«, wo per Tastendruck Beller in verschiedenen Tonhöhen erschallen.



Die Illustrationen in Microsoft Dogs sind ein Großangriff aufs Gemüt. Schon beim Hochfahren des Titelbilds lassen sich die ersten »Oooch, süüüß!«-Ausrufe kaum unterdrücken. Nicht nur drollige Welpen erscheinen in bestechender Bildqualität auf dem Bildschirm; jeder Eintrag ist mit sorgfältig zusammengestellten Grafiken gespickt. Besonders herzige Repräsentanten dominieren die Datenblätter zu den einzelnen Rassen. Sporadisch gibt es auch kurze





Von den Bildschirmseiten der einzelnen Rassen zweigen Informations-Äste ab. Klicken Sie hier zum Beispiel auf »Black and White«, erfahren Sie Details zur Verwandtschaft zwischen Scottish und West Highland Terrier.

Software





Die Index-Funktion sorgt für Übersicht

Was Sie schon immer über Welpen wissen wollten, herzzerreißend schön mit dieser Golden-Kleinfamilie illustriert

Videoclips zu sehen; dazu klingt gelegentlich etwas atmosphärisches Bellen über die Lautsprecher. Diese Geräuschuntermalung läßt sich im Options-Menü ausstellen. Hier können Sie ferner den (schwachen) Dogs-Bildschirmschoner aktivieren oder eines der »Gallery«-Hundemotive zum Windows-Hintergrundbild wandeln.

Nur eine gewisse Oberflächlichkeit bei den Informationen bewahrt den Rezensenten vor grenzenloser Euphorie. Detaillierte Infos zu den einzelnen Rassen vermißt man ebenso wie die tieferschürfende Behandlung von Aspekten wie Gesundheit oder Erziehung. Zwar handelt das CD-ROM so ziemlich alle interessanten Themen rund um den Hund ab, hat aber einen Hang zur »Wissen light«-Manier.

Mit ein bißchen Basis-Englisch kommt man ganz gut zurecht – gezwungenermaßen, da Microsoft keine deutsche Version von diesem Programm plant. Eine merkwürdig anmutende Entscheidung angesichts dieses so guten Produkts, das jeden Hunde-Sympathisanten mit PC-Zugang faszinieren wird.

(hl)



microsoft dogs

☐ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	Hunde-Lexikon
Hersteller:	Microsoft
Ca.-Preis:	DM 100,–
Festplatte:	–
CD-ROM:	ca. 470 MByte
Anleitung:	Englisch; befriedigend
Programmtext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut

GESAMTWERTUNG:



„Eine der erfolgreichsten Consumermessen Europas“



Die große Consumermesse, auf der Sie alles sofort kaufen können Köln, Messegelände, Halle 10 & 11, vom 10. bis 12 November 1995

SEE YOU!!!







KARTENSERVICE

___ Karten für Erwachsene	à 20 DM	___ DM
___ Karten für Schüler/Studenten	à 15 DM	___ DM
plus Vorverkaufsgebühr	2 DM	___ DM
GESAMTPREIS		___ DM

Name: .....

Straße: .....

Plz/Ort: .....

Unterschrift: .....

Telefon (für Rückfragen) .....

Bestelladresse:
ICP Verlag, Kartenservice COMPUTER '95,
Innere-Cramer-Klett-Str. 6, 90403 Nürnberg

ICP ist ein Unternehmen des Medienkonzerns GONG

Bertelsmann goes Vatican

Die Evangelien füllen in Buchform knapp 140 Seiten Text. Da muß also schon etwas geboten werden, damit die Kundschaft für die Digitalfassung einen großen Blauen abdrückt.



Die ehrwürdige Kathedralwand dient als Hauptmenü

Ein Goldkreuz auf roter Seide mit spätgotischen Lettern, das läßt auf die gesammelten Werke einer Totenkopf-Rockband wie Motörhead schließen. Aber falsch geraten, »Schönheit und Mysterium der Heiligen Schrift« bieten »Die Evangelien« auf einem CD-ROM.

Am Anfang war laut Johannes-Evangelium das Wort. Bei diesem Programm beginnt alles aber mit einem affigen, unabbrechbaren Vorspann, bei dem die zahllosen Zwischendealer mit ihren häßlichen Logos protzen: Telemedia Interactive Software, BMG Interactive Entertainment, EMME Interactive, Editoria Electronica Editel... und in den Tiefen der Credits-Page stellt sich dann heraus, daß das Gebilde von Gaetano und Laura programmiert wurde.

Geboten wird vor allem Stimmung: Die Bedienungsoberfläche wurde konsequent in renaissancemäßiger Buchmalerei-Optik gestaltet, die Beschriftung ist in schönstem Küchenlatein (»pictura«) und dazu durchströmen gregorianische Mönchsgesänge den Soundblaster (die jedesmal abrupt abbrechen, wenn man es wagt, einen Button zu betätigen). Befremdlich bleibt, warum die Geschichte Jesu designmäßig ausgerechnet in die peinlichste Zeit der katholischen Kirchengeschichte verlegt wurde: In jenen Tagen sah es die Geistlichkeit nicht so gerne, wenn das Volk in der Bibel las. Emotionale Botschaft: Bibel, das ist eben was von hintergestern. Aber das Nostalgie-Interface hat was, zweifelsohne. Außerdem ist es billig: Warum selber pixeln, wenn man sich das alles zusammenscannen kann?



Schwiegermutter-Test: Der angebliche erste Papst war also verheiratet!

Und schön sind sie, die BMP-Bilder, auch wenn sie – was kunstgeschichtlich ja korrekt ist – unanimierten Dia-Look haben und Jesus bei der Himmelfahrt (Tintoretto, 1579) nicht nach oben gebeamt wird. Greift man auf die Bilder direkt zu, kann man sich den passenden Text aus dem Evangelium anzeigen oder von Pater Eberhard vorsprechen lassen. Der liest das schön sonor mit österreichischem Akzent und durfte dafür gut 50 MByte verbraten.

Der Bibeltext entspricht in etwa der renommierten Einheitsübersetzung, scheint aber aus Copyright-Gründen etwas abgeändert zu sein. Grafisch schön lesbar, mit hübsch hochgestellten Verszahlen. Der Zugriff erfolgt direkt über Kapitelnummern oder über ein Suchfenster mit Worteingabe (von spartanischer Strenge, ohne »und/oder«-Scherze, etc.). Aber bei dem bißchen Text findet man meist das Gewünschte. Hyperlinks existieren zu den Gemälden, einer Sammlung von knapp 100 Symbolen (Fisch, Schlange, Speichel!?) und zu einer Landkarte. Letztere ist mit 30 Ortschaften sehr sparsam ausgefallen und bietet schrulligerweise lateinische Namen (Jerichus!). Höhepunkt der Datenkunst ist die »Synopsis«. Damit lassen sich alle Evangelien in vier Spalten nebeneinander vergleichen, denn es gibt bei den Biographen Jesu allerlei Überschneidungen.

Fazit: Ein erhabenes Erlebnis mit einigen Schönheitsfehlern. Wer aber wirklich in der Bibel surfen will, ist mit den zig Fassungen der Online-CD-ROM (R. Brockhaus Verlag) oder dem Windows-Luther (Deutsche Bibelgesellschaft) besser bedient. **(Werner Küstenmacher/hl)**

die evangelien

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus

Programm-Typ:	**Bibel-Auszüge**
Hersteller:	**Telemedia**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 0,2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 138 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch und Latein**
Sprachausgabe:	**Deutsch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 60


Mike Singleton's
LORDS OF MIDNIGHT
Der legendäre Spieldesigner Mike Singleton hat in Zusammenarbeit mit Domark das visuell beeindruckendste PC-Rollenspiel aller Zeiten entwickelt. Das Ziel der Lords of the Midnight ist die Schwarze Zitadelle von Boroth the Wolfheart, und Sie sind der Anführer, wenn Sie an der Seite zahlloser interaktiver Figuren in Echtzeit quer durch atemberaubend schöne 3D-Landschaften ziehen.
DOMARK

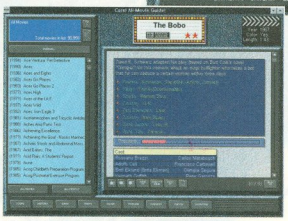
Test:
»Corel All Movie Guide«

Film-FESTIVAL



90.000 Filmvorstellungen auf einer CD – in puncto Masse macht kaum jemand dem »Corel All Movie Guide« etwas vor. Kann das neue Kino-Lexikon gegen Microsofts Referenzprodukt »Cinemania '95« bestehen?

Nach Microsoft (»Cinemania«) und Rossipaul (»Film-Lexikon«) schickt jetzt auch der kanadische Anwendungsriese Corel einen Mitstreiter um die Gunst der Filmfreunde ins Rennen. Corels »All Movie Guide« (kurz: »AMG«) zielt dabei mit einer Fülle von Funktionen ganz bewußt auf die Fans der bisherigen Referenz Cinemania. Der AMG ist die PC-Version eines in den USA seit den 60er Jahren renommierten Nachschlagewerkes, das in der Buchversion mittlerweile Fakten über 200.000 Schauspieler, 30.000 Filme und über eine Million Stichwörter enthält. Das wäre selbst für eine CD etwas heftig, zumal auf diese auch noch Bilder, Sounds und Videos gepackt werden müssen. So wurde der Movie Guide ein wenig abgespeckt – dennoch befinden sich immer noch Informationen über 157.886 Personen/Firmen und satte 90.958 Filme auf dem Silberling.



Die typische Ansicht eines Filmeintrags

Das Hauptmenü präsentiert sich recht witzig in Form eines Videoladens, wie man ihn in den USA in jedem größeren Einkaufszentrum findet. Um die immense Anzahl der Filmtitel überschaubarer zu gestalten, sind diese in Klassiker, Kinder-, Fernseh- oder Dokumentarfilme, etc. sowie die »konventionellen« Genres (wie z.B. Drama, Action) aufgeteilt. Im Gegensatz zu seinen Konkurrenten bietet der AMG erheblich mehr Filme und Schauspieler aus nichtamerikanischen Gefilden. Dazu beschränkt er sich nicht nur auf Kinofilme, sondern schließt eine sehr große Zahl von Fernsehproduktionen mit ein. Neben »Made for TV«-Filmen, Musikvideos oder Sportdokumentationen befinden sich darunter auch bizarre Dinge wie z.B. live gefilmte Operationen aus dem Krankenhaus. Auch zahlreiche Episoden bekannter Fernsehserien bzw. deren Videoausgaben sind mit von der Partie. Konkurrent Cinemania berücksichtigt aus diesem Bereich lediglich Fernsehfilme.

Bei solch großen Datenmengen sind gewisse Filter- und Suchfunktionen unerläßlich. Neben einer normalen Stichwortsuche besitzt der AMG auch einen »Plot Finder«. Hier lassen sich Filme nach Handlungselementen wie »Androide macht Ärger« ermitteln. Will man von einer Kombination verschiedener Faktoren wie z.B. Altersfreigabe, Alter und Genre des Films ausgehen – kein Problem, auch hierfür gibt es eine Suchfunktion. Mit dem »Country Browser« lassen sich Filme aus aller Herren Länder gezielt auf den Bildschirm bringen.

Bei vielen Werken gibt es neben einer Inhaltsangabe mit kurzer Bewertung noch Informationen über das Filmstudio, den Drehort, das Einspielergebnis oder auch Querverweise auf artverwandte Filme. Leider sucht man vergeblich nach Szenenfotos oder kurzen Soundausschnitten. Dafür haben Sie die Möglichkeit, eine eigene Wertung oder Kommentare über einen Film abzugeben, die auch auf der Festplatte gespeichert werden. Gefällt Ihnen ein Werk, bei dem der Rest der Familie schreiend das Weite sucht, ist

MOVIE GUIDE GEGEN CINEMANIA

KATEGORIE	COREL ALL MOVIE GUIDE	MICROSOFT CINEMANIA 95
Anzahl Filme	90.958	19.667
Anzahl Personen	157.886 (auch Musiker, Filmfirmen etc.)	4.124 Personen
Kritiken	Kurzkritik, teilweise nur Filmbeschreibung	Kritiken von Ebert, Maltin, Kael und CineBooks
Detail-Infos	Bilder, Dialoge, Film-Clips, Filmmusik	Einspielergebnisse, Filmstudio, Buchvorlage
Biographien	Rund 500 Schauspieler	Rund 4.000 Schauspieler
Optische Ausstattung	Größtenteils Farbportraits, Video-Interviews	Überwiegend Schwarzweiß-Portraits
Awards	Oscar-Liste, Filmpreise von Berlin, Cannes, Venedig, etc.	Nur Oscar-Liste
Aktualität	Filme bis Ende 94/Anfang 95	Filme bis Anfang 94
Grafik	Unterstützt Hi-/Truecolor	Unterstützt nur 256 Farben
Sprache	Englisch	Englisch



Eine Videothek dient als Hauptmenü beim »Corel All Movie Guide«

Rund 500 Persönlichkeiten sind mit True-Color-Bildern vertreten

das kein Grund zur Verzweiflung: Der AMG verwaltet verschiedene Benutzer.

Zu rund 550 Stars gibt es ein (meist) farbiges Portrait, das als JPG-File bei mehr als 256 Farben so richtig zur Geltung kommt. Da lohnt es sich, Windows im Hi- bzw. True-Color-Modus laufen zu lassen. Der Karriere- und Lebensweg der Akteure wird beim AMG sehr ausführlich geschildert. Als besonderer Clou sind Quick-Time-Videos mit Ausschnitten von Superstar-Interviews auf der CD.

Warum erreicht der AMG mit seinen umfangreichen Funktionen nicht ganz die Klasse des Referenzprogramms Cinemania '95? Da wäre zuerst die etwas trockene Präsentation der Filme. Hier macht Microsoft mit Szenenfotos, Sounds und Videos vor, wie ein Multimedia-Produkt auszusehen hat. Die Filmbesprechungen sind beim AMG sehr knapp gehalten.

Die Idee mit den Star-Interviews ist ein zweischneidiges Schwert. Es ist zwar zum Brüllen, wenn Arnold Schwarzenegger Anekdoten in seinem breiten Austro-Englisch von sich gibt – aber das sieht man sich nicht mehr als ein-, zweimal an. Die ca. 5 MByte, die jedes Interview-Videofile verschluckt, wären für jeweils 100 Fotos im JPEG-Format besser angelegt gewesen. Wer mit solchen Detailmängeln leben kann und die englischen Texte nicht scheut, bekommt mit dem AMG ein sehr tiefschürfendes Filmlexikon geboten. Microsoft behält in punkto Präsentation und Bedienung die Nase vorn, aber der Vorsprung für Cinemania schmilzt langsam dahin. **(R. Austinat)**

corel all movie guide

❑ VGA	■ Super VGA
■ Soundblaster	❑ Soundblaster Pro
❑ General MIDI	❑ CD-Audio
❑ DOS	■ Windows

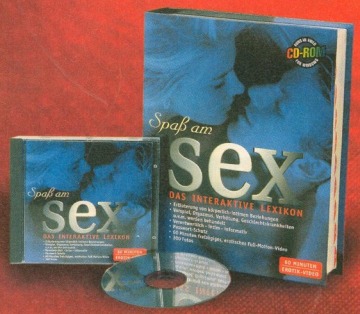
Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Filmlexikon**
Hersteller:	**Corel/DTP Partner, Hamburg**
Ca.-Preis:	**DM 100,–**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 630 MByte**
Anleitung:	**Englisch; befriedigend**
Programmtext:	**Englisch; anspruchsvoll**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 70

Spaß am
sex
DAS INTERAKTIVE LEXIKON

Alles über:
- Vorspiel
- Erogene Zonen
- Orgasmus
- Selbstbefriedigung
- Geschlechtskrankheiten
- Verhütung



60 MIN EROTIK VIDEO
300 INTIME FOTOS

Erhältlich als:
PC CD-ROM · MPEG CD-ROM · MAC CD-ROM · CD-i
überall im guten Fachhandel

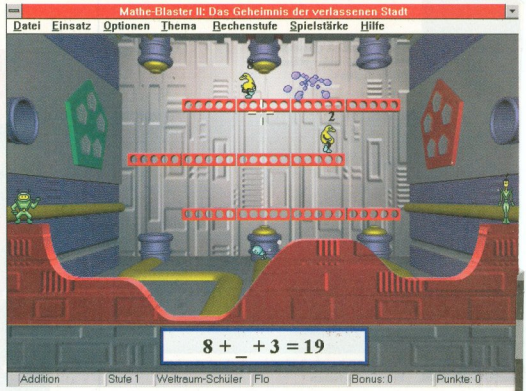
Im Vertrieb von
KOCH MEDIA

Deutschland: Hermann-Schmid-Str. 10, D-80336 München, Tel. 089 746 135 61, Fax 089 746 135 69
Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien, Tel. 0222 815 0626 0, Fax 0222 815 0626 16
Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 856 861, Fax 071 856 850

PC JUNIOR

Mit dem »Mathe Blaster 2« gehen die Kids auf Negatronen-Jagd

Test: »Alge Blaster« und »Mathe Blaster 2«



1x1 für Astronauten

Mathe-Pauken kann auch lustig sein: Zwei Lernprogramme verbinden Polynome und Gleichungen mit spaßigen Geschicklichkeitsspielen.

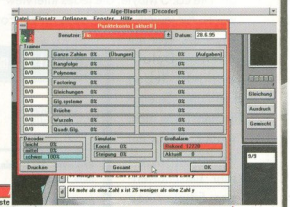
Software

Der Prototyp des modernen Mathe-Paukers ist ein grüner Astronaut mit zwei lustigen Freunden, die den Schüler für den Kampf gegen den bösen Dr. Minus einspannen. Angestaubte Lehrkörper in grauen Anzügen sind völlig out, seit es Mathe-Lernprogramme wie den »Mathe Blaster« vom amerikanischen Hersteller Davidson gibt. Der Klett-Verlag überarbeitet diese Produkte für Deutschland und paßt sie den hiesigen Lehrplänen an. Neu sind »Mathe Blaster 2« und »Alge Blaster«, die sich an Schüler der dritten bis elften Klassen wenden. Sie helfen mit einer Kombination aus Geschicklichkeitsspielen und Mathe-Aufgaben auf die Sprünge, falls die Noten kein Grund zur Freude sind.

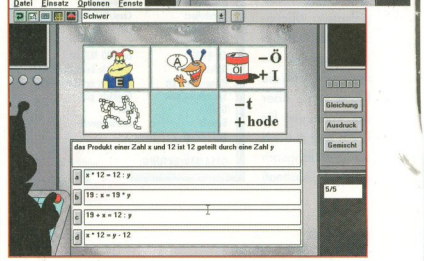
Im Mathe Blaster 2 treffen die Kids wieder auf den grünen »Blasternauten« und seinen kleinen Freund Spot sowie die Galaktische Präsidentin. Das Trio muß gemeinsam »Das Geheimnis der verlassenen Stadt« lösen, denn nur mit Teamwork läßt sich der Bösewicht Dr. Minus besiegen. Der Mathe Blaster 2 wendet sich an Schüler der dritten bis siebten Klasse und behandelt von den Grundrechenarten über Brüche und negative Zahlen bis zur Prozentrechnung den entsprechenden Unterrichtsstoff.

Mit jeweils drei Schwierigkeitsgraden für die rechnerischen und spielerischen Aufgaben stellen die Kids das Windows-Programm auf ihre Fähigkeiten ein oder passen es den Fortschritten an. Das Spiel »Verrücktes Labyrinth« läßt sich nur lösen, wenn die Fähigkeiten der drei Spielfiguren kombiniert werden. Der Blasternaut aktiviert durch sein Gewicht Schaltflächen, die Türen öffnen; die galaktische Präsidentin erreicht als einzige die Ringe in der Decke und der fliegende Spot ist am beweglichsten, aber zu schwach für die meisten Schalter. Die Kids müssen die Teile einer Gleichung einsammeln und diese anschließend sinnvoll zusammensetzen. Dabei werden sowohl logisches Denken als auch mathematisches Geschick gefordert.

Ungleich hektischer geht es beim »Negatronen-Stop« zu. Dabei müssen die Negatronen mit der Zahl, die zur Lösung einer Gleichung paßt, von denen abgesondert werden, die falsche Zahlen tragen. Per Maus



Mittels des Punktekontos werden die Leistungen der Kinder kontrolliert



Gleichungen und Textaufgaben müssen im »Alge Blaster« gelöst werden

die PC JUNIOR-wertung

Kaum vorstellbar, daß sich aus öder Algebra und ekligen Gleichungen soviel Spaß ziehen läßt. Doch irgendwie funktioniert die Mischung aus kleinen Spielen und Lernstoff, der quasi nebenbei aufgenommen wird. Am wertvollsten ist dabei, daß nicht nur wie in der Schule anhand von Aufgaben das Wissen geübt, sondern durch die Spiele zusätzlich logisches Denken und schnelles Kombinieren angeregt wird.

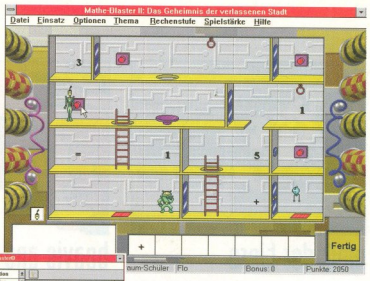
Die Bedienung mit der Maus ist unkompliziert, eine Online-Hilfe stets zur Stelle und sogar an Details wie eigene Buttons für Wurzel- oder Bruch-Symbole wurde gedacht. Auch die Handbücher sind auffallend gut gemacht; immer locker im Ton, aber dennoch exakt und treffend in der Beschreibung der Funktionen.

Als Unterstützung für Hausaufgaben oder Nachhilfe sind die beiden Programme optimal. Die Fortschritte der Kids lassen sich jederzeit kontrollieren, die Schwierigkeit der Aufgaben kinderleicht anpassen. Ein besonderes Lob verdient der Editor des Mathe Blaster 2: Damit basteln Eltern oder Lehrer problemlos neue Aufgaben und üben so zum Beispiel gezielt bestimmte Schwächen der Junioren.

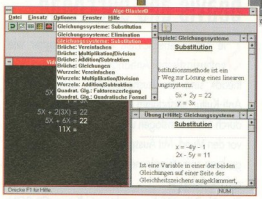


bewegen die Kids ein Zielkreuz über den Bildschirm, mit dem eine der drei Spielfiguren Positronen-Hülsen verschießt, welche die kleinen Bösewichte außer Gefecht setzen. Jede falsche Zahl, die in die Strahlenröhre gerät, ist ein Punkt für den Gegner. Hier geht es vor allem darum, die richtige Zahl schnell zu erkennen, da sonst der Bildschirm vor Negatronen wimmelt.

Ein simples Hüpfspiel wird in der »Zahlenjagd« mit dem blitzschnellen Lösen von Mathe-Aufgaben kombiniert. Der Spieler steuert seine Figur mit der Maus von Plattform zu Plattform, darf aber nur die Rechtecke berühren, deren Gleichung in einem bestimmten Rahmen liegt. Die Kids haben dabei eigentlich keine Zeit zu rechnen, sondern müssen anhand von Näherungswerten schätzen, welche Kästen in Frage kommen. Auch hier herrscht Zeitdruck, denn die Negatronen versuchen ebenfalls, als erste fünf richtige Plattformen zu betreten.



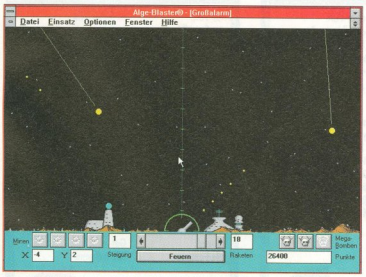
Ohne Teamwork ist das »Verrückte Labyrinth« nicht zu lösen



Die Rechenarten werden ausführlich erklärt

Auf den ersten Blick hat der »Monster-Macher« gar nichts mit Mathematik zu tun. Er sorgt aber dafür, daß die Kids logisch und rein mathematisch denken, ohne mit Zahlen zu hantieren. Sie müssen ein vorgegebenes Monster so nachbauen, daß ein Teil oder mehrere variieren. In der höchsten Spielstufe wird das ganz schön kniffelig, da das erste und das letzte Aussehen des Knuddelgnoms vorgegeben sind. Wer nicht vorausdenkt, scheitert kläglich.

Der ebenfalls neue »Alge Blaster« wendet sich an Schüler ab der sechsten Klasse, die Probleme mit so ulkigen Dingen wie Polynomen, Wurzeln, quadratischen Gleichungen oder Steigungen haben. Die Kids helfen dabei dem Planeten Quadratika im Kampf gegen die »Red Nasties« und werden in einer Art Trainingslager auf ihren Einsatz vorbereitet. In vier Fenstern sehen die Kinder allgemeine Erklärungen, Beispiele, Aufgaben und den optimalen Lösungsweg, der leicht nachzuvollziehen ist. Dermaßen gestärkt wagt man sich an den Decoder, mit dem feindliche Funksprüche geknackt werden sollen. Zu Textaufgaben müssen die passenden Gleichungen gefunden werden oder die Kids sollen zu einer Gleichung den richtigen Text aus vier Möglichkeiten heraussuchen. Für jede richtige Lösung gibt es ein Stück eines Bilderrätsels, mit dem die Schüler einen Begriff aus der Algebra finden sollen. Als nächstes beschäftigen sich die Kinder im Simulator mit Steigungen und Koordinaten, um feindliche Schiffe abzuschießen. Dazu müssen sie entweder mit dem Cursor auf eine durch Zielkoordinaten angegebene Stelle des Bildschirms fahren oder die X- und Y-Werte eines blinkenden Schiffs mit der Tastatur eingeben. In einer anderen Variante bestimmen sie die Steigung, damit ein Laserstrahl den gegnerischen Gleiter trifft. Auf Wunsch sorgt eine Stoppuhr für Hektik, dann muß jede Aufgabe in einer bestimmten Zeit beendet sein.



Der Großalarm kombiniert das Gelernte mit einem flotten »Missile Command«-Verschnitt

Das letzte Spiel verbindet das in den anderen Aufgaben erworbene Wissen, denn die Kids machen in einer Art »Missile Command« Jagd auf Raumschiffe, die auf dem Planeten landen wollen. Dazu richten sie entweder mit Maus oder Tastatur einen Raketenwerfer aus oder tippen die Steigung ein. Minen und Superbomben helfen in Notfällen aus, denn es steht nur eine begrenzte Anzahl an Raketen zur Verfügung. Die Leistungen werden bei beiden Programmen in Tabellen festgehalten und lassen sich so von den Kindern, Eltern oder Lehrern kontrollieren.

Sowohl der Mathe Blaster 2 als auch der Alge Blaster überzeugen durch die gelungene Mischung aus unterhaltsamen Spielen, ausgeklügelten Aufgaben und einer witzigen Aufmachung. An Sound und Sprachausgabe sollte der Hersteller zwar noch etwas feilen, aber der guten Stimmung beim Spielen und Lernen tut das keinen Abbruch. **(fs)**

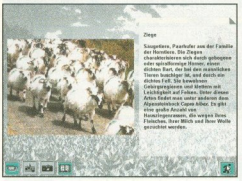
mathe blaster2/alge blaster

☐ VGA	■ SVGA
■ Soundblaster	☐ Soundblaster Pro
☐ General MIDI	☐ CD-Audio
☐ DOS	■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM und Maus.

Programm-Typ:	**Mathe-Lernprogramm**
Hersteller:	**Davidson/Heureka**
Ca.-Preis:	**je DM 100,-**
Festplatte:	**ca. 10/5 MByte**
CD-ROM:	**–**
Alter:	**8 bis 13 Jahre**
Spaßfaktor:	**Gut**
Anleitung:	**Gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; ausreichend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 80

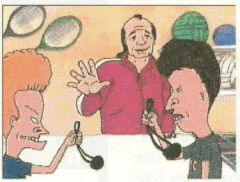


welt der tiere

Angesichts von solchen Multimedia-Schlunzereien kann man zum Tier werden: Schnell ein paar Infohäppchen zusammengetippt und Bilder dazugeschnippelt, schon ist die »Welt der Tiere« auf CD-ROM gebannt. Oder fast. Denn man muß nicht Heinz Sielmann sein, um über den Artenschwund zu staunen. Nur gut 100 Tierarten befanden die Autoren für würdig, überhaupt dokumentiert zu werden. Verteilt sind die Viecher auf einzelne Punkte wie z.B. »Ozeane« oder »Regenwald«. Besonders bizarr ist das Line-up unter »Haustier«, wo sich neben dem Hund auch Seidenwurm und Büffel entdecken lassen... was sagt wohl Ihr Vermieter zur Stampede nach 22 Uhr?

Das Salz in einer CD-ROM-Lexikon-Suppe sind eigentlich Hypertext-Funktionen: Im Text zu »Hund« lese ich was über »Jagdhunde«... dann klicke ich doch auf »Jagdhunde« und erhalte detaillierte Informationen zu diesem Thema? Hier können Sie sich den Wolf klicken – nix passiert. Quer durch die Texte hüpfen ist nicht; dafür werden die Einleitungstexte zu jeder Kategorie von Sprachausgabe begleitet. Der niedliche französische Akzent der Sprecherin zieht die Sache aber irgendwie ins Lächerliche.

Wie schön, daß einige Lektionen zum Darwinismus gegeben werden – solche muffigen Multimedia-Tröten sind nämlich auch zum Aussterben verurteilt. **(hl)**



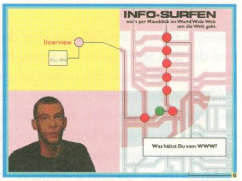
beavis and butthead

Sie haben ebensoviele erbitterte Gegner wie enthusiastische Anhänger: »Beavis and Butthead« sind das Aushängeschild amerikanischer Anti-Kultur; strohdumm und rotzfrech rüpeln sie sich durch alle Lebenslagen und nehmen dabei kein Blatt vor den Mund. Mit Aussprüchen wie »Huh, huh, let's go burn something!« nehmen sie die Jugendlichen auf die Schippe.

Eine ähnliche Wirkung geht von diesem CD-ROM aus, das vollgepackt ist mit digitalisierten Clips aus den bekannten MTV-Sendungen. Vier Musikvideos von Alice Cooper, Infectious Groove und zweimal Prong sowie diverse Toilettengespräche, Schleudergänge in der Waschmaschine oder sinnentstellte Dialoge auf der versifften Couch lassen sich entweder als Bildschirmschoner mißbrauchen oder zu einem Hintergrund für Windows verarbeiten.

Sie dürfen die Reihenfolge der Clips beliebig bestimmen und zu einem Modul zusammenfassen, die rund 75 Soundeffekte einzelnen Funktionen zuordnen und auch eine Uhr aufrufen.

Für Fans der beiden Anti-Helden ist das CD-ROM ein gefundenes Fressen. Die vielen Clips sind gut ausgewählt, die Musik für Anhänger harter Klänge optimal und die Bildqualität durchaus brauchbar. Alle anderen sollten tunlichst die Finger davon lassen: »This sucks!«. **(fs)**



com: 1

Berufsjugendliche an allen Marketing-Fronten haben Probleme mit zwei Phänomenen der jüngeren Kulturgeschichte: Computer im allgemeinen und dieser ganze Techno-Rave-Krempel. Also mischt man beide gleichermaßen suspekte Substanzen auf einem CD-ROM; präsentiert in einem Anbieder-Lässigdeutsch, das fatal an »X-Base«-Moderationen erinnert: Selbst der niederste Tralala-Dancefloor-Rumba wird dann »durch extraordinäre Female Vocals veredelt«. Echt spacig!

»com:1« nennt sich der jüngste Versuch der Schallplatten-Industrie, mit hübsch aufgemachter Werbung Geld zu verdienen. Sound-Schnipsel und Infos gibt's dann meist zu noch wenig erschlossenen Künstlern wie dem »Flamma Flamma Ensemble«. Doch Sonys neuer Promo-Zögling hebt sich vom bisherigen Schrott in dieser Richtung ab. Es gibt auch ein paar leichtgewichtige Magazinthemen wie »Cyberspace« oder »Anime-Comics«.

Der Preis von rund 60 Mark läßt allerdings selbst PC Player plus wie ein Sonderangebot erscheinen. Wem ein interaktives Musik/Lifestyle-Magazin soviel Geld wert ist, muß außerdem die verkrampfte Ansprache erdulden – die Zielgruppe scheinen 12jährige mit IQ-Defiziten zu sein. Styling und Menüstruktur hieven »com:1« noch auf Erträglichkeits-Level. **(hl)**

welt der tiere

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Tier-Lexikon**
Hersteller:	**Telemedia/E.M.M.E.**
Ca.-Preis:	**DM 80,-**
Festplatte:	**ca. 0,5 MByte**
CD-ROM:	**ca. 210 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; mangelhaft**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 30

beavis & butthead screensaver

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ■ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ■ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM.

Programm-Typ:	**Bildschirmschoner**
Hersteller:	**Sony Imagesoft**
Ca.-Preis:	**DM 70,-**
Festplatte:	**ca. 13 MByte**
CD-ROM:	**ca. 350 MByte**
Anleitung:	**Englisch; gut**
Programmtext:	**Englisch; einfach**
Sprachausgabe:	**Englisch; mittelschwer**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG: 60

com: 1

- ❑ VGA
- ■ Super VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ General MIDI
- ❑ CD-Audio
- ❑ DOS
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 50 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Lifestyle-Magazin**
Hersteller:	**Sony Music**
Ca.-Preis:	**DM 60,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 640 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; befriedigend**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**–**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Gut**
Bedienung:	**Befriedigend**

GESAMTWERTUNG: 50



spass am sex

Scharf machen oder seriös sein? Auf der einen Seite möchte »Spaß am Sex« eine Art ernsthaftes »Lernprogramm« sein. Natürlich will Telstar auch ein paar Stück der deutschen Version seines Eros-ROMs »Pleasures of Sex« verkaufen. Und da verkneift man es sich halt ungern, »60 Minuten Erotik-Video« auf die Hülle zu drucken.

Zwar wird in manchem Video eifrig stimuliert, aber relativ clean und dem aufklärerischem Vorsatz angemessen. In 10 Kapiteln von »Vorspiel« bis »Orgasmus« werden Sie schulmeisterlich über die sachlichen Aspekte der alltäglichen Balzdramen informiert.

Durchaus löblich, daß ein CD-ROM sich ernsthaft Themen wie z.B. dem Umgang mit Kondomen widmet. Doch leider wirkt das Programm noch sauertöpfischer als der Sexualkundeunterricht in einem katholischen Landschulheim: Allen Ernstes wird da mit sorgenschwerer Stimme vorgetragen, daß es zwischen Mann und Frau einige kleine körperliche und psychische Unterschiede gibt. Sex ohne Gefühle ist sowieso pfui; erst die Beziehung, dann das Vorspiel – immer schön der Reihe nach. Derart dröge geht man kilometerweit an jüngeren Zielgruppen vorbei. Und älteren Semestern ist wohl ohnehin klar, daß sich hinter »Vulva« kein schwedischer Automobilhersteller verbirgt. **(hl)**

spaß am sex

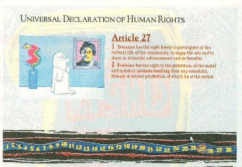
- ❑ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ General MIDI
- ❑ DOS
- ■ Super VGA
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ CD-Audio
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Sexualkunde**
Hersteller:	**Telstar/Koch**
Ca.Preis:	**DM 90,-**
Festplatte:	**ca. 2 MByte**
CD-ROM:	**ca. 375 MByte**
Anleitung:	**Deutsch; gut**
Programmtext:	**Deutsch; gut**
Sprachausgabe:	**Deutsch; befriedigend**
Grafik:	**Gut**
Sound:	**Ausreichend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG:





amnesty interactive

Je verzweifelter Diktatoren an ihren Stühlen kleben, desto schlimmer die Menschenrechtsverletzungen in ihrem Land. Auch in der »freien« Welt gebärden sich die Mächtigen wie Tiere: Folterungen sind bei der türkischen Polizei an der Tagesordnung, in Chile verschwinden immer noch Menschen. Interessanterweise werden Menschenrechtsverletzungen von Regierungen mehr oder minder toleriert, so daß erst Bürgerrechtsbewegungen wie »Amnesty International« für das nötige Aufsehen sorgen. Diese Organisation bringt nun »Amnesty Interactive« auf den Markt. Besonders interessant wurden die 30 »Gesetze« der Menschenrechts-Carta aufbereitet. Es erscheint eine Nummernleiste; klickt man auf eine Zahl, so wird der entsprechende Paragraph nicht nur laut vorgelesen, sondern auch mit einem Video illustriert. Dazu gibt's einen ausführlichen Einblick in die Geschichte von AI, mehrere Fall-Beispiele und einen Atlas, in dem Menschenrechtsverletzungen aller Länder dargestellt werden. Deutschland wird übrigens wegen »Feindlichkeit gegenüber Fremden« und »vereinzelter Polizeibrutalität« aufgeführt.

Schon nach wenigen Minuten hat man sich durch die Inhalte geklickt. Da reißt auch die Reibeisen-Stimme des Erzählers Leonard Nimoy nichts mehr heraus: Auf Dauer bringt das gute Stück wenig Neues. **(Anatol Locker/hl)**

amnesty interactive

- ❑ VGA
- ■ Soundblaster
- ❑ General MIDI
- ❑ DOS
- ■ Super VGA
- ❑ Soundblaster Pro
- ❑ CD-Audio
- ■ Windows

Empfohlen: 486er (min. 33 MHz), 8 MByte RAM, Maus.

Programm-Typ:	**Menschenrechts-Atlas**
Hersteller:	**Amnesty International/ Voyager**
Ca.-Preis:	**DM 25,-**
Festplatte:	**ca. 1 MByte**
CD-ROM:	**ca. 350 MByte**
Anleitung:	**Englisch; ausreichend**
Programmtext:	**Englisch; anspruchsvoll**
Sprachausgabe:	**Englisch; gut**
Grafik:	**Befriedigend**
Sound:	**Befriedigend**
Bedienung:	**Gut**

GESAMTWERTUNG:



★ Aktuell
★ Preiswert
★ Schnell

11th Hour	89,-	Kingd. – The far Reaches	119,-
1830 (AH)	***99,-***	Knights of Xentar NEU!!	99,-
1861–1865	***89,-***	Kilk & Play	89,-
1942 Pacific Air War	***79,-***	***Krypton Egg NEU!!***	***59,-***
3D Mega Clips	***99,-***	Kyrandia 3	69,-
AANetworks	***99,-***	Lost Eden	79,-
Atlas NEU!!	***79,-***	Lollypop	69,-
Abenteuer Mensch 3D	92,-	Louvre	119,-
Action Soccer	79,-	Little Big Adventure	95,-
Aces of Deep	76,-	Lion King	69,-
Aces of Europe	***79,-***	***Maabus NEU!!***	***119,-***
Aces of the Pacific	***42,-***	Mario's Games Gallery	98,-
Across the Rhine	***89,-***	Magic Carpet	96,-
Ascendancy NEU!!	***-?-***	***Machiavelli***	***89,-***
Air Havoc NEU!!	***84,-***	Magic of Endoria	79,-
Aufschwung Ost	79,-	Master of Magic	84,-
Aladin	49,-	***Mikro Machines 2 NEU!!***	***99,-***
Alex Dampier Hocky	-?-	***MYST NEU!!***	***87,-***
Alien Breed	59,-	Navy Strike	89,-
Alone in the Dark 3	79,-	NASCAR Racing	74,-
Apache Longbow NEU!!	***-?-***	NBA Live 95	84,-
Asterix – Die große Reise	***99,-***	***NBA Jam Tournament***	***92,-***
Award Winners 2	***99,-***	NHL Hockey '95	72,-
Baldies	***39,-***	***NHL Hockey '96 NEU!!***	***92,-***
Battle Isle II	83,-	Panzer General	69,-
Battle Race	63,-	***Paws of Fury***	***52,-***
BIING	79,-	Perfect General 2	119,-
Bioforge	85,-	***PHANTASMAGORIA***	***NEU!!***
Brett Hull Hockey 95	***79,-***	Prisoner of ICE	84,-
British Isle	69,-	Profi Fußball – Der Trainer	79,-
Bruning Steel 3	89,-	Pro Hockey '95	69,-
Blind Date	69,-	Psycho Pinball	69,-
Bloodnett	69,-	***Picture Perfect Golf***	***-?-***
Blood Bowl Neu!!	***119,-***	Pinball Fantasies Deluxe	59,-
Bloodwings	84,-	Prototype	79,-
Bureau 13	76,-	Pyrotechnica	54,-
Carribean Disaster	92,-	rain	69,-
Celebrity Poker NEU!!	***69,-***	***Radix NEU!!***	***-?-***
Civil War Neu!!	***115,-***	Rise of the Robots	79,-
Civilization	***96,-***	Ravenloft 2: Stone Prophet	79,-
Chaos Control NEU!!	***99,-***	***Rebell Assault 2 NEU!!***	***-?-***
Creature Shock	92,-	Red Baron	39,-
Corspe Killer NEU!!	***99,-***	Slam City	99,-
Colonization	86,-	Slipstream 5000	79,-
Combat Air Patrol NEU!!	***79,-***	SimCity 2000	95,-
Command & Conquer	***89,-***	***SimTown***	***75,-***
Crusade NEU!!	***99,-***	***SimTower***	***79,-***
Crusader-No Remorse	99,-	***Simon the Sorcerer 2***	***109,-***
Cyberia	79,-	***Space Quest 6 NEU!!***	***109,-***
Cyberspace	46,-	***Spectre VR***	***99,-***
Daedalus Encounter	***89,-***	Star Crusader	89,-
Das Amt	89,-	Star Trek: A Final Unity	99,-
Das schwarze Auge 2	79,-	Star Trek: Technical Manual	99,-
Dark Sun 2	89,-	Star Trek: Next Generation	99,-
Dark Seed	89,-	Super Street Fighter II	99,-
Dawn Patrol	69,-	Super Karts	84,-
Decent	89,-	***Striker '95 NEU!!***	***79,-***
Dungeon Master II	***129,-***	***Super Carts Deluxe***	***NEU!!***
Der Reeder	79,-	***Supreme Warrior***	***99,-***
Der Meister	99,-	Skins Golf at Bighorn	99,-
Der Seelentarm NEU!!	***-?-***	***System Shock***	***79,-***
Die letzten ihrer Art	98,-	Tank Commander	89,-
Die Siedler	74,-	***Terminal Velocity NEU!!***	***-?-***
Die total verrückte Rally	74,-	***The last Dynasty***	***99,-***
Dominus	79,-	***The Daedalus Encounter***	***77,-***
EA Sports Rugby	***79,-***	***The Dig NEU!!***	***-?-***
Einmal Hölle und zurück	***Neu!!***	Thuma Park	89,-
Ecstatica	***87,-***	***The Orion Conspiracy***	***NEU!!***
Frankenstein Neu!!	***119,-***	***Tie Fighter***	***89,-***
Frontier – First Encounters	79,-	Transport Tycoon	89,-
Front Lines	69,-	***Tuneland***	***99,-***
Fairway to Heaven	99,-	Tower Assult	69,-
FIFA Soccer '96 NEU!!	***-?-***	***Time Almanac-Ref. Edit***	***69,-***
Fußball Weltmeistersch.	***119,-***	U.F.O.	79,-
Fußball Total	89,-	US Navy Fighters	84,-
Flight Commander 2	79,-	***USS Ticonderoga***	***74,-***
Flight Simulator 5.1	99,-	Under A Killing Moon	89,-
Flight o.t. Amazon Queen	79,-	***Urmels Filmstudio***	
Flight Unlimited	***84,-***	***incl. Mikro***	***119,-***
Flamingo Tours	74,-	Virtual Pool	94,-
Fellini	99,-	Vollgas	84,-
Future Dimension NEU!!	***79,-***	***Werewolf vs. Comanche***	***-?-***
Gazillionaire NEU!!	***59,-***	***Whales Voyage II NEU!!***	***99,-***
Hand of Fate	***39,-***	***Wolf***	***99,-***
Hattrick	84,-	Woodruff	74,-
Hardball 4	***99,-***	Wings of Glory	64,-
Hammer of the Gods	***79,-***	***Wing Armada NEU!!***	***69,-***
Heart of Darkness	***125,-***	Wing Commander 3	94,-
Heroes of Might Neu!!	***105,-***	***Warriors***	***89,-***
Hell	99,-	Wacky Wheels	59,-
High Seas Trader	69,-	Warcraft-Orcs & Humans	75,-
Hi-Octane	***84,-***	***Wrath Of The Earth NEU!!***	***79,-***
Hollywood Pictures	***79,-***	***Word Attack***	***98,-***
Jagged Alliance	***88,-***	X-Com	89,-
Jazz Jackrabbit NEU!!	***88,-***	X-Wing	75,-
Jungle Strike	79,-	Zephyr	79,-
Jump Raven	***69,-***	Zeppelin-Gigants of the Sky	79,-
Kids on Side	79,-	Zombie Dinos	99,-
King's Quest 7	89,-	***Zorro NEU!!***	***89,-***

Bestelltelefon: 0571-57514 Bürozeiten: Mo.-Fr. 9.00-13.00 u. 15.00-18.00
HotLine: 0571-5800108 nur für CD-ROM Vorbestellungen u. Auslieferungstermine.
Faxbestellungen: 0571-5800833

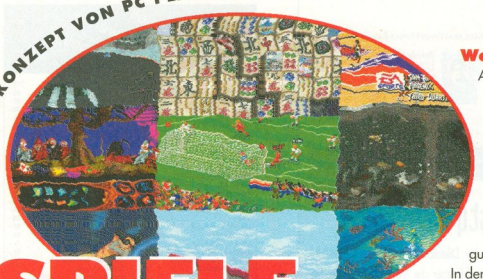
Versand erfolgt im Sicherheitskarton per Postnachnahme 9,90 DM zzgl. 3,00 DM Nachnahmegebühr, UPS-Nachnahme 15,00 DM, Vorkasse (Euro) Scheck 8,00 DM, ***ab 220,- DM versandkostenfrei.*** Ausland nur Vorkasse (Euroscheck) 25,00 DM.

Diesselhorst Elektronik
Vertriebs GmbH

Postfach 400114 – 32399 Minden
Lübbecker Str. 12 – 32429 Minden

☎ 0571/57514 · Fax 0571/5800633
Datex-J/Btx: 057158001 08

DAS TESTKONZEPT VON PC PLAYER



SPIELE-PHILOSOPHIE

Um Sie möglichst umfassend und kritisch über die neuen Spiele zu informieren, hat die Redaktion ein ausgeklügeltes Wertungssystem auf die Beine gestellt.

Im Mittelpunkt von PC Player stehen die Tests neuer Spiele und sonstiger »Fun-Software« für den PC. Jedes Programm wird gnadenlos analysiert, doch nach welchen Kriterien bewerten wir dabei eigentlich? Diese Seite gibt einen kurzen Abriß aller essentiellen Informationen über Maßstäbe und Zutaten bei unseren Artikeln.

Neben der Spielbeschreibung und vielen Bildschirmfotos werden Sie bei den Tests auf folgende Elemente stoßen:

Meinungskasten

Ganz subjektiv verrät der zuständige Tester, was ihm an einem Programm gefällt oder ärgert. Bei Rezensionen, die mindestens drei Seiten lang sind, kommt auch ein zweiter Redakteur mit seiner Meinung zu Wort.

Im Wettbewerb

Die eine Flugsimulation mag schön und gut sein – aber vielleicht gibt es schon ein Konkurrenzprodukt, das noch mehr Spaß macht? In dieser Vergleichstabelle ordnen wir den Testkandidaten in einer Rangliste ein, die ihn mit ähnlichen Spielen vergleicht. Außerdem versuchen wir zu differenzieren, welcher Alternativtitel für welchen Spielertyp (Einsteiger oder Profi?) am besten geeignet ist.

heinrich lenhardt

Eine Spielidee, das fasziniert: Wackere kleine Zeitschriften-Redaktion im Kampf mit Bürokraten, gegen die der Obergegner von Ravenloft wie ein harmloser Schulbub wirkt. Da bleibt die Axt meistens stecken; Puzzles müssen in komplexen Dialog-Menüs geknackt werden. Kein Fest der Sinne, aber harte, kompakte Endzeit-Dramatik.

Meinung pur: Der Tester spricht

im wettbewerb

Souverän verweist Poing Quest II die anderen aktuellen SF-Adventures auf die Plätze. Einige Alternativen haben ihren speziellen Reiz: Enterprise-Fans greifen gerne zu den beiden Star-Trek-Titeln. Weniger Puzzles, tolle Gags bietet die Persiflage Space Quest V. Tsunamis Ringworld ist weder sonderlich originell noch komplex.

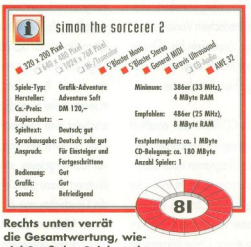
POING QUEST II	**80**
Space Quest V	77
Star Trek: Judgment Rites	73
Star Trek: 25th Aniversary	70
Ringworld	52

»Im Wettbewerb« listet Alternativen auf

Wertungskasten

Am Ende jedes Tests wird abgerechnet; da befindet sich nämlich dieser umfangreiche Textkasten. Hier liefern wir eine Reihe von technischen Angaben ab: Welche Hardware wird von dem Programm unterstützt und welche Konfiguration empfiehlt die Redaktion? Sprache und Qualität der Bildschirmtexte werden ebenso untersucht wie die Frage, wieviel Platz das gute Stück auf der Festplatte verschlingt. Grafik und Sound werden mit Schulnoten von »sehr gut« bis »ungenügend« bewertet.

In der obersten Zeile können Sie sehen, welche Grafik- und Soundkarten-Modi unterstützt werden. Schwarze Schrift und ausgefülltes Kästchen bedeuten »ja«; graue Schrift steht für »nein«. Die »Pixel«-Angaben verraten Ihnen, wie hoch die Grafikauflösung ist. Praktisch alle neuen Spiele verwenden 256 Farben – aber wie schaut's mit 65.000 Farben und mehr aus? Sofern »Hi-/Truecolor« ausgefüllt ist, werden auch diese farbenfreudigen Modi unterstützt. Die Bezeichnung »S'Blaster« gilt nicht nur für Modelle von Creative, sondern für alle Soundblaster-kompatiblen Karten.



Rechts unten verrät die Gesamtwertung, wieviel Spaß das Spiel macht

Die entscheidende Frage, welches System Sie mindestens benötigen, um das Spiel überhaupt starten zu können, wird weiter unten geklärt. Ob's mit der Mindest-Konfiguration auch Spaß macht, ist eine andere Frage. Deshalb gibt die Redaktion unter »Empfohlen« ein subjektives Urteil ab, welche Hardware-Ausstattung man mindestens haben sollte, damit das Spiel auch flott läuft. Bitte beachten Sie, daß wir unter »ca.-Preis« die unverbindlichen Preisangaben des Herstellers nennen. Marktpreise können (meist nach unten) abweichen. Außerdem setzen wir mittlerweile voraus, daß Ihr PC mit einer Maus ausgestattet ist. Sollte sich ein Spiel nur mit Joystick optimal steuern lassen, geben wir dies unter »Empfohlen« an.

Um möglichst exakt von Spiel zu Spiel vergleichen zu können, legen wir eine abschließende Gesamtwertung fest. Sie liegt irgendwo im Bereich zwischen 0 (schlimmstens) und 100 (optimal). Ein durchschnittliches Spiel würde z.B. eine Wertung um die 50 erhalten. Wir werden uns hüten, Mittelmaß-Produkte hochzujubeln; als »hochprozentig« werden nur Spiele eingestuft, die auch langfristig Spaß machen. Diese sehr feine Beurteilung ist deshalb möglich, weil sie eine Art Kompromißwertung zwischen den verschiedenen Geschmäcken unserer Redakteure ist.

Software allgemein

Für die Tests von »Nicht-Spiele-Software« gibt es einen etwas schlankeren Kasten mit einigen inhaltlichen Änderungen. Wichtigster Unterschied: Bei Spielen beurteilen wir die Gesamtwertung hauchfein mit einem Wert zwischen 1 und 100 Punkten. Bei Anwendungssoftware kann man nicht so genau zwischen den einzelnen Titeln differenzieren wie bei Spielen; zu unterschiedlich sind die Ausrichtungen der Programme. Deshalb bewerten wir Anwendungen nur in Zehnerschritten (also 10, 20, 30 Punkte, etc.). (hl)



Der Wertungskasten für Anwendungs-Software

DAS TEST-TEAM



HEINRICH LENHARDT (hl)

Wo ein Ball rollt, ist Lenhardt nicht fern: Der Sportspiel-Enthusiast der Redaktion fühlt sich bei Fußball, Eishockey, Golf & Co. am wohlsten. Er wütet auch gerne bei Adventures, Strategiespielen und wartet immer noch verzweifelt auf eine Einladung zur Letterman-Show.



BORIS SCHNEIDER (bs)

Sie nannten ihn »Doc Bobo«: Wenn er nicht gerade seine Abende mit dem Mastering unseres CD-ROMs verbringt, greift er gerne zu technisch schicken Abenteuerspielen. Schätzt auch knifflige Denksportaufgaben und alles, was fliegt – von der 3D-Weltraumaction bis zur Simulation.



JÖRG LANGER (la)

Wer alle bisherigen Ultima-Titel eigenhändig gelöst hat, verrät eine gewisse Neigung zu Rollenspielen. Jörg seziert nicht nur dieses Genre mit kundiger Strenge, sondern packt besonders gerne Neuheiten aus dem Bereich Strategie & Taktik auf seine Festplatte.

FLORIAN STANGL (fs)

Der »Stanglnator« kann nur durch physische Gewalt von einer neuen Flugsimulation getrennt werden. Außerdem beweist er Vielfalt durch seine Prügelspiel-Vorliebe bei gleichzeitiger Kompetenz in Sachen Edutainment-Software. Nach Auflösung seiner Bayrisch-Metal-Band wandelt der Gitarrist auf Solo-Pfaden.





HENRIK FISCH (hf)

Unser kleiner Lötkolben-Schreck ist der Mann fürs Grobe: Hardware-Tests, Technik-Treff & Co. sind in den bewährten Händen von »El Fisho«. Wenn er brav ist, darf er gelegentlich auch mal ein Spiel testen: Der bekennende Alt-Atarianer schätzt insbesondere Vertreter des Action-Genres.

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK SPIELE GMBH

Das Original

Artikel	3,5"	CD
11th Hour	-	99,95*
1830 Railroads & Robberbarons	89,95	89,95
1944 Across the Rhine	-	99,95*
Ace of the Deep	99,95	99,95
Aces of the Deep Mission	49,95	-
Action Soccer	LV	LV
Alien Logic - Jarune 1	89,95	89,95
Alone in the Dark 3	-	99,95
Amerika 1861-65 (Civil War)	-	99,95
Apache-Longbow	-	99,95*
Aztec: Empires of Blood	-	99,95*
Balor of the Evil Age	-	LV
Battle Isle 2	89,95	89,95
Battle Isle 2 Data	-	59,95
Battlecruiser 3000	LV	LV
Bazookas Sue	89,95*	89,95*
Bikes!	89,95	89,95
Biofarge	-	99,95
Blood Bowl	89,95	89,95
Brett Hull Hockey	-	89,95
Bundesliga Manager 3	89,95	-
Bundesliga M. 3 Supporter	59,95	59,95
Bureau 13	-	99,95
Burning Steel 3	-	89,95
Caribbean Disaster	89,95*	89,95*
Chaos Control	-	89,95
Clockwerx	LV	LV
Combat Air Patrol	79,95	79,95
Colonization	-	99,95
Command & Conquer	-	99,95*
Creature Shock	-	109,95
Cyberia	-	89,95
Cybermage	-	99,95*
Dandelion Encounter	-	99,95
Damocles	-	89,95*
Dark Forces	-	99,95
Dark Sun 2	89,95	89,95
Death Gate	-	89,95
Der Reader	-	89,95
Descent	-	ab 69,95
Die total verrückte Rallye	-	79,95
Discworld	79,95	79,95
Dominus	79,95	89,95
DSA 2 - Sternenschwerf	89,95	89,95
Dungeonmaster II	99,95*	99,95*
Earth Siege	99,95	99,95
Earth Siege Data	59,95	59,95
Ecstatica	89,95	89,95
Elexabeth	-	89,95*
Elite 3	89,95	89,95
Eye of Beholder Deluxe (1-3)	-	99,95
Exploration	-	LV
F185 Soccer	79,95	89,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flight Unlimited	-	99,95
Front Page Sports Football'95	-	89,95

Artikel	3,5"	CD
Front Page Sports Baseball'95	89,95	99,95
FS 5.0 Dlx. Scenaries	ab 49,95	-
FS 5.1	89,95	89,95
Full Throttle (Vollgas)	-	89,95
Gadget	-	89,95
Goblins 4 (Windows)	-	89,95
Hammer of the Gods	-	89,95
Hardball 4	-	89,95
Harvester	-	99,95*
Heart of Darkness	-	LV
High Octane	-	99,95
Hollywood Pictures	-	89,95
Inferno	-	89,95
Iron Assault	-	89,95
Jagged Alliance	-	89,95
Jewels of the Oracle	-	LV
Journey Man Project II	-	89,95*
KA-50 Hokum	89,95	-
Kaiser Deluxe	-	69,95
Kingdom - the far Reaches	-	99,95
Kings Quest Deluxe (1-6)	-	89,95
Kings Quest 7 (Windows)	-	89,95
Königder Löwen	79,95	-
Knights of Xentar	LV	99,95
Lands of Lore 2	-	LV
Larry Deluxe (1-6)	-	99,95
Last Dynasty	-	99,95
Legend of Kyrandia 3	-	89,95
Little Big Adventure	-	99,95
Lords of the Realm	79,95	79,95
Lost Eden	-	89,95
Macchiavelli – The Prince	-	99,95
Magic Carpet inkl. Data	-	99,95
Magic Carpet Data	-	39,95
Magic Carpet 2	-	99,95*
Magic the Gathering	-	LV
Mario Pols	-	79,95
Master of Magic	99,95	99,95
Mechwarrior 2	99,95*	99,95
Menzaberranzan	89,95	89,95
Might & Magic Heroes	-	99,95*
Monthy Phyton's ...	-	89,95
Myst	-	99,95
Nascar Racing	89,95	89,95
Nascar Racing Irackpark	49,95	49,95
Navy Strike	99,95*	99,95*
NBA Live	-	99,95
Need for Speed	-	LV
NHL Hockey 95	-	89,95
Nibelungen	89,95*	99,95*
Nochtopols (EA)	-	99,95
Novastorm (Scavenger 4)	-	89,95
Operation Europe	-	89,95
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General II	-	89,95
PGA Tour Golf 486	-	99,95

Artikel	3,5"	CD
Phantasmagoria	-	109,95*
Pinball Fantasies Deluxe	-	69,95
Pinball Illusions	79,95*	79,95*
Power Hause	79,95	79,95
Prisoner of Ice	-	99,95
Privateer + Strike Commander	-	99,95
Psycho Pinball	79,95	79,95
Ravenloft II (Stone Prophet)	-	89,95
Rebel Assault	-	59,95
Renegade	-	99,95
Sam & Max	89,95	89,95
Sim City 2000	99,95	109,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2	-	89,95
Slip Stream 5000	79,95	79,95
Space Quest Deluxe (1-5)	-	99,95
Space Quest 6	-	99,95
Stalingrad	99,95	99,95
Star Trek - Interactive Guide	-	99,95
Star Trek - "A Final Unity"	-	99,95
Star Trek - Collectors Edition	-	auf Anfrage
Star Wars Screensaver	-	69,95
Steel Panthers	-	89,95*
Super Karts	-	99,95
Stonekeep	-	99,95
Strikes' 95	79,95	79,95
Super Streetfighter II Turbo	79,95	89,95
System Shock	89,95	89,95
Tank Commander	-	89,95
Terminal Velocity (Vollversion)	79,95	79,95
Theme Hospital	-	LV
Theme Park	89,95	89,95
Thunder Scape	89,95*	89,95*
Ticonderoga	-	99,95
Tie Fighter	89,95	LV
Tie Fighter Data	39,95	-
Tony Larouse Baseball 3	-	LV
Tower Assault	69,95	69,95
Transport Tycoon	99,95	99,95
Transport Tycoon Editor	39,95	-
Ufo + Master of Orion	-	89,95
Under a Killing Moon	-	109,95
Urotukidoji	-	59,95
US Navy Fighters	-	99,95
US Navy Fighters Data	-	LV
Virtual Pool	-	99,95
Vollgas (Full Throttle)	-	89,95
Warcraft	89,95	89,95
Werewolf vs. Comanche	-	89,95*
Weird War III	-	99,95*
Wing Commander 1+2 Deluxe	-	79,95
Wing Commander 3	-	119,95
Wings of Glory	-	69,95
Witchtaven	-	LV
X-Com (UFO 2)	99,95	99,95
X-Wing	99,95	79,95

Die aufgeführten Artikel stellen nur einen kleinen Auszug aus unserem Sortiment dar.



TOP HIT auf 3,5"/CD
MechWarrior 2
99,95* DM



TOP HIT auf CD
Command & Conquer
99,95* DM

Fordern Sie gegen Altersnachweis unseren umfangreichen Erotik-Spezialkatalog an!

- Berlins einzige wahre Dimension für Video- und Computergames!
- Über 5000 lieferbare Artikel!
- Berlins größtes Lager!
- Heute bestellt – gestern geliefert!
- Himmlische Preise und göttlicher Service!
- Lösungsbücher zu allen aktuellen Spielen!
- Soundkarten und Joysticks!
- UPS-Versand!

AMERICAN EXPRESS · VISA · EUROCARD · MasterCard

Laden Berlin

Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin
030 / 694 48 62 (nur Ladentelefon)
100 m vom U-Bhf. Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

10 – 18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:
030 / 694 60 43

Fax-Line:
030 / 694 42 56

Spieleneuheiten am laufenden Band:
030 / 694 60 45

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,– DM mehr, Sicherheits-karten +3,– DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,– DM Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 17.7.95. Seid ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere Läden. Es gelten die AGB der Traumfabrik, mmm

MECH WARRIOR 2

Lange überfällig und dennoch keinen Rost angesetzt: Frisch poliert bekämpfen sich die kultigen Riesenroboter zweier FASA-Klans.



Die Explosionen sehen nicht nur cool aus, es fliegen sogar »echte« Trümmerstücke davon, die Ihren Mech beschädigen können

Rund zwei Jahre mußten die Fans der legendären Spieleschmiede FASA auf das neueste BattleTech-Programm warten und sich mit Brettspielen und Büchern die Zeit vertreiben. Seit »Mech Warrior« vor drei Jahren erschienen war, zog die Konkurrenz mit diversen Robotersimulationen ins Land und Activision bastelte noch immer an der Sourcebook-getreuen Fortsetzung. Jetzt holen die FASA-Klans mit ihren »Gargoyles« und »Warhawks« zum Gegenschlag aus. »Mech Warrior 2« ist eine detailgetreue Umsetzung des Kult-Brettspiels mit zahlreichen Verbesserungen und Super-VGA-Grafik.



Das Nachtsichtgerät hilft, wenn mal der Durchblick fehlt

Wer mit dem Sourcebook von FASA schon einmal Kontakt hatte, hält den »Keshik« für keine neue Joghurt-Variante, sondern für die militärische Gruppe innerhalb eines Klans. Keine Panik: Alle Fachausdrücke wie »Batchall« oder »Touman« werden Einsteigern im ausführlichen Regelbuch und im Programm anschaulich beschrieben.

Für Ungeduldige gibt es die Option »Trial of Grievance«, die es hitzköpfigen Mech Warriors erlaubt, andere Piloten herauszufordern. Dieses Ritual dient dazu, innerhalb des Klans für Ordnung zu sorgen, ist praktisch aber nichts anderes als eine stimmungsvolle Schnellstart-Funktion. Sie suchen sich einen Mech aus, bestimmen das Terrain, auf dem der Kampf stattfindet und fordern noch einen Gegner, der seine Ehre verteidigen muß. Wie die Schlacht ausgeht, ist völlig egal, denn mit Ihrer Karriere als Krieger hat das nichts zu tun. Befördert wird man nur, wenn der Klan-Pilot sein Geschick in vielen Kämpfen beweist. Bevor es jedoch enthusiastisch in die Schlacht geht, müssen Sie sich erst einmal zwischen den rivalisierenden Klans der Jade Falcons und der Wolfs entscheiden. Beide Parteien sehen das Geschehen natürlich aus ihrer Sicht, so daß immer die andere Seite der Böse ist. Teilweise sind die Missionsbeschreibungen deswegen unterschiedlich, manchmal sind es aber wortwörtlich die selben Texte. Auf Videos oder Bilder müssen Sie hier übrigens völlig verzichten und sich mit nicht ganz einfachen englischen Textwüsten anfreunden.

Im Hauptquartier des gewünschten Klans angekommen, werden Sie erst einmal als Pilot registriert. Von hier aus setzen Sie ein abgebrochenes Spiel wieder fort oder wiederholen eine alte Mission. Der nächste Schritt sollte ins Ausbildungslager führen, wo sich erfahrene Krieger des Grünschnabels annehmen. In sechs Etappen lernt man, mit dem Mech zu navigieren, den Koloß zu steuern, mit den Waffensystemen umzugehen sowie sich mit Gegnern herumzuschlagen. Abschließend geht es gegen einen erfahrenen Krieger, denn erst nach einem Sieg darf man sich stolz Mech



Auch auf glattem Eis werden Sie ständig attackiert

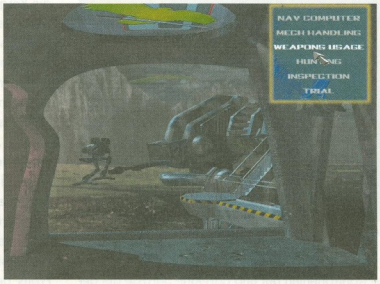
im wettbewerb

MECH WARRIOR 2	**81**
Earthsiege	74
Metal Marines	68
Xenobots	67
Battledrome	51

Die mit Abstand beste Simulation waffenstarrender Kampfroboter hat Activision mit dem langerwarteten Mech Warrior 2 abgeliefert. Earthsiege bietet ausgefeiltere Taktikelemente, muß aber in den Bereichen Grafik, Atmosphäre und Simulation zurückstecken. Xenobots ist schwerer zugänglich und vor allem für Strategen interessant. Battledrome beschränkt die Roboterkeilerei auf reine Zweikämpfe in grafisch gruseligen Arenen, während Sie im Echtzeit-Strategiespiel Metal Marines Blechkolosse kommandieren.



So basteln wir unseren Lieblings-Mech



Diese sechs Trainingseinheiten sollte man sich gönnen



Das beeindruckende Intro würde einen guten Kinofilm abgeben

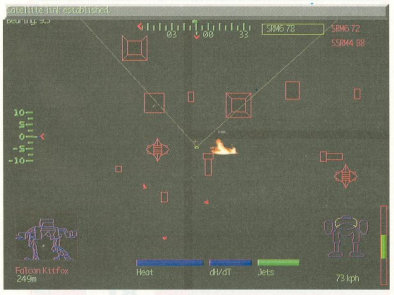
Warrior nennen. Im Training sollten Sie tunlichst nur das tun, was Ihnen befohlen wird – sonst bricht der strenge Ausbilder den Unterricht mit einem hämischen Kommentar ab.

Stolpert der aufstrebende Jungkrieger nicht mehr über seine Stahlbeine, wird forsch die erste Mission begonnen. Das Briefing des Vorgesetzten berichtet über alle wichtigen Fakten und Ziele, nur die Stärke der Gegner müssen Sie aus vagen Angaben selbst ausknobeln. Hinweise wie sich schnell nähernde Schwadronen des Gegners lassen einen flotten Roboter ratsam erscheinen. Vom Keshik wird zwar ein Blechkamerad gestellt, doch meistens ist es sinnvoller, sich selbst einen Mech auszusuchen. Innerhalb eines bestimmten Gewichtlimits dürfen Sie das Grundmodell und die Ausrüstung variieren. Bevor es losgeht, wählen Sie einen von drei Schwierigkeitsgraden, wobei schon der einfachste ziemlich knackig ist.

Schließlich wird man von einem Raumschiff auf den entsprechenden Planeten befördert und mutterseelenallein abgesetzt. Nun klappern Mann und Roboter die vorgegebenen Navigationspunkte ab und bereiten sich schon mal auf den ersten Kampf vor. Der Bordcomputer meldet sofort, wenn andere Roboter ihre Energiesysteme hochfahren, so daß Sie gleich den ersten Gegner anvisieren.

Die Missionen drehen sich um den Streit zwischen den Klans der Jade Falcons und der Wolfs, wobei die Rolle des Angreifers bzw. Verteidigers ständig wechselt. Sie müssen feindliche Anlagen vernichten oder auskundschaften, Transportern sicheres Geleit gewähren und Stützpunkte sichern. Meistens gibt es ein primäres sowie ein bis zwei kleinere Ziele, wobei das Hauptziel natürlich am wichtigsten ist. Die Erfüllung der Nebenaufgaben bringt aber viele Ehrenpunkte, die Sie auf dem Weg vom Mech Warrior bis zum Khan, dem Oberhaupt des Klans, dringend benötigen.

Nach der Rückkehr ins Hauptquartier wird die Mission penibel ausgewertet und bilanziert. Scheitern Sie bei einem Auftrag, hat das keine Auswirkungen auf die nachfolgende Handlung, denn Sie dürfen erst weiterspielen, wenn die Mission bezwungen wurde. Immer wieder gibt es »Trials of Position«, in denen Sie um einen höheren Rang in der Klan-Hierarchie kämpfen müssen. Man hat zwei Möglichkeiten: Der Aspirant schlägt sich mit einem Gegner, wird bei einem

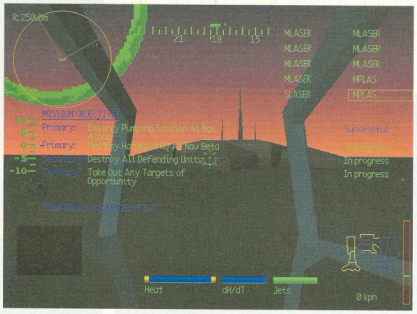


Die zoombare Karte unterstützt beim Navigieren

jörg langer

Vor Jahren habe ich in einem FASA-inspirierten Shareware-Programm Kampfroboter in taktische Hexfeldschlachten geführt und war trotz mäßiger Grafik begeistert. In Mech Warrior 2 sind noch alle taktische Komponenten drin (Waffenauswahl, Erhitzung, Terrainausnutzung) und zusätzlich schnelle 3D-Action mit zerplatzenden Feind-Mechs und lästigen Helikoptern. In der gelungenen Satelliten-Karte lassen sich die Mechs gezielt steuern, um beispielsweise gegnerischen Raketensalven auszuweichen.

Einige Kritikpunkte fallen mir dennoch auf: Die rein textlichen Missionsbeschreibungen hätte man liebevoller gestalten können und eine Online-Erklärung der Waffensysteme würde beim Ausrüsten der Robotboliden sehr helfen. Mir fehlen außerdem Kampagnen-Elemente wie das Ausschlachten besiegter Gegner, Reparaturen oder ein begrenztes Waffenarsenal. Trotzdem halte ich Mech Warrior 2 für den bislang besten »Mech-Simulator«.



Der Bordcomputer informiert uns über die anzugreifenden Ziele

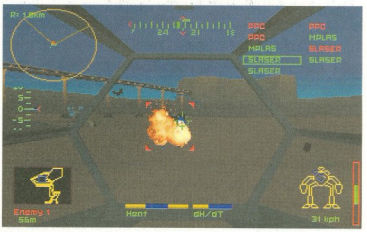
Sieg aber auch nur um eine Stufe befördert. Oder er nimmt es mit zwei Kontrahenten auf und darf eine Sprosse auf der Karriereleiter nach oben auslassen.

Im harten Kriegeralltag gibt es eine ganze Menge zu beachten. Die Einsätze führen auf Planeten mit lebensfeindlichen Bedingungen, die auch den Robotern zu schaffen machen. So leiden die meisten Modelle unter schneller Überhitzung, wenn Sie viel mit Lasern arbeiten. Wer kein Kühlaggregat an Bord hat, wird schnell mit der Panik auslösenden Meldung des Computers konfrontiert, daß die Systeme des Mechs deaktiviert werden. Wer dann im Kreuzfeuer der Gegner steht, darf sich ernsthafte Gedanken über eine Lebensversicherung machen. Es gibt zwar die Möglichkeit, die Deaktivierung manuell zu umgehen, doch endet das oft in einer Explosion der überhitzten Systeme.

Befinden Sie sich auf einem heißen Wüstenplaneten, wird die Überhitzungsgefahr noch größer. Weitere Umwelteinflüsse: Auf Planeten mit giftiger Atmosphäre können Sie den automatischen Schleudersitz vergessen, Sprünge mit den »Jump Jets« sind bei hoher Schwerkraft deutlich kürzer und ein Aufprall ruft mehr Schäden hervor. Die menschenähnlichen Mechs sind den wie Hühner hüpfenden Walkers im rauhen Gelände überlegen, so daß Sie auch das vor jeder Mission berücksichtigen sollten. Oft genug muß man über die Berge klettern, wenn man keine Jump Jets besitzt.

Für viele Aufträge reicht ein Standard-Roboter nicht aus. Also huschen wir ins Labor und schrauben ein wenig an den Maschinen herum. Hier ein besserer Motor, da eine dickere Rüstung und zuletzt noch ein Satz Raketen – schon ist der »Stanglnator II-C« fertig. Mit einem neuen Namen versehen steht das Spezialmodell auch für künftige Einsätze zur Verfügung. Allerdings muß man beachten, daß nicht unendlich viel Material und Gewicht benutzt werden darf.

Das Activision-Team hat sich nicht nur genau an die FASA-Vorgaben im Bereich Story und Technik gehalten, sondern die Klan-Hickhacks auch optisch ansprechend umgesetzt. Die gerenderten Standbilder in den Hauptquartieren sind erstklassig, auch die anderen Animationen wurden von 3D-Profis gepinselt. Mit einem DX2-66-Prozessor spielt man während der Missionen am besten in VGA, bei einem stärkeren Rechner dürfen Sie die Auflösung sogar bis auf 1024 x 768 Pixel erhöhen, was die Übersichtlichkeit entscheidend verbessert. Daß die Special-Effects-Profis von Digital Domain (»True Lies«) ihre Finger mit im Spiel hatten, sieht man besonders gut bei den fantastischen Explosionen oder großen Feuern. Ein Extralob verdient der Sound: Die Missionen sind mit packenden Musikstücken unterlegt, der Bordcomputer ist ein fröhliches Plappermaul und jede Waffe hat einen eigenen Klang, an dem man sie identifiziert. **(fs)**



Unter der groben VGA-Auflösung spielt es sich auf einem DX2-66 ruckfrei

florian stangl

Auch ohne den FASA-Atmosphäre-Bonus wäre Mech Warrior 2 ein erstklassiges Spiel. Grafisch ist in den Missionen und in den Menüs einiges geboten, außerdem stimmt die Mischung aus Action und Strategie mit einem guten Schuß Simulation einfach. Kleinigkeiten wie die kühle Frauenstimme des Bordrechners in Augenblicken höchster Gefahr, das realistische Wippen des Cockpits beim Gehen oder die Möglichkeit, über die Berge zu klettern sorgen dafür, daß man immer wieder gerne dem anderen Klan eins überbrät.

Der knackig hohe Schwierigkeitsgrad und die teils komplexen Missionen mit ständig neuen Gegnerlawinen setzen schnelle Reaktionen und den sicheren Umgang mit den Mechs voraus. Zusätzlich ist in einigen Einsätzen eine Portion Strategie gefragt, sonst hat man gegen die gewieften Feindpiloten keine Chance. Größter Kritikpunkt ist die lineare Struktur der Missionen: Man spielt den Einsatz solange nach, bis man ihn geschafft hat. Die eigene Leistung wirkt sich also nicht auf die Handlung aus. Das wird zwar durch die dichte Atmosphäre etwas wettgemacht, ist aber trotzdem ein dicker Minuspunkt.

mech warrior 2

320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ■ Wavetracer ■ SBlaster Mono ■ SBlaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Action/Simulation
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 130,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; schwer
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Sehr gut

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 30 – 105 MByte
CD-Belegung:	ca. 105 MByte
Anzahl 1 – 2 (Modem), 8 (Netzwerk)	



Joysoft

Inh.G.Holz

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

z.B.:	3.5"	CD
A 4 Networks (KD)	89.90	99.90
Across the Rhine (KD)		109.90
Action Soccer (KD) *		84.90
America 1861-1865 (KD)		99.90
Apache Longbow (DA) *		109.90
Are You Afraid of the Dark ? (DA) *		109.90
Around Hollywood (KD)		49.90
Asterix (KD)		79.90
Atlas (KD)		69.90
Battle Isle 3 - Schatten des Imperiums (KD) *		109.90
Bazooka Sue (KD) *	99.90	99.90
Biing (KD)	89.90	79.90
Bloodwings (KE)		99.90
Cambean Desaster (KD)	89.90	99.90
Chaos Control (KD)		99.90
Civil Net (KD) *	109.90	
Civil War (KD) *		109.90
Command & Conquer (DA)		109.90
Daedalus Encounter (KD)		109.90
Dark Forces (KD)		89.90
Dark Universe (DA) *		109.90
Der Coach SVGA (KD) *		99.90
Der Froschkönig (KD)		69.90
Der Meister (KD)	69.90	69.90
Der Heeder SVGA (KD)		89.90
Der Seelenturm (KD) *		99.90
Der Stratege (KD) *	99.90	99.90
Dirne City (KD) *	99.90	89.90
Discworld (KD)	89.90	99.00
Dragon Lore (KD)		89.90
Dschungelbuch (DA) *	69.90	
Dungeon Master 2 (KD) *	109.90	109.90
Elder Scrolls 2 (KE) *		84.90
Elisabeth 1. (KD) *		109.90
Elite 3 (KD)	89.90	89.90
Extreme Pinball (DA) *		89.90
F 1 Grand Prix 2 (DA) *		119.90
F 1 Team Chef (KD) *	99.90	99.90
F 1 Team Manager (DA) *	99.90	
FIFA Soccer 96 (KD) *		109.90
Flashback Enhanced (KD)		69.90
Flight 5.1 (KE)	89.90	89.90
Flight Commander 2 (KD)	79.90	79.90
Flight of the Amazone Queen (KD)	89.90	99.90
Flight Unlimited (KD)		109.90
FX Fighter (DA)		89.90
Hattrik -Ikarion (KD)	89.90	89.90
Heroes of Might & Magic (KD) *	109.90	109.90
High Octane (KD)		99.90
High Sea Traders (KD)	79.90	79.90
Hollywood Pictures (KD)	89.90	89.90
Inca Collection (KD) (Inca 1, Inca 2, Inca Audio CD)		79.90
Jagged Alliance (DA)	109.90	109.90

CD	SUPER PREIS
	nur solange Vorrat reicht
3.5" z.B:	
Alien Legacy (DA)	39.90
Archon Ultra (KD)	29.90
Armored Fist (DA)	49.90
Aufschwung Ost (KD)	39.90
Beneath a Steel Sky (KD)	29.90
Bloodstone (KD)	19.90
Burning Steel 2 SVGA (KE)	19.90
Burntime + Audio CD (KD)	19.90
Combat Classics 3 (DA) (Gunship 2000, Campaign 1, History Line)	49.90
Dark Sun 1 (KD)	29.90
Death or Glory (KD)	49.90
Deck Demon (KE)	39.90
Der Clou (KD)	29.90
Der Clou Profi (KD)	24.90
Empire Soccer (DA)	29.90
Evasive Action (KD)	19.90
Eye of the Beholder 2 (KD)	29.90
F 14 Fleet Def. Plus (DA)	39.90
Football Manager 3 (KD)	19.90
Gabriel Knight (KD)	39.90
Goblins 2 (KD)	29.90
Goblins 3 (KD)	39.90
Heimdall 1+2 (KD)	29.90
Hurra Deutschland (KD)	19.90
Kingdoms of Germany (KD)	39.90
Innocent U.Caught (KD)	29.90
Jurassic Park (DA)	29.90
Magic Boy (DA)	19.90
Master of Magic (KD)	69.90
Master of Orion (DA)	39.90
Matthäus S.Soccer 2 (KD)	39.90
Pacific Strike Speech (DA)	19.90
Police Quest 4 (KD)	39.90
Quaterpole (KD)	19.90
Quest for Knowledge (KD) (Elite 2, Humanis, Nomad)	29.90
Railroad Tycoon Del.(DA)	39.90
Rings o.Med.Gold (KD)	29.90
Rise o.Robots SVGA (DA)	29.90
Sc. Theatre of War (KD)	6.90
Sim City 2000 Data (KE)	14.90
Simon t.Sorcerer 1 (KD)	29.90
Sink or Swim (DA)	19.90
Soccer Kid (KE)	29.90
Space Legends (DA)	29.90
Star Crusader (KD)	29.90
Star Crusader (KE)	19.90
The Games 92 (DA)	6.90
U.F.O. (KD)	39.90
Ultima 8 Speech (KD)	49.90
Universe (KD)	39.90
War in the Gulf (KD)	19.90
World Cup 94 USA (KD)	19.90

CD	z.B.:	3.5"
119.90	**Land of Lore 2 (KD) *10/95**	119.90
99.90	**Lemmings 3D (DA) ***	99.90
49.90	Links Sc. Riviera Club (KE)	49.90
89.90	Live Action Football 95 (DA) *	89.90
109.90	**Lords of Midnight (KD)**	89.90
99.90	**Lost Eden (KD)**	
99.90	Machiavelli (KD)	
109.90	**Magic Carpet 2 (KD) ***	
89.90	Magic the Gathering (KD) *	
109.90	Mechwarrior 2 (KD) *	99.90
79.90	Micro Machines 2 (DA)	79.90
79.90	Myst (KD)	
109.90	**Navy Strike (KD)**	109.90
109.90	**NHL Hoykey 96 (DA) ***	109.90
89.90	P.Samtras Tenis 96 (DA) *	79.90
99.90	Perfect General 2 (KE)	
109.90	**PGA Tour Golf 96 (DA) ***	109.90
119.90	**Phantasmagoria (KD) ***	119.90
109.90	Phoenix Fighter (KE) *	109.90
69.90	**Pinball Illusions (DA) ***	69.90
99.90	**Prisoner of Ice (KD)**	99.90
89.90	Psycho Pinball (DA)	79.90
99.90	P.Santras Gate 2 (DA)	
69.90	Rally Championships (KD)	59.90
119.90	**Rebel Assault 2 (DA) ***	119.90
79.90	**Scottish Open Golf (DA)**	79.90
79.90	**Sensible Golf (DA)**	69.90
109.90	Sensible Wor.Soccer (KD)*	79.90
99.90	Silent Hunter SVGA (KE) *	109.90
89.90	**Sim Tower Win (DA)**	89.90
109.90	Sim Town (KD) *	109.90
99.90	**Simon t.Sorcerer 2 (KD)**	99.90
109.90	**Space Quest 6 (KE)**	109.90
69.90	Spaceward HO! 4 (DA) *	69.90
119.90	**Star Trek-Next Generation (KD)**	119.90
129.90	**Star Trek-Next Generation Limited Edition (KE)**	129.90
129.90	**Stonekeep (KE) ***	129.90
69.90	**Striker 95 (KD)**	69.90
79.90	**Super Streetfighter 2 (DA)**	79.90
69.90	Superkarts (DA)	69.90
99.90	Syndicate 2 (KD) *	
99.90	The Dig (KE) *	
99.90	**The Last Dynasty (KD)**	
99.90	Ticonderoga (DA)	
39.90	Tie Fighter Mission (KD)	39.90
119.90	**Top Gun (DA) ***	
84.90	Tuneland (KD)	
99.90	U-Boot (DA) *	99.90
109.90	**US Navy Fighters (KD)**	
49.90	**US Navy Fighter Data (KD)**	49.90
79.90	**Voligas/Full Throttle (DA)**	79.90
99.90	**Voligas (KD)**	99.90
89.90	Wheels Voyage 2 (KD) *	89.90
99.90	Wing Commander 3 (KD)	99.90
	X-COM: Terror of the Deep-U.F.O.2 (KD)	109.90 89.90

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

SUPER PREIS

CD z.B:

Aegis Guardian o.Fleet (KD) 39.90
Al Qadim (KD) **29.90**
Archon Ultra (KD) 29.90
Armored Fist (DA) **49.90**
Beneath a Steel Sky (KD) **29.90**
Black Power Line 2 (KE) 19.90
(Sarakon,Return o.Medusa,Crime Time,Rolling Ronny,Lord o.Doom)
Bureau 13 (KD) **39.90**
Burning Steel 2 (KE) **29.90**
Buzz Aldrin Race i.Sp.(DA) 29.90
Christoph Columbus (KD) **39.90**
Dark Sun 1 (KD) 39.90
Darkseed (KD) 39.90
Empire Deluxe+Data (KD) 29.90
Encore Compilation (KE) 19.90
(Heimdall,Thunderhawk, Curse of Enchantia)
Erben der Erde (KD) **49.90**
Eye of Beholder 3 (KD) 39.90
Freddy Pharkas (DA) 49.90
Gabriel Knight (DA) **39.90**
Heimdall 2 (KD) 39.90
Indy Car Racing (DA) 29.90
Inferno (KD) **49.90**
Innocent U.Caught (KD) **29.90**
Iron Assault (KD) **59.90**
Jurassic Park (KD) 29.90
Mario is Missing Del. (KE) 19.90
Microcosm (DA) **29.90**
Novastorm (DA) **69.90**
Pinball Fantasies Del. (DA) **49.90**
Pirates Gold (KD) **49.90**
Privateer Komplett (DA) **39.90**
Return to Zork (DA) 39.90
Reunion (KE) 29.90
Rings of Medusa 1 (KD) 19.90
Rings o.Medusa Gold (KD) 39.90
Rise of the Robots (DA) **29.90**
Sabre Team (DA) 29.90
Sim City Enhanced (KD) 29.90
Simon t.Sorcerer 1 (KD) **39.90**
Subwar 2050+Data (KD) **39.90**
Syndicate Plus (DA) **39.90**
The Animals Multi Zoo (KE) 19.90
U.F.O. (KD) **39.90**
Universe (KD) **49.90**
Who shot J.Rock (KE) 39.90
Wings of Glory (KD) **49.90**
Wizardry 6+7 (KD) **39.90**
World Cup USA 94 (KD) 29.90
Zool 2 (DA) 39.90

Bei Bestellungen von Angebote bitte immer Ersatzwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind.

3DO

Grundgerät +FIFA Soccer	749.00
Shockwave (DA)	109.90
Syndicate (DA)	109.90
Wing Commander 3 (DA)	109.90

SEGA SATURN

Daytona USA	139.90
Grundgerät + 3 Spiele	1169.00
Grundgerät + Pad	749.00
Virtua Fighter	139.90
Virtua Stick	89.90

LÖSUNGEN z.B:

Alle komplett in Deutsch
Tägliche Neuzugänge bitte erfragen

Alone i.t.Dark - 1+2+3 je	17.95
Bioforge	**17.95**
Bureau 13	17.95
Creature Shock	17.95
Cyberia *	17.95
Dark Forces	**17.95**
Discworld	**17.95**
Dragon Lore	17.95
Dreamweb	17.95
Flight o.Amazone Queen	**17.95**
Goblins -2+3+4 je	17.95
Kasparov´s Quest - 5+6+7 je	17.95
Leg.o.Kyrandia-1+2+3 je	17.95
Little Big Adventure	**17.95**
Lost Eden+Myst+Noctrop.	**17.95**
Might & Magic - 3+4+5 je	17.95
Prisoner of Ice	**17.95**
Privateer+Rebell Assault	**17.95**
Schwarzes Auge - 1+2 je	24.95
Simon the Sorcerer 1	17.95
Star Trek Next Generat.	17.95
Vollgas	17.95
Wizardry - 6+7 je	17.95

KARTEN z.B:

Dark Forces Starter (KD)	19.90
Dark Forces Booster (KD)	5.90
Magic-Fal.Empire.Boos.(KE)	3.90
Magic-Ice Age Starter (KE)	15.90
Magic-Ice Age Booster (KE)	4.90
Magic-Jahad Starter (KE)	19.90
Magic-Jahad Booster (KE)	6.90
Magic-Gathering Start.(KD)	14.80
Magic-Gathering Boos.(KD)	4.80
Magic-Gathering Start.(KE)	15.90
Magic-Gathering Boos.(KE)	4.90
Magic-Renaissant Boos.(KD)	3.90
Star Trek N.G. Starter (KE)	19.90
Star Trek N.G. Booster (KE)	5.90

(KD) KOMPLETT DEUTSCH
(KE) KOMPLETT ENGLISCH
(DA) DA.ANLEITUNG
(*) NOCH NICHT DA
VORBESTELLUNG SOFORT MÖGLICH

VERSAND:
AACHENER STR.1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/94 86 100
FAX: 0221/48 87 01

VERSANDKOSTEN:
NACHNAHME: 9 DM
ab Rechnungswert von 300 DM VERSANDKOSTENFREI
UPS: 6+7 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur Vorkasse)

LADEN:
53721 SIEGBURG
KAISER STR. 54
02241/68045

LADEN:
53111 BONN
MÜNSTER STR. 13
0228/659726

LADEN:
52062 AACHEN
BLONDEL STR. 10
0241/406912

LADEN:
50939 KÖLN
GOTTESWEG 157
0221/425566

LADEN:
50676 KÖLN
MATTIAS STR. 24-26
0221/239526

LADEN:
40211 DÜSSELDORF
AM WEHRHAHN 24
0211/364445

LADEN:
60311 FRANKFURT
FAHRGASSE 87
069/280170

LADEN:
56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261/309634



1 x 1000 DM
SOFTWARE PREIS

10 x ASTERIX
DIE GROSSE REISE - PC CDROM

DIE VERLOSUNG STARTET AM
2.9.95
AUSGELOST WIRD AM
28.9.95
JEDES LOS IM WERT VON 1 DM WIRD EINEM WOHLTÄTIGEN ZWECKE GESPENDET

NEUERÖFFNUNG
IM
RHEIN CENTER KÖLN WEIDEN
AACHENER STR. 1253
AM
DONNERSTAG DEN 2.9.95

FEIERN SIE MIT UNS DEN GROSSEN ASTERIX TAG + VERLOSUNG DER HAUPTGEWINNER DARF SICH SOFTWARE IM WERT VON 1000 DM BEI UNS AUSSUCHEN
(MITARBEITER SIND VON DER VERLOSUNG AUSGESCHLOSSEN)

JOHNNY MNEMONIC

Vergessen Sie den Mann im Ohr, Gigabytes im Kopf sind »in«: Datenkurier »Johnny Mnemonic« hetzt sowohl über die Kinoleinwand als auch durch diesen »interaktiven Film«.



Von der Mafia gejagt, muß Johnny durch das Fenster flüchten. In den Bildern mit den schwarzen Rändern dürfen Sie entscheiden, was zu tun ist.

Ein Computerspiel ohne Benutzer-Interface? Geht das? Es geht, wenngleich nicht besonders gut. »Johnny Mnemonic« kommt ohne Icons aus und verzichtet sogar auf die Maus. Einzig das Menü für die Optionen und Spielstände tanzt aus der Reihe. Sie steuern den guten Johnny nur mit dem Ziffernblock, in dem Sie in bestimmten Situationen bestimmen, in welche Richtung er gehen oder was er tun soll. Da das ganze mehr Film als interaktiv ist, haben Sie außer hingucken nicht viel zu tun.

In der Windows-Umsetzung der Kurzgeschichte von William Gibson sehen Sie aber nicht Keanu Reeves als »Johnny Mnemonic« wie in der Verfilmung, die im Herbst in die deutschen Kinos kommt. Stattdessen standen unbekannte, aber relativ gute Darsteller vor der Kamera. Johnny Mnemonic ist ein Kurier des 21. Jahrhunderts, der wichtige Daten mittels eines kleinen Chips in seinem Kopf transportiert. Vollgepackt mit 320 Gigabyte Daten wird er von der japanischen Mafia gejagt, außerdem muß er die Informationen schnellstens loswerden, sonst explodiert der Chip unter der Überlastung – das hätte unappetitliche Folgen.



Johnnys Freundin Jane greift hart durch

Meistens sieht man das Geschehen aus kinoüblichen Perspektiven, doch wenn Sie eingreifen müssen, wird das Bild durch zwei dicke schwarze Balken am oberen und unteren Rand verkleinert. Jetzt bestimmen Sie, ob Johnny einen Gegenstand benutzen, vorwärts gehen oder sich drehen soll. Im Kampfmodus teilen Sie mit zwei Tasten Schläge aus oder blocken mit einer weiteren Angriffe ab. Beim Untersuchen der Räumlichkeiten ist Rätselraten angesagt. Wer seine Blicke nur einmal schweifen läßt, übersieht leicht Gegenstände, ohne die man später nicht weiterkommt.

Obwohl die Videoclips scharf sind und mit Hi-Color bzw. True-Color sehr echt aussehen, ist es wegen des düsteren Szenarios sehr schwer, Einzelheiten zu entdecken. Besitzer eines langsamen PCs müssen damit rechnen, daß die Spielbarkeit arg leidet. Gerade bei den Kämpfen bekommen Sie kaum etwas vom Geschehen mit und die Tastaturabfrage ist so langsam, daß man kaum eine Chance hat. Das Herunterschalten der Farben kann je nach Grafiktreiber für Verbesserungen sorgen. **(fs)**

florian stangl

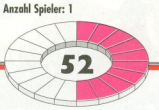
Wenn ich mir »Johnny Mnemonic« im Kino ansehe, habe ich die besseren Schauspieler, die größere Leinwand und bezahle weniger. Außerdem darf ich den Film am Stück sehen und werde weder von quälend langen Nachladezeiten oder einer Tastaturabfrage genervt, die scheinbar nur alle Schaltjahre funktioniert. Der interaktive Film »Johnny Mnemonic« hätte mich mehr entzückt, wenn die technische Seite stimmen würde. Wer keinen schnellen Pentium besitzt, hat bei den Kämpfen keine Chance oder muß die Farbanzahl auf 256 reduzieren. Doch ohne Hi-Color wirkt die Grafik, die ohnehin nur ein Viertel des Bildschirms einnimmt, ziemlich häßlich. So tastet man sich durch den ordentlichen Film, sehnt sich ein Quadraspeed-Laufwerk herbei und ärgert sich über Szenen, die offensichtlich geschnitten sind, weil man irgendwo einen unauffälligen Gegenstand übersehen hat. Erst wenn dieser gefunden ist, geht es an der verstümmelten Stelle weiter. Grafik und Steuerung werden mit einem High-End-System besser, das kümmerliche Spieldesign leider nicht.

johnny mnemonic

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel
☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo
☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Interactive Movie
Hersteller:	Psygnosis
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	Pentium (60 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 1100 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1



AIR HAVOC CONTROLLER

Power vom Tower: Lotsen Sie die tollkühnen Männern in ihren fliegenden Kisten wieder heil auf den Boden zurück.



Mit wenigen Mausklicks regeln Sie den Flugverkehr

Fliegen ist schön: Gemütlich einchecken (»Wo ist denn nur mein Ausweis?«), bequem ruhen (»Könnten Sie mit dem Sitz etwas vorrücken?«) und schnell an den gewünschten Ort gelangen (»Der Flug verspätet sich leider um vier Stunden...«). Der eigentliche Streß im Zeitalter des Autopiloten entsteht aber bei den Fluglotsen im Tower. Die müssen sich um alles kümmern, vom richtigen Landeanflug bis zum Piloten mit einer Fischvergiftung. Damit Mensch und Maschine wieder heil ankommen, koordinieren Sie als Fluglotse in »Air Havoc Controller« emsig Routen, Flughöhen, Geschwindigkeiten und vieles mehr.

Sie blicken im Spiel auf Ihren gerenderten Heimatflughafen und den Radarschirm sowie drei Fenster für den Funkverkehr. Der Airport ist reine Staffage; bei besonderen Ereignissen wie Landungen oder Unfällen wird ein Fenster eingeblendet, in dem eine aufwendig gerenderte Animation gezeigt wird. Besonders Zusammenstöße sehen spektakulär aus. Makaber, aber wirkungsvoll: Der schuldbewußte Lotse wird beim nächsten Mal sicher besser aufpassen.

Mit der Maus klicken Sie auf die Funksprüche der Flugzeuge, die in Ihren Bereich kommen. Dadurch sind Sie verantwortlich und müssen den Piloten eine Route zuweisen. Entweder will die Maschine auf einem der drei Flughäfen landen oder nur durch Ihren Bereich fliegen. Im ersten Fall müssen Sie den Landeanflug vorbereiten, auf die richtige Höhe, Geschwindigkeit und Ausrichtung der Maschine achten. Im zweiten Fall schicken Sie den Jet einfach in die größte Flughöhe und lassen ihn auf einem sicheren Kurs weiterfliegen.

Sobald ein Flugzeug auf dem Radar auftaucht, klicken Sie es mit dem linken Button an, um Flughöhe und Ziel zu erfahren. Ein Rechtsklick ruft ein kleines Menü auf, in dem Sie den Kurs, die Höhe und die Geschwindigkeit bestimmen. Außerdem dürfen Sie dem Piloten einen direkten Kurs auf eine der Wegmarken zuweisen oder ihn an einen anderen Tower übergeben. Das klingt einfach, doch wenn einmal 25 Flugzeuge zur gleichen Zeit auf dem Radarschirm herumwuseln, kommt man mit dem Klicken kaum nach. Erfreulicherweise haben die Programmierer auch an Tastaturkommandos gedacht, die schon so manche Boeing vor dem Crash bewahrt haben.



Hoppla, da haben wir wohl den Kurs falsch berechnet...

Der Schwierigkeitsgrad läßt sich nach Belieben einstellen. Sie wählen ein Zeitlimit zwischen 10 und 90 Minuten und eine beliebige Anzahl von Flugzeugen. Der Punktestand wird je nach Leistung errechnet; maximal 1000 Punkte sind möglich, wer völlig danebenlotst, muß mit einem negativen Punktestand rechnen. Der Sound beschränkt sich vor allem auf die klare, englische Sprachausgabe, die alle Funksprüche durchgibt und die Geräusche der Flugzeuge; Musik sucht man vergebens. **(fs)**

florian stangl

»Zieh' hoch! Mann, flieg' doch nicht so tief...«. Als ob der Sommer nicht schon heiß genug wäre, setzt »Air Havoc Controller« noch einen drauf. Soviel Hektik gab's schon lange in keinem PC-Spiel mehr. Zuerst läuft ja alles ganz locker, doch wenn sich erst einmal fünf Piloten beschweren, warum sie keine Starterlaubnis erhalten, geraten Sie schnell ins Schwitzen.

Die Bedienung ist Streß-kompatibel und läßt Sie auch im Notfall nicht im Stich. Ausreichende Übersicht wird durch die Magergrafik gewährt, doch an den Animationen hat man sich schnell sattgesehen. Sinnvoll wären unterschiedliche Stimmen für Lotse und die Piloten gewesen, denn so muß man ständig auf den Text blicken, um die Kontrolle nicht zu verlieren.

Trotzdem: Wer gerne mal Streß pur erleben will, hat eine Weile Spaß damit. Eine ausgeklügelte Tower-Simulation mit Langzeitmotivation dürfen Sie aber nicht erwarten.

air havoc controller

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-Tmaxcolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Simulation
Hersteller:	Trimark Interactive
Ca.-Preis:	DM 90,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Englisch; mittelschwer
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,5 MByte
CD-Belegung:	ca. 640 MByte
Anzahl Spieler:	1



CRUSADE

Ja so warn's, die alten Rittersleut: Im Mittelalter angesiedelt, wartet Greenwoods Taktikspiel mit Pixelkriegern und putzigen Videoschnipseln auf.



Kampf im Schnee: Die vier Jahreszeiten haben Einfluß auf Bewegungsreichweite und Kampfkraft.

Der neue Greenwood-Titel heißt zwar »Crusade«, hat aber mit den historischen Kreuzzügen ebensowenig zu tun wie diese mit Religionsausübung. Die Szenarios sind rein fiktiv und drehen sich grundsätzlich um die Einnahme der gegnerischen Burg. Neben einer Solo-Kampagne gibt es zahlreiche Mehrspieler-Karten mit bis zu vier beteiligten Parteien. Bei der anfänglichen Auswahl unseres Portraits sehen wir gar wilden Kriegern dabei zu, wie sie reichlich ungeschickt ihre Blechschwerter zücken. Daraufhin verteilen Sie Punkte auf vier Eigenschaften Ihres Heerführers: Führungskraft, Gesundheit, Charisma und Glück. Letzteres nützt Ihnen aber nichts, wenn Sie einen Einsatz verhauen –, Ihr Lehensherr ist nicht zimperlich und läßt Ihr Bildschirm-Ego sofort abservieren.

Die eigentliche Spielgrafik ist im beliebten Hexfeld-Look gehalten und erstaunlich häßlich: Im Zeitalter von Rendergrafiken und Super-VGA-Auflösung katapultieren traurig anzusehende Pixel-Ansammlungen den Crusade-Spieler zurück ins düstere Computer-Mittelalter. Glücklicherweise steht der Inhalt des Taktikprogramms im krassen Gegensatz zu seinem Äußeren: Verschiedene Elemente aus »Battle Isle« wurden gekonnt mit dem Verwaltungs-Flair eines »Kaiser Deluxe« gemixt. So muß man seine Truppen mit Korn versorgen, indem man genügend Dörfer und Bauernhöfe einnimmt; der Transport des Getreides geschieht entweder manuell oder automatisch. Außerdem gibt es Zufallsereignisse, z.B. trifft ein Trupp auf eine Heilquelle, entdeckt einen Goldschatz oder wird von Freiwilligen verstärkt.

Die sechs Truppentypen und neun sonstigen Einheiten bestehen anfänglich aus 25 Hanseln, die in Kämpfen entweder getötet oder verwundet werden können. Den Verwundeten dienen Feldlazarette zum Hochpäppeln, auch einige der Ortschaften



Kurze Videoschnipsel sollen die bescheidene Spielgrafik wieder wettmachen



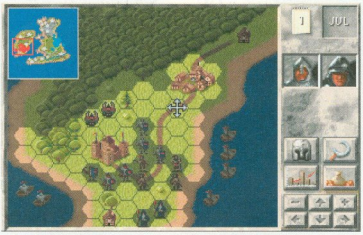
In Siedlungen werden neue Truppen rekrutiert und angeschlagene Einheiten verarztet

jörg langer

Hätte man doch nur die Amateuer-Videos weggelassen und stattdessen lieber für schicke Super-VGA-Auflösung gesorgt! Denn unter dem häßlichen Äußeren von Crusade verbirgt sich ein durchaus ansprechendes Strategiespiel, das sich in mehreren Punkten vom üblichen Standardmurks abhebt. So gefallen mir die Regelung mit den Verletzten sowie die unterschiedlichen Siedlungstypen ebenso, wie die Mehrspielerkarten und die Editoren. Letztere sind zwar umständlich zu bedienen, erlauben aber mit viel Geduld das Erstellen fast beliebiger Szenarien.

Jedoch stören diverse Schönheitsfehler: Oft merkt man erst beim Angriff, daß der Gegnertrupp zu stark ist, muß aber mindestens eine Kampfrunde bewältigen. Obwohl das Aufteilen von Truppen fast ausschließlich dazu dient, Verletzte auszusondern, wird jeder einzelne umständlich per Extraklick verschoben. Das komfortable Weiterspringen zur nächsten Einheit fehlt; der Computer zieht ab und zu extrem dämlich, so baut er Ihren Truppen Brücken. Da der Sold vor den Steuereinnahmen bezahlt wird, hockt man oftmals mit voller Staatskasse da, nachdem zwei Sekunden vorher Soldaten aus Geldmangel getürmt sind. Außerdem gibt es nur sehr wenige Truppentypen und nur einen einzigen Zauberspruch – aus dem Fantasy-Element hätte man mehr machen können.

Insgesamt aber ist Greenwood mit Crusade ein spielenswertes Programm gelückt, das geschickt strategische Elemente (Ortschaften einnehmen, Nahrungsversorgung) mit taktischen Kämpfen mixt. Wer kein High-End-Spiel erwartet und Hexfeld-Auseinandersetzungen mag, kann zugreifen.



Beim Bewegen werden, wie bei Strategiespielen üblich, die möglichen Zielfelder markiert.

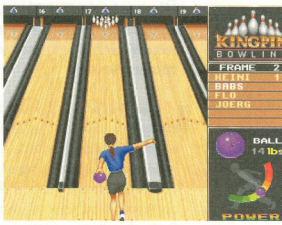
stellen gegen Gebühr die Dienste ihrer Heiler zur Verfügung. Die verschiedenen Einheiten reichen vom Bauernsoldaten bis zum Ritter, Magier haben als Extrawaffe einen Lähm-Zauberspruch auf Lager. Arbeitstrupps schütten Verteidigungswälle auf, Spione verschaffen Ihnen Informationen über Siedlungen und Späher erkunden unzugängliche Waldgebiete.

Bis zu fünfzig Soldaten lassen sich durch einfaches Zusammenziehen in einem Trupp vereinigen, was sich bei Kämpfen sehr bezahlt macht: Hier entscheidet neben den Angriffs- und Verteidigungswerten vor allem auch die Masse über den Ausgang. Während Schiffe, Drachen sowie Katapulte drei und Schützen zwei Felder weit schießen, sind alle anderen Truppen auf Aktionen gegen benachbarte Felder beschränkt. Beim Steuern einer Einheit wird man von unfreiwilliger Komik überrascht: Schiffe brüllen weinerlich »Ahoi!« und »Aye!«, Katapulte melden sich vielstimmig mit »Nennt uns Euer Ziel!« und »Akzeptiert!« zu Wort. Exakt so hat man ja bekanntlich damals im Mittelalter geredet...

Außer diesen regulären Truppen gibt es noch ansteckungstaugliche Pestbefallene und wilde Räuber, die als neutrale Haufen die Landschaft unsicher machen. In Punkto Abwechslung stehen neben diversen Einstell-Optionen zwei Editoren zur Verfügung, mit denen sich bestehende Szenarios verändern oder komplett neue erstellen lassen, inklusive der Grafik. **(la)**

KINGPIN

Gib' Dir die Kugel: Die schillernden Nuancen des Bowling-Sports simuliert Team 17.



Sobald die Kugel geworfen ist, folgt eine Nahaufnahme der Kegel

Was ist weniger spannend, als einem Haufen Langweiler in Polohemden beim monotonen Dauerumstoßen wehrloser Kegel zuzusehen? Etwa, die ganze Pracht interaktiv am Computer ertragen zu müssen?

Bei der Bowling-Simulation »Kingpin« greift man selbst zur (virtuellen) Kugel. Streng genommen sind es derer fünf, denn vor jedem Wurf wählen Sie das passende Modell. Das unterschiedliche Gewicht wirkt sich auf Tempo und Kurvenfreudigkeit aus. Die Steuerung ist gemütlich: Position der Spielfigur und Wurfstärke stellen Sie mit dem Joystick ein. In welche Richtung geworfen wird, ist dann etwas vom Timing abhängig. Ein Pfeilchen saust auf der Bahn von links nach rechts; per Tastendruck frieren Sie diesen Zeiger ein und lösen damit den Wurf aus. Wenn die Kugel auf der Bahn unterwegs ist, verpaßt man ihr noch einen leichten Effet in die gewünschte Richtung. **(hl)**

heinrich lenhardt

Obwohl die Steuerung entfernt an manche Golf-Simulation erinnert, ist das monotone Balliwerfen aufs individuell gewachste Parkett minimal einschläfernd.

Die Programmierer mühten sich redlich mit Spielvarianten, konnten die grundsätzliche Tendenz zur fortgeschrittene Müdigkeit aber nicht beseitigen.

Andererseits ist der Preis fair und für passionierte Bowling-Fans mag Kingpin recht unterhaltsam sein. Der reizüberflutete PC-Durchschnittsspieler schaltet aber schnell ab. Zuschauen, entspannen, nachdenken - Zzzzzz...

crusade

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Greenwood
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Befriedigend

Minimum: 486er (25 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 10 MByte

CD-Belegung: ca. 100 MByte plus 2 Audiotracks

Anzahl Spieler: 1- 4 (abwechselnd)



kingpin

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Team 17
Ca.-Preis:	DM 40,-
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum: 386er (16 MHz), 2 MByte RAM

Empfohlen: 386er (25 MHz), 4 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

CD-Belegung: ca. 8 MByte

Anzahl Spieler: 1 – 6 (abwechselnd)



MYST

Über ein Jahr arbeitete Broderbund an der deutschen Übersetzung zu Myst. Das surreale Adventure hat trotz Wartezeit nichts von seinem Charme verloren.



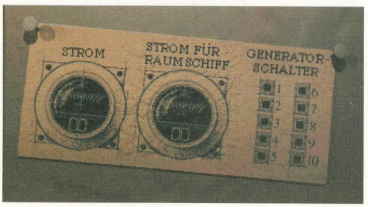
Die beeindruckende Grafik von Myst läßt nicht darauf schließen, daß das Spiel schon über ein Jahr alt ist

Lesen bildet – doch nach Lektüre eines antiquarischen Buches scheinen Sie eher an einer Einbildung zu leiden. Statt daheim im Lesesessel zu sitzen, stehen Sie auf einer seltsamen Insel. Am Horizont sind verrückte Gebäude und absurde Maschinen zu erkennen, ein halb versunkenes Schiff liegt neben Ihnen im Wasser, aber keine Menschenseele ist zu sehen.

Sie sind auf »Myst« gelandet, einer Insel, wo Bücher nicht nur Lesestoff sind, sondern auch Tore in andere, noch geheimnisvollere Welten bilden. Offensichtlich ist den Erschaffern dieser Wunderwelt etwas schiefgegangen: Ein erster Rundgang auf dem Eiland bringt nur einen Zettel zu Tage, der eine Besucherin vor Gefahren warnen soll. Und in der Bibliothek stehen neben mehreren verbrannten auch zwei besondere Bücher, in denen Seiten fehlen und in denen jemand gefangen zu sein scheint...



Für die deutsche Version wurde jede Grafik mit Text überarbeitet



Auch die sehr verqueren Puzzle sind dank sorgfältiger Übersetzung in Deutsch besser lösbar

Das Abenteuerspiel »Myst« ist in den USA seit über einem Jahr ständig in den Verkaufscharts zu finden. Die surrealistische Geschichte spricht absolute Adventure-Einsteiger ebenso an, wie ausgebuffte Profis, die von der neuen Denkweise des Produkts eingefangen werden. Electronic Arts brachte die US-Version auch in deutsche Geschäfte, aber erst jetzt erscheint eine komplett übersetzte CD-ROM unter der Flagge von Bomico. Dort hat man just den Vertrieb für die Broderbund-Programme begonnen.

Da man gut ein Jahr auf die Übersetzung warten mußte, darf man schon einiges erwarten. Dieser Anforderung entsprechend gaben sich die Entwickler nicht mit Untertiteln zufrieden, sondern malten neue Bilder und synchronisierten die Videoclips. Anders als bei »normalen« Adventures gibt es hier keine Dialoge im Standardzeichensatz; vielmehr sind fast alle Texte grafisch in Stein gemeißelt, in Metall graviert oder schönster Handschrift zu digitalem Papier gebracht. Wirklich jede Grafik wurde überarbeitet, sogar Details wie Abkürzungen für Monate (»Dez.« statt »Dec.«) wurden fachgerecht übersetzt. **(bs)**

boris schneider

Mit einer deutschen Myst-Version lädt man sich eine Menge Arbeit auf: Der atmosphärische, graphische Text in den Büchern muß schließlich sorgfältigst übersetzt und gezeichnet werden. Diese Aufgabe wurde vom Team gut gelöst; manchmal lesen sich Texte etwas gestelzt, aber alles in allem wird die angestrebte Atmosphäre erreicht.

Keinen Grund zur Zufriedenheit liefern aber die synchronisierten Filmchen: Die scheint man mit einem einzelnen Sprecher übersetzt zu haben, der durch Verstellen der Stimme alle drei Rollen spricht. Dabei ist die Sprachausgabe weder lippensynchron noch besonders stimmungsvoll. Die im Original im Rauschen untergehenden, unverständlichen Sprachfetzen wurden lieblos deutsch in die Störgeräusche reingeflickt.

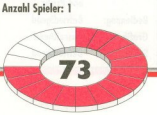
Wäre diese Schwäche nicht, dürfte Myst als neues Paradebeispiel für sorgfältige Übersetzung gelten. Eine Kaufempfehlung kann man auch trotz des Video-Malus getrost aussprechen.

myst

220 x 200 Pixel · 640 x 480 Pixel · 1024 x 768 Pixel · Hi-/Truecolor · SBlaster Mono · SBlaster Stereo · General MIDI · Gravis Ultrasound · CD-Audio · AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Cyan/Broderbund
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Sehr gut
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM, Windows 3.1
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 4 MByte
CD-Belegung:	ca. 570 MByte
Anzahl Spieler:	1



Gehen Sie auf eine Multimedia-Reise durch das Leben der

Marilyn Monroe



COREL CD HOME

Für Windows™ und Macintosh®

Hochauflösende Grafiken auf CD-ROM

COREL

0130 815074
EDCON Computer GmbH
Tel: +49 (0) 21 51 91 96 30
Fax: +49 (0) 21 51 91 96 51

Die zeitlose und geheimnisvolle Exotik der Marilyn Monroe ist durch die Augen des bekannten Hollywood Fotografen Bruno Bernard enthüllt. Diese faszinierende CD-ROM Biographie ist ein wertvolles Sammlerstück für alle Marilyn-Fans.

Erhältlich bei:

VOBIS MICROCOMPUTER



KBR-0110-G

SIMON THE SORCERER 2

Sorry Simon, aber Sordid ist wieder da. Unser tapsiger Anti-Held erlebt sein zweites Grafik-Adventure, gut abgefüllt mit ironischen Seitenhieben: Simon the Sorcerer kalauert sich von der Junior-Tüte bis zum Rinderwahnsinn durch.



In Simon 2 ersetzen Icons die Verb-Leiste und alle Dialoge ertönen als deutsche Sprachausgabe.

Die Nachttischlektüre des Nachwuchses kann von den verantwortungsbewußten Eltern gar nicht streng genug kontrolliert werden. Runts Papa erwischt seinen Sprößling nächtens beim Kerzenschein-Schmökern. Statt Schulbuch oder PC Player ist das Druckwerk ein trivialer Magie-Ratgeber für den kleinen Zauberer; flugs ins Feuer mit dem pädagogisch bedenklichen Unsinn. Durch diese Tat verursacht Vati nicht nur ein Kindheitstrauma, sondern beschwört auch ungewollt den Geist des bösen Zauberers Sordid. Dessen Buch wurde nämlich ins Feuer geworfen, was eine magische Kettenreaktion übelster Art bewirkt – man sollte wirklich die Finger von Bücherverbrennungen lassen. Der Schlamassel ist jedenfalls unabwendbar: Mit Hilfe des Knaben Runt errichtet Sordid ein neues Hauptquartier, das Bösewichtleben nimmt seinen gewohnten Gang... wenn, ja, wenn da nicht Rachegelüste in der schwarzen Seele des Schurken wüten würden. Denn ein vorwitziger Jüngling namens Simon beendete vor zwei Jahren Sordids sterbliche Existenz – büßen soll der Lümmel!



Auf dem Weg zu Sordids Todesfestung treffen wir die vorlauten Holzwürmer

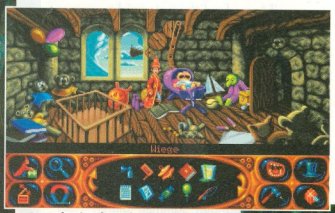


Wirklich eine bemerkenswerte Auswahl an Wunderlampen...

Simon residiert in einer anderen Dimension jenseits unserer Magiesphäre; seine Heimat ist die sonderliche Welt der Menschen. Dort erfreut sich unser Held inzwischen an den Modeerscheinungen seiner Zeit: Er hört laut Musik, läßt sich einen Zopf stehen und ist neugierig, als eines Tages ein Wandschrank in seinem Zimmer steht. Bei der Schrankbegehung schnappt die Falle zu; das unschuldig anmutende Möbelstück ist nämlich eine Teleporterfalle von Sordid. Durch einen Bug in der Dimensions-Software landet Simon aber nicht direkt in den Fängen seines Widersachers. Eine winzige Fehljustierung spuckt unseren Helden in einer nahegelegenen Stadt aus. Noch ist Simon in Sicherheit, denn er landet vor dem



Dank der flapsigen Texte läßt man die vielen Dialogmenüs gerne über sich ergehen



Am schreienden Kleinkind verzweifelt auch der mächtigste Zauberer: Hat die schlummernde Schwester des Säuglings einen Tip?



Das kommt davon, wenn die »königliche Robe« ein »b« zuviel abbekommt...

Magie-Laden seines alten Freundes Calypso.

Tja, Adventure Soft hat keine Verrenkung gescheut, um die Ausgangssituation für »Simon the Sorcerer 2« zu inszenieren. Das Programmierteam, das früher unter dem Namen Horror Soft trashige Splatter-Rollenspiele wie »Elvira« produzierte, hat an niedlichen Grafik-Abenteuern anscheinend Gefallen gefunden. Zum zweiten Mal schusselt Antiheld Simon mit lockeren Sprüchen durch eine magische Welt ziemlich schräger Typen, die aber voller Anspielungen auf die europäische Alltagskultur steckt. Die Bedienung wurde etwas vereinfacht: Statt 12 Verben gibt es jetzt 8 Icons, welche verschiedene Tätigkeiten repräsentieren. Die Objekte, mit denen man etwas anstellen kann, sind leicht gefunden: Sobald der Cursor über ein wichtiges Detail in der Spielgrafik streift, erscheint eine Textzeile mit dem Namen des Gegenstands. Derart alarmiert, kann sich der Spieler der Manipulation des Findlings widmen: untersuchen, einstecken, benutzen – oder erst ein anderes Puzzle lösen?

Sobald Simon einen Schauplatz verläßt, erscheint eine Übersichtskarte. Einfach das gewünschte Ziel wie »Hafen« oder »Marktplatz« anklicken und schon landet unser Held dort. Eine weitere Verbesserung betrifft die Abteilung Audio. Texte wurden weitestgehend aus diesem Adventure verbannt; alle Dialoge und Simon-Statements erschallen als deutsche Sprachausgabe. Die Qualität ist dabei nicht so fragwürdig wie beispielsweise in »Flight of the Amazon Queen« oder »Last Dynasty«. Wortspiele und Seitenhiebe sitzen gut; dazu gibt's halbwegs talentierte Sprecher, die ihren Text sogar richtig betonen – man ist ja nicht verwöhnt.

Solche Sorgfalt bei der Eindeutschung ist in diesem Falle besonders löblich, denn Simon 2 lebt von seinem Humor. Schon beim Vorgänger gab's einiges zu grinsen; inzwischen haben die Designer ein noch besseres Händchen beim Pointen-Feinschliff entwickelt. Die Gags erschöpfen sich nicht in durchsichtiger Situations-Slapstick, sondern sind durchaus sophisticated. Ob Fast-Food oder Bunjee-Jumping, die Pointen sitzen meist so plaziert, daß man sich gerne durch die zahlreichen Dialogmenüs klickt. Der Spieler hat fast immer die Wahl zwischen



Auf der Stadtkarte lassen sich zahlreiche Schauplätze direkt anklicken

heinrich lenhardt

Als ich vor fast zwei Jahren das erste Simon-Adventure testete, lautete das Fazit: »Nette Anleihen bei LucasArts, aber nicht so gut wie das Vorbild«. Mittlerweile hat das britische Team Adventure Soft seine Hausaufgaben gemacht: Simon the Sorcerer 2 bietet noch mehr Gags als der Vorgänger – und ist verblüffend dicht an Monkey-Island-Qualität dran.

Grafik und Humor gehören zur Oberklasse. Selbst die deutsche Sprachausgabe ist sehr sorgfältig und das Puzzle-Design überraschend gut. Simon 2 geriet weder so durchsichtig wie »Flight of the Amazon Queen« noch so abgehoben wie »Discworld«. Man muß schon genau im Kopf behalten, welche Details und Objekte an den zahlreichen Schauplätzen sind und stets phantasievoll sein Inventar studieren.

Wer schon Angst hatte, daß die guten alten Grafik-Adventures aussterben, darf aufatmen. Simon 2 ist kein interaktiver Film mit sporadischen Mitmach-Gelegenheiten, sondern ein schönes saftiges Abenteuer. Keine langen Cut Scenes, sondern reichlich Puzzles – und dank der gelungenen Gags kommt hier mehr Atmosphäre rüber als bei so manchem »Interactive Movie«.

im wettbewerb

Viel Gedrängel in der Sparte »Humorvolle Grafik-Adventures mit Fantasy-Ambiente«. Simon the Sorcerer 2 bietet Humor auf hohem Niveau und hängt sogar Westwoods elegante Schurkenballade Kyrandia 3 ab. Der aktuellste Konkurrent ist Discworld:

SIMON THE SORCERER 2	83
Kyrandia 3 – Malcolm's Revenge	80
King's Quest 7	76
Discworld	75

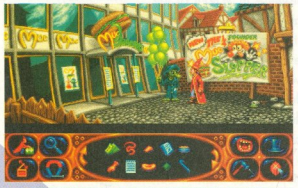
Die Psygnosis-Adaption der Romanserie von Terry Pratchett bietet knifflige Puzzles, hat aber einige Durchhänger bei der Grafik. Familienfreundliche Märchenkost der braven Art mit faszinierender Animation ist die Stärke des 7. Kapitels der King's Quest-Saga.

verschiedenen Antworten; Sackgassen gibt es erfreulicherweise nicht.

Die Bedienung ist einfach; wer schon mal ein Grafik-Adventure gespielt hat, fühlt sich gleich wie zuhause. Erst auf ein Verb-Icon, dann auf den gewünschten Gegenstand klicken, um ein Kommando an Simon zu geben. Am Anfang ist man mit dem Abklappern der zahlreichen städtischen Lokalitäten beschäftigt. Auf der Suche nach verwertbaren Gegenständen sammelt Simon viele Informationen auf; die Lösungswege für die ersten Puzzles sind recht naheliegend. Auch wenn die Abtastphase ein Weilchen dauert, hat sie einen großen Vorteil: Man sieht schon viel vom Spiel und läuft nicht Gefahr, in einer frühen Sackgasse zu versauern. Sie dürfen nur nicht vergessen, bereits besuchte Schauplätze nochmals anzusteuern, wenn Sie an anderer Stelle ein Puzzle gelöst haben. Einige Aktionen wirken sich auch auf entlegene Orte im Spielgebiet aus.



Das Küchenpersonal diskutiert erbittert über die Sumpfburger-Rezeptur





Der Sumpfling hat Karriere gemacht: Sein Fast-Food-Lokal bietet erlesene Spezialitäten wie den Sumpf-Shake an.

Nach Gewinn des Magiewettbewerbs erhält Simon Zugang zum Schloß, wo er Sordid schon ein Stückchen näher kommt. Zwischendurch versucht sich unser Zauberer als Babysitter, erschleicht sich eine kostenlose Tätowierung und macht seine ganz persönliche »Excalibur«-Erfahrung. Aber wir wollen an dieser Stelle nicht alle Handlungsfeinheiten und Gags verraten – nur soviel: Die hessisch babbelnden Hausfrauen am Springbrunnen gehören zu den absoluten Highlights (»Die Kinner hawwe keine Maniere mehr...«); dicht gefolgt von den zankenden Küchenchefs in der Frittenbude des Sumpflings (»Isch schäle die Schnecken, während Du den Schlamm aufschetzt...«). Insider-Witze dürfen auch nicht fehlen: Eine Figur näht ein Katzenkostüm »für den 4. Teil eines anderen Spiels«; Simon selber äußert gelegentlich Mitgefühl für seinen Übersetzer, wenn ein besonders kalauriges Wortspiel über seine Lippen kommt. **(hl)**



Simon schmökert im Tagebuch des Kapitäns

jörg langer

Simon ist einfach nett: Ein wenig unbeholfen und immer zu Späßen aufgelegt, stolpert er durch sein zweites Abenteuer. Trotz VGA-Auflösung kommt die Grafik gut rüber, auch die Soundkulisse stimmt.

Bei der ansonsten gelungenen Bedienung stört mich nur, daß man die Icons jedesmal neu anwählen muß, um z.B. mehrere Gegenstände zu untersuchen.

Im Vergleich zum Konkurrenten Discworld fallen der etwas subtilere Humor, und die bessere Zugänglichkeit auf. Außerdem bietet Simon the Sorcerer 2 ähnlich fordernde Puzzles, auch die Gesamtspielzeit dürfte vergleichbar sein. Als Pratchett-Fan ziehe ich deshalb im Zweifelsfall die Scheibenwelt vor, doch objektiv gesehen ist Simon 2 das motivierendere Adventure.

simon the sorcerer 2

■ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-Tizzer
■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Adventure Soft
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	Deutsch; sehr gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 MByte
CD-Belegung:	ca. 180 MByte
Anzahl Spieler:	1

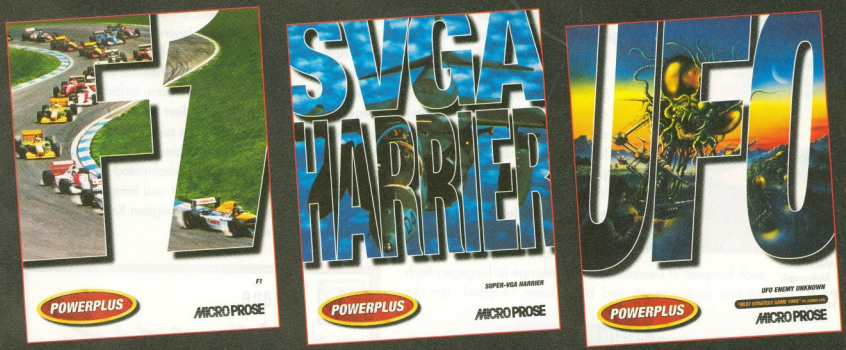


NOCH MEHR SUPERGÜNSTIGE KNALLER VON POWERPLUS!

POWERPLUS

VON

MICROPROSE



Knallharte Hits - messerscharf kalkuliert!

An alle Schnäppchenjäger: Es gibt wieder ein neues Trio heißer Klassiker aus der POWERPLUS-Spieleschmiede! Hier gibt es Klasse-Grafik, heiße FX und mitreißende Action. Allein der Preis ist es, der den Puls nicht in die Höhe schnellen läßt. Denn jedes dieser drei Spiele kostet keine **50 mark!**

Auf geht's, Ihr Hit-Jäger! Diese Titel gehören einfach in Eure Sammlung!

POWERPLUS VON MICROPROSE - GENIALE SOFTWARE ZU WAHNSINNSPREISEN.

Powerplus ist ein Produkt von MicroProse Ltd. Vertrieb in Lizenz durch Digital Integration Trading, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ, GB. Tel.: +44 (0)1276 684959.

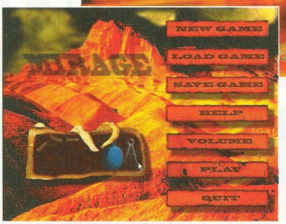
MIRAGE

Myst macht mobil: Broderbunds unkonventioneller Adventure-Hit inspirierte auch andere Programmierer. Das ästhetisch wertvolle »Mirage« lädt zum wüsten Western-Gruseltrip ein.



Oh, wie ist das schön: Hochauflösende Grafik und ein bißchen Video obendrauf.

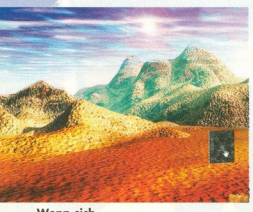
Das Kind im Bett, die Füße hochgelegt, ein Bier entsichert – der Feierabend kann beginnen. Doch wenn laut TV-Zeitschrift die Perle des Abend-Amüsements eine Wiederholung alter Peter-Alexander-Filme ist, fliegt die Fernbedienung schon mal unter viel Gefluche an die Wand. In grauer Vorzeit hätte eine solche Ausgangssituation vor dem Scheidungsrichter geendet; heutzutage wirft man den PC an und gönnt sich halt einen interaktiven Film. Dieser Ableger des Adventure-Genres bietet bei stark vereinfachter Bedienung leichtere, abstrakte Puzzles. Die Puristen knurren ob solcher Verflachungen, doch andererseits haben Vertreter dieses Sub-Genres ihren Reiz. Einfallsreiche Künstler werfen mit phantasievollen Grafiken und Video-Spielereien um sich.



Nicht so schön, aber wichtig: Hier speichern Sie Spielstände und klauben Gegenstände aus dem Inventar.

»Mirage« wandelt in den Fußstapfen von »Myst«, jenem Broderbund-Adventures, das in diesen Tagen auch komplett in Deutsch erscheint. Mirage ist hingegen noch mächtig amerikanisch und bietet keine Untertitel. Um die Sprachausgabe zu verstehen, muß man entsprechend gut Englisch können. Und die Story hat's wahrlich in sich: Im 19. Jahrhundert wird ein Kavallerist überfallen; seine junge Frau Jenny verschleppt. Jenny soll für so eine Art Ober-Medizinmann geopfert werden, was wir natürlich verhindern wollen. Also stolpert man durch die Wüste, zieht eine Wasserbuddel und ein paar Kugeln aus dem Sand, um dann durch ein Portal zu stolpern. Die Odyssee kann beginnen...

Beim Absuchen der hochauflösenden Bilder ist Geduld gefragt: Wenn sich der Mauszeiger in Grabschehand oder Zeigefinger verwandelt, lohnt sich das Klicken. Dann befördert man einen Gegenstand ins Inventar, manipuliert Schalter oder liest einen der bizarren Briefe, die subtile Infos zum Story-Background enthalten. Leider ist auch viel Ausprobieren gefragt und an mancher Stelle stirbt man einen flotten Bildschirmtod – es darf gespeichert werden. Wer etwas übersieht und hängenbleibt, möge spicken: Erläuterungen zu den wichtigsten Knackpunkten liegen der Packung bei. **(hl)**



Wenn sich der Mauszeiger in eine Hand verwandelt, kann etwas benutzt oder genommen werden

heinrich lenhardt

Beim Styling wurde nicht gespart: Schön gestaltete Räume, gelegentliche Videoschnipsel, ein äußerst bizarres Szenario und schrille Typen. Schießende Schurken, schöne Frauen – alles professionell in Szene gesetzt. Die Soundkulisse reizt 16-Bit-Karten aus und bietet üppige Stereoeffekte.
Die Parallelen zu Myst sind unübersehbar; im direkten Vergleich bleibt Mirage zweiter Sieger. Die coole Aufmachung beeindruckt zwar, aber in puncto Komplexität, Atmosphäre und Ideenreichtum beim Puzzle-Design ist Myst besser – siehe auch Test der deutschen Version in dieser Ausgabe.
Wer's nicht so mit traditionellen Puzzles hat und lieber per Mausklick eine schillernde Welt erkundet, möge Mirage eine Chance geben. Spielerisch ist nicht alles tipptopp, aber eine gewisse Faszination kommt rüber. Gute Englischkenntnisse sind dabei Pflicht.

mirage

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Interactive/CDV
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; gut
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	386er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	–
CD-Belegung:	ca. 660 MByte
Anzahl Spieler:	1



ECHT & STARK

GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE.



2 FAST 4 YOU



Das neue Bi-Fi Computergame ist Race-Fieber pur!

2 FAST 4 YOU ist ein Rennen gegen die Zeit, gegen die härtesten Hindernisse der Natur und natürlich gegen Gegner, die ihre Autos voll im Griff haben.



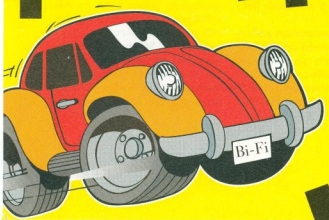


Go for Adventure!

Ruf an und gewinne!

040/37 37 37

Täglich bis 30.9.1995 gewinnen 333 Anrufer

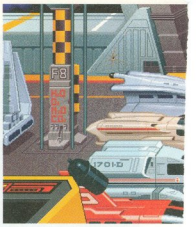


2 FAST 4 YOU-das superheiße Powerrace von Bi-Fi

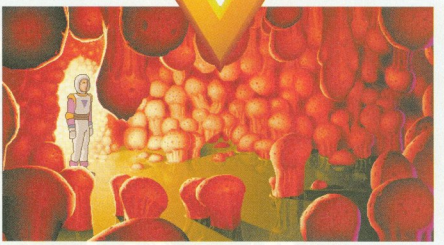
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

SPACE QUEST

ROGER WILCO IN THE SPINAL FRONTIER



Bei Sierra entsteht auch mal eine Fortsetzung, wenn es nichts mehr fortzusetzen gibt. »Space Quest 6« versucht akuten Spielwitz-Schwund mit SVGA-Grafik und mächtig ekligen Puzzles zu kompensieren.



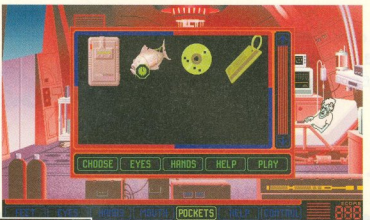
Im Inneren von Santiago macht Roger Wilco unappetitlichere Erfahrungen als jeder Medizinstudent

Die Anzahl von potentiellen Gags, die man dem Thema Science-fiction abringen kann, ist im Gegensatz zum Universum endlich. Und so beschleicht den Spieler schon zu Beginn des 6. Abenteuers der »Space Quest«-Reihe ein Hauch von Déjà-vu: Haben wir vor ein paar Jahren nicht schon mal über die selbe Idee gelacht? Wurde Anti-Held Roger in Folge 4 zum galaktischen Putzkommando abkommandiert, durfte er bei den 5. Episode ein eigenes Raumschiff steuern. Zu Beginn des neuen 6. Teils wird er wieder zum Raumpfleger zurückdegradiert; sein neues Schiff erinnert an die Form einer Feinripp-Unterhose, Tusch!

Solch humoristische Harmlosigkeit mag auch daran liegen, daß vom einstigen Designteam Mark Crowe und Scott Murphy lediglich letzterer übrigblieb – und nur als Co-Autor neben einem Menschen namens Josh Mandel. Unvorteilhafte Änderungen auch beim Grafikstil: Erstmals präsentiert sich Space Quest in Super VGA, doch »hochauflösend« muß nicht immer ein Garant für Qualität sein. Die Spielfiguren wirken hölzern; kein Vergleich mit den farbenprächtigen LoRes-Motiven der beiden Vorgänger, die wesentlich mehr Stil hatten.

Die entwaffnende Blödheit des ersten Puzzles – Roger muß sich an einem vorbeilaufenden Roboter festhalten, um aus einem Loch gezogen zu werden – läßt das flaue Gefühl in der Magengegend nicht zur Ruhe kommen. Wenigstens bei der Steuerung waren keine Verschlimmbesserer am Werk: Mit Icons für Kommandos wie »Rede«, »Nimm/Benutze«, »Untersuche« und »Gehe zu« hetzen Sie Roger durchs Szenario. Wahlweise klicken Sie die Verben in einer stets eingeblendeten Leiste an oder schalten per rechter Maustaste durch die einzelnen Befehlswörter. Dann noch das dazu passende Objekt anvisieren und schon ist der Satz gebildet. Welche grafischen Elemente verwendbar und welche reine Staffage sind, ist nicht sofort ersichtlich. Es gibt keine »Warnung«, wenn Sie mit dem Mauszeiger ein interessantes Detail streifen. Dadurch steigt natürlich die Gefahr, daß man ein wichtiges Objekt übersieht.

Abteilung »Bedienungs-Unebenheiten«: Am unteren Bildrand ist eine große schwarze Fläche stets sichtbar, in der bei Dia-



▶ Das Inventar wird über den Menüpunkt »Pockets« aufgerufen



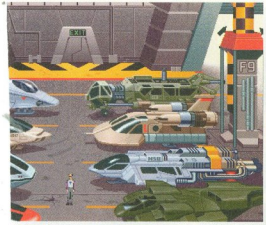
◀ Und Sie dachten, daß Einbauen von Soundkarten sei nervig... Mit viel Hardware-Gefummel gelingt es schließlich, ein Funksignal zu senden.

heinrich lenhardt

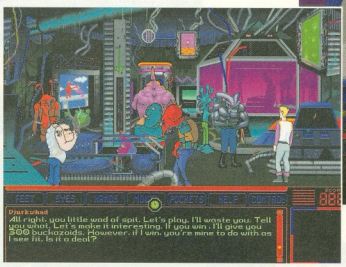
Das Puzzle-Design von Space Quest 6 ist schlampig bis unfair. Selbst Adventure-Genies landen irgendwann bei der Trial-and-error-Methode. Und die Motivation, das Drama durchzustehen, wankt beträchtlich. Wo frühere Episoden mit Witz und stilvoller Grafik überzeugten, wirkt Space Quest 6 nur noch liebelos.

Will ich mit jemandem reden, muß ich erst dicht an ihn herangehen. Halb so wild; die meisten Personen sind eh' nur Dekor und antworten nicht. In Dialogen wird ebenso mit kleinen Andeutungen zur Lösung der Puzzles gegeizt wie beim Untersuchen von Gegenständen.

Vielleicht mecker' ich deswegen so heftig herum, weil ich nach dem ordentlichen 5. Teil mehr erwartet hatte. Ganz objektiv gesehen ist das neue Space Quest noch halbwegs erträglich, wenn man es mit mäßigen Kleckerkram Marke »Orion Conspiracy« vergleicht. Der Spielwitz früherer Episoden ist aber weg – und bei den Frust-Puzzles braucht man selbst für Sierra-Verhältnisse mächtig starke Nerven.



Das Parkplatz-Syndrom: Hm, wo habe ich gleich wieder mein Raumschiff abgestellt?





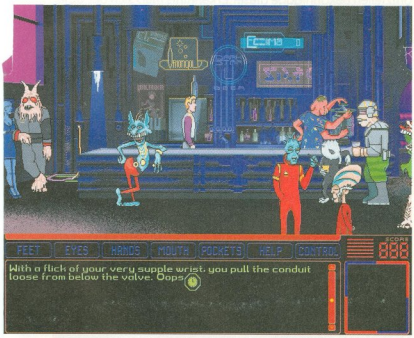
Um diese »Street Fighter«-Parodie zu gewinnen, muß Roger vorher die Cheat Codes kaufen und anwenden. Erst dann bekommt er Geld für ein Hotelzimmer.

logen die Texte eingeblendet werden. Wird nicht geschwätzt, erscheint hier vermutlich das Inventar, das würde doch Sinn machen... was? Eben nicht? Die Fläche bleibt dann tatsächlich leer? Kein Witz: Um die mitgeführten Gegenstände anzusehen, müssen Sie vielmehr ein weiteres Window mit dem Menüpunkt »Pockets« aufrufen.

Hinter der sterilen Grafik und bekannten Handlungselementen steckt tatsächlich die eine oder andere gelungene Parodie. Wer sich tapfer durch die Handlung windet, entkommt dem unwirtlichen Planeten Polysorbate LX. Nach diversen Weltraumabenteuern und einem Abstecher in den Cyberspace wird Roger Wilco auf Mikrobengröße geschrumpft. In diesem handlichen Format besucht er den Körper des edlen Raumsoldaten Santiago, wo man viele interessante Organe kennenlernt: Das Finale findet mitten im Gehirn statt.

Die Puzzles waren noch nie eine sonderliche Stärke der Space-Quest-Serie. Vier Icons und wenig Phantasie bewirken dann weitgehend Ausprobier-Tiraden der fieseren Art. Die Pixel-Winzigstkeiten, die in oft düsteren Räumen entdeckt werden müssen, sind ein neuer Höhepunkt in Sachen Sehtest. Dazu kommen einige Passagen, bei denen man unter Zeitdruck seine Aktionen ausführen muß, um nicht den raschen Bildschirmtod zu erleiden. Nicht zuletzt auch wegen der Absturzfreudigkeit der ersten Auslieferungsversion ist häufiges Speichern sehr empfehlenswert. Space Quest 6 läßt sich unter Windows und DOS installieren; letztere Version macht den stabileren Eindruck. Zu Redaktionsschluß war nur die englische Software fertig. Eine deutsche Version soll aber in Kürze folgen. **(hl)**





Sierra-Sehtest: Beim dritten Zapfventil von links muß gezogen werden. Am frisch gebogenen Rohr läßt sich der Schlauch anschließen.

im wettbewerb

In punkto Humor und Puzzle-Design liegt die andere Adventure-Neuheit dieses Monats klar vorne: Simon the Sorcerer 2 ist wesentlicher unterhaltsamer als der jüngste Space-Quest-Teil. Einsteiger mit SF-Vorliebe kaufen sich lieber die Collector's Edition; auf diesem Sammel-CD-ROM sind die ersten fünf Folgen der Serie vereint. Ernsthafte Weltraum-Abenteuer bestehen Sie am besten mit der Crew aus der TV-Serie Star Trek Next Generation. Den aktuellen SF-Bodensatz bildet Orion Conspiracy, das (noch) langweiliger als Space Quest 6 ist.

Star Trek: A Final Unity	82
Simon the Sorcerer 2	81
Space Quest Collector's Edition	77
SPACE QUEST 6	**54**
Orion Conspiracy	43

space quest 6

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Sierra
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; anspruchsvoll
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 1 oder 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 640 MByte
Anzahl Spieler:	1



THE VORTEX

Es gehört viel Mut dazu, eine Fortsetzung zu einem der schlechtesten CD-ROMs aller Zeiten zu entwickeln. Doch das Team von »Quantum Gate« kannte kein Erbarmen.



Das Hilfemenü übertreibt ein wenig: So viele Symbole auf einmal wie hier gibt es im Spiel nie zu sehen; normalerweise tummeln sich bestenfalls zwei Icons am schwarzen Bildschirmrand.

Die Erde steht vor dem endgültigen Öko-Kollaps: In fünf Jahren gibt es keine atembare Luft mehr. Doch die Wissenschaft hat eine Lösung parat: Das »Quantum Gate« soll Minenarbeiter auf einen fernen Planeten schicken, wo es ein Erz gibt, mit dem man eine Luftreinigungsmaschine bauen kann. Anstelle der Kumpels vom Tagebau schickt man erst mal Soldaten durch das Tor, um die bösen Käferwesen auf dem Planeten zurückzutreiben. Diese Geschichte ist als CD-ROM namens »Quantum Gate« erschienen, welches mit einer nicht lösbaren Actionsequenz und dem Tod des Spielers recht unbefriedigend endete.



Im Vortex wird viel geredet. Damit die CDs schön voll werden, sprechen die Schauspieler Sie per Videoclip direkt an.

An dieser Stelle knüpft die Fortsetzung »The Vortex« an. Hauptfigur Drew Griffin wurde buchstäblich in letzter Sekunde vor dem vermeintlichen Tod gerettet. Sein Leben verdankt er den Aylinde, engelsähnlichen Wesen auf dem Planeten, den die UNO-Truppen angeblich von Käfern befreien. Schon nach den ersten Sätzen weiß der gebildete Computerspieler, wie der »interaktive Film« endet: Es soll gar kein Erz abgebaut, sondern der Planet erobert werden, um die Menschheit umzusiedeln. Die Käferstory ist reiner Bluff, damit die durch Virtual Reality geblendeten Soldaten brav die netten Engelswesen abschlachten. Vor der offiziellen Bekanntgabe dieser Erkenntnis muß sich der Spieler zweieinhalb CD-ROMs lang mit der mystischen Kultur der Aylinde herumschlagen und endlose Dialoge anhören. Zu puzzeln haben Sie bei The Vortex kaum etwas; an wenigen Stellen darf man eine Frage stellen oder so tun, als treibe man die Handlung voran. Immerhin gibt es, im Gegensatz zum Vorgänger, tatsächlich verschiedene Enden. Die »richtige Lösung« ist jedoch so offensichtlich, daß man sich schon überwinden muß, etwas absichtlich falsches zu tun, um auch die Alternativen zu sehen. Die Bedienung beschränkt sich im wesentlichen auf das Anklicken von Sätzen in Dialogmenüs und das eine oder andere Symbol am Bildrand. Eine Speicherfunktion brauchen Sie nicht. Das »Spiel« ist so linear, daß es sich einfach merkt, bis zu welcher Szene Sie gekommen sind und dort in etwa wieder einsetzt – fast wie die Pause-Taste an einem Videorecorder. **(bs)**

boris schneider

Vortex bestätigt meine Vermutung aus Ausgabe 3/94: Der angebliche »Multimedia-Guru« Greg Roach würde keinen Job bei Fernsehen oder Film kriegen, weswegen er seine stümperhafte Pseudo-Regie auf CD-ROM brennen lassen muß.

Die total durchschaubare Story macht nicht den geringsten Spaß und ist wegen seiner Klischees regelrecht peinlich: Das Militär ist böse, die Wissenschaft ist Werkzeug des Militärs und wer mit der Natur im Einklang lebt, ist zwar gut, wird aber von den Bösen niedergemetzelt. Wer genauer hinguckt, entdeckt Dutzende von logischen Löchern in der Story. Der Gipfel: Regisseur Roach konnte den Schauspieler des vollbärtigen Bösewichts aus Quantum Gate für den zweiten Teil nur frisch rasiert bekommen. Statt Klebebart oder einfachem Ignorieren wird sogar ein fader Witz gerissen (»Sie haben sich rasiert?« – »Ich war deprimiert.«). Diese Beispiele lassen Sie hoffentlich die Abgründe des Niveaus erahnen, in denen sich dieser interaktive Müll rumtreibt.

Vortex geht mit seinen minimalsten Einflußmöglichkeiten kaum als Spiel durch, wäre aber auch als reiner Film schlicht und einfach grottig schlecht.

the vortex

☐ 320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel
■ Hi-Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Interaktiver Film
Hersteller:	Hyperbole
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; wenig
Sprachausgabe:	Englisch; viel und schwer
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

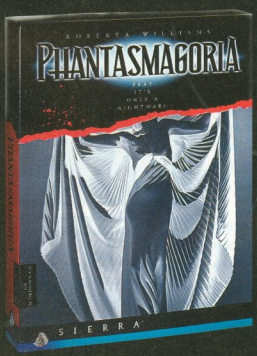
Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 6 MByte
CD-Belegung:	ca. 1500 MByte (3CDs)
Anzahl Spieler:	1



Es ist hier. Ich kann es fühlen; Eiskalte Finger umschließen meine Kehle. Unheimliche Geräusche zerreißen die Stille, verwirren jeden Gedanken. Vergebens suche ich etwas Schlaf; meine Träume werden von grausamem Terror erstickt. Der Schock des Aufwachens ist die einzige Erlösung! Hier ist irgend etwas sehr, sehr Böses.

PHANTASMAGORIA

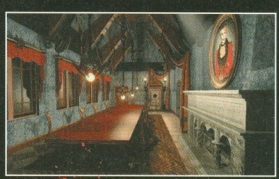
BETEN SIE,
DASS ES
NUR EIN
ALPTRAUM IST



Für Multimedia PC auf 6 CD's







SIERRA®

Fordern Sie unseren Sierra-Multimedia-Katalog an:
SIERRA, Robert Bosch Straße 32 • 63303 Dreieich • Fax: (6103) 99 40 35

Im Exclusiv-Vertrieb von
BOMICO

JOURNEYMAN PROJECT 2



BURIED IN TIME

Agent Nummer 5 reist wieder durch die Zeit: Der zweite Teil des Multimedia-Adventures verzichtet auf die technischen Mängel des Vorgängers.



Von drei nebeneinander gelegenen Punkten aus schauen wir nach vorne, nach oben sowie nach unten

So eine Gemeinheit – da haben Sie die Welt gerettet, wurden hoch dekoriert und sogar von der Spielzeugindustrie entdeckt – und plötzlich klagt man Sie eines schändlichen Verbrechens an. Man wirft Ihnen vor, als Agent der Temporal Police bei Ihren Zeitreisen die Vergangenheit manipuliert und so die Gegenwart geändert zu haben – das schlimmste Vergehen, das die Menschheit kennt. Nach Lage der Dinge lassen sich Zeitsprünge nicht verheimlichen, und nur Sie wurden von den Meßinstrumenten aufgezeichnet.



Die Schauspieler wurden sauber in die Raumgrafiken einkopiert

Um trotzdem seine Unschuld zu beweisen, reist Agent 5 kurz entschlossen zehn Jahre in die Vergangenheit, stülpt seinem jüngeren Ich den brandneuen Zeitsprung-Anzug über – und »Buried in Time« beginnt. Der Vorgänger »The Journeyman Project« glänzte mit netter Story und ansprechender Grafik, hatte aber in der PC-Version mit starken technischen Problemen zu kämpfen. Selbst auf schnellen Systemen konnte man beim Durchqueren eines Raumes von einer »Zeitreise« sprechen. Bei Buried in Time ist dieses Manko ausgemerzt; bereits mit Doublespeed-Laufwerken bekommt man schnelle Ladezeiten und flüssige Animationen geboten.

Anscheinend wurde diese Geschwindigkeit zumindest teilweise auf Kosten der Grafikgröße erreicht. Selbst wenn man der Empfehlung der Programmierer folgt und eine Auflösung von 640x480 Pixeln verwendet, nimmt das Sichtfenster weniger als ein Drittel des Bildschirminhalts ein. Rechts davon ist der momentan aktive Biochip zu sehen, unten das Inventar und rechts unten die Steuerungs-Icons.

Im Gegensatz zu früher kann man sich nicht nur nach links und rechts wenden, sondern auch nach oben und unten. Bei



In der Raumstation »Farnstein Lab« herrscht dauernde Sauerstoffknappheit

im wettbewerb

Der Vorgänger von Buried in Time, Journeyman Project, war eines der ersten CD-ROM-Adventures und hatte mit den entsprechenden Technikproblemen zu kämpfen. In Kürze soll allerdings eine »Turbo-Version« veröffentlicht werden, die sehr viel flüssiger läuft, inhaltlich aber unverändert ist. Daedalus Encounter bietet mehr »Schauspieler fürs Geld« als Buried in Time, hat aber die etwas schlechteren Puzzles. Under a Killing Moon führt seinen Detektiv-Hauptdarsteller durch frei begehbare 3D-Räume; Broderbunds Myst bietet stimmungsvolle, schwierige Rätselkost im Edelgrafik-Ambiente.

Myst	73
Under a Killing Moon	71
BURIED IN TIME	65
Daedalus Encounter	64
The Journeyman Project	52

jeder Bewegung zeigt das Programm die zurückgelegte Strecke als Animation, was beim ersten Mal nett aussieht, bei wiederholtem Abschreiten desselben Wegs aber nervt. Glücklicherweise überspringt man per Tastendruck die zeitraubenden Sequenzen und landet sofort am nächsten »Haltepunkt«. Da letztere aber nicht gleichmäßig verteilt, sondern recht willkürlich angeordnet sind, fällt die Orientierung oftmals schwer. So möchte man an eine bestimmte Stelle, darf aber nicht dorthin, oder läuft unversehens um die Ecke, obwohl man geradeaus gehen wollte. Die Grafiken sind von durchweg guter Qualität, zeigen aber viele Objekte, die man nicht manipulieren kann: Die meisten Gegenstände dienen nur als Staffage und lassen sich weder mitnehmen noch untersuchen. Wenn etwas »interaktiv« ist, wird dies durch eine Änderung des Mauszeigers angedeutet – so können Sie etwas einschalten, mitnehmen oder näher untersuchen. Bei diesen Nahansichten dreht man dann an Rädern, legt Schalter um oder klickt auf einer Karte Räume an. Die Rätselflut eines »Myst« dürfen Sie allerdings nicht erwarten, die insgesamt 20 Rätsel sind nicht sonderlich schwer zu lösen. Profis weinen zudem leise, wenn an mehreren Stellen lediglich Zahlencodes eingegeben werden müssen – nicht gerade der Gipfel der Puzzle-Originalität.

Neben dem bloßen Herumlaufen und Anklicken von Grafiken steht dem Zukunftsagenten ein weiteres Betätigungsfeld offen: Mehrere Biochips, die man vom Inventar aus anwählt, erlauben Spezialaktionen. So hilft ein Übersetzungsmodul bei Verständigungsschwierigkeiten, der Zeitsprung-Anzug macht sich auf Wunsch unsichtbar und eine Datenbank enthält Agenten-Dossiers. Ein weiterer Chip hilft beim Entdecken von Zeit-Paradoxa – hiervon müssen Sie genug aufspüren, um Ihre Unschuld zu beweisen. Im Laufe der Ermittlungen stößt noch eine K.I.-Persönlichkeit zum Biochip-Vorrat und gibt fortan Kommentare und auf Wunsch auch Hilfestellungen von sich.



Wer soviele nette Endbilder malt, sorgt auch für die entsprechenden Todesursachen...



Eines der Rätsel in der Maya-Zeitzone

Ihre Reise führt Sie durch fünf Zeitzonen mit sieben Schauplätzen, darunter eine Raumstation und eine südamerikanische Tempelanlage zur Zeit der Mayas. Obwohl der Kontakt mit Einheimischen streng verboten ist, dürfen Sie in einem mittelalterlichen Schloß eine Ausnahme machen, schließlich erinnert der Zeitsprung-Anzug stark an eine Ritterrüstung. Ob es allerdings besser ist, für einen feindlichen Eindringling gehalten zu werden, darf angesichts der angriffslustigen, schwertschwingenden Normannen bezweifelt werden. Bei solchen Konfrontationen, oder auch bei Sauerstoffmangel im All, müssen Sie unter Zeitdruck agieren; wie lange man aber insgesamt fürs Spiel braucht, ist egal.

Der von uns getesteten englischen Version von Buried in Time soll in Kürze eine komplett eingedeutschte Fassung folgen, die in einem Vorab-Video mit lippensynchroner Sprachausgabe eine gute Figur machte. **(la)**

jörg langer

Atmosphäre ja, geniales Spielprinzip nein. Irgendwie hat es noch kein Multimedia-Adventure geschafft, mich vom Sitz zu reißen. Die Video- und Animationsschnipsel lassen letzten Endes Puzzles und Spielwitz immer zu kurz kommen. Im Rahmen der Beschränkungen des Genres schlägt sich Buried in Time aber wacker: Die Grafiken sehen teilweise toll aus, die gefilmten Schauspieler fügen sich nahtlos in die gezeichneten Hintergründe ein und auch die Soundkulisse kann sich hören lassen. Doch neben der etwas mageren Puzzledichte gibt es noch einige andere Mängel: An mehreren Stellen sterben Sie unvermittelt nach vagen Warnungen; so stürzt man aus da Vincis Studio durch ein Loch über hundert Meter nach unten. An einer Stelle kam ich im Test nicht weiter, weil ich trotz einer Sauerstoffreserve von 90 Prozent dauernd dem Erstickungstod anheim fiel – groll! Außerdem kam ich mir zeitweise wie ein Disk-Jockey vor; eine intelligente CD-Belegung à la Wing Commander 3 hätte geholfen.

Wer sich am kleinen Grafikfenster und den wenigen Schauplätzen nicht stört, erhält jedoch schön anzusehende, leicht verdauliche Unterhaltungskost inklusive Einsteigermodus und Online-Tips.

buried in time

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel
■ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo
☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafikadventure
Hersteller:	Presto Studios/Sanctuary Woods
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	4486er (66 MHz), 16 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 10 MByte
CD-Belegung:	ca. 1500 MByte (3 CDs)
Anzahl Spieler:	1



THE SCROLL

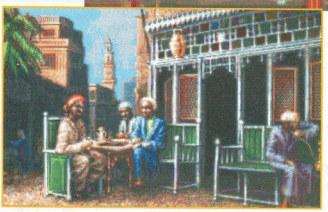
Der Pharao ist gar nicht froh: Unter dem Titel »The Scroll« erweckt Millennium sein Frühwerk »Daughter of Serpents« zu neuem Leben. Durch den Etikettenschwindel wird der ägyptologische Langweiler auch nicht besser.



Kurz vor Ladenschluß werden wir eine Blick auf die Auslage des örtlichen Andenken-Ladens

Die besten Geschichten schreibt das Leben: Würde Stephen King folgende Begebenheit in seinen nächsten Short-Story-Band einbauen, bekäme er sie vom Lektor als »zu unglaubwürdig« postwendend zurückgeschickt; Gebühr bezahlt Empfänger.

Also, liebe Leser – man stelle sich vor: Nachdem die Abenteuerspiel-Schrecks von Millennium letzten Monat mit »Silverload« einen neuen Genre-Tiefpunkt in die Welt setzten, folgt sofort der nächste Streich. Außerhalb des Firmengebäudes ist zwar kaum jemand so recht vom Adventure-System »SIGNOS« begeistert, aber das interne Schulterklopfen hat furchtbare Folgen. So exhumierten die emsigen Buben ihr Frühwerk »Daughter of Serpents«, das bereits in PC Player 2/93 eine abschreckende Wertung erhielt. Verziert mit dem neuen Bedienungssystem und einem Tarnnamen wird die Geschichte wiederveröffentlicht: »The Scroll« ist nicht etwa ein neues Spiel, sondern lediglich das Revival jenes müden Gruslers – traurig, aber wahr.



Verwaschene Ansichten: Auch die Kaffeeschlürfer im Basar sind kein schöner Anblick.

Nicht einmal die Mumien-Mullbinden wurden ordentlich erneuert. Sprich: Die Grafik ist in den knapp drei Jahren nicht schöner geworden; vor spielerischen Durchbrüchen bleiben wir ebenfalls verschont. So mauszeigert man sich durch öde Schauplätze die im Alexandria der 20er Jahre angesiedelt sind. Wahlweise als Ägyptologe oder Mystiker wursteln Sie sich durchs anspruchslose Such-und-Klick-Spielprinzip. Dazwischen Schwätzchen mit Hotel-Portier oder Personal im Okkult-Shop, stets nach Gegenständen fürs Inventar Ausschau haltend. Dabei kommt man allmählich den Umtrieben eines niedlichen Schlangenmenschen-Kults auf die Spur; fesche Oberbösewichtin inklusive. Puzzles von höchster Anspruchslosigkeit und ultra-dudelige Musik pflastern Ihren Weg.

Abteilung »Zweifelhafte Vorfreude«: In die deutschen Händlerregale soll demnächst eine komplett übersetzte Version des Programms kommen. **(hl)**

heinrich lenhardt

Was haben wir denn da ausgebuddelt? Mit dem Fluch der Mumie würde ich es ja noch aufnehmen, aber der Fluch des schlechten Spiels ist eine böse Überraschung. Was um alles in der Welt war an »Daughter of Serpents« so toll, daß man es unbedingt als »The Scroll« wieder auf die Menschheit loslassen muß?

Die Zeit war nicht gerade gnädig zu dem extrem simplen Adventure. Während sich die Genre-Maßstäbe rasant weiterentwickelten, schlumpft die Mär vom Blindschleichen-Kult immer noch unter Kara-Ben-Nemsi-Spannungslevel daher. Außer der Benutzerführungs-Kosmetik gibt es keine nennenswerten Änderungen. Die Sprachausgabe ist rührend laienhaft und vermag in Verbindung mit den schludrigen Grafiken wenig Atmosphäre aufzubauen.

Die ägyptologische Exkursion ist nicht ganz so grottig wie »Silverload«, aber keinesfalls ihr Geld wert. Zurück in die Gruft, du Schuft!

the scroll

320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor

■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Grafik-Adventure
Hersteller:	Psygnosis/Millennium
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; Deutsch in Vorbereitung
Sprachausgabe:	Englisch; ausreichend
Anspruch:	Für Einsteiger
Bedienung:	Mangelhaft
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Mangelhaft

Minimum: 386er (16 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 1 MByte

CD-Belegung: ca. 170 MByte

Anzahl Spieler: 1



Die brandneuen CD-ROM Spiele

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CROSS
Computersystems GmbH

Ladenverkauf
Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	44.-
Across the Rhine *	d	2	86.-
Action Soccer *	d	4	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
Ali Around Hollywood	d	int	44.-
Apache Longbow *	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Atlas	d	2	59.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	49.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	29.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Bliing *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	d	2	79.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control *	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika) *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer *	e/d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader *	d	8	79.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	79.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm *	d	5	69.-

Lösungsbuch (dt) Star Trek - NG A Final Unity **19.-**

Discord	e/d	1	75.-
Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	84.-
EA Sports Rugby *	e/d	4	79.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD *	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II *	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	48.-
Fußball Total	d	4	84.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4 *	d	7	74.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hollywood Pictures	d	2	79.-
Hattrick !	d	4	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Jewels of the Oracle	d	3	84.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe	d	2	89.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Machiavelli the Prince	d	2	89.-
Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Mechwarrior II *	e	1	79.-
Monty Python	e	7	79.-
NascarRacing	e/d	2	74.-
NascarTrackPack	e/d	zus	44.-
Navy Strike *	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey '95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	88.-
Panzer General	e/d	8	75.-
Perfect General II *	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7CDs) *	d	3	89.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4 *	e/d	2	79.-
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City URK Collection *	d	2	89.-
Sim Isle *	d	2	79.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Lösungsbuch (dt) Prisoner of Ice **19.-**

Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschwall DSA II	d	3	69.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	79.-
Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	4	69.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	79.-
Terminal Velocity *	e/d	1	75.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def. o. Emp. d	zus		29.-
ThemePark	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Transport Tycoon	e/d	2	79.-
Transport Tycoon World Editord	zus		39.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga *	e/d	8	75.-
Vollgas	e/d	3	69.-
Voyeur *	d	1	89.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Commander 3	d	1	99.-
Whales Voyage I *	d	3	79.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Hand of Fate	d	2	29.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island 1 oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	38.-
Shadow Caster	e/d	2	33.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
T.F.X.	d	2	35.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Wingcommander II	e/d	2	33.-
Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage !			

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 850 MB CFA	349.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	99.-
Total Control Virtual Joystick	89.-
Soundblaster 16 PRO IDE	229.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Alone in the Dark 3	19.-
Amberstar	19.-
Bioforge	19.-
Creature Shock	19.-
Das Schwarze Auge 1	24.-
Das Schwarze Auge 2	24.-
Dark Forces	19.-
Death Gate	19.-
Discworld	19.-
Dungeon Master II *	19.-
Ecstatica	19.-
Flight of the Amazon Queen	19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.-
Indiana Jones 4	19.-
Inherit the Earth	19.-
King´s Quest 7	19.-
Lands of Lore	19.-
Legend of Kyrandia III	19.-
Menzeberranzan	19.-
Might & Magic 3 oder 4	je 19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.-
Monkey Island 1 oder 2	je 19.-
Ravenloft Strahd´s Possesion	19.-
Ravenloft Stoneprophet	19.-
Sam & Max	19.-
Superhero League of Hoboken	19.-
Ultima 8 Pagan	19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je 19.-
Vollgas	19.-
Woodruff	19.-
Wizardy 7	19.-
11 th Hour *	19.-
Phantasmagoria *	19.-
Space Quest 6 *	19.-
Stonekeep *	19.-

Unsere Spiele des Monats:

Command & Conquer *
PCPlayer 91%: "So hochkarätig die Strategie-Konkurrenz auch ist, C.&C. hängt in Sachen Bedienung, Aufmachung und Spielspaß alle ab."
US Version nur **99.-**
Komplett deutsch nur **88.-**

Space Quest 6 *
Roger Wilco ist zurück in "The Spinal Frontier"
Komplett deutsch nur **75.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Dungeon Master II *
Das Verlies öffnet wieder seine Tore!
Komplett deutsch nur **84.-**

Action Soccer *
Mit deutscher Sprachausgabe
PCPlayer 82%
Komplett deutsch nur **69.-**

Mechwarrior II *
Die Rückkehr der Mechs!
Komplett englisch je nur **79.-**

Pinball Wizard 2000 *
Anleitung deutsch nur **69.-**

FX - Fighter
DAs beste Kampfspiel seiner Klasse!
Anleitung deutsch **75.-**

Micro Machines II *
Das Rennen geht weiter!
Komplett deutsch nur **69.-**

Vollgas *
Mit deutscher Sprachausgabe!
Komplett deutsch nur **84.-**

Nascar Track Pack
Anleitung deutsch nur **44.-**

The Vortex Quantum Gate
Anleitung deutsch nur **79.-**

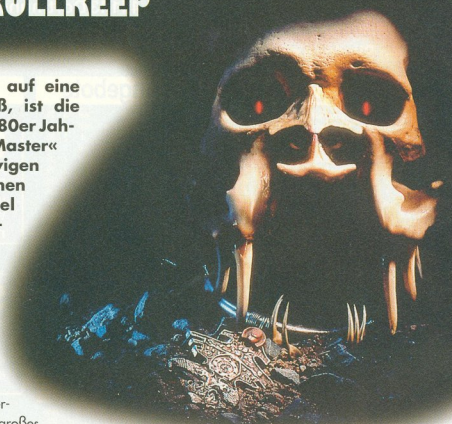
Achtung:
Die '96 Generation der EA Sportspiele kommt im Herbst. Jetzt informieren !

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Versandkosten: Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar. Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Eurocheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 9.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Eurocheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

DUNGEON MASTER 2

LEGEND OF SKULLKEEP



Wenn man fast ein Jahrzehnt auf eine Spiele-Fortsetzung warten muß, ist die Erwartungshaltung groß. In den 80er Jahren revolutionierte »Dungeon Master« das Rollenspiel-Genre. Nach ewigen Feintuning-Phasen und grafischen Verbesserungen ist das Sequel endlich fertig: »Legend of Skullkeep« setzt wieder auf Echtzeit-Nervenkitzel in 3D und kernige Puzzles.

Als »Dungeon Master« 1987 für den Atari ST erschien, suchte es seinesgleichen. Programmierteam FTL hatte ein Rollenspiel entwickelt, das den Spieler zum ersten Mal tatsächlich in die Handlung zu versetzen schien. Diese Illusion wurde durch ein großes Grafikfenster, einfache Mausbedienung und vor allem unbarmherzig verrinnende Echtzeit erreicht – die Monster griffen auch dann an, wenn man gerade einen Bissen Wurmfleisch zu sich nehmen wollte. Nach einer Erweiterungsdiskette namens »Chaos Strikes Back« wurde bald ein Nachfolger angekündigt, dessen Veröffentlichungstermin sich erst Monat um Monat, dann Jahr um Jahr nach hinten verschob.

In Fachkreisen war die Frage »Wo bleibt Dungeon Master 2?« in etwa gleichbedeutend mit »Wann schneit es in der Sahara?«. Immerhin: Schon seit über einem einem Jahr steht das Design; dubioser Vorläufer war eine Version für die Sega-Spielkonsole Mega-CD. FTLs Partner Interplay sorgte in den letzten Monaten vor allem für grafischen Feinschliff; 256-farbig erreicht Dungeon Master 2 endlich die darbende PC-Rollenspielergemeinde.

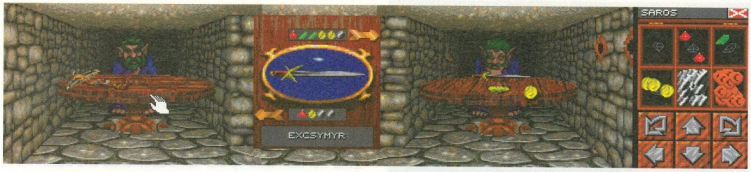
In »Legend of Skullkeep« verkörpern Sie den jungen Helden Torham Zed, der von seinem Onkel zur geheimnisumwitterten Skullkeep-Festung geschickt wird. Dort braut sich nach Ansicht des Alten gar Schreckliches zusammen: Der widerliche Dragoth, der die Welt schon einmal fast erobert hätte, versucht erneut sein Glück. Torham soll deshalb eine uralte Maschine namens Zo-Link finden und für seine Zwecke nutzen. Doch die Maschine befindet sich tief in den Gängen Skullkeeps und noch nicht einmal der Eingang ist offen: Vier Clan-

jörg langer

Dungeon Master 2 hat ein großes Problem: Es ist zu schwer. Das liegt an den übertrieben kräftigen Monstern, den Geschicklichkeitseinlagen bei mangelhafter Bewegungssteuerung und vor allem an den happigen Trial-and-Error-Puzzles, die mit Lösungshinweisen geizen.
Sein betagtes Alter kann das Programm nicht verbergen, Grafik und Technik stammen sichtlich aus den 80er Jahren. Die (für damalige Verhältnisse vorbildliche) Bedienung artet viel zu oft in anstrengende Arbeit aus, Stichwort »Klickorgie beim Handeln«. Mir persönlich sagt zudem das »Nachwachsen« der getöteten Gegner ebensowenig zu, wie das Fehlen einer bildschirmfüllenden, beschriftbaren Automap. Doch außer zahlreichen Unzulänglichkeiten steckt auch sehr viel Spannung im antiquierten Spielprinzip. Die Motivation ergibt sich aus dem Erstarken der Partymitglieder, der Vielzahl an Waffen und magischen Objekten, sowie den grundverschiedenen Monstertypen. Frusterlebnisse angesichts hinterhältiger Rätsel und unfairer Fallen schlagen in Glücksgefühle um, wenn man wieder mal einen Schritt weiterkommt.
Wie schon beim Vorgänger, wirkt die Dungeon-Welt »echt«, da sie bestimmten Regeln und Gesetzen gehorcht. Alte Fans wissen in etwa, was sie erwartet: Viel Geduld und Hirnschmalz ist mitzubringen, um die Geheimnisse von Skullkeep zu lüften.



Beim Kampf gegen diesen Priester machen sich geschleuderte Napalm-Coctails bezahlt



Ladenidylle: Links vom Auswahl-Kristall befindet sich der Ankaufs-, rechts davon der Verkaufstisch. Ganz rechts ist die Geldbörse zu sehen.

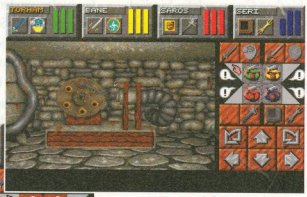
Symbole müssen gefunden und ins Schloß eingesetzt werden, bevor das eigentliche Abenteuer beginnen kann.

Zu Beginn sucht man sich erstmal drei Begleiter aus; zur Wahl stehen 15 Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Neben Attributen wie Stärke, Heilungsrate und Anti-Magie sind vor allem vier »Berufe« wichtig: Magier lassen Kampfzauber los, Kleriker schützen die Party, Ninjas gehen gut mit Fernwaffen um und Kämpfer sind fürs Grobe zuständig. Mit fast jeder Handlung trainieren die Charaktere ihre Fertigkeiten. So wird aus einem Grünhorn-Kämpfer irgendwann ein Experte, auch ein magisch Unbedarfter erwirbt sich den Titel eines Anfänger-Zauberers, wenn er einige einfache Sprüche vollbracht hat.

Verglichen mit 360-Grad-Rollenspielen à la »Ultima Underworld« fällt sofort auf, daß man immer noch auf das schrittweise Bewegen in vier Richtungen beschränkt ist. Nach jedem Mausklick oder Tastendruck scrollt im Sichtfenster ruckelig das nächste Feld heran.



Das Inventar von Torhan Zed ist prall gefüllt, seine Fertigkeitswerte weisen ihn als guten Kämpfer aus

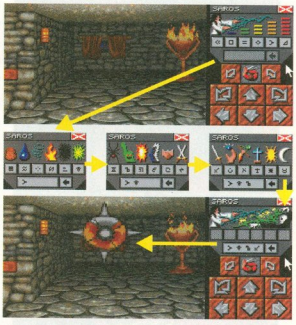


In Skullkeep stehen viele Maschinen herum, deren Zweck es mühsam herauszufinden gilt

Da die Tastatursteuerung an sich praktischer ist, drückt man leicht einige Male zu oft auf die entsprechende Taste, so daß die Party am eigentlichen Ziel vorbeischießt, gegen eine Mauer rennt und prompt Lebensenergie einbüßt. Am oberen Bildschirmrand sieht man, was die Helden gerade in Händen halten. Diese Objekte tauchen auch in der rechts befindlichen Leiste auf und können durch Anklicken benutzt werden. Auf solche Weise werden Schwertstreiche ausgeführt, Pfeilköcher gefüllt, der Geldbeutel verwaltet, Nahrung aus einer Tasche genommen und Zauberstäbe eingesetzt. Auch die Magier bedienen sich der Anklickmethode, um aus verschiedenen Symbolen mächtige Beschwörungen zusammenzusetzen.

Neue Sprüche lernt man durch mutiges Herumexperimentieren oder Notieren von Runenkombinationen, die in magische Gegenstände und Waffen eingewoben sind.

Wer laufend am Zaubern und Tränke-Abfüllen ist, muß aber auf seine Mana-Reserven achten: Sind diese aufgebraucht, hilft nur warten, schlafen oder das Einverleiben magiehaltiger Kost. An verschiedenen Stellen stehen Läden, die sich auf Gemischtwaren, Waffen, Rüstungen oder Magisches spezialisiert haben. Dabei können Sie nach Herzenslust feilschen, bis der Händler mit Ihrem Angebot zufrieden ist. Der muntere Handel artet allerdings oftmals in Arbeit aus: Jede einzelne Münze muß eigenhändig von der Börse auf den Tisch befördert, jeder einzelne Dolch extra verkauft werden. Ähnlich umständlich präsentiert sich übrigens auch das Trankmixen: Um einige Gläser mit einem Heiltrunk zu füllen, ist zeitraubendes Inventar-Durchwühlen, Objektverschieben und Zauberrunen-Anklicken nötig.



Zum Zaubern klickt man sich eine Kombination aus Runensymbolen zusammen – im Beispiel wird eine fleißige Angriffs-Kugel beschworen

heinrich lenhardt

Starker Tobak, aber gut. Wer von anspruchslosen Neuheiten und dem Rollenspiel-Mangel im allgemeinen genervt ist, für den dürfte Dungeon Master 2 so eine Art heiliger Gral sein. Intelligent und abwechslungsreich, vor allem aber knackig schwer – fast wie in alten Zeiten.

Einige Features von anno dazumal sind allerdings nicht mehr zeitgemäß. Das Magiesystem mit dem umständlichen Runen-Zusammengebastel läßt beim verwöhnten Spieler den Wunsch aufkommen, Zaubertränke mit einem einzigen Mausklick abfüllen zu können. Die Ruck-3D-Grafik gibt zwar auf den ersten Blick weniger her als Underworld & Co., aber der Atmosphäre schadet's kaum.

Solche Detailschnitzer bei Bedienung und Technik nehme ich gerne in Kauf, denn Dungeon Master 2 ist spielerisch höchst gehaltvoll: Für Einsteiger der reinste Frustrations-Quell; erfahrene Rollenspieler kommen auf ihre Kosten, wenngleich es einige Dungeonlevels mehr hätten sein dürfen. Übrigens, FTL: Gibt's das nächste Programm noch in diesem Jahrhundert?



Eine kleine Auswahl an Monstern. Besonders unangenehm ist der bleiche Geist links oben

Hieben ins Jenseits geschickt hat. Zumindest haben sich die Designer um Abwechslung bemüht: Zu Beginn läuft man durch Hecken- und Baumlevels, wobei es häufig regnet oder blitzt. Später wechseln sich die schnöden Steinkorridore mit Erdhöhlen und anderem Terrain ab.

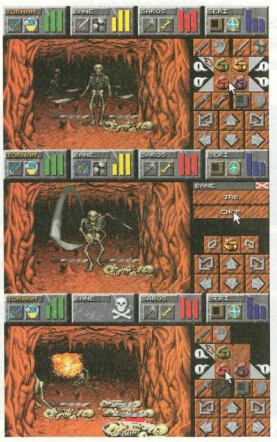
Zwar hat man dem Spieler keine zoomende und beschriftbare Automap à la »System Shock« spendiert, doch immerhin eine Übersicht der näheren Umgebung in mehreren Ausbaustufen. Während die einfachste der magischen Karten nur das Terrain zeigt, sieht man bei späteren Modellen wahlweise Geheimtüren, herumliegende Gegenstände und angriffslustige Monster. Mit der »Scout Map« läßt sich ein kleiner, kugelförmiger Kundschafter voranschicken, andere Karten bieten weitere Spezialfunktionen. Da ihr Gebrauch Mana kostet und der Sichtradius sehr begrenzt ist, kommt man ums manuelle Mitzeichnen der Labyrinthe kaum herum. Als leichte Software-Kost für die Mittagspause ist Legend of Skullkeep trotz mäßigem Umfang ungeeignet: Selbst Rollenspiel-Profis werden viele Tage und Nächte damit verbringen, bis sie das Böse endgültig besiegt haben. **(la)**



Auch im späteren Teil des Spiels kommt man immer wieder ans Freie

Doch wenn man auf die ersten Monster trifft, treten diese Bedienungs-Widernisse schnell in den Hintergrund: Ohne blitzschnelle Reaktionen und richtige Taktik zieht man grundsätzlich den Kürzeren. Die Gegner verhalten sich relativ intelligent; sie weichen Fernwaffen aus, greifen bevorzugt von hinten an, rufen Verstärkung herbei oder fliehen. Meist gibt es für jede Monsterart bestimmte Tricks, wie man sich ihrer erwehren kann. So ist ein diebischer Gnom relativ friedlich, solange man nichts in den Händen hält – andernfalls jedoch zieht er einem das Schwert selbst mitten im Schlag aus der Hand und rennt mit seiner Beute davon.

Besonderen Wert legt Dungeon Master 2 auf die Puzzles. Da müssen mysteriöse Maschinen zum Leben erweckt oder Überwachungs-Augen überlistet werden. Unter Zeitdruck sind fallengespickte Gänge zu überwinden; eine Vielzahl von Schlüsseln wartet auf ihren Einsatz. Oft muß man lose Steine oder versteckte Schalter in einer Mauer finden, häufig führt erst eine richtig ausgelöste Kettenreaktion zum Erfolg. Zudem verschieben Sie beängstigend oft Tische, Leuchter oder Felsen, um vielleicht doch noch eine Geheimtür zu entdecken. Die Rätsel sind durchweg anspruchsvoll geraten, zumal man nur selten Hinweise erhält, wie ein Problem zu lösen ist oder worin es überhaupt besteht.



Die Skelette werden zwar mit Feuerbällen verjagt, doch für Bane kommt jede Hilfe zu spät

Während die Soundeffekte und Musikstücke gut gelungen sind, kann die Grafik ihr Alter nicht verbergen. Im wesentlichen gleicht sie dem Dungeon-Master-Look von 1987, auch wenn sich die Farbpalette vergrößert hat. Die Monster sehen oft unfreiwillig putzig aus, so daß man einen netten Waldbewohner erst dann zu fürchten lernt, wenn er die eigene Party mit zwei

im wettbewerb

Mit der realistischen 3D-Welt von Underworld 2 kann sich nach wie vor kein Fantasy-Konkurrent messen. Betrayal at Krondor mixt fröhlich Dungeon- mit Freiluftsequenzen und bietet ein interessantes Talentsystem; Sternenschweif schaltet zwischen 3D-Sicht und ausgefeiltem Kartenmodus um. Für die Liebhaber geradliniger AD&D-Dungeonkost eignet sich das solide Stone Prophet (Ravensloft 2). Dungeon Master 2 hinkt technisch allen vier Konkurrenten hinterher, bietet aber genug Spielspaß fürs obere Mittelfeld.

Ultima Underworld 2	92
Betrayal at Krondor	83
DUNGEON MASTER 2	**77**
Sternenschweif	75
Stone Prophet	69

dungeon master 2

320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ■ 1024 x 768 Pixel ■ Hi-/Truecolor ■ SoundBlaster Mono ■ SoundBlaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Rollenspiel
Hersteller:	Interplay/FTL
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM,
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 35 MByte
CD-Belegung:	ca. 450 MByte
Anzahl Spieler:	1



Die Panzer und ihre tapferen Besatzungen, die in ganz Europa in der gewaltigsten Materialschlacht aller Zeiten kämpften - dies ist ihre Geschichte.

ERLEBEN SIE SIE SELBST!



Sie haben die volle Kontrolle über Ihren Einsatz - vom einzelnen Panzer bis hin zum gesamten amerikanischen oder deutschen Bataillon.

1944
ACROSS THE RHINE

Die Panzergefechte vom D-Day bis zum Zusammenbruch des Dritten Reiches.

MICRO PROSE

Für IBM PC und Kompatible

EVIL EYE OF BALOR

Die Strategie-Experten von Koei sind wieder da: Diesmal spielt die gewohnt komplexe Kost im mystischen Irland.



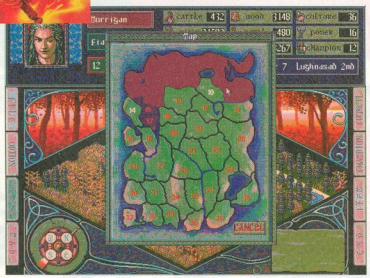
In der isometrischen Sicht werkeln die Helden fleißig herum

Ach, man hat's nicht leicht als keltischer Stammesfürst im frühgeschichtlichen Irland. Das miese Wetter, die kargen Böden, der eigensinnige Nachbar – und nicht zuletzt die dauernden Übergriffe der bösen Fomor. Das sind unförmige, blaustichige Gestalten aus den Tiefen des Meeres, die unter der Führung des bösen Balor seit langer Zeit das Land knechten. Eines Morgens reift dann in einem der freien Häuptlinge der Entschluß, die irischen Stämme zu vereinen und gegen die Unterdrücker zu führen.

Wer die bisherigen Produkte der japanischen Firma Koei kennt, wird sich bei »Balor of the Evil Eye« schnell zurechtfinden. Im wesentlichen geht es ums Aufpäppeln von Provinzen, die man in taktischen Schlachten erobert. Dabei helfen einem zahlreiche Helden, die mit ihren Familien und Soldaten die Knochenarbeit erledigen. Es gibt drei Klassen von Gefolgsleuten mit Rollenspiel-typischen Attributen wie »Charisma« und »Geistesstärke«. Da die Handlung in einem mystischen Umfeld spielt, können Barden und Druiden natürlich allerhand Zaubersprüche weben, um die Natur aufzupäppeln oder den Gegner niederzuringen. Die reinen Kämpfer benutzen allenfalls eine magische Waffe und verlassen sich ansonsten auf ihre Kraft und Erfahrung.

Zu Beginn des Spiels wählt man einen von mehreren Stämmen aus, die sich in Bezug auf Ländereien und Anzahl der Helden teils beträchtlich unterscheiden. Gefolgsleute sind deshalb so wichtig, weil pro Provinz für jede Aufgabe jeweils ein »Champion« benötigt wird: zum Roden, Holzfällen, Erzfördern, Erkunden, Handeln, Waffenbasteln, Verhandeln und natürlich Kämpfen. Hat ein Held gerade nichts zu tun, ruht er sich aus oder spielt eine Partie Hurling – das steigert die allgemeine Leistungsfähigkeit. Neue Champions erhält man durch Anwerben in den verschiedenen Provinzen oder nach siegreichen Schlachten. Eroberte Ländereien sind in der Regel wirtschaftlich eher schwach, so daß man die Burg sowie die Zitadelle ausbauen sollte. Erstere steht für die Infrastruktur in der





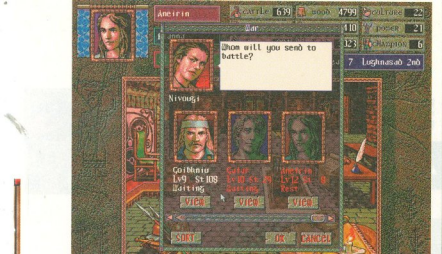
Nach sieben Spieljahren kontrolliert unser Stamm schon den größten Teil von Irland

jörg langer

Isometrisches Provinzenerobern, viele Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Zauberschwerter und magische Hörner: Quantitativ wird dem Spieler hier ziemlich viel geboten. Der Mix aus Strategie und Taktik sorgt für Abwechslung im langfristig doch etwas eingefahrenen Spielablauf. Außerhalb der Kämpfe ist die Bedienung gut gelungen, auch komplexere Aktionen können mit wenigen Mausklicks bewältigt werden.

Doch qualitativ hapert's vielerorts: Die Zaubersprüche muß man sich einerseits selbst notieren, andererseits bleiben sie immer gleich aufgebaut. Deshalb reicht es, im ersten Spiel alle sündteuren Sprüche zu erlernen – in der nächsten Partie kann man sich diesen Punkt getrost sparen. Die Grafik ist unübersichtlich, was im Kampf extrem stört. Andauernd werden Figuren verdeckt, das Terrain ist nicht zu erkennen, das Programm ändert selbstständig die Perspektive – dadurch tappt man tatsächlich des öfteren im Dunkeln, nicht nur wegen der Nebelphasen.

Wenn Sie den Stil von Koei-Programmen à la »Romance of the three Kingdoms« kennen, werden Sie sicherlich nicht enttäuscht sein – ich habe Evil Eye freiwillig einmal ganz durchgespielt. Im Zeitalter von »Command & Conquer« muß sich die Iren-Hatz aber schüchtern im hinteren Teil der Regale verstecken.



Jeder Anführer kann nur 100 Soldaten mit in die Schlacht nehmen

Region, letztere bestimmt, wie schnell die Helden Verluste an Soldaten ausgleichen können.

Anstelle von Text und Tabellen zeigt Balor of the Evil Eye ständig eine Isometriedarstellung der momentanen Provinz. In farbarmer Fitzelgrafik rennen die Helden herum, hüten Kühe oder werkeln an einem Gebäude. Falls ein Champion verdeckt wird, läßt sich die Perspektive entsprechend den vier Himmelsrichtungen ändern. In der Schlacht wird dies häufig vom Programm automatisch erledigt – gut gemeint, der Orientierung aber alles andere als zuträglich. Auch sonst stört hier die mikroskopische Darstellung mit ihren winzigen Figuren. Zwar werden die möglichen Zielfelder einer Bewegung oder Zauberei blau markiert, aber da die einzelnen Felder extrem klein geraten sind, verklickt man sich trotzdem oft.

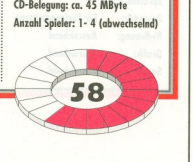
Jede Schlacht dauert sieben Tage à vier Runden bzw. solange, bis eine Seite aufgibt, kein Getreide mehr hat oder den Anführer verliert. Neben dem Nahkampf zwischen zwei benachbarten Figuren gibt es weitreichende Zaubersprüche und magische Fallen. Die ca. 30 Zaubersprüche werden aus zwölf Runen und vier Elementsymbolen zusammengesetzt; den genauen Aufbau erfährt man durch das Befragen durchreisender Magier oder fleißiges Ausprobieren. Im Kampf gehen die hölzernen Runensteine zudem häufig kaputt, wodurch die Auswahl an Sprüchen sehr eingeschränkt wird. Deshalb ist es ein Teilziel, zwölf steinerne Runensymbole zu finden. Sind durch viele Kämpfe und diplomatische Anstrengungen die irischen Stämme schließlich vereint, beginnt der offene Krieg gegen die Fomor. **(la)**

balor of the evil eye

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel
☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-Finesse
■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo
☐ General (MIDI) ☐ Gravis Ultrasound
☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Kooi
Ca.-Preis:	DM 130,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (33 MHz), 1 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 40 MByte
CD-Belegung:	ca. 45 MByte
Anzahl Spieler:	1- 4 (abwechselnd)



Software Corner

Katalogdiskette DM 2,50

Bestellannahme:
Mo-Fr 10.00-18.30
Sa 10.00-14.00
Tel.: 0241/533131
Fax: 0241/508973
Mo-Fr 19.00-21.30
Tel.: 0241/527010
Fax: 0241/563902
BTX:*200030241533131#

Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen

PC CDRom MPC II	Preis
7th Guest White Label DH	22.90DM
ACES COLLECTION DH	67.90DM
Air Havoc Tower Sim. DV	69.90DM
Alone in the dark 2+1 DV	59.90DM
Alone in the dark 3 DV	84.90DM
Amerika 1861-65 DV	84.90DM
Atlas DV	54.90DM
ATP + USA East & West EV	144.90DM
Aufschwung Ost Enh. DV	67.90DM
AWARD WINNERS PL. DH	67.90DM
Battle Bugs DV	39.90DM
Battle Isle 2 DV	47.90DM
Battle Isle 2 Data DV	34.90DM
Beneath a steel Sky DV	22.90DM
Bingi DV *	74.90DM
Bioforge DV	89.90DM
Bitmap Bros. Comp. DH	69.90DM
Bolo DV	69.90DM
Bureau 13 DV	84.90DM
Chaos Control DV	79.90DM
C. Yeager's Air Combat DH	34.90DM
Colonization DV	89.90DM
angeblich erscheint am 01.09.1995:	
Command & Conquer EV *	99.90DM
Cyberia DV	84.90DM
Cybermage DV *	89.90DM
Cyclemania DH	69.90DM
Dark Forces DV 8MB	99.90DM
Descent DH	79.90DM
Die total verrückte Rallye DV	69.90DM
Discworld DDE	84.90DM
Doppelpaß+Kicker Abo DV	49.90DM
Dark Universes DV	79,90 DM
DSA DV	34.90DM
DSA 2 + Speech DV	79.90DM
Dune DH	34.90DM
Dune 2 DH	34.90DM
Dungeon Master 2 DV *	84.90DM
EA Sports Rugby DH	79.90DM
Fields of Glory DH	34.90DM
Flight Simulator 5.1 EV	89.90DM
FS5 Scenery Las Vegas EV	59.90DM
Flight of the Amazon Q. DV	79.90DM
Flight Unlimited DV	89.90DM
Formula One Grand Prix DH	34.90DM
Freddy Pharkas DDE	39.90DM
Frontlines DV	67.90DM
Full Throttle DH8MB	69.90DM
FX Fighter DV	79.90DM
Hand of Fate DV	34.90DM
Hardball 4 EV	79.90DM
Hattrick! Ikarion DV	79.90DM
High Seas Traders DV	59.90DM
Hi-Octane DH	84.90DM
Inca Collection DV	59.90DM
Indy Car Racing DH	22.90DM
Jagged Alliance DH	79.90DM
Jazz Jackrabbit DV	76.90DM
Kaiser DeLuxe DV	59.90DM
Kingpin Bowling DH	27.90DM
King's Quest 1-5 DH	79.90DM
King's Quest 7 DV	84.90DM
Kiik'n Play DV	84.90DM
Lands of Lore DV	34.90DM
Larry Collection DH	79.90DM
Last Dynasty DV	74.90DM
Legend of Kyrandia 3 DV	79.90DM
Lemmings 3 DH	67.90DM
Links 386 Enh. +2 DH	67.90DM
Links Course Devil's Isl. EV	47.90DM
Little Big Adventure DV	89.90DM
L. Matthäus Super Soccer DV	59.90DM
LUCAS ARTS TOP ADV DV	79.90DM
Machiavelli-the Prince DV	84.90DM
Magic Carpet Plus DV	84.90DM
Master of Magic DV	89.90DM
Mechwarrior II DH	79.90DM
Metaltech : Earthsiege DV	84.90DM
Metaltech : ES Missions DV	47.90DM
Micro Machines 2 DH	69.90DM
Myst DV	67.90DM
Nascar Racing SVGA EV	49.90DM
Nascar Racing Track Pack DH	39.90DM
Navy Strike DV *	89.90DM
NBA Live '95 8MB DH	89.90DM
NHL Hockey '95 DH	79.90DM
Oldtimer DV	44.90DM
Orion Conspiracy DV	84.90DM
Panzer General EV	49.90DM
Patrizier DV	49.90DM
Perfect General 2 EV	84.90DM
Pinball Fantasies DL Enh. DH	69.90DM
Pirates Gold! DH	34.90DM
Police Quest Coll. EV	99.90DM
Populous 2+Powermonger DH	27.90DM
Powerhouse DV	69.90DM
Prisoner of Ice DV	84.90DM
Privateer & Str. Comm. DH	54.90DM
Psycho Pinball DV	79.90DM
Ravenloft 2 DH	69.90DM
Rebel Assault EV	54.90DM
Shadowcaster DV	27.90DM
Shanghai: Greatest M. EV	79.90DM
SI. Service 2+ Red Storm DH	39.90DM
Sim City 2000 + Data DV	89.90DM
Sim Tower DH	74.90DM
Simon the Sorcerer 2 DV	79.90DM
Sim Town DV *	79.90DM
Slipstream 5000 DH	69.90DM
Space Quest 1-5 DH	79.90DM
Space Quest 6 EV	99.90DM
SSN-21 Seawolf DV	27.90DM
Star Trek Interactive Manual EV	69.90DM
Star Trek Next Generation DV	39.90DM
Street Fighter 2 Turbo DH	67.90DM
Super Karts DH	89.90DM
Syndicate Plus DV	27.90DM
Task Force 1942 DH	34.90DM
Temptation Collecton DH	89.90DM
Transport Tycoon DV	89.90DM
Tuneland DV	74.90DM
Ultima 1-6 EV Jewel Case	69.90DM
US Navy Fighters DV	89.90DM
WCS Ticonderoga DH *	79.90DM
Virtual Pool DH	89.90DM
Warcraft-Orcs & Humans DH	79.90DM
Warriors DV	67.90DM
Wing Commander DH	34.90DM
Wing Comm. 2 DL DH	27.90DM
Wing Comm. 3 DV 8MB	104.90DM
Woodruff DV	74.90DM
X-Com: Terror ... DV	89.90DM
X-Wing+Missions Enh. DH	67,90DM

MS-DOS DISK	Preis
Aces of the deep Mission DV	39.90DM
Aladdin DH	59.90DM
Arcade Pool + Overdrive DH	34.90DM
ATP 2.0 Blue Box EV	74.90DM
ATP 3D Graphics System DV	69.90DM
ATP Scenery Italy DH	59.90DM
BuLiMa 3 Supporter DV	49.90DM
Die Siedler DV	47.90DM
Scenery Europe 1 DH	59.90DM
Gunship 2000 DH	34.90DM
Harpoon II V2.0 EV	79.90DM
Harpoon II Coldwar Bset EV	47.90DM
Harpoon II Westpac Bset EV	47.90DM
Indiana Jones 4 DV	47.90DM
König der Löwen DH	59.90DM
Links Data Prairie Dunes EV	47.90DM
Links Data Riviera C. Club EV	47.90DM
Metaltech:Battledrome EV	44.90DM
Monkey Island 1 DH	29.90DM
Monkey Island 2 DV	34.90DM
Nectaris DH	39.90DM
Sim Earth DH	34.90DM
Stone Racers DV	67.90DM
Superfrog DH	34.90DM
Task Force 1942 DH	34.90DM
Tie Fighter DV	74.90DM
Tie Fighter Mission DV	29.90DM
Transport Tycoon W. Ed. DV	34.90DM
Ultima 7 DV	34.90DM

Add On's	Preis
SB CDR563B + Photostyler	189.95DM
Toshiba IDE 5302B 45ich	309.00DM
SB16 ASP MultiCD OEM	219.00DM
SB16 CSP Pro IDE	309.00DM
Orchid Webmaster ab	189.00DM
Orchid Soundddrive 16EZ	99.00DM
Jazz Jakarta MPG/VGA 2MB	729.00DM
Thrustmaster FCS II	169.00DM
Thrustmaster F16 Stick	279.00DM
Thrustmaster WCS II	239.00DM
Thrustmaster TQS	299.00DM
Thrustmaster Rudder	269.00DM
Thrustmaster Formula T1	299.00DM
Eliminator Game Card	39.90DM
Joypad Gravis	34.90DM
FWCS Gravis FIREBIRD	129.00DM
Joystick Gravis PHOENIX	179.00DM
Joystick Gravis Analog Pro	52.90DM

Es gelten unsere AGB. Versand erfolgt per Postnachnahme (als Postpaket), zzgl. DM 11,- Porto Verpackung/NN + DM 3,- Zahlscheingebühr, oder per Vorkasse zzgl. DM 7,50,- per Euroscheck oder Überweisung auf Konto 40008260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab DM 200,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Teillieferung vorbehalten. Bei Annahmeverzug werden pauschal DM 30,- fällig. Lieferungen wie auch Lieferung ins Ausland nur per Eurocheck oder Postbaranweisung + DM 28,-. Angebot freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Mit * gekennzeichnete Produkte waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

LORDS OF MIDNIGHT 3
THE CITADEL



Verspätungskünstler Mike Singleton hat eine echte Schlaftablette fabriziert: Zahlreiche Charaktere irren auf der Suche nach dem Spielspaß durch weite Landstriche.

Im Südosten des Landes Midnight liegt der Blood March mit vielen kleinen Fürstentümern, die sich emsig bekriegen. Besonders garstig ist der Herr der dunklen Festung von Maranor, der einige Kumpane unseres Helden Prinz Morkin kidnappt und zudem wüste Horden auf Eroberungskurs schickt. Um dem Bösen entgegenzutreten, muß unser Prinzlein erstmal weitere Verbündete gewinnen.

Jedem der zahlreichen Charaktere von »The Citadel« lassen sich gezielte Aufgaben geben, z.B. Burgen angreifen oder Leute anquatschen. Morkin kann nicht nur auf der zoomenden Landkarte zuschauen, wie sich seine Helfer nebst Soldaten die Füße wundlaufen, sondern ihre Wanderungen auch selbst steuern. Dabei führt die ungenaue Steuerung zu ungewollten Schlingerbewegungen im Stile Volltrunkener. Zuviel Met genascht, Leute?

Während Morkin und Genossen durch grob-pixelige Voxellandschaften streifen, versuchen zwei andere Kämpen, in der Höhle des Löwen mehrere Gefangene zu befreien. Die resultierenden Dungeon-Sequenzen bieten endlose Gänge sowie Einrichtungsgegenstände, mit denen sich nichts anfangen läßt. So freut sich der potentielle Retter darüber, von häßlichen grünen Wärter-Sprites bald darauf ebenfalls in eine Zelle gesteckt zu werden. Kommt es zu Kämpfen, beeinflussen Sie mit Ihrem Geschick auch die Sie begleitenden Soldaten. In einer seitlich gezeigten Nahaufnamme dreschen beide Kontrahenten aufeinander ein, bis einer zu Boden geht. Zieht man selbst den Kürzeren, fehlt die entsprechende Figur für den Rest des Spiels – Pech gehabt.

The Citadel ist als »Buch« aufgemacht und bietet zahlreiche Infos, die in einem schwer lesbaren Zeichensatz gehalten sind. Ein automatisches Tagebuch merkt sich alle Ereignisse; als Gag paßt sich die Spielzeit der eingestellten Systemzeit Ihres PCs an. Für Nostalgiker befinden sich auf der CD zusätzlich die ersten beiden Teile der Midnight-Serie – schlappe 64 KByte groß und im antiquierten 8-Bit-Look. **(la)**



Ein unansehnlicher Heldentrupp auf der Walz



Bei Kämpfen hat man vier Schlagvarianten zur Auswahl

jörg langer

Eine anfänglich verstreute Heldengruppe muß Verbündete gewinnen, Armeen ausheben und Feindfestungen erobern, bis sich der ganze Haufen beim bösen Obermotz trifft und ihn heldenhaft besiegt. Auf solch simplen Handlungsplots beruhen ganze Fantasy-Epen, doch Mike Singletons Citadel enttäuscht. Die Grafik wirkt abschreckend, die Steuerung im 3D-Modus erweist sich als ungenau, der Zeichensatz glänzt durch Unleserlichkeit, die Menüstruktur ist verworren – und einen Überblick zu bekommen, fällt trotz der Landkarte schwer. The Citadel ist eines der Programme, in denen zwar sehr viel drinsteckt, nur kein echter Spielspaß. Theoretisch wird mir ein Mix aus Adventure, Rollenspiel und Strategie geboten – praktisch stolpern meine stereotypen Helden wochenlang irgendwelchen Quests hinterher, fliegen auf eckigen Drachen herum oder besteigen klapprige Kähne. Durch den Echtzeitaspekt gibt es viele stimmungstötende Leerlaufphasen, die Dungeon-Abschnitte sind reine Zeitverschwendung. Selbst beinharte Fans der alten Spectrum-Serie und C64-Veteranen sollten sich den dritten Teil nicht ungefragt schenken lassen.

the citadel

320 x 200 Pixel ■ | 640 x 480 Pixel ☐ | 1024 x 768 Pixel ☐ | Hi-Truecolor ☐ | SBlaster Mono ■ | SBlaster Stereo ■ | General MIDI ■ | Gravis Ultrasound ☐ | CD-Audio ☐ | AWE 32 ■

Spiele-Typ:	Rollenspiel/Strategie
Hersteller:	Domark
Ca.-Preis:	DM 120,-
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

CD-Belegung: ca. 60 MByte

Anzahl Spieler: 1



CD-ROM Mitsumi FX400 - NUR DM 249,- DM

CD-ROM

11th Hour (*)	A	99,95
1942	A	59,95
Aces Collection	A	67,95
Aces Of The Deep	D	77,95
Across The Rhine	D	99,95
Action Soccer	D	74,95
Alone In The Dark 3	**D**	**86,95**
Amerika (Civil War)	**D**	**86,95**
Armored Fist	D	81,95
Arcade Pool (*)	A	25,95
Asterix	D	67,95
Atari Action Pack	D	54,95
Aufschwung Ost	D	67,95
Battle Isle II	D	83,95
Battle Ilse II Scenery	D	49,95
Battle Race (*)	A	63,95
Bing! (*)	D	69,95
Bioforge	**D**	**89,95**
Brett Hull Hockey '95	D	74,95
Bureau 13	D	76,95
Carribean Disaster (*)	D	83,95
Chaos Control	A	74,95
Chessmaster 4000 Turbo	A	63,95
Colonization	D	89,95
Combat Air Patrol	D	57,95
Command & Conquer (Dune 3) (*)	A	87,95
Command & Conquer (*)	**US**	**94,95**
Creature Shock	D	84,95
Crusade (*)	D	79,95
Crusader (*)	D	a.A.
Crypton Egg	D	44,95
Cyberia	**D**	**79,95**
Cybermage (*)	D	89,95
Daedalus Encounter	D	87,95
Dark Forces	**D**	**94,95**
Das Amt	D	82,95
Dawn Patrol	D	84,95
Death Gate (*)	E	a.A.
Der Reeder	**D**	**72,95**
Descent	A	79,95
Die Verrückte Rallye	**D**	**74,95**
Discworld	**D**	**79,95**
Doppelpass	D	52,95
DSA - Sternenschweif	D	69,95
Dungeon Master 2 (*)	D	92,95
Earth Command (*)	A	72,95
Earth Mission (*)	A	44,95
Earthsiege	D	83,95
Elite 3 - First Encounters	D	74,95
FIFA-Soccer	D	67,95
Flight Commander 2 (*)	**D**	**69,95**
Flight Of The Amazon Queen	**D**	**78,95**
Flight Unlimited	**A**	**86,95**
Flugsimulator 5.1 Microsoft	**E**	**67,95**
Freddy Pharka's (*)	D	76,95
Full Throttle	**A**	**64,95**
FX Fighter lt. Ed.	**A**	**73,95**
Great Naval Battles 3 (Burning 3)	A	77,95
Hammer Of The Gods	D	72,95
Hardball 4	D	74,95
Hattrick!	**D**	**81,95**
Heimdall	**D**	**79,95**
High Octane	**D**	**87,95**
Inca Collection	D	67,95
Incredible Toons (*)	A	57,95
Iron Cross (*)	E	76,95
Jagged Alliance	**A**	**72,95**
Jagged Alliance (*)	**D**	**89,95**
Jazz Jack Rabbit	A	74,95
Joy Of Sex (*)	A	66,95
Jungle Strike	D	74,95
Kings Quest 7	D	86,95
Klick 'n' Play	D	86,95
Knights Of Xentar (*)	D	89,95
Kyrandia 3	**D**	**72,95**
Leisure Suit Larry Coll. (1-6)	A	74,95
Links 386 Pro	A	59,95
Little Big Adventure	D	94,95
Lode Runner	D	76,95
Lucas Arts Top Adventures	**A/D**	**79,95**
Machiavelli	**D**	**87,95**
Mad News (*)	D	83,95
Mad News Extrablatt (*)	D	31,95
Magic Carpet	D	89,95
Magic Carpet Data CD	D	34,95
Magic Carpet Plus	**D**	**87,95**
Magic Of Endoria (*)	D	54,95
Maniac Mansion 2 (DOTT)	D	72,95
Marco Polo (*)	A	69,95
Masters of Magic	**D**	**89,95**
Menzoberranzan	A	74,95
Mephisto Genius 2	**D**	**87,95**
Metal Marines (*)	E	a.A.
Micro Machines 2	A	67,95
Micro Machines 2	D	a.A.
Myst	A	84,95
Myst	**D**	**67,95**
NASCAR Racing	**A**	**76,95**
NASCAR Track Pack	**A**	**37,95**
Navy Strike (*)	A	89,95
NBA Live '95	**A**	**89,95**
Nectaris	D	39,95
NHL Hockey 95	D	79,95
Noctropolis	D	79,95
Novastorm	D	74,95
Oldtimer	D	49,95
Outpost	D	79,95
Panzergeneral	**A**	**74,95**
Pete Sampras Tennis '96 (*)	D	a.A.
PGA Tour Golf	A	89,95
Phantasmagoria (*)	D	89,95
Pinball Illusions (*)	A	69,95
Pinball Wizzard 2000 (*)	A	63,95
Psycho Pinball	**A**	**67,95**
Quest For Glory 4 (*)	A	76,95
Ravenloft 2	**A**	**74,95**
Rebel Assault	A	79,95
Ring Der Nebelungen (*)	D	a.A.
Rugby World Cup '95	**D**	**82,95**
SAM & MAX	D	72,95
Scottish Open	**D**	**67,95**
Sherrington Fox (*)	D	a.A.
Simon The Sorcerer 2 (*)	D	79,95
Sim City 2000	D	79,95
Sim City 2000 Win (*)	D	83,95
Sim Tower	A	69,95
Sim Town (*)	E	79,95
Slip Stream 5000	**D**	**63,95**
Space Quest 6 (*)	**D**	**79,95**
Star Trek Next Generation	D	99,95
Star Trek Limited Edition	**E**	**179,95**
Street Fighter 2 Turbo	A	59,95
Super Karts	**A**	**84,95**
Superhero League Of Hoboken (*)	E	63,95
System Shock Enhanced	D	79,95
Tank Commander	D	83,95
The Atlas	D	54,95
The Incredible Machine 2 (*)	A	a.A.
The Last Dynasty	D	79,95
The Lost Eden	**A**	**74,95**
Theme Park	D	79,95
Transport Tycoon	D	89,95
Tune Land	D	62,95
Under A Killing Moon	D	94,95
US Navy Fighters	**D**	**89,95**
USS Ticonderoga (*)	D	72,95
Vinyl Goddess	A	39,95
Virtual Pool	D	79,95
Vollgas (Full Throttle Dt.) (*)	D	79,95
Voyeur (*)	D	85,95
Wacky Wheels	**A**	**54,95**
Wake Of The Ravager (*)	A	76,95
Warcraft	A	77,95
Wing Commander 3	**D**	**94,95**
Woodruff (Goblins 4)	D	67,95
Wrath Of Earth	A	54,95
X-COM (U.F.O. 2)	**D**	**89,95**
X-Wing (*)	D	69,95
Zeppelin (*)	D	83,95



Schnäppchen Spiele

7th Guest	A	19,95
Battle Bugs	D	39,95
Battle Isle 2	D	29,95
Battle Isle 2 Scenery	D	49,95
Beneath A Steel Sky	D	19,95
Conspiracy	A	29,95
Das Schwarze Auge I	D	39,95
Gravis Analog Pro + Tie Fighter	D	99,95
Gravis Analog Pro + Commanche & Mis.	D	99,95
Gravis Analog Pro + Rebel Assault	D	99,95
Gravis Game Pad + Burning Steel & Mis.	D	59,95
Hand Of Fate	A	29,95
Indy Car Racing	A	19,95
Lands Of Lore	A	29,95
Noctropolis	D	39,95
Populous 2 + Powermonger	A	29,95
Privateer	A	29,95
Railroad Tycoon	A	29,95
Rebel Assault	E	39,95
Rise Of The Robots	A	49,95
Shadow Caster	A	29,95
SSN-21 Seawolf	D	29,95
Star Crusader	A	49,95
Star Trek 25th Anniversary	E	29,95
Strike Commander	A	29,95
Syndicate Plus	D	29,95
Wing Commander 2	A	29,95
Wings Of Glory	D	49,95

Achtung :
Die angegebenen Preise sind Versandpreise !! Die Ladenpreise können teilweise abweichen !!!

A = Deutsche Anleitung, Spiel in Englisch
D = Anleitung und Spiel in Deutsch
E = Anleitung und Spiel in Englisch
(*) = Bei Red.schluß noch nicht erschienen

Disk Spiele

Aces Of The Deep Mission	D	39,95
Aladdin	D	54,95
Bing!	D	73,95
BMH J. Hartwig, handsigniert	**D**	**89,95**
Cannon Fodder 2	A	59,95
Die Siedler	D	74,95
Earthsiege Zusatzdisk	D	47,95
König Der Löwen	D	59,95
NASCAR Racing	D	72,95
Panzer General	A	74,95
SIM City U.R.K.	D	34,95
Star Crusader	D	49,95
Tie Fighter	D	69,95
Tie Fighter Missiondisk	D	27,95
Transport Tycoon	D	89,95
Transport Tyc. World Editor	D	34,95

Hardware

Joysticks

Gravis Analog Pro	54,95
Gravis Firebird	108,95
Gravis Phoenix	162,95
Gravis Game Pad	37,95

Lautsprecher

Trust 40 15W	27,95
Trust 10 80W	74,95
Trust 20 25W	39,95
Trust 120 120W	99,95

CD-ROM Laufwerke

Mitsumi FX400 EIDE 4x	249,00
Toshiba XM3601 SCSI 4,4x	539,00
Toshiba XM5302 EIDE 4x	259,00

MPEG-Karte

Trust MPEG inkl. Video Out	429,00
Spea Showtime 2MB	699,00

Soundkarten

Trust SoundExpert DL 16	119,00
Soundblaster 16 ATAPI, Neu	159,00
Soundblaster AWE32 ATAPI	449,00

CDI

CDI-Player 550 inkl. Digital Video Cartridge	989,00
CDI GamePad	49,95

Festplatten

Conner 540MB EIDE	269,00
Conner 850MB EIDE	369,00
Conner 1,3GB EIDE	499,00
Quant. Trailblazer 850 EIDE	399,00
Quant. Trailblazer 850 SCSI-2	449,00
Conner 2GB Fast-SCSI-2	1299,00
Conner 4GB Fast-SCSI-2	2199,00

CPUs

AMD DX4-100	169,00
INTEL DX2-66	199,00
INTEL DX4-100	329,00
INTEL P75	339,00
INTEL P90	489,00
INTEL P100	749,00
INTEL P120	1199,00

Motherboards ASUS

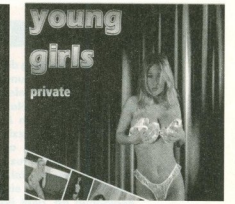
SP3G	499,00
SP4	439,00
Thai Bondage	69,95
N55TP4GX 256KB Cache (sync opt.)	579,00

Grafikkarten

Matrox Millenium	a.A.
Diamond 64 Video VRAM 2MB	499,-

Wir haben über 100 CDI-Titel und MPEG-Filme im Angebot !!





49,95 Young Girls Priv. **49,95**

CD Erotic

Blonde Bombshells	69,95
Carol Lynn My Fav Girls 1+4	je 29,95
Collection Private 1-3	je 59,95
Erotic Film Sens. 1+2	je 39,95
Erotris	39,95
Extrem Hot Girls	29,95
Extr. Hot Leather Ladies	49,95
Girls On Girls	79,95
Hot Girls 3+4	je 24,95
Neurodancer Interactive	89,95
Nights in London /Paris	je 29,95
Playboy Playmate Parade	39,95
Scissors'n'Stones Interact.	69,95
Stripping Girls	49,95
Thai Bondage	69,95
Visual Hot Girls	49,95
VRD Clip Collection 1+2	je 39,95
Westside Casting 1-4	je 39,95
Westside Girls 1-4	je 29,95
Wet Dreams 1-8	je 29,95

ROT
STIFT
Helmstedter Str. 2
38102 Braunschweig
fon. 0531 - 273 09 11
fon. 0531 - 273 09 12
fax. 0531 - 273 09 14
BTX Rotstift#

Neu: Jetzt auch Bankeinzug möglich !!

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich als Versandpreise in DM incl. 15% MwSt., zzgl. Versandkosten.
Versandkosten Inland: CDs u. Software: Vorkasse 7.-; Nachnahme 10.-, ab 200.- Warenwert: frei!
Hardware, Express und Auslandssendungen nach Aufwand !

PAPARAZZI
TALES OF TINSELTOWN

»Klick!« macht der Fotoapparat der Paparazzi, wenn sie einen Star in einer mißlichen Lage knipsen. »Klick!« macht es beim Spieler, der entdeckt, daß interaktive Filme auch ihre guten Seiten haben.



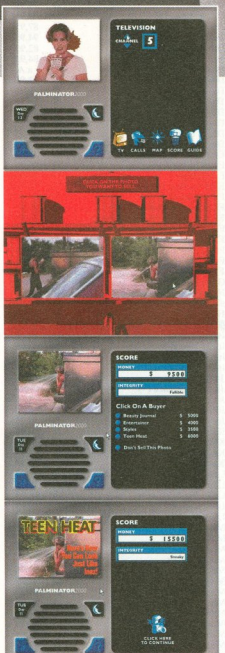
Stars im Fitness-Studio: Ein echter Paparazzi knipst alles.

Der Werbeagentur »Museworthy« wurde irgendwann das Basteln von Animationen und Schriftzügen zu langweilig. So gingen die kreativen Köpfe in Klausur, dachten sich eine spannende Story aus und mixten aus all ihren Ideen einen interaktiven Film, der sich gewaschen hat. Wer jetzt angesichts diverser Multimedia-Krücken zusammengezuckt ist, darf sich wieder entspannen: »Paparazzi! Tales of Tinseltown« ist eine flotte Geschichte mit reizvollen Puzzles für alle, die eine detektivische Spürnase ihr eigen nennen.

Sie schlüpfen in die Rolle eines jungen, aufstrebenden Fotografen, der unbedingt zu den berühmtesten Paparazzi zählen will, jenen Knipsern, die ihr Geld mit heimlichen, peinlichen Fotos Prominenter verdienen. Somit ist Ihre Aufgabe klar: Sie müssen sich überall umhören, Informanten bestechen, Gerüchte und Meldungen kombinieren sowie vor allem zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein. Um alle Promis zu erwischen, haben Sie 14 Tage Zeit, die in Tag- und Nachtschichten eingeteilt sind. Pro Schicht dürfen Sie nur zwei Orte besuchen, dann geht es unweigerlich weiter.

Ein Klick mit dem Cursor auf die Icons ruft die sechs Fernsehkanäle auf, spielt den Anrufbeantworter ab, zeigt die Karte, den Punktestand oder das Register mit allen Stars von Tinseltown. Vor allem den Fernsehsendungen merkt man die Professionalität der Designer an. Ob es Musikvideos mit köstlichen Parodien auf Michael Jackson und die Grunge-Szene, Talkshows voller braver Hausfrauen oder Nachrichten mit eingebildeten Moderatoren sind: Jeder Clip ist ein Lacher und weit entfernt von den qualitativen Abgründen eines »Inspektor Zebok«.

Abgesehen von einigen skurrilen Pausenfüllern enthalten alle Sendungen offensichtliche oder versteckte Hinweise, wo und wie ein Star unangenehm



So entsteht ein optimaler Schnappschuß: Candy Inez Baker wirbt mit ihrer tollen Figur für Trink-Schokolade. Am Supermarkt ertappen wir sie beim »entsorgen« der lästigen Kalorien, wofür uns ein Jugendmagazin viel Geld bietet.

florian stangl

Anfänglich überwog die Skepsis: Von Videoclips und Multimedia-Kram in Spielen hatte ich eigentlich die Nase voll. Doch nach wenigen Minuten war ich im Paparazzi-Fieber, denn die Mischung aus Parodie und Detektiv-Puzzles übt einen ungeheuren Reiz aus. Das fängt bei der einfachen Bedienung an, geht über die genialen Videos und den flotten Soundtrack (»Blues Brothers« meets »Pulp Fiction«) bis zu den originellen Schauspielern. Die Puzzles haben mit konventioneller Adventurekost zwar nichts zu tun, doch für Jünger von Sherlock Holmes mit einem Sinn für schwarzen Humor eignen sie sich hervorragend. Der Schwierigkeitsgrad ist nicht nur wegen der englischen Sprache enorm hoch, auch die vielen unterschiedlichen Videoclips sorgen für Verwirrung. Immer wieder entdeckt man neues auf den Kanälen, lernt ständig wichtige Typen kennen, wird per Telefonanruf auf einen neuen Termin gehetzt und vergißt nebenbei, daß man diesen Abend eigentlich im Country Club sein wollte... Der Reiz liegt nicht zuletzt in der perfekt durchgestylten Präsentation. Da stimmt jedes Härchen an den Schauspielern und jede boshafte Anspielung auf echte Stars sitzt. Nur zu gerne würde der Paparazzi den überkandidelten Promis eins auswischen und sie in peinlichen Situationen knipsen. Dafür knobelt man gerne stundenlang an vagen Hinweisen herum, bis man schließlich zuschlägt.

PC PLAYER plus CD-ROM-Upgrade

Ich bestelle folgende CD-ROMs zum Upgrade von PC PLAYER zu PC PLAYER plus (Ausgabe 10/94 bis 2/95: DM 12,50; ab Ausgabe 3/95 : DM 9,50)

	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	
	Exemplare der PC PLAYER plus Ausgabe-Nr.		DM	

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

Bitte unbedingt Absender auf der Rückseite eintragen.

PC PLAYER/PC PLAYER plus-Einzelbestellung

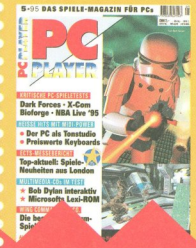
Ich bestelle folgende Exemplare:

____	PC PLAYER Stück für je DM 6,50 der Ausgabe (bis 9/94):	DM	
____	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	DM	
____	PC PLAYER Stück für je DM 7,00 der Ausgabe (ab 10/94):	DM	
____	PC PLAYER plus Stück für je DM 19,50 der Ausgabe (ab 10/94):	DM	
____	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	DM	
____	PC PLAYER plus Stück für je DM 16,50 der Ausgabe (ab 3/95):	DM	

zuzüglich Porto (innerhalb der BRD): DM 4,-

Gesamtsumme: DM

Im Abonnement sparen Sie fast 15%



Der Klassiker: PC PLAYER, das unschlagbare Spiele-Magazin 12 x im Jahr bequem per Post.





Die DeLuxe-Ausgabe: PC PLAYER plus. Ihr dickes Plus – 12 x im Jahr Magazin mit CD-ROM.

PC PLAYER plus: Das Cover des Monats

Trennen Sie das Cover heraus, legen Sie es in eine CD-Box und Sie haben den Überblick Ihrer PC PLAYER plus CD-Sammlung.



9/95



EXKLUSIV: Starke 45-MByte-Demo von FADE TO BLACK

30 spielbare Levels! LEMMINGS 3D

3D-Vektor-Boxer FX FIGHTER

Flucht aus der Vergangenheit DUNGEON MASTER 2

Wettrennen zu viert MICRO MACHINES 2

DICKES DESCENT-SPECIAL! 50 neue Levels für die Vollversion Devil, der Descent-Level-Editor

Gebühr bezahlt Empfänger

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

☐ JA, ich will PC PLAYER monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil.
☐ JA, ich will PC PLAYER plus (mit CD) monatlich frei Haus mit fast 15% Preisvorteil. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für schon bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.

Name

Straße, Nr.

Land -PLZ, Ort

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift mitzuteilen.

Ich bezahle PC PLAYER jährlich DM 72,- *
Ich bezahle für PC PLAYER plus halbjährlich DM 84,-.*

☐ Bequem und bargeldlos durch jährl. Bankabbuchung

Konto-Nummer. Bankleitzahl

Geldinstut

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
Studentenabo nur mit Immatrikulationbesch. (12 Ausgaben PC PLAYER jährlich DM 62,-*; 12 Ausgaben PC PLAYER plus halbjährlich DM 72,-*)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsgarantie: Ich kann diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote telefonisch zu unterbreiten. (ggf. streichen).
*Auslandspreise auf Anfrage

DPP 59

Bitte mit 80 Pfennig frankieren, falls Marke zur Hand.

Antwort

DMV-Verlag
PC-PLAYER/PC PLAYER plus
Leserservice, CSJ
Postfach 14 02 20

80452 München

PC PLAYER-Einzelbestellung

Ich bestelle die auf der Vorderseite der Karte angegebenen Ausgaben:

Name

Straße, Nr.

PLZ Ort

Ich bezahle per Bankeinzug

Konto-Nr.: BLZ/Bankverbindung

oder lege einen Scheck bei (quittierte Rechnung liegt der Sendung bei).
Dieses Angebot gilt nur innerhalb der Bundesrepublik Deutschland.

Unterschrift

DPP 59

Directory der CD:

DEMOS	Spielbare Demos	
	ATLAS	Atlas
	BLOB	Schlammschlacht 3D
	CHADWICK	Chadwick und der Eierdieb
	DM2	Dungeon Master 2 - Skullkeep
	FADE2BLK	Fade to Black
	FXFIGHT	FX Fighter
	LEMM3D	Lemmings 3D
	MICROMA2	Micro Machines 2
	RIDDLE	The Riddle of Master Lu
	VORTEX	The Vortex (Windows)
PREVIEWS	Nicht spielbare Previews	
	ASSAULT2	Rebel Assault 2
	COMMAND	Command & Conquer
	F1GP2	Formula One Grand Prix 2
	STARTREK	Star Trek - The Next Generation
	THE_DIG	The Dig
DESCENT	Das Descent-Special	
	DEVIL	Level Editor Devil 1.02
	MAKEMSN	MSN-File Tool
	MULTI	Neue Level Multiplayer
	PATCH	Update Vollversion auf 1.4a
	RDL2HOG	Level-Konverter
	SHARE	Descent Shareware 1.4
	SINGLE	Neue Level Einzelspieler
PATCHES	Patches & Updates	
	AREPLAY	Action Replay
	INSPACE	Inner Space
	MACHIAVE	Machiavelli - The Prince
	NBA95	NBA Live 95
	RENEGADE	Renegade (SSI)
	VPOOL	Virtual Pool
	WC3THRUS	Wing Commander 3
	ZEPHYR	Zephyr
PROGRAMMUtilities		
	CDTOOLS	CD-ROM Tools
	DCCPRO	DCC Pro (DOS-Shell)
	GAMEWIZ	Game Wizard
	NEOPAINT	Neopaint 3.0
	PCXDUMP	PCXDump
	PICEM	Bildbetrachter PICEM
	UNIVBE	Universal VESA
	VGABENCH	VGA-Benchmarks

In unserem Windows-Magazin finden Sie folgende Beiträge:

SPIELETESTS
- Hi-Octane
- Lemmings 3D
- Simon the Sorcerer 2

PREVIEW-VIDEOS
- Battlerace
- Fade to Black
- Shadow of the Empire (Battle Isle 3)

ENTERTAINMENT
- Multimedia Leserbriefe

DATENPLAYER
- knapp 500 Spiele kurz getestet

Den Windows-Teil unserer CD starten Sie in Windows mit STARTUP.EXE im obersten Verzeichnis der CD-ROM.

Wer PC PLAYER oder PC PLAYER plus (mit CD) abonniert sichert sich lohnende Vorteile!

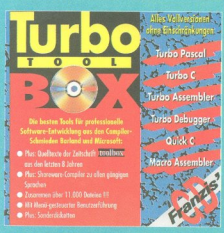
1. Sie sparen 15 % gegenüber dem Einzelhandelspreis.
2. Sie bekommen PC PLAYER bzw. PC PLAYER plus jeden Monat per Post frei Haus.
3. Sie können Ihr Abonnement jederzeit ohne Kündigungsfrist beenden. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalten Sie selbstverständlich zurück.

Füllen Sie die Karte oben links aus und schicken Sie diese gleich los oder faxen Sie:

Fax: 089/20 24 02 15

Sie können diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim DMV-Verlag, PC PLAYER, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Einsendung des Widerrufs.

Toolbox



Unglaublich: Compiler-Vollversionen von Microsoft und Borland. Zusammen mit unzähligen Power-Tools und vielen Quelltexten!

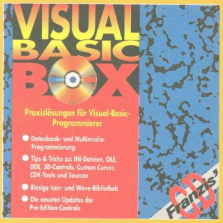
- Borland: Turbo-Pascal, Turbo C, Turbo Assembler, Turbo Debugger
- Microsoft:Quick C, Macro Assembler
- Programme und Quelltexte der Magazine PASCAL, toolbox und DOS toolbox
- Shareware-Compiler: C, Modula, Oberon, Fortran, Pascal und mehr
- Emulatoren, Demos, BGI-Treiber

Insgesamt über 11.000 Dateien

ISBN 3-7723-6533-7
ÖS 418,-/SFr 49,-/DM 49,-

Rückseite ausfüllen und gleich bestellen!

Visual-Basic-Box



Das große Visual-Basic-Packet für Windows, mit hunderten von Programmen im Quelltext.

- Sofort von der CD zu starten.
- Ideale Basis für Ihre eigenen Entwicklungen.
- Super zur Verwendung als Ideen Pool und Referenz.

Die CD bringt Profi-Lösungen, vom Datenbank-Management bis zur Multimedia-Programmierung für nahezu jeden Bereich.
Mit VBX-Controls, Bibliotheken und vielen Windows-Tips und Tricks.
Die richtige CD, wenn Sie schnelle Programmier-Erfolge suchen.

ISBN 3-7723-6893-X
ÖS 665,-/SFr 78,-/DM 78,-

Hier abtrennen und gleich losschicken

PC PLAYER plus CD-ROM-Cover Rückseite

Trennen Sie das Cover einfach heraus, legen Sie es in eine CD-Box und schon haben Sie den kompletten Überblick.

PC Player plus 9/95 - FADE TO BLACK



■ Demo: Fade to Black



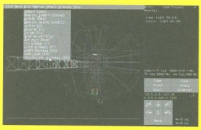
■ Demo: FX Fighter



■ Demo: Dungeon Master 2



■ Demo: Lemmings 3D



■ Special: 50 Level & Editor f. Descent



■ Kids-Demo: Schlammschlacht 3D

PC Player plus 9/95 - FADE TO BLACK

Bitte mit 80 Pfennig frankieren falls Marke zur Hand.

Antwort

Franzis-Verlag GmbH
Buchabteilung Frau Kain
Postfach 11 40
85580 Poing

Softwarebestellung

Ich bestelle folgende Softwarepakete auf CD:

	ISBN 3-7723-	Titel	
___	6533-7	Toolbox je DM 49,-	DM ___
___	6893-X	Visual-Basic-Box je DM 78,-	DM ___
___	___		DM ___
___	___		DM ___
zuzüglich Porto (innerhalb der BRD):			DM 5,20
Gesamtsumme:			DM ___

Name

Straße, Nr.

PLZ, Ort

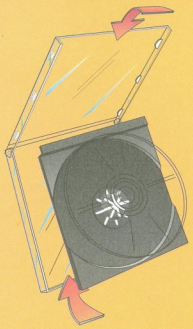
☐ Ich zahle gegen Rechnung
☐ Scheck liegt bei

meine Kundennummer (falls vorhanden)

Datum, Unterschrift

20130252

Hier CD-Cover-Vorderseite einschieben



CD-Cover-Rückseite hinter die Plastik-einlage legen



Neben vielen wichtigen Gesprächen gibt es auch besorgte Anrufe der Frau Mama



Auf der Karte wird einfach der gewünschte Ort angeklickt, und schon geht es los

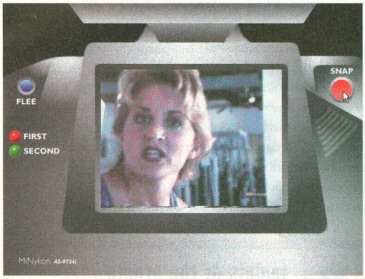
auffallen könnte. Das erfordert vor allem ein gutes Verständnis der englischen Sprache; wer hier Probleme hat, wird nur durch Zufall auf einen Promi treffen. Mehrere Hinweise addieren sich zu einem Bild, das Sie auf die richtige Fährte lockt. Ein Beispiel: Der als leidenschaftlicher Tänzer bekannte Schauspieler Rob Estesheen tritt in Werbespots gegen Alkohol am Steuer ein. Ein Interview bricht er aber sofort ab, nachdem eine Frage zu seinem Unfall mit Alkoholeinwirkung gestellt wurde und schließlich ruft ein Informant an, daß der Schauspieler nicht zu einem öffentlichen Termin gekommen sei. Die Schlußfolgerung liegt nahe, daß der junge, lebensfrohe Star irgendwo abtanzt und ein paar über den Durst trinkt. Also fahren Sie zum Club Lingo, wo nachts am meisten Stimmung ist und legen sich auf die Lauer. Prompt torkelt ein stockbesoffener Rob Estesheen vorbei und steigt in sein Auto. Jetzt müssen Sie während des laufenden Videos im richtigen Moment auf den Auslöser drücken - gar nicht so einfach!

Haben Sie Ihre beiden Schüsse im Kasten, flitzen Sie in die Dunkelkammer und suchen sich nach dem Entwickeln ein Bild aus, das sie anbieten wollen. Ist das Foto gut genug, wählen Sie aus mehreren Angeboten und machen es zu Geld. Wie sich Ihre Karriere entwickelt, hängt auch vom Charakter ab, den Sie vor Beginn des Spiels wählen. Sechs Fotografen stehen zur Auswahl, die unterschiedlich viel Geld und Skrupel besitzen und es so manchmal leichter haben, Informanten zu bezahlen.

Bei einigen Schnappschüssen müssen Sie rechtzeitig vom Ort des Geschehens fliehen, sonst werden Sie verprügelt oder gar erschossen. Dann ist das Spiel zu Ende oder Sie müssen die Krankenhauskosten blechen. Zusätzlich erfordert das Herauslesen der Hinweise viel Konzentration. Mitschreiben bietet sich geradezu an, allerdings fehlt eine Möglichkeit im Programm, das Gehörte zu speichern und wieder abzurufen. Sie haben jedoch viel Muße für die Auswertungen, denn zwischen den einzelnen Aktionen bleibt die Spielzeit stehen. **(fs)**



Nur ein kleiner Ausschnitt aus den vielen professionellen Clips: Eine Parodie auf Michael Jackson, eine bissige Sportsendung, die Persiflage auf MTV und ein Video von »Sucking Chest Wound« mit Axel Griese.



Oh weh, die Dame ist sauer: Jetzt sollten wir schleunigst fliehen.

im wettbewerb

Erfrischend anders präsentiert sich der Mix aus Videos und Indizien-Tüftelei um die Paparazzi. Das Biker-Epos Vollgas ist eine Mischung aus leichtem Grafik-Adventure und Comic-Animationen, die auch ohne Videoclips für düstere Atmosphäre sorgen. Auf den Fährten eines Kriminalbeamten wandeln Sie im etwas überholten Multimedia-Adventure Magic Death, während Sie im deutschen Klamauk-Krimi Inspektor Zebok demselbigen durch eine konfuse Story helfen müssen. Toll aufgemacht, aber inhaltlich dürftig präsentiert sich das MTV-mäßige Cyberpunk-Spiel Club Dead.

Vollgas	80
PAPARAZZI	**74**
Magic Death	62
Inspektor Zebok	42
Club Dead	32

paparazzi

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

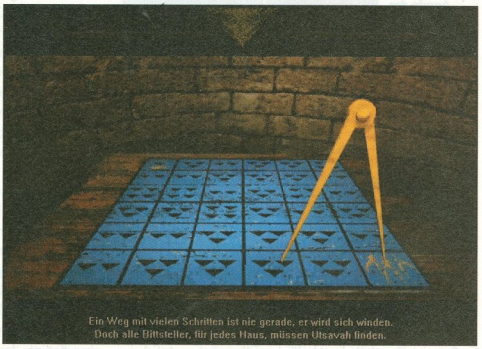
Spiele-Typ:	Adventure
Hersteller:	Activision/Museworthy
Ca.-Preis:	DM 130,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	Englisch; schwer
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 22 MByte
CD-Belegung:	ca. 1000 MByte (2 CDs)
Anzahl Spieler:	1



JEWELS OF THE ORACLE

Bei einer Reise in vorgeschichtliche Zeit werden Ihnen 30 schwierige Knobelaufgaben vorgesetzt.



Ein Weg mit vielen Schritten ist nie gerade, er wird sich winden. Doch alle Bittsteller, für jedes Haus, müssen Utsavah finden.

Zu jedem Rätsel gibt das Orakel wenig hilfreiches Blabla zum Besten

Die legendäre Stadt Nisus soll noch lange vor den Ägyptern die Wiege der menschlichen Zivilisation gewesen sein. Die Sage will es, daß Fremden nur nach Erfüllung schwieriger Aufgaben der Zugang zum Stadtgebiet erlaubt wurde. In »Jewels of the Oracle« haben Sie eben dieses Ziel: Nach Durchschreiten der Tore von Girsu gelangen Sie in einen Brunnenraum, von dem eine weitere Tür zu einem Altar führt. Hier meldet sich ein tiefer Baß zu Wort und erzählt, daß »die Reise begonnen hat«.

Zurück beim Brunnen, drückt man eine von 30 Steinplatten nieder, um zu den einzelnen Rätseln zu gelangen. Typische Denksportaufgaben werden zwei- und dreidimensional präsentiert, dazu gibt's wenig hilfreiche Tips vom Orakel. Die Puzzles lassen sich in zwei Schwierigkeitsstufen spielen, wobei schon die einfachere zu heftigem Grübeln einlädt. Viele der Rätsel sind nur mit viel Geduld und Herumprobieren zu lösen, während andere eher auf Kombinationsgabe und den »richtigen Dreh« setzen. Oftmals muß man zuerst die zugrundeliegenden Regeln herausfinden.



Beim Herummarschieren werden Animationen und Standbilder gezeigt

Hat man eine Aufgabe gelöst, klebt plötzlich ein Juwel am Mauszeiger, das man hinter dem Altar einsetzt. Natürlich gelangen Sie erst nach der Bewältigung aller 30 Rätsel zum Finale, doch bis dahin unterliegt Ihre Knobelei wenig Beschränkungen. Jeweils vier Knobeleien von einem der sechs »Häuser« können in beliebiger Reihenfolge bewältigt werden und machen dann das fünfte Puzzle zugänglich; auch zwischen den Häusern kann man jederzeit wechseln.

Zwischen den Rätseln laufen Sie in rudimentärer Adventure-Manier von Raum zu Raum; dabei werden vorberechnete Animationen in niedriger Auflösung gezeigt, bis die Darstellung bei Erreichen des Ziels wieder auf ein detailliertes Standbild umschaltet. Läßt sich in eine Richtung gehen, ein Puzzle-Bestandteil manipulieren oder eines der herumliegenden Objekte ansehen, verändert sich die Gestalt des Mauszeigers. **(la)**

jörg langer

»Aufmerksame Betrachtung hilft, den Sprung der Heuschrecke zu ergründen.« Wer auch immer auf die Idee gekommen ist, eine elektronisch tiefergelegte Kinderschreck-Stimme orakelhaften Blödsinn erzählen zu lassen, möge bitte bei mir anrufen und sich dafür entschuldigen: Entweder, die Sprachausgabe erzählt mir etwas, das mir beim Spielen irgendwie nützt, oder sie soll die Klappe halten. Sehr viel lieber wäre mir, gezielte Tips zu den Rätseln zu bekommen, oder, noch wichtiger, eine konkrete Beschreibung der Regeln des jeweiligen Puzzles. So ist zum Spielen sehr viel Geduld nötig. Läßt man meine mangelnde Begeisterung für solche Denksport-Marathons einmal außen vor, ist Jewels of the Oracle kein schlechtes Programm. Viele der Rätsel sind originell, Tüftelfreunde kommen bei den teils knackigen Aufgaben auf ihre Kosten. Netterweise darf man die meisten Puzzles in beliebiger Reihenfolge bearbeiten. Ich persönlich finde aber das vergleichbare »Entombed« ein wenig besser, auch wenn es keine schönen Zwischenanimationen bietet.

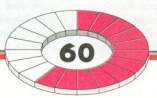
jewels of the oracle

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor

☐ SBlaster Mono ☐ SBlaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Discis/Navigo
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Deutsch; befriedigend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (25 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,1 MByte
CD-Belegung:	ca. 640 MByte
Anzahl Spieler:	1



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.



NEU!

Call & Play Software-Versand

Versandzentrum: Spaltmannsfeld 16 · 46485 Wesel

Außerdem Shops in: **DORTMUND-Hörde** · Fußgängerzone Herrmannstraße 49/Ecke Hörder Rathausstraße · Tel.: (02 31) 43 27 63

46483 Wesel · Dudelpassage · Tel.: (02 81) 2 59 22

61169 Friedberg · Computer Marsch/ Kaiserstr. 53 · Tel.: (0 60 31) 7 20 50

Sammel-Nr.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr durchgehend!

Alle reden nur vom Preis - Keiner redet vom Service! Bei uns wir SERVICE groß geschrieben ...und der Preis stimmt!

PC 3,5 "

Aces o.t. Deep	DV	79,99
Aces o.t. Deep Mission	DV	39,99
Aladdin	DA	59,99
Alien Olympics	DA	62,99
Alienbreed 3	DA	57,99
Battle Isle 2	**DV**	**39,99**
Bling	DV	77,99
Bund.Manag.Supporter	DV	47,99
Bundesl.M[illegible]ger Hattrik	DV	77,99
Combat [illegible]atrol	DV	62,99
Crusade	**DV**	**79,99**
Das s[illegible]warze Auge 1	DV	39,99
Das [illegible]warze Auge 2	DV	69,99
Der [illegible]ister	**DV**	**54,99**
Der [illegible]anzergeneral	DA	72,99
Descent	DA	77,99
Die Siedler	**DV**	**49,99**
Elite 3	DV	79,99
FIFA Soccer	DV	69,99
Flight Comander 2	DV	68,99
Hardball 4	**DA**	**84,99**
Hattrick / von Ikaron	**DV**	**82,99**
Hollywood Pictures	DV	79,99
Hugo	DV	59,99
King Pin Bowling	**DA**	**32,99**
Klik & Play	DA	82,99
König der Löwen	DA	59,99
Master of Magic	DV	87,99
Menzoberranzan	DA	79,99
Micromaschines 2	**DA**	**69,99**
NASCAR Racing	DA	77,99
NASCAR Track Pack	**DA**	**34,99**
Oldtimer	DV	49,99
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Psycho Pinball	DV	64,99
Sensible Golf	**DV**	**59,99**
Slipstream 5000	DA	68,99
Star Trek 2	DV	82,99
Stone Racers	DV	67,99
Super Karts	DA	87,99
The Atlas	**DV**	**54,99**
Tie Fighter	DV	69,99
Tie Fighter Data	DV	32,99
Transp.Tycoon + Editor	DV	99,99
Transport Tycoon Editor	DV	36,99
Warcraft	DA	79,99
X-COM Terror....	DV	87,99
X-Wing Compilation incl. - Upgradekid u. B-Wing	DV	69,99

PC-CDRom

11th Hour	DA	x89,99

A4 Network DV 87,99

Aces o. t. Deep Data3,5"	**DV**	**39,99**
Aces of the Deep	DV	79,99

Across the Rhine DV 99,99

Action Soccer DV 74,99

Alex Damp. Eishockey	DV	59,99
Alone in the Dark 1 + 2	**DV**	**59,99**
Amerika	**DV**	**84,99**
Asterix die gr. Reise	DV	69,99
Battle Isle 2 +Data	**DV**	**69,99**
Battle Isle 2 Data	DV	47,99
Bling	**DV**	**69,99**
Bioforge	**DV**	**79,99**
BM. Hattr.Supporter	DV	47,99
Bolo	DV	49,99
Brett Hull Hockey	**DA**	**79,99**



Simon the Sorcerer 2

Deutsche Sprachausgabe

CD-ROM **74,99**

PC-CDRom

Celebrity Poker	DV	64,99
Chaos Control	**DV**	**82,99**
Chaos Engine	**DA**	**59,99**
Colonization + Civilizati	DV	89,99
Comanche incl. Data 1 + 2 und 10 Bonussmissionen	DV	69,99
Combat Air Patrol	**DV**	**62,99**
Comand & Conquer	**DV**	**89,99**

Crusade DV 84,99

Cyberia dtsch.Sprache	DV	79,99

Daedelus-Encounter DV 89,99

Dark Forces	**DV**	**94,99**

Dark Universe DV 79,99

PC-CDRom

Jagged Alliance	DV	x89,99

Jewels of the Oracle DV 84,99

Kaiser deluxe	**DV**	**59,99**
King Pin Bowling	**DA**	**34,95**
Kings Quest 7	DV	82,99
Kiyeko und die - Diebe der Nacht	DV	x99,99
Knights o. Xentar	DV	x89,99
Kyrandia 2	DV	34,99
Kyrandia 3	DV	79,99
Larry Collec. 1 - 6	**DA**	**79,99**

Last Dynasty DV 79,99

Little Big Adventure	DV	89,99
Lukas TOP Adventure	**DV**	**78,99**
o Day of Tentacle		
o Indina Jones 4		
o Monkey Island 2		

Roger Wilco läßt Grüßen !

Space Quest 6

CD - ROM
deutsche Version
unter Windows

79,99

Das schwarze Auge 1	DV	39,99
Das schwarze Auge 2	DV	69,99
Der Panzergeneral	DA	72,99
Dune 2	DV	39,99
Dungeon Master 2	**DV**	**87,99**
Elite 3	DV	87,99
Epic Pinball	**DV**	**69,99**
Flight o. Amaz.Queen	**DV**	**79,99**
Flight Unlimited	DV	87,99

FX - Fighter DV 79,99

Hattrick / von Ikaron	**DV**	**82,99**
Heart of Darkness	DV	i.V.

High Octane DV 87,99

Hollywood Pictures	DV	79,99
Inca 1 und 2	**DV**	**69,99**
Jagged Alliance	**DA**	**77,99**



Command & Conquer

Deutsche Version
CD - ROM
ca. mitte August

89,99

Lost Eden	DV	79,99

Machiavelli the Prince DV 87,99

Magic Carpet + Data	**DV**	**94,99**
Magic Carpet Data	DV	39,99
Master of Magic	DV	87,99
Mechwarrior 2	**EV**	**79,99**
Mephisto Gen.Schach	DV	77,99

Micromaschine 2 DA 74,99

Endlich Deutsch MYST DV 69,99

NASCAR Racing	DA	79,99
Nascar Track Pack	**DA**	**39,99**

NBA Jam Tournement DA 87,99

PC-CDRom

Navy Strike	DV	x99,99
NBA Life 95	**DA**	**79,99**
NHL Hockey 95	DA	77,99
One Must Fall 2097	**DV**	**69,99**
Orion Conspiracy	DV	87,99
Perfect General 2	**DA**	**79,99**
PGA Golf 486	DA	89,99

ca. Anfang September !!

Phantasmagoria DV 87,99

Pinball Fantas.Del.	DA	69,99
Pinball Dreams Deluxe	DA	69,99
Pinball Mania	**DA**	**59,99**
Pinball Wizzard 2000	DA	x69,99
Powerhouse	**DV**	**62,99**

PC-CDRom Angebote !

solange Vorrat reicht !!

CD 7th Guest		**DA 24,99**
CD Alone i. the Dark 2		**DV 29,99**
CD Anstoss + World Cup		**DV 29,99**
CD Beneath Steel Sky		**DV 29,99**
CD Bureau 13		**DV 29,99**
CD Burntime		**DA 19,99**
CD Der Patrizier		**DV 39,99**
CD Die verrückte Rallay		**DV 39,99**
CD Formula One GP		**DA 34,99**
CD Hand of Fate/Kyrandia2		**DV 34,99**
CD Hell		**DV 29,99**
CD Indy Car Racing		**DA 29,99**
CD Lands of Lore		**DV 34,99**
CD Pirates Gold		**DV 34,99**

Dungeon Master 2 87,99

CD - ROM
dtsch. Version

Prisoner o. Ice	**DV**	**87,99**
Psycho Pinball	DV	69,99
Qunatum Gate 2	**DA**	**82,99**
Rebel Assault	DV	69,99
Saga of Aces	**DA**	**59,99**
Sam & Max	DV	78,99

Senible Golf DV 64,99

Sim City 2000	DV	82,99
Sim Tower	DA	72,99
Sim Tower	DV	x79,99
Simon the Sorcerer 2	**DV**	**74,99**
Slipstream 5000	**DA**	**69,99**
Space Quest 6	**DV**	**79,99**
Sports Rugby	DA	82,99
Star Trek 1	DV	64,99

Star Trek 3 Next Generation DV 99,99

Star Trek - Interactive -		
Tecnical Manuel	**EV**	**69,99**

ca. Ende September

Stonekeep DV 94,99

Superkarts	DA	89,99
Temptation Sammlung		89,99
The Atlas	**DV**	**59,99**
Theme Park	DV	74,99
Transport Tycoon	DV	87,99
US Navy Fighter	DV	89,99
USS Triconderoga	**DA**	**79,99**
Virtual Pool	DA	89,99

Vollgas DV 84,99

Warcraft	DA	77,99
Warriors	**DV**	**69,99**
Wing Comander 3	**DV**	**97,99**
Wolfsbane	DA	59,99
Woodruff and....	DV	77,99
X-COM Terror....	**DV**	**87,99**
X-Wing incl.Missionsdisketten und 10 Bonussmissionen	DA	62,99

Soundblaster 16 Multi CD - mit MPU 401/ IDE		**249,99**
Soundblaster 16 Multi CD mit MPU 401 und ASP		**289,99**
CD - ROM Caddy`s		**9,99**
CD Leerhüllen		**1,59**

Lösungshefte

Alone in the Dark 1+2		**19,-**
Alone in the Dark 3		**19,-**
Bioforge		**19,-**
Cyberia		**19,-**
Dark Forces		**19,-**
Die Höhlenwelt Saga		**19,-**
Discworld		**19,-**
Flight o.t.Amaz.Queen		**19,-**
Kings Quest 7		**19,-**
Kyrandia 3		**19,-**
Lands of Lore		**19,-**
Little Big Adventure		**19,-**
Lost Eden		**19,-**
Might & Magic 4		**19,-**
Might & Magic 5		**19,-**
Monkey Island 2		**19,-**
Prisoner of Ice		**19,-**
Ravenloft 1		**19,-**
Ravenloft 2		**19,-**
Sam & Max		**19,-**
Star Trek Final Unity		**19,-**
Ultima 8		**19,-**

WEITERE auf Anfrage !!!

Versandbedingungen:
Ab DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket (Eurocheck o. Bankeinzug)
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch
EV = voll englisch · i.V.= in Vorbereitung
x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung

3D LEMMINGS

Grünhaarige Tolpatsche mit neuem Outfit: In 100 vertrackten 3D-Levels tappen die Lemminge von einem Schlamassel in den nächsten.



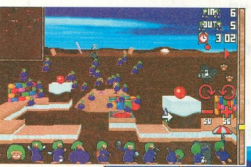
»Ich bin rund, na und?« – Die 3D-Lemmings wandeln dem Abgrund entgegen.

Revolution unter den suizidgefährdeten Lemmingen: Die grünen Wuschelköpfe haben das zweidimensionale Dasein gründlich satt und flüchten aus den PCs. Kaum draußen, »ploppen« sie ihre Knuddelkörper auf und werden richtig schön rund und plastisch. Das beste daran: Wie gewohnt stolpern die blaugewandeten Tolpatsche von einem Mißgeschick ins nächste und müssen von engagierten Spielern gerettet werden. Mit Maus und Hirnschmalz bewaffnet dirigieren Sie die Pixeltierchen wie im Klassiker »Lemmings«, nur eben in 3D.

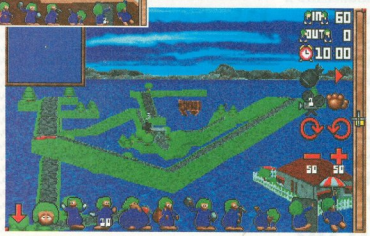
Vorbei sind die Wirren um unsere geliebten Watschelmännchen, von unzähligen Spezialfunktionen oder drei verschiedenen Lemmings-Stämmen spricht keiner mehr. »Back to the Roots« lautet das Motto, doch die entscheidende Innovation sticht derart ins Auge, daß Puristen laut aufschreien: »Wo ist meine Seitenansicht?«. Die 3D-Grafik hat auch bei den Lemmingen Einzug gehalten, was anfänglich zu viel Verwirrung führt. Einfach zu dirigieren waren die Pixelfiguren ja noch nie. Doch mit der dritten Dimension müssen Sie gleich um mehrere Ecken denken und deutlich mehr überlegen.

Wer den legendären ersten Teil der Serie kennt, ist mit den meisten Funktionen der Lemminge vertraut. Neu hinzugekommen sind der »Virtual Lemming«, durch dessen Augen Sie sehen und der das Gefühl vermittelt, selbst durch die Landschaften zu watscheln. Mit dem Blocker verwandt ist der Umleitungs-Lemming, der Kollegen in eine andere Richtung lenkt, was viele Puzzles weidlich ausnutzen. Mit von der Partie sind weiterhin der Minen-Lemming, der Bomber, der Brückenbauer, der Kletterer, der Fallschirmspringer sowie der Buddel- und der Abriß-Lemming.

Gesteuert wird mit der Maus, wobei gerade beim Bewegen der Kamera durch die 3D-Welt die Tastatur hilfreich ist. Vier imaginäre Kameras stehen zur Verfügung, zwischen denen Sie hin- und herschalten dürfen. Man bewegt sich vor und zurück, schwenkt und fährt nach links oder rechts und darf auch die Höhe verändern. Manchmal ist es sinnvoll, sich in Objekte wie Häuser hineinzubewegen, um den weiteren Weg der Lemminge auszukundschaften. Doch keine Panik: Der Druck auf die Pausentaste hält das Spiel an, während Sie den Level genau unter die Lupe nehmen.



Der Spieler gibt auf und läßt die Wuschelköpfe explodieren



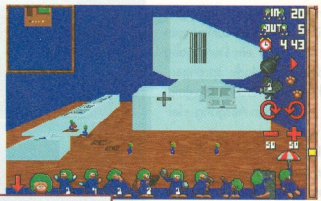
Die 3D-Levels sind teils sehr groß und verschlungen



Holla, die Lemminge sind ja begnadete Eis-Kunstläufer!



20 Trainings-Level bereiten Sie auf die kommenden Aufgaben vor



Auch ein PC kann die Lemminge nicht stoppen



Diese Lemminge stehen Ihnen zur Verfügung

Haben Sie die Welt gründlich erforscht und den sicheren Weg gefunden, geht es los. Aus den verfügbaren Eigenschaften, die durch Lemminge am unteren Bildrand symbolisiert werden, suchen Sie die gewünschte aus und klicken das laufende Exemplar an. Das geht solange, bis Sie an eine knifflige Stelle gelangen, denn dann sollten Sie das Spiel wieder anhalten und sich in Ruhe vorbereiten. Gerade das Abbiegen hat so seine Tücken und falsch umgeleitete Wuschelköpfe watscheln meist in ihr Verderben.

Generell sind die Levels in fünf Themenbereiche aufgeteilt: Im Militärcamp müssen die Wichte vertrackte Trainingseinheiten absolvieren, im Zuckerland an Leckereien vorbeilaufen, im Mittelalter aus Burgen fliehen, im Zirkusland fast schon artistische Kunststücke absolvieren und im Abenteuerland mit gefährlichen Hindernissen wie spiegelglatten Eisbahnen leben. Die einzelnen Level wählen Sie übrigens wieder mit Paßwörtern an, die Sie nach Beendigung einer Welt erhalten.

Bevor einer der 100 Level startet, dürfen Sie sich per Vorschau informieren, wieviel Zeit Sie haben und wieviele der kleinen Wuschelköpfe gerettet werden müssen. Obwohl Sie dank der Pausen-Funktion unbegrenzt Zeit haben, den Level zu studieren, sollte Ihnen während des Spiels kein Fehler unterlaufen. Das Zeitlimit wird mitunter arg knapp und so mancher Fingernagel wird abgekaut, während der nervöse Spieler auf das erlösende Signal wartet, daß der Level geschafft ist. Sollte dagegen alles wie geschmiert laufen, klicken Sie die Zeitbeschleunigung an, lehnen sich gemütlich zurück und beobachten die Lemminge auf dem Weg in die Freiheit.

Wer das Ur-»Lemmings« kennt, wird bei einigen Levels sicherlich stutzen: Manche der Aufgaben ähneln in ihrer Art den Welten des Tüftel-Klassikers, sind aber im neuen 3D-Outfit gänzlich anders zu meistern. Ein Beispiel: Vier von sechs Lemmingen sollen in einem Süßigkeiten-Level über eine Tafel Schokolade zum Ausgang gelangen. Dummerweise steht in der Mitte eine hohe Lakritzstange, die zum einen Richtungspfeile hat und zum anderen oben gebogen ist. Überklettern und



Der neue »Virtual Lemming« bringt ungewohnte Perspektiven ins Spiel. Vor uns stürzt ein Kollege ins Meer, doch die nachfolgenden leiten wir sicher um.

florian stangl

»Der PC-Junior-Artikel muß warten, erst will ich diesen verflixten Level lösen!« – Zur Verbesserung der Arbeitsmoral trägt »3D Lemmings« wirklich nicht bei. Der teuflische Suchtfaktor zwingt mich immer wieder an die Maus, selbst nach dem x-ten Scheitern.

Die 3D-Grafik ist der erste Anreiz, sich mit den Wuschelköpfen zu beschäftigen. Schön bunt und detailliert, mit etwas Gewöhnung ausreichend übersichtlich und vor allem große, putzige Spielfiguren. Die größte Faszination liegt allerdings im Leveldesign. Der simple Charme des Ur-»Lemmings« ist wieder da und wird mit den dreidimensionalen Puzzles zu einer echten Herausforderung selbst für Profis. Zehn Spezial-Lemminge reichen, um sich an Sackgassen, Umwegen und Fallen nicht die Zähne auszubeißen. Dank der Pausentaste gibt es keine unnötige Hektik, man tastet sich durch komplexe Level schrittweise voran und die Replay-Funktion hilft, dort weiterzumachen, wo man zuvor steckenblieb. Soviel Komfort ist vorbildlich. Kritikpunkte gibt es nicht viele: Die Spielgrafik hätte ruhig in Super VGA sein dürfen, eine zoombare Übersichtskarte wäre oft hilfreich und wirkliche Neuerungen fehlen. Ansonsten aber ist 3D Lemmings eine spaßige Herausforderung für alle Tüftelfreunde.

im wettbewerb

Lemminge, wohin das Auge reicht. Einzig The Humans verzichtet auf die grünen Wuschelköpfe, erreicht aber auch nicht ihren spielerischen Charme. Zuviele verwirrende Spezialfunktionen haben The Tribes etwas Spielspaß gekostet, dafür stellt All new World of Lemmings wieder knifflige Puzzles und eine übersichtliche Bedienung in den Vordergrund. Trotz der knackigen, aber stets fairen Level im 3D-Outfit erreicht die neueste Lemmings-Generation nicht die Genialität des Urahns, der jüngst ein gelungenes Windows-Comeback feierte.

Lemmings für Windows	90
3D LEMMINGS	**84**
All new World of Lemmings	83
Lemmings 2 – The Tribes	76
The Humans	69



Durchbrechen der Süßholzlatte ist deswegen nicht möglich. Mit den Bomber-Lemmingen läßt sich zwar ein Durchgang in die Schokolade sprengen, doch dann erreichen maximal drei Wichte den Ausgang – leider verloren!



Die Lakritzstange läßt sich hoch oben zwar sprengen, doch gibt es nur zwei Kletterlemminge – wie schaffen die anderen die Flucht? Ganz einfach: Ein Wuschelkopf sprengt einen Durchgang in die Zuckerstange, ein anderer klettert hinüber und schlägt ein Loch in das Hindernis, denn von dieser Seite sind die Richtungspfeile kein Hindernis mehr. Dieser sehr frühe und kleine Level ist für Lemmings-Profis kein Problem, doch auch sie sind wenig später mit rauchendem Kopf kurz davor, die Maus in die Ecke zu pfeffern.

So einfach die Lösung vieler Levels im Prinzip ist, so vertrackt wird das ganze durch die dreidimensionale Darstellung. Erst nach genauem Justieren der Kamera wird klar, ab wo eine Brücke gebaut werden muß oder wann der Spezial-Lemming seine Kollegen umleiten soll. Um die Verwirrung komplett zu machen, gibt es hilfreiche Elemente wie Sprungfedern oder Trampoline, die aber auch ihre Macken haben. Je tiefer die grünhaarigen Gestalten fallen, desto weiter werden sie katapultiert. Gutes Augenmaß ist vonnöten, damit sie nicht am Ziel vorbeisegeln. Neu sind die Teleporter, die teilweise nützlich sind, manchmal aber auch gefährliche Umwege erfordern. Um sich mit den Fähigkeiten der Spezial-Lem-

Dieser Level läßt sich wie viele andere nur durch Vorausplanung lösen: An den entscheidenen Stellen müssen die Lemminge umgeleitet und zu den richtigen Trampolins geschickt werden. Der Überblick von hoch oben verschafft Gewißheit, daß alles wie am Schnürchen läuft.



Oben sehen Sie die Grafik ohne Details für langsamere PCs, darunter die höchste Detailstufe ab einem DX2-66-Prozessor

minge, den Hindernissen wie Eis und Schlamm sowie der neuen Grafik vertraut zu machen, gibt es 20 Übungs-Levels, die jeweils eine bestimmte Funktion in den Mittelpunkt stellen. Große Pfeile weisen auf den optimalen Punkt, an dem Sie den Lemming anklicken sollen. So lernt man schnell, ab wann man einen Bomber zündet oder eine Brücke baut. Wer »All new World of Lemmings« gespielt hat, weiß die Funktion des grünen Pfeils zu schätzen. Damit wird ein bestimmter Watschelgnom markiert, der dann im allgemeinen Gewusel leicht zu finden ist. Eine weiteres nützliches Feature aus diesem Spiel wurde nicht vergessen: Mit der Replay-Funktion läßt sich nicht nur ein erfolgreich gelöster Level mit stolzgeschwellter Brust präsentieren, sondern auch an einer beliebigen Stelle wieder ins Spiel einsteigen.

Grafisch hat 3D Lemmings einiges zu bieten. Obwohl Super VGA nur in den Standbildern zwischen den Levels verwendet wird, ist die Spielgrafik sehr detailliert. Viele kleine Gags erfreuen das Auge und man ertappt sich oft dabei, einfach nur den putzigen Lemmingen beim herumlaufen zuzusehen. Ab einem DX2-66 fliegt die Kamera mit allen Details ohne Ruckeln durch die Lüfte, darunter müssen Sie ein paar Texturen weglassen. Wer die Landschaften ungestört genießen will, schaltet die Iconleisten am unteren und rechten Bildrand weg und klickt auch die kleine Karte ins Nirwana, die das Geschehen aus der Vogelperspektive zeigt.

Mehrere knuffige Melodien untermalen das Spiel auf entspannende Weise und erklingen wahlweise von CD oder über die Soundkarte. Die bekannten Quietsche-Stimmchen der Suizidwichtel fehlen ebensowenig wie die ulkigen Soundeffekte, die sogar in der Lautstärke variieren, je nachdem wie nahe Sie mit der Kamera am Geschehen sind. **(fs)**

jörg langer

Die Lemminge in 3D? Ketzerei! Doch nach meiner ersten Empörung als alter Futzelfiguren-Fan konnte ich mich mit der modernen Variante des Evergreens anfreunden. Es ist einfach nett, seine Lemminge durch die Landschaft hüpfen zu sehen, viele alte Puzzles sind im neuen Gewand plötzlich wieder interessant. Mein Liebling ist der »virtuelle Lemming«.

Allerdings hat die Dreidimensionalität auch so ihre Tücken: Trotz 2D-Kartensicht und vorgegebener Kameraperspektiven fällt der Überblick manchmal schwer. Außerdem vermisse ich sinnvolle Verbesserungen aus »All New World of Lemmings«, z.B. das Übernehmen geretteter Lemminge in den nächsten Level, oder das Abwählen von Stoppern. Trotzdem: Die Grafik kommt gut rüber, das Ganze ist spielbar – und Lemming-Fanatiker stehen sowieso schon im nächsten Softwareladen.

3d lemmings

■ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel □ 1024 x 768 Pixel □ Hi-Traveler ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ■ General MIDI ■ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Psygnosis
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; leicht
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 0,5 MByte
CD-Belegung:	ca. 170 MByte
Anzahl Spieler:	1



DONNERNDE MASCHINEN. SCHLAGKRÄFTIGE WAFFEN. DIE MAXIMALE HERAUSFORDERUNG.

Terminal Velocity™











SHAREWARE-VERSION JETZT IM HANDEL!

HANDBUCH IN DEUTSCH!

"DIE 3D-UMGEBUNGEN SIND EINFACH ATEMBERAUBEND... DIE WELTEN SIND MIT NICHTS WAS MAN IN ANDEREN COMPUTERSPIELEN GESEHEN HAT VERGLEICHBAR."
COMPUTER PLAYER, APRIL '95

"TERMINAL VELOCITY IST EINE MIXTUR AUS SPANNENDER ACTION UND FAST FÜHLBARER SCHWERKRAFT..."
STRATEGY PLUS, MÄRZ '95

DIE FEATURES DER VOLLVERSION:

- SCHNELLE 3D-GRAFIK MIT TEXTUREN.
- DREHUNGEN UM 360° GRAD MÖGLICH.
- 9 UNERFORSCHTE PLANETEN, 27 LEVELS
- ÜBER 400.000 QUADRATMEILEN GELÄNDE.
- 70 MEGABYTE AN ANIMATIONEN (CD-ROM)
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK
- ODER 2 SPIELER ÜBER MODEM / LINK

- REALISTISCHE LUFT-/BODENKAMPFSZENEN
- COMM-BAT MODUS

- PROFESSIONELLER SOUNDTRACK UND DIGITALISIERTE SOUNDS (CD: BIS 44 KHZ)

- SUPER-VGA-UNTERSTÜTZUNG (CD-ROM)

INFO:
DIE SHAREWAREVERSION VON TERMINAL VELOCITY IST EIN AUSZUG AUS DER VOLLVERSION UND ENTHÄLT NUR 3 DER PLANETEN. AUF DER SHAREWARE-CD-ROM SIND AUFWENDIGE FILM-ANIMATIONEN (11 MB) ZU SEHEN.

"DER ZAUBER DIESES SPIELES SIND DIE RIESIGEN, UMFANGREICHEN LEVELS, DIE BELIEBIG ERFORSCHT UND DURCHKÄMPFT WERDEN KÖNNEN."
COMPUTER GAMING WORLD, MAI '95

Terminal Velocity Shareware
CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion
CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion
3,5" Disk Best.Nr. V10-853

(0721) 972240
FAX (0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

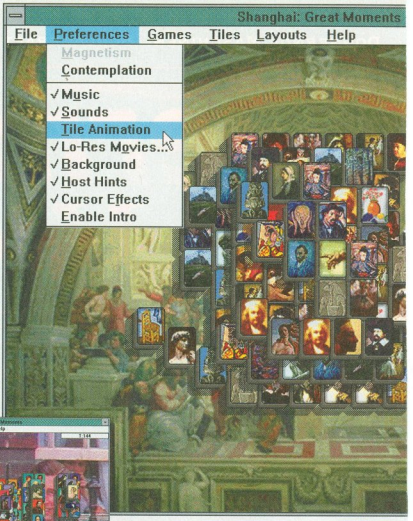
CDV Software GmbH

Developed by Terminal Reality, Inc. Published by 3D Realms Entertainment. Published commercially by FormGen, Inc. 3D Realms Entertainment is a division of Apogee Software, Ltd. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

U.S. GOLD · Published by FormGen CORPORATION · TRI · APOGEE · 3D REALMS

SHANGHAI
GREAT MOMENTS

Everything Zen: Activisions Denkspiel-Dinosaurier kehrt zurück. Grafische Gimmicks und spielerische Erweiterungen hauchen dem Pärchensuch-Klassiker »Shanghai« neues Leben ein.

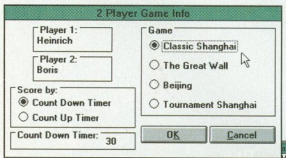


Endstation Shanghai: Die derart zubereitete Ente beendet brutzelnd im Wok ihre Karriere; der Hafengänger wird »schanghait« zum unfreiwilligen Matrosen. Beim Computerkenner weckt die Erwähnung der chinesischen Metropole angenehmere Assoziationen. Mitte der 80er Jahre veröffentlichte Activison ein Denkspiel gleichen Namens. Vor allem auf dem Amiga kam der Zeitvertreib zu kultigen Ehren; die Umsetzungen für C 64, Atari ST und einen gewissen PC ließen grafisch zu wünschen übrig. Die Grundidee war so einfach, daß sie ganze Generationen von Shareware-Autoren zu Derivaten inspirierte: So ziemlich hinter jedem »Mah-Jongg« verbirgt sich die Shanghai-Masche.



Beim Trainingsspiel können Sie sich jederzeit eine Pärchen-Kombination zeigen lassen

Was steckt also hinter dem Konzept, das 1987 einen seriösen Zeitgenossen wie Gregor Neumann zu der Aussage »Wer von Shanghai nicht begeistert ist, sollte besser seinen Computer verkaufen« verleitete? 144 Spielsteine machen sich auf dem Bildschirm breit. Diese tragen 36 verschiedene Muster; macht also 4 Steinchen pro Symbol. Sie müssen lediglich Pärchen aufstöbern: Klickt man zwei Täfelchen mit identischem Dekor an, verschwinden die beiden. Sinn und Zweck der Übung ist die völlige Säuberung des Bildschirms. Das wäre ohne einen gewissen Haken kindisch einfach, doch der ist nun einmal da – in Form der unschuldigen Regel »Du sollst nur Steine entfernen, die zur Seite rausgezogen werden können«. Das bedeutet, daß nach links oder rechts kein anderer Klotz ruhen darf, der mindestens die selbe Höhe hat wie das Prachtexemplar, das sie entfernen wollen. Beim Wegziehen ist deshalb viel Überlegung gefragt: Nicht das erstbeste Pärchen sollte man wegnehmen, sondern erstmal die Ränder freilegen und Ekelsteine runterputzen, die ganze Ecken mit anderen Täfelchen blockieren.



Beim 2-Spieler-Modus stellen Sie ein, wieviele Sekunden Bedenkzeit man hat, bevor die Mausgewalt an den Gegner wechselt.

Die Idee ist einfach, sie ist alt – und jetzt endlich in einer wirklich schicken PC-Version zu haben. Gut ein Jahr nach dem müden »Shanghai II« schiebt Activision mit »Great Moments« eine echte Multimedia-Version des Klassiker nach. Neun verschiedene Steinmotive vom traditionellen Antlitz bis hin zu The-

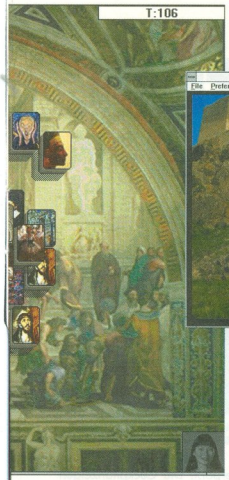


Das SF-Steinset bietet kleine Animationsschnipsel aus alten Weltraumfilmen

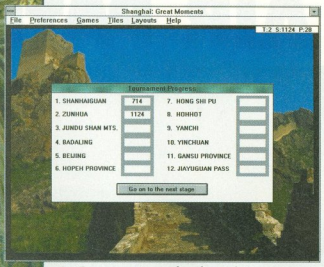
im wettbewerb

Dank schönerer Grafik und mehr spielerischer Abwechslung erntet Great Moments mehr Punkte als die letztjährige Version Shanghai II. Wer unter Windows Action-Oldies bevorzugt, wird ebenfalls bei Activision fündig: Der Atari 2600 Pack beschert uns Videospiele-Opas von Pitfall bis Hero. Immer wieder empfehlenswert: Microsofts erster Entertainment-Pack, der das original Tetris enthält. Der mäßige deutsche Shanghai-Verschnitt Tendo muß sich mit dem Schlußlicht in diesem Vergleichsfeld begnügen.

SHANGHAI – GREAT MOMENTS	79
Atari 2600 Action Pack	78
Windows Entertainm. Pack1	75
Shanghai II (Dragon's Eye)	74
Tendo	49



◀ **Es gibt neun Stein-Sets mit verschiedenen Grafiken. Animationen und Hintergrundbilder lassen sich abschalten.**

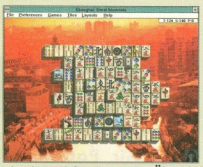


Im Tournament werden Ihre Leistungen aus 12 Spielrunden addiert

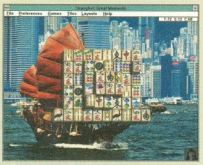
men wie »Science-fiction« oder »Kunst« stehen zur Auswahl. Auf Wunsch wird das Wegklicken jedes Pärchens mit einer zum Muster passenden Animation begleitet, wobei es sich häufig um sehr kurze, digitalisierte Filmschnipsel handelt. Viel charmanter als jedes Hilfsmenü weist außerdem die Schauspielerin Rosalind Chao in die Bedienung ein (Madame trat schon in »Star Trek Next Generation« auf – wenn auch eher im Kleingedruckten des Abspanns vorzufinden. Karrieresprung dank Shanghai?)

Viel gehaltvoller sind die drei brandneuen Spielvarianten, die Sie neben dem Klassik-Shanghai ausprobieren dürfen. »Beijing« erinnert mehr an ein Verschiebepuzzle; hier schubsen Sie ganze Reihen herum, um passende Steinchen zusammenzuführen. Bei »Action Shanghai« ist Schnellklicken gefragt, denn der Computer legt alle paar Sekunden ein weiteres Täfelchen dazu – garstig. In »The Great Wall« liegen schließlich alle Steine auf einer Ebene; hier wird nicht gestapelt. Dafür reagieren unsere Klötzchen auf die Schwerkraft: Klicken Sie unten eins weg, purzeln die darüberliegenden Tafeln nach. Durch solche Kettenreaktionen kann sich der unbedarfte Spieler schnell den Lösungsweg verbauen. Für drei der vier Shanghai-Varianten gibt es einen Zwei-Spieler-Modus. Abwechselnd kommen die Kontrahenten an einem Computer zum Zuge; wer am schnellsten Pärchen findet, erntet die meisten Punkte. Langfristige High-Score-Jagd verspricht der Tournament-Modus. Hier müssen Sie insgesamt 12 Levels absolvieren, in denen die vier Spielvarianten immer wieder vorkommen. Besonders schnelle Pärchenbildung wird mit Bonuspunkten gedankt. Am Ende des Marathons wird der Gesamt-Score in der »Wall of Fame« verewigt; dazu passend sieht man ein Videoclip von der chinesischen Mauer.

Der Spielstand läßt sich jederzeit speichern. Außerhalb der Wettkämpfe gibt es außerdem freundliche Hilfe: Wenn Ihre müden Augen eine Pärchen-Möglichkeit übersehen, verrät das Programm auf Wunsch einen Tip. **(hl)**



Die vier Spielvarianten im Überblick: Hier das altbekannte Shanghai.



Action-Shanghai ist erfrischend hektisch, da alle paar Sekunden neue Steine dazukommen.



Bei The Great Wall purzeln die Klötzchen nach unten, sobald eine Lücke entsteht



Beijing bietet das neuartigste Spielprinzip: Die Spielsteine werden horizontal und vertikal verschoben.

heinrich lenhardt

Was gibt's Neues aus der Wiederverwertungs-Abteilung? Einmal Shanghai nach Multimedia-Art; die Sättigungsbeilagen lassen sich gottlob ausschalten. So niedlich die Animationen beim Pärchenbilden auch aussehen, so sehr hemmen sie auf Dauer den Spielfluß. Aber auch ohne Zuckerguß-Gimmicks und verwirrende Alternativ-Steinsets macht Shanghai eine neue, verbesserte Figur. Endlich wird Super VGA voll ausgenutzt; detaillierte Steine und schöne Schatteneffekte geben der Stapelgrafik einen edlen Anstrich. Das Spiel an sich ist unverwüstlich: Mehr als ein scharfes Auge, Geduld und etwas Glück sind nicht gefragt, doch als Zwischendurch-Vergnügen ist dieser Mix immer wieder entspannend. Die drei neuen Varianten sind nette Zugaben; am meisten fesselt Action-Shanghai (nicht zuletzt dank der separaten High-Score-Liste). Lob für Zwei-Spieler-Duell und Turniermodus. Im Gegensatz zu den vielen Steinchen-Grafiksets kann man mit diesen Erweiterungen wirklich etwas anfangen. Shanghai Great Moments bietet mehr Abwechslung und Eleganz als alle Shareware-Clones dieses unverwüstlichen Spielprinzips. Tüftler mit Muße und Nostalgie-Empfänglichkeit haben an Activisions Ausgrabung sicher ihren Spaß.

shanghai - great moments

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Denkspiel
Hersteller:	Activision
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch; unwichtig
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Befriedigend

Minimum:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows
Empfohlen:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 7 MByte
CD-Belegung:	ca. 570 MByte
Anzahl Spieler:	1- 2 (abwechselnd)



COMBAT AIR PATROL

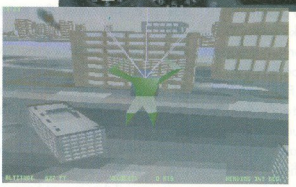
Die Wüste bebt: Bei »Combat Air Patrol« fliegen Sie die Einsätze des Golfkriegs nach.



Graue Häuserblocks und Dauernebel: Die Grafik verspricht nichts gutes.

Den Karnevalsjüngern hatte der Golfkrieg 1991 den Fasching gründlich vermiest: Statt roter Pappnasen und närrischer Rosenmontagszüge gab es Politdebatten und ständig neue Bilder aus Kuwait. Vier Jahre später trifft es die Freunde peppiger Flugsimulationen, die vom Golfkrieg heimgesucht werden. In »Combat Air Patrol« fliegen Sie die Einsätze gegen Saddam Husseins Truppen nach, was ähnlich aufregend wie das Schrubben des Flugzeugträger-Decks ist.

Die Simulation bietet vier Abschnitte: Sie dürfen sich in mehreren Trainerstunden mit den Flugzeugen und Manövern vertraut machen, einzelne Missionen fliegen oder eine Kampagne starten, die aus verschiedenen Einsätzen besteht. Ungeduldige springen gleich per Mausklick an Bord einer F-14 und stürzen sich ohne Options-Firlefanz ins Getümmel. Als Hauptmenü dient ein putziger Flugzeugträger Marke »3D Studio«, von dem aus Sie alle wichtigen Punkte erreichen.



Bei so wenig Spielspaß steigt selbst der hartgesottenste Pilot aus

Bevor Sie im Rahmen einer Kampagne in die Luft gehen, werden Sie in der Einsatzbesprechung über alle Details der Mission informiert. Eine kleine Animation zeigt das zu erreichende Ziel, außerdem darf man sich die Vorhersage der bordeigenen Wetterfrösche und eine taktische Karte zu Gemüte führen. Nun wird das Flugzeug mit Waffen Ihrer Wahl bestückt und dann geht es los. In der Luft staunen erfahrene Piloten schnell über die eigenwillige Auslegung der Aerodynamik, denn die bemühten Programmierer haben allen Maschinen das wenig realistische Flugverhalten eines »Terminal Velocity«-Raumschiffs verpaßt. Die Cockpitanzeigen überfordern selbst Luftkranke nicht. Geschwindigkeits- und Höhenmesser sowie ein Radarschirm reichen im Prinzip aus, die Gegner vom Himmel zu holen. Die Waffen werden semi-intelligent aufs Ziel aufgeschaltet und einen Knopfdruck später düst die Rakete von dannen. Ähnlich funktioniert es mit den Bodenzielen und dem Auftanken in der Luft, nur daß Sie hier besser nicht schießen sollten.

Ähnlich simpel wie die Bedienung sind die Missionen gestrickt. Hier ein Ziel, da die Gegner und dorthin müssen Sie zurück. Grafisch erinnert »Combat Air Patrol« verdächtig an »T.F.X«, ist aber deutlich Texturen-lastiger . Das bremst langsame PCs aus und ruckelt auch auf High-End-Geräten. Besonders detailliert sind weder die 3D-Objekte noch die Landschaften, die ohnehin größtenteils im Dauernebel verschwinden. **(fs)**

florian stangl

»Stanglnator an Bodenkontrolle: Ich steige aus!« Mit der häßlichen Grafik im Stil der Buck-Rogers-Filme aus den 20er Jahren könnte ich ja leben, aber ohne vernünftige Missionen bevorzuge ich den gemeinhin als Resetknopf bekannten Schleudersitz. So öde war schon lange keine Flugsimulation mehr.
Die Programmierer haben mit dem lachhaften Flugverhalten sogar noch einen draufgesetzt: Leute, die Trägheit eines Flugzeugs wird nicht simuliert, indem man die Maschine nach einer Kurve prinzipiell nicht hochziehen kann...
Die derart mangelhafte Realitätsnähe paßt zu den mickrigen spielerischen Inhalten mit Bruchpiloten-Niveau. So hat sich »Combat Air Patrol« das Prädikat »Tieflieger des Monats« redlich verdient.

combat air patrol

320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ☐ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Flugsimulation
Hersteller:	Psygnosis
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	CD-Abfrage
Spieltext:	Englisch; mittelschwer
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	486er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 17 MByte
CD-Belegung:	ca. 17 MByte
Anzahl Spieler:	1



Erleben Sie virtuelle Welten

Jewels of the Oracle

Eine faszinierende Entdeckungsreise zu den Ursprüngen der Zivilisation







CD-ROM für MAC + PC

Jewels of the Oracle, ein mystisches, spannendes interaktives Abenteuerspiel, lädt Sie in eine sagenumwobene, dreidimensionale Welt ein. Lassen Sie sich in den legendären vorsumerischen Stadtstaat Nisus in der Gegend zwischen Euphrat und Tigris entführen. Nur diejenigen, die mit Intelligenz, Kombinationsgabe und Geduld die Rätsel in den 24 Räumen um die Brunnenhalle lösen, finden Eintritt und Aufnahme in der wohlhabenden Stadt Nisus.
Jewels of the Oracle ist ein Abenteuer auf CD-ROM, das Maßstäbe in Hinblick auf 3D Design, Spannung und Multimedialität setzt.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

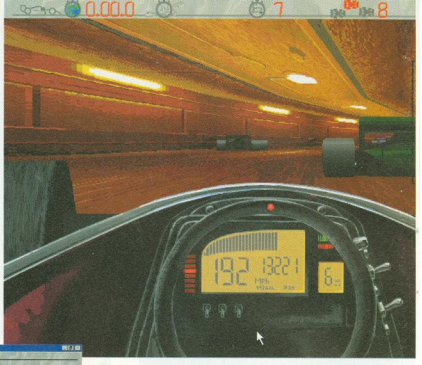
Herausgegeben von:

NAVIGO MULTIMEDIA

Frankfurter Ring 213
80807 München
Tel. 089/324 66 200
Fax 089/324 66 204

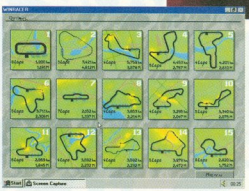
AL UNSER JR.

Bei so vielen Kurven muß man einfach fensterln: »Al Unser Jr.« gibt unter Windows Vollgas.



In der Boxengasse herrscht Hektik: Ein geplatzter Reifen muß gewechselt werden und ein Spoiler ist falsch eingestellt. Vor lauter Streß verliert der Fahrer die Orientierung und macht es sich in den Strohballen gemütlich. In einem ernsthaften Computerspiel wäre Ihnen das zu anstrengend? Darf es statt dessen ein schnelles Actionspiel ohne jeden Realitätsanspruch sein, bei dem Sie einfach nur Vollgas geben müssen? Dann ist »Al Unser Jr.« vom französischen Programmierteam Atreid (»Warriors«) genau das richtige.

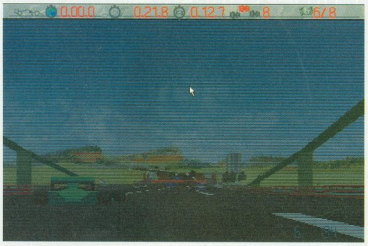
In der Wagenklasse der Indy Cars angesiedelt, schickt das Windows-Programm Sie aber nicht nur auf ovale Kurse, sondern bevorzugt auf kurvenreiche Strecken, die etliche Schikanen parat halten. Den analogen Joystick fest im Griff, hobeln Sie über den Asphalt, drücken die Gegner beiseite, springen mit 300 Sachen über Kuppen und vergessen das Schalten nicht. Wenn Sie keinen Nerv für den Getriebehebel haben, klicken Sie im Optionsmenü die solide Automatikschaltung an – Michi Schumacher hätte seine helle Freude daran.



Diese Strecken stehen zur Auswahl

Im Rennen gibt es nur ein Ziel: Vollgas und an die Spitze des Feldes. Im Meisterschaftsmodus fährt man der Reihe nach alle 15 Strecken ab und kassiert Punkte entsprechend der Plazierung. Sie dürfen aber auch einen beliebigen Kurs wählen und müssen dann innerhalb eines bestimmten Limits Kontrollpunkte auf der Strecke erreichen, um einen neuen Zeitbonus zu bekommen. Um die Rennstrecken in Ruhe kennenzulernen, gibt es einen speziellen Modus ohne Gegner. Schließlich dürfen Sie per Modem oder Netzwerk gegen bis zu sechs menschliche Kontrahenten antreten.

An spritzigen Hintergrundmusiken stehen ein fetziger Hardrock-Song, stampfender Technotrack und eine rockige Hymne zur Auswahl, die von der CD gespielt werden. Dazu kommen das realistische Motorengeräusch und einige Fetzen Sprachausgabe wie der Countdown vor dem Rennen. Richtige Starts gibt es übrigens nicht: Das Spiel beginnt kurz vor der Zielgeraden und nach drei Sekunden dürfen Sie das Steuer übernehmen. Beim ersten Rennen beginnen Sie als letzter, haben Sie dagegen einen Lauf gewonnen, geht es von der Pole Position aus los.



Der Halbzeilen-Modus sorgt für Arcade-Feeling

florian stangl

Handbuch und Trainingsrunden dürfen Sie getrost vergessen: »Al Unser Jr.« spielt man schon nach einigen Minuten wie ein Weltmeister. Mit wenigen Mausklicks ist das Programm nach Bedarf zurechtgeschneidert und Sie brausen über die Pisten. Auf der Strecke geht's auch nicht komplizierter zu: Man gibt Vollgas und sucht die Ideallinie, um der Konkurrenz davonzufahren.

Obwohl das Rennspiel alles andere als Tiefgang besitzt, ist es nicht leicht, die Meisterschaft zu gewinnen. Ein kleiner Fehler genügt, und man liegt wieder hinten. Der Anreiz ist so über alle 15 Kurse gegeben, die grafisch abwechslungsreich sind und auch mit spannenden Tunnelfahrten locken.

Für Gelegenheitsspieler ist die solide Grafik nach einigen Runden aber kein Grund mehr, »Al Unser Jr.« öfter zu spielen. Es fehlt einfach die Abwechslung, woran auch der Mehrspieler-Modus nichts ändert. Freunde Arcade-kompatibler Rennspiele werden gerne ein paar Runden drehen, alle anderen steigen lieber bei der Simulation »Indy Car Racing« ein.

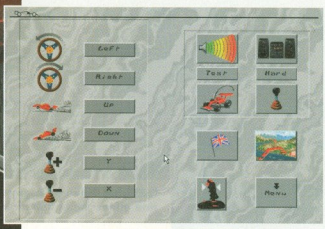
im wettbewerb

Im dichten Feld der Konkurrenz geht der Windows-Flitzer Al Unser Jr. etwas unter. Indy Car Racing bietet neben den originalen Fahrern und Kursen bessere Grafik und mehr Möglichkeiten. Ähnlich Arcade-orientiert ist F 1, das alle Kurse des Formel-I-Zirkus sowie einen Split-Screen-Modus für zwei Spieler bietet. Wenn es futuristisch und kriegerischer sein soll, liegen Sie bei Hi-Octane richtig – einen wirklich schnellen Rechner vorausgesetzt. Die Actionkrücke Lamborghini Challenge ist zu eintönig, um auf Dauer zu interessieren.

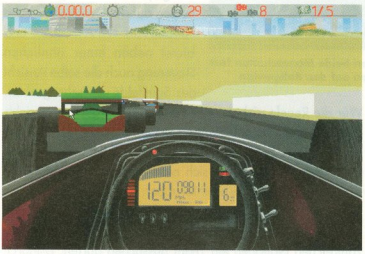
Indy Car Racing	87
Hi-Octane	77
F1	74
AL UNSER JR.	**61**
Lamborghini Challenge	39



◀ Im Tunnel wird's ganz schön eng



In diesem Menü schneidern Sie das Spiel auf Ihre Bedürfnisse zurecht



Ohne Details wirkt die Grafik etwas öde

Insgesamt sieben Detailstufen sorgen dafür, daß die Geschwindigkeit nicht zu arg in die Knie geht. Die schnellste Variante sieht dank der Super-VGA-Auflösung detailliert aus, kommt aber wegen fehlender Texturen arg öde daher. Nach und nach schalten Sie Gebäude, gerundete und »tapezierte« Landschaften bis zur höchsten Stufe mit allen möglichen Objekten und Texturen ein. Ein netter Gag ist ein spezieller Halbzeilen-Modus, der jede zweite Zeile mit einer schwarzen Linie darstellt. Das bringt ein Plus an Geschwindigkeit und erinnert an die Bildschirm-Auflösung in der Spielhalle nebenan. **(fs)**

al unser jr.

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ■ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Rennspiel
Hersteller:	Mindscape
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; befriedigend
Sprachausgabe:	Englisch; befriedigend
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut

Minimum: 486er (33 MHz), 8 MByte RAM, Windows 3.1

Empfohlen: 486er (66 MHz), 8 MByte RAM

Festplattenplatz: ca.18 MByte

CD-Belegung: ca. 18 MByte (+ Audiotracks)

Anzahl Spieler: 1- 2 (Modem), 6 (Netzwerk)



weco Soft- u. Hardware
Frank u. Thomas Siegert
Mittelweg 1 D-24999 Wees

		PC 3,5	CD
1944 ACROSS T.RHINE	DV	—	86,95*
A4 NETWORK$	DV	82,95	82,95
ACTION SOCCER	DV	—	85,95
AMERIKA 1861-1865	DV	86,95	86,95
ATLAS	DV	54,95	—
BIING !	DV	77,95	72,95*
COMMAND & CONQ. EV/	DV	—	86,95*
FLIGHT UNLIMETED	DV	—	86,95
FX FIGHTER	EV	—	77,95
HARDBALL 4	EV	—	77,95
HATTRICK ! (IKARION)	DV	82,95	82,95
HI-OCTANE	DV	—	82,95
MAGIC CARPET PLUS	DV	—	82,95
MICRO MACHINES 2	DA	65,95	72,95
MYST	DV	—	72,95
NASCAR TRACK PACK	DA	37,95	42,95
NBA LIVE 95	DA	—	86,95
PHANTASMAGORIA	DV	—	86,95*
PSYCHO PINBALL	DV	69,95	79,95
RUGBY	DA	—	77,95
SIMON T. SORCERER 2	DV	82,95	82,95
SIM TOWER	DA	77,95	72,95
STAR TREK FINALUNITY	DV	—	95,95
TERMINAL VELOCITY	DA	—	65,95
THE LAST DYNASTY	DV	—	89,95
VIOLANCE IN 3D	EV	—	34,95
VOLLGAS	DV	—	82,95
WARRIORS	DV	65,95	72,95

!!!! ACHTUNG !!!!
ENDE AUGUST LADEN IN WEES
BIRKLAND 1(GEWERBEGEBIET)
BEI GLÜCKSBURG (OSTSEE)

	PC 3,5		PC CD-ROM	
Aces of the Deep	DV	79,95	Aces of the Deep	DV 82,95
Aces o.t.D Mission	DV	39,95	Alone in the Dark3	DV 89,95
Aladdin	DA	59,95	Bioforge	DV 85,95
Bureau 13	DV	79,95	Burning Steel 3	EV 77,95
Colonization	DV	86,95	DiZone	EV 45,95
Descent	DA	79,95	Dark Forces	DV 94,95
Die Siedler	DV	64,95	Death Gate	EV 77,95
Discworld	DV	72,95	Der Reeder	DV 79,95
Earthsiege	DV	82,95	Discworld	DV 82,95
Fightsimulator 5.1	EV	72,95	Die Höhlenwelt S.	DV 75,95
Frontier (Elite 3)	DV	79,95	DSA2 Sternenschw.	DV 79,95
Fußball Total !	DV	75,95	FIFA int. Soccer	DV 69,95
High Seas Trades	DV	65,95	Frontlines	DV 65,95
Indy Car Racing	EV	57,95	Hollywood Pictures	DV 77,95
Mad News	DV	77,95	King's Quest 7	DV 86,95
Mad N. Extrablatt	DV	37,95	Kyrandia 3	DV 82,95
Master of Magic	DV	9695	Little Big Advent.	DV 86,95
Panzer General	DA	72,95	Lost Eden	DV 79,95
System Shock	DV	79,95	Oldtimer	DV 59,95
Tie Fighter DV	89,95	DA	79,95	Prisoner of Ice DV 82,95*
Transport Tycoon	DV	86,95	Slipstream 5000	DA 72,95
Transp.T. W.Editor	DV	37,95	Star Crusader	DV 85,95
U.F.O	DV	86,95	Stone Prophet	DA 82,95
Warcraft	DA	79,95	Super Karts	DA 86,95
Wing C.-Armada	DV	69,95	US Navy Fighters	DV 89,95
X-COM (UFO 2)	DV	86,95	Wing Comm. 3	DV 99,95

DA= dt. Anl. DV= kompl. dt. EV= kompl. engl.
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar! Preisänderungsvorbehalt !!

PHASE 9 GameStar progr. GamePad **99,95**
PHASE 9 Phantom 2+ (6Feuerknöpfe) **44,95**
GRAVIS Analog **49,95** Pro **59,95** Phoenix **199,95**
LOGITECH WingMan *Extreme* **89,95**
AZTECH CD-ROM 2x Speed ATAPI **169,95**
MITSUMI CD-ROM FX 400 4x Speed **289,95**
LAUTSPRECHER Aktiv 80 Watt **89,95**

Für Druckfehler u. Irrtümer keine Gewähr!
Versandkosten: Inland: Vorkasse + 6,50 DM
Nachnahme + 10,- DM (+ NN-Gebühr)
ab 250,- DM Versandkostenfrei
Ausland: *Nur* Vorkasse (Euroscheck!) + 20,- DM

Mo.- Fr.: 9.00 - 18.00 Sa.: 10.00 - 13.00

Tel.: 04631 / 976
FAX : 04631 / 4261

RUGBY
WORLD CUP 1995



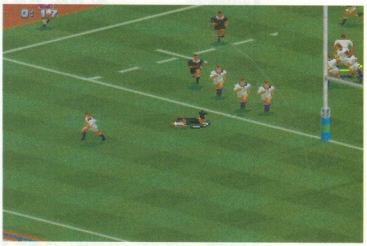
Fröhliches Gewusel: Rugby-Spieler sind offensichtlich kontaktfreudig.

Gasse, Paket und Grubber: Die »FIFA Soccer«-Macher setzen den Sportspiel-Exoten Rugby für den PC um.



Bei Einwürfen haben beide Mannschaften fast die gleichen Chancen auf den Ballgewinn

Warum den Ball nur mit dem Fuß spielen, wenn man ihn doch prima mit den Händen tragen könnte, dachte sich anno 1823 ein junger Engländer und entwickelte aus dem traditionellen Fußballspiel das wesentlich härtere Rugby. Damit das ganze etwas komplizierter wird, wurde der Ball zu einem Ei und die Spieleranzahl auf 15 Mannen pro Team erhöht. Auch Sie dürfen sich nun ins Getümmel stürzen, ohne blaue Flecke davonzutragen, denn die »FIFA Soccer«-Programmierer haben diese in Deutschland relativ exotische Sportart für den PC umgesetzt.



Touchdown! Der Ball ist endlich hinter der Torlinie.

»Rugby World Cup 1995« basiert auf der Grafikengine des Fußball-Hits »FIFA Soccer« und bietet neben einer ähnlichen Steuerung auch die selbe Ansicht des Spielfelds von schräg oben. Wer die Regeln nicht kennt oder glaubt, es gebe angesichts der konfusen Menschenknäuel auf dem Rasen selbige gar nicht, liest die Essentials im gut gemachten Handbuch nach. Und schon wundert man sich nicht mehr über Fachbegriffe wie Gedränge, Gasse oder Grubber.

Vor Spielbeginn wählen Sie zwischen einem Freundschaftsspiel, einer Liga oder dem World Cup, wobei Sie sich aus zahlreichen Nationen ein Team aussuchen dürfen. Dadurch läßt sich der Schwierigkeitsgrad fein abstimmen: Neuseeland oder Südafrika zählen zu den stärksten Rugby-Nationen, während schwächere Länder wie Japan oder Marokko sich weniger für Einsteiger eignen. Dann schnitzen Sie sich die Platzverhältnisse zurecht, stellen das gewünschte Wetter ein und entscheiden sich zwischen dem Action- oder Simulationsmodus. Die Auswirkungen reichen vom Ermüden der Spieler über die Handhabung des Balls bis zur Strenge des Schiedsrichters.

Nach dem Anstoß herrscht bei Rugby-Unkundigen erstmal Verwirrung: Fast 30 Pixel-Männchen stürzen sich auf den weißen Ball und liegen im nächsten Augenblick wild zappelnd ineinander verkeilt auf dem Boden. Doch abgepfiffen wird nicht, denn plötzlich ist das Lederei wieder frei, wird nach hinten gepaßt und ein flinker Verteidiger stürmt nach vorne. Allerdings genau in die Arme eines Gegners, der ihn unsanft von den Beinen reißt. Dann geht das Gerenne in die andere Richtung weiter. Ziel ist, den Ball samt Spieler über die Torlinie zu befördern und danach noch ein Tor zu kicken – ähnlich dem American Football.

Keine Panik: So verwirrend Rugby auf den ersten Blick aussieht, so simpel ist es im Prinzip. Sie dürfen den Ball nur nach hinten passen, Kicks nach vorne sind aber erlaubt. Der eigene Spieler wirft sich meistens auf den Boden und deckt das Lederei, wenn die gegnerische Abwehr zu dicht wird. Dann mogelt er den Ball nach hinten in die eigenen Reihen und es wird weiter gestürmt. Das läßt sich mit einem Gamepad oder einem digitalen Joystick erfreulich gut steuern, wenngleich in dem gestrengen Tester die Freude: Kleine Dreingaben wie einen Teameditor suchen Sie vergebens und von Taktik fehlt jede Spur. Wenigstens eine offensive oder defensive Spielweise hätte ich mir gewünscht. Ein spezieller Trainingsmodus wäre nicht nur Einsteigern entgegengekommen, die selbst in Freundschaftsspielen gegen Gurken-Teams wie die Fidschi-Inseln verlieren. Außerdem bleibt die Frage offen, warum nicht das ganze Spiel unter Super VGA läuft.

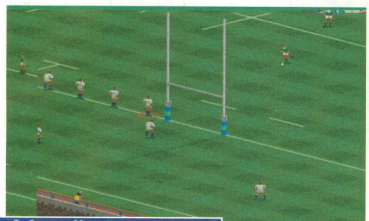
florian stangl

Wer sich für eine so exotische Sportart wie Rugby begeistern kann, liegt hier goldrichtig, denn das neue Werk der »FIFA Soccer«-Macher hat durchaus seine Finessen, die sich erst auf den zweiten Blick erschließen. Die Steuerung ist komplex, aber einfach und durchdacht, die Grafik gefällt dank der liebevoll animierten Spieler und die Optionen sind schön reichhaltig.
Wer erst einmal die Regeln kapiert hat, darf sich somit auf spannende Spiele freuen. Ein paar Mängel vermiesen aber

der allgemeinen Hektik verhängnisvolle Fehlpässe vorprogrammiert sind.

Die von schräg oben gezeigte VGA-Grafik offenbart hier deutliche Nachteile: Zum einen muß man Pässe in den leeren Raum blind starten, ohne zu wissen, ob dort ein Fänger steht. Außerdem erfordert das diagonale Steuern der Spieler einiges an Gewöhnung. Bei Frei- oder Torstößen schaltet die Grafik übrigens auf Super VGA um, was bei einigen Karten zu Problemen führen kann. Die Programmierer empfehlen in diesem Fall lapidar das Abschalten dieser Option, da das restliche Spiel ohnehin in VGA läuft.

Während des Spiels rauscht ständig Zuschauergemurmel durch die Boxen, das sich zu ekstatischem Jubel steigert, wenn es wirklich spannend wird. Ein englischer Kommentator hat für jede Situation den passenden Spruch und überschlägt sich oft vor Aufregung. Tore oder andere kurze Pausen im Spiel werden für kleine Animationen auf der Anzeigetafel genutzt oder geben den bis zu zwei Spielern Gelegenheit zu verschnaufen. **(fs)**



Bei Freistößen wird auf Super VGA umgeschaltet, sonst sehen Sie das Spiel in VGA



Die einzelnen Werte geben Auskunft über die Stärken und Schwächen des Teams

rugby world cup 1995

320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor ■ S'Blaster Mono ■ S'Blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ■ AWE 32

Spiele-Typ:	Sportspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Ca.-Preis:	DM 90,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	Englisch: mittel
Anspruch:	Für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Bedienung:	Gut
Grafik:	Gut
Sound:	Gut

Minimum:	486er (50 MHz), 8 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 16 MByte
CD-Belegung:	ca. 75 MByte
Anzahl Spieler:	1–2



☎ 0 75 69-9 20 20
TELEFAX 07569/92022
Compuserve 100106,3111
Kreuzthal - 87474 Buchenberg

Game It!

Preisknaller
(solange der Vorrat reicht!)

7th Guest	24,95
Battledrome	39,95
Ben. a Steel Sky	24,95
Cyberrace	19,95
Der Planer & Data	44,95
Dune 2	39,95
F 14 (5+1)	19,95
Great Courts 2	29,95
Indy Car Racing	24,95
Monkey Island 2	34,95
Napoleonics	29,95
Oldtimer	39,95
Pirates Gold	34,95
Populous 2/Powerm	29,95
Protastar	29,95
Reno 3	24,95
Rise o. t. Rob. 3,5'	39,95
Rise o. t. Rob. CD	49,95
Star Crusader	29,95
Syndicate Plus	29,95
TFX	34,95
Wing Comm. 2	29,95

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

11th Hour*	84,95
Biing CD	64,95
Command & Conquer	84,95
Dungeon Master II*	82,95
Full Throttle / Vollgas	64,95
FX Fighter Limited Edition	79,95
Hi Octane	79,95
Simon the Sorcerer 2	72,95
Star Trek Next Generation	79,95

Windows 95 199,95
Update - Vorbestellung empfohlen!

Wir vertreiben keine "Erotik" und keine indizierten Spiele!

CD ROM

11th Hour*	84,95
A IV Networks	84,95
Aces of the Deep	79,95
Aces o.t. Deep Data	39,95
Across the Rhine	89,95
Action Soccer	64,95
Air Havoc	64,95
Alex Dampier Hockey	99,95
Alien Breed Tow. Au	69,95
Amerika/Civil War	69,95
Asterix	64,95
Atlas	52,95
Aufschwung Ost	59,95
Battle Bugs	39,95
Battle Isle 2 & Data	79,95
Biing	64,95
Bioforge	84,95
Bureau 13	69,95
Burning Steel 3	74,95
Chaos Control	89,95
Colonization	89,95
Command&Conq.	84,95
Crusade*	74,95
Daedalus Encounter	89,95
Dark Forces	84,95
Dark Universe	74,95
Der Reeder	69,95
Descent	77,95
Discworld	79,95
Dungeon Master 2*	82,95
Earth Siege	79,95
Earth Siege Data	44,95
Elite 3 (neue Vers.)	79,95
Fl. Commander 2*	64,95
Fl. o.t. Amazon Qu.	74,95
Full Throttle	64,95
FX Fighter Lim. Ed.	79,95
Hammer o.t. Gods	69,95
Hattrick (Ikarion)	74,95
Hell	69,95
Hi Octane	79,95
High Seas Trader	64,95
Höhlenwelt Saga	74,95
Inordinate Desire	79,95
Jagged Alliance	69,95
Juwels of the Oracle	79,95
King's Quest VII	59,95
Kingdoms of Germ.	49,95
Kingd:The far Reach	79,95
Klik & Play	79,95
Kyrandia 3	74,95
Last Dynasty	77,95
Legionen (Win)	59,95
Lemmings für WIN	49,95
Little Big Adventure	89,95
Macchiavelli	89,95
Magic Carpet	84,95
Magic Carpet Data	39,95
Marco Polo	59,95
Masters of Magic	84,95
Micro Machine 2	69,95
Myst, neu dt.	79,95
Nascar Racing	79,95
Nascar Track Pack	39,95
Navy Strike	89,95
NBA Live 95	84,95
NHL Hockey	74,95
One must fall	59,95
Orion Conspiracy	79,95
Panzer General	64,95
Perfect General 2	74,95
Pinball Mania	54,95
Prisoner of Ice	79,95
Phantasmagoria*	84,95
Prototype	74,95
Psycho Pinball	64,95
Quantum Gate 2	79,95
Ravenloft 2	69,95
Rebel Assault	59,95
Sensible Soccer	49,95
Sim City 2000 Coll	84,95
Sim City 2000 Data	39,95
Sim Tower	69,95
Sim Town	74,95
Simon the Sorc. 2	72,95
Slipstream 5000	64,95
Space Quest I-V	89,95
Space Quest VI	74,95
Star Trek Next Gen.	79,95
Sternenschweif	69,95
Stone Racers	69,95
Super Karts	79,95
Sup. Streetfighter 2	59,95
Tank Commander	79,95
Ticonderoga	79,95
Total verr. Rally	64,95
Transport Tycoon	89,95
dto. World Editor	39,95
UFO&Mast. oOrion	59,95
US Navy Fighters	84,95
Virtual Pool	74,95
Vollgas	79,95
Warcraft	74,95
Warriors	64,95
Whales Voyage II*	79,95
Wing Comm. 3	89,95
Woodruff	69,95
X-COM	79,95

IBM 3,5"

Aces of the Deep	69,95
Biing	69,95
Colonization	76,95
Crusade*	74,95
Discworld	69,95
Fl. o.t. Amazon Que	69,95
Harpoon 2 V 2.0	69,95
dto. Battlesets je	44,95
Masters of Magic	79,95
X-COM	79,95

Golf

Links 386+ 2Kurse	59,95
Banff	29,95
Big Horn	49,95
Castle Pines	49,95
Devil's Island	49,95
Firestone SVGA	49,95
Pebble Beach SVGA	49,95
Prairie Dune	49,95

Flugsims

Flight unlimited	79,95
Flugsim. 5.1 e	69,95
Europe 1	54,95
Mittelgebirge	44,95
Nord-/Ostsee, HH	44,95
Rheinland/Ruhrg.	44,95
Frankfurt/Hessen	44,95
Berlin, Mitteldeut.	44,95
Süddeutschland	44,95
Grand Canon	44,95
neue Scenery: München Multimed.	49,95

Hardware

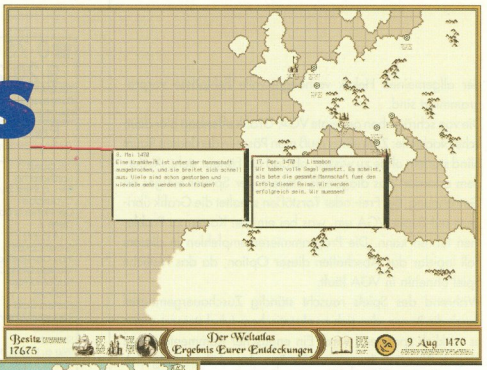
Liste "Zubehör" anfordern	
Gravis Gamepad	39,95
Gravis Analog	39,95
Gravis Analog Pro	49,95
Gravis Phoenix	167,95
Ultrasound ACE	169,95
CH Virtual Pilot	149,95
CH Pedals Pro	189,95
SB 16 Value IDE	159,95
Wave Blaster II	169,95
SB AWE 32 VE	319,95
SB 2.0 OEM	49,95
Dreitasten-Maus	19,95

Hint Shop Lösungshefte
zu fast allen Spielen

Preise Stand 10.7.95 - * = noch nicht verfügbar bei Drucklegung
Nachnahmeversand: DM 10,90 + NN-Gebühr, ab DM 250,- frei
Vorkasse/EC-Scheck DM 7,90, ab DM 250,- frei
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz

ATLAS

Einmal Entdecker sein: Im 14. Jahrhundert schicken Sie Expeditionen in aller Herren Länder, während Handelsflotten für die nötige Knete sorgen.



Am Ende einer Expedition erhält man eine Zusammenfassung des Reiseverlaufs

Von einer japanischen PC-Zeitschrift zum »besten Strategiespiel« gekürt, unternimmt Artdinks »Atlas« nun in einer komplett eingedeutschten Version den Sprung nach Deutschland. Sie fungieren als reicher Emporkömmling, der vom portugiesischen Königshaus den Auftrag erhält, neue Länder und große Schätze zu entdecken. Das Geschehen findet unter Zeitdruck statt, man kann allerdings bestimmen, wie schnell die einzelnen Tage vorbeihuschen sollen.



Die Symbole der Karte deuten auf Warenvorkommen und Tierarten hin

Zur finanziellen Rückendeckung eröffnet man erstmal einige Handelsposten und schickt seine frisch erworbenen Frachtschiffe los. Dann wird die erste Expedition ausgerüstet: Bis zu acht Schiffe bilden eine Flotte, die unter Führung eines Admirals in unbekannte Gewässer aufbricht. Am Ende der Reise erhält man einen Bericht über alle Ereignisse wie Stürme, Meutereiversuche, Krankheiten und Entdeckungen. Das Festlegen einer Route erfolgt auf der in zwei Zoomstufen betrachtbaren Spielkarte. Zudem stehen Kontinentkarten und eine Weltübersicht zur Verfügung; hier können auch Bevölkerungsdichte oder Verbreitung von Krankheiten kenntlich gemacht werden. Atlas gibt sich grafisch überaus schlicht, mehr als die trist kolorierte Karte sowie einigen Minibildchen von Schiffen und Admirälen bekommt man kaum zu sehen. Die Bedienung offenbart im Detail Schwächen, vor allem die Festlegung von Routen gelingt nur mühsam.

Auf der Karte stehen farbarme Symbole für Städte, Tiervorkommen und ähnliches; in der höchsten Zooomstufe lassen sich ab und an besondere Schätze finden. Eine Art Enzyklopädie dient zum Auffinden von Städten und Gegenden, wobei sich auch eigene Kartenbeschriftungen sowie vier »Stecknadeln« anbringen lassen. Im Laufe der Jahre erwerben Sie neue Handelshäuser und Schiffstypen. Ziel ist es, eine vollständige Karte der Welt zu erstellen. Diese wird bei Spielstart »ausgewürfelt«, so daß sie der Erde nur in Teilen gleicht. **(la)**

jörg langer

Allenfalls als Gameboy-Modul hätte Atlas Chancen auf einen Schönheitspreis, doch für PC-Besitzer stellt die grau-beige Tristesse eine Beleidigung dar. Das Entdecken unbekannter Kartenabschnitte, bei zahlreichen Strategiespielen wie »Empire« oder »Civilization« kostenlose Beigabe, ist hier reiner Selbstzweck. Oder soll etwa der umständlich einzufädelnde und dabei ungeheuer langweilige Handel für Zerstreuung sorgen?

Es gibt keinerlei Gegner, dafür kämpft man mit der Bedienung. Statt einfach zu scrollen, wird die Karte manuell verschoben; anstelle über Tastatur lassen sich Namen nur durch Anklicken winziger Buchstaben-Icons eingeben. Zum Verlassen oder Ansteuern eines Hafens muß man meistens zeitraubend in die Zoomansicht umschalten, was wiederum einige Mausklicks mehr bedeutet. Oft geht trotz der verschiedenen Zoomstufen die Orientierung verloren, zum »Finden« einer Stadt sind nicht weniger als fünf Mausklicks notwendig. Der Spielablauf beschränkt sich aufs Entsenden von Flotten, um irgendwann die ganze Welt kartographiert zu haben – gähn! Ich für meinen Teil male da noch lieber Atlas-Seiten bunt an oder lerne Flußnamen auswendig.

Übrigens: Das kürzlich erschienene »Machiavelli« bietet ungefähr dieselben Spielinhalte, ist aber bunter, schöner und um ganze Längengrade abwechslungsreicher.

atlas

☐ 320 x 200 Pixel ■ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-/Truecolor
☐ SVGA ■ Sierra Mono ☐ SVGA Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Artdink/Sunflowers
Ca.-Preis:	DM 80,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; gut
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Ausreichend
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (33 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 7 MByte
CD-Belegung:	–
Anzahl der Spieler:	1



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 8142) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Neueröffnung ab 15.7.95

Fünffenstraße 9 · KASSEL

Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

Versand Service GmbH

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DSWM) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT	54,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
BRIDGE MASTER DT.ANL.	44,90
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	33,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
IM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	69,90
NECTARIS KOMPL.DT.	**44,90**
PINBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	59,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	**45,90**
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	79,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROPROSE)	99,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR DT.	49,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS. DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	45,90
X-COM TERROR FROM THE DEEP KOMPL.DT.3,5"	69,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	**29,90**
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
BATTLESHIP 2 DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	19,90
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**35,90**
BATTLETECH 2 2 SPIELE 3,5"	29,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
DELTA -V- 3,5"	**35,90**
DER BALL KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	**29,90**
D & E – LIFE OF DT.ANL.	29,90
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
EYE OF THE BEHOLDER 3 OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER 3 DEUTSCH KOMPL.DT.	39,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5"	**29,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	35,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	24,90
GOBLINS 2 KOMPL.DT.	24,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	39,90
INCA II KOMPL. 3,5"	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR II KOMPL. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**34,90**
MAGIC CANDORIA KOMPL. DT.	**29,90**
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PIRATES GOLD DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST 3 3,5"	24,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	24,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	24,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	39,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT.	**24,90**
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	24,90
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	39,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
STARLORD DT.ANL. 3,5"	29,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
STREETRACER DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	29,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	39,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	24,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP EISHOCKEY 1994 DT.ANL. 3,5"	29,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
BANISHED WINDOWS ACTION PAK: LEMMINGS – CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
BIT 7 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BELTCHECKER COLLECTION	69,90
BATTLEROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II ICL, ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BEARS & BYTHES SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BIRTHRIGHT DT.	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BLITZKRIEG	**19,90**
BLOODWINGS / PUMPKINHEADS REV.	**89,90**
BMI MATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
BURGO COMPILATION INKL. POPUSOUS I & 2 / POWERMONGER / SYNDICATE / THEME PARK & DEMO	**69,90**
BUREAU 13	29,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	**24,90**
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	89,90
CHESS ENGINE DT.ANL.	69,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND I KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	**89,90**
COMANCHE MISSION CD 2 KOMPL.DT.	39,90
COMBAT AIR PATROL KOMPL. DT.	**59,90**
COMMAND & CONQUER – HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	**35,90**
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**69,90**
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.	**39,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	39,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	**45,90**
DASDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	39,90
DARKSEED KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSA) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	79,90
DER MEISTER KOMPL. DT.	**59,90**
DER REISENDE KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESTRUKT 95	39,90
DIE BOX KOMPL. inkl. DYNATECH / STONEKEEP / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	69,90
DISCWORLD 2 KOMPL.DT.	69,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOOM 3 SETS (DOOM 2 & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DOSWORLD – DIE SPIELE BEGINS – K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT.ANL.	**24,90**
DUNGEON MASTER	29,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	**59,90**
DUMONT REISEFÜHRER „PRAEDIO" KOMPL. DT.	**59,90**
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE II KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
ECSTATICA KOMPL.DT.	75,90
EARTH SIEGE	**29,90**
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	**29,90**
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	**79,90**
EGYPTIAN KOMPL.DT.	35,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS	**109,90**
EMPIRE DELUXE	39,77
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL.DT.	29,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I – 3 KOMPL.DT.	79,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE II DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FLIGHT WING DT.ANL.	89,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLIGHT CHALLENGE DT.	69,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER (7	79,90
FLIGHT SIM TOOL KIT DOMARK	24,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	59,90
FOOTBALL GURU	39,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	39,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	79,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	69,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	59,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
G FIGHTER DT.	**69,90**
GOBLIINS 3 KOMPL. DT.	**29,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDDEST FLEET DT.ANL.	**24,90**
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	39,90
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL 1 / TOTAL CARNAGE / SKIDMARKS / NIGEL MANSELL	**24,90**
GUILTY DT.ANL.	59,90
HARPOON OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	**79,90**
HARPOON BATTLESETS: SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HARRIER JUMP JET KOMPL.DT.	69,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	**79,90**
HIGH SEAS TRADERS KOMPL.DT.	59,90
HI-OCTANE DT.ANL.	**89,90**
HOMECOMING PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	69,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	79,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INCA 2 KOMPL. DT.	**69,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	29,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	**59,90**
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	79,90
INFERNO KOMPL. DT.	**35,90**
IRON ASSAULT	**69,90**

CD ROM Programme

IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR III	24,90
ISHAR IV	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	79,90
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	**69,90**
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
JURGAN (A IN THE CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	69,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	49,90
KINGDOM: THE FAR REACHES	89,90
KINGS QUEST 5 + COLLECTION	65,90
KINGS QUEST 7 – PRINCELESS PRIDE – INCL. MAUSMATTE	**39,90**
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. ❋	69,90
KLONTHOF KOMPL.DT.	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	**35,90**
KRYPTOS EGG DT. ANL.	**69,90**
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	69,90
L-ZONE	65,90
LANDS OF LORE KOMPL.DT.	89,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PREMIERE GENERAL DT.ANL.	79,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT.	**79,90**
LEGEND OF KYRANDIA BOOK	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	89,90
LEMMINGS KOMPL.DT.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	39,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 pro COURSE DISK	65,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	**79,90**
LODERUNNER	**39,90**
LOST EDEN KOMPL.DT.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	79,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / 4 – DAY OF THE TENTACLE / MONKEY ISLAND II	**79,90**
MI TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGNUM CARTA KOMPL.DT.	**69,90**
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	**69,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	39,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA PACK	35,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGAFORTRESS DT.ANL.	79,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	**89,90**
MICROCOSM	94,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**69,90**
MIG 29 & GLOBAL DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLAND I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	59,90
MYST KOMPL. DT.	**59,90**
MYSTIC MANSION DT.ANL.	39,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO TELELOCO	**19,90**
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TWIN PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. ❋	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT.	39,90
NOCTROPOLY KOMPL.DT.	85,90
NORTH & SOUTH	**39,90**
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	**35,90**
ONE MUST FALL 2097 KOMPL. DT.	**69,90**
OUTPOST (SIERRA) DT. ANL.	29,90
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.	**79,90**
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
PARADISE 3	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	69,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PERFECT GENERAL II	**79,90**
PERFECT PINBALL DT.	**35,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	89,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH ❋	**95,90**
PINBALL DREAMS & FANTASIES	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PLAYER MANAGER 2 KOMPL.DT.	69,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	75,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	35,90
POLICE QUEST COLLECTION	**79,90**
POPULOUS II – THE TRADERS (CLASSIC) DT.ANL.	79,90
POWERHITS BALLTECH: BALLTECH 1 & 2 / MECHWARRIOR 2	34,90
POWERHOUSE –ENERGIEWIRTSCHAFT – SIMULATIONSKOMPL. DT.	**59,90**
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE GP / PRINCE OF PERSIA 2 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRINCE OF PERSIA 2 INTERACTIVE –	69,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	**85,90**
PRIVATEER 1 & 2 KOMPL.DT.	39,90
PROJECT TODESPLAZE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	29,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	39,90
QUANTUM GATE	**29,90**
QUANTUM GATE II – VORTEX – DT. ANLEITUNG	**79,90**
ranTRAINER KOMPL.DT.	39,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	39,90

CD ROM Programme

RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**39,90**
RED BARON & RED BARON TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION 2 DT.ANL.	79,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	**29,90**
ROYAL FLUSH KOMPL.DT.	69,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW I / ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	**39,90**
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. HB.	**79,90**
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT.ANL. ❋	**69,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. ❋	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	**29,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT. ❋	**89,90**
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	**24,90**
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	89,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SUPSTREAM 5000 DT.ANL.	69,90
SPACE ACE	29,90
SPACE ACE	**59,90**
SPACE HULK CLASSICS	**29,90**
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION	79,90
SPACE QUEST 6 – SPIRIT FRONTIER – KOMPL. DT. ❋	**79,90**
SPECIAL FORCES KOMPL.DT.	85,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	**24,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK TECHNICAL MANUAL	69,90
STARCRUSADER KOMPL.DT.	39,90
STARDUST DELUXE DT.ANL.	45,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	**79,90**
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKER 95	**69,90**
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	39,90
SUPER KARATE SYSTEM 4 KOMPL.DT.	39,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER TENNIS ULTRA GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TANK COMMANDER	69,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. TYM QUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
TERMINAL VELOCITY – VOLUSHION – DT. ANL.	**69,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK DT.ANL.	79,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	35,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	**29,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	**89,90**
UNIVERSE	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
URMELS FLIMSTUDIO KOMPL.DT.	85,90
US NAVY FIGHTERS DT.ANL.	39,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	**39,90**
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	69,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	39,90
WACKY FUNFAIR DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WARRIORS	**45,90**
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	69,90
WINGS OF GLORY – LUFTKAMPFMACHT – K.D. ❋	85,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	**39,90**
WING COMMANDER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	89,90
WING OF GLORY DT.ANL.	39,90
WITCHAVEN – DT. HANDB.	**79,90**
WOLF KOMPL.DT.	89,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZMUTH K.D.	**69,90**
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / NANDY TYCOON KOMPL.DT.	65,90
WRATH OF EARTH DT. ANL.	**59,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	69,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
XWORTH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD DISKETTE FORMIERT 10er	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	189,00
CD-CADDY	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
ESCAPE CONTROLLER JOYST. THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	79,90
GRAVIS JOYSTICK	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICKHALTER V1.2	39,90
MAUSMATTE	1,90
MEDIA 3D 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (S MB)	**629,90**
PHOENIX FLIGHTSTICK (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
SPEEDRACER JOYSTICK inkl. INTERFACE	79,90
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCHEINWERFER – ALLES ZUM SOUNDKARTEN	49,90
SOUNDBLASTER 16 CSP. DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE DT.HANDB.	299,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	429,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO JOYSTICK	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

❋ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Versand Service GmbH

NECTARIS

Klassische Strategie für wenig Geld: Das Vorbild der erfolgreichen »Battle-Isle«-Serie erscheint nach sechs Jahren endlich für MS-DOS-PCs.



Im ausführlichen Kampfmodus sieht man animierte Schußwechsel

Computerveteranen erinnern sich vielleicht noch an die »PC-Engine«, die Ende der 80er Jahre als Nobel-Videospielkonsole galt (...und trotz Namensähnlichkeit rein gar nichts mit dem PC zu tun hatte). Auf diesem System erschien 1989 mit »Nectaris« ein Taktikprogramm, das sich grundlegend von seinen tristen Genre-Kollegen unterschied. Grafisch präsentierte sich die Planeteneroberung als für damalige Verhältnisse äußerst ansehnlich; zudem war die Bedienung kinderleicht, weshalb sich das Spiel trotz teilweise japanischer Bildschirmtexte auch in Deutschland eine Fangemeinde schuf.

Einer dieser Fans muß wohl bei Sunflowers dafür zuständig gewesen sein, den Software-Veteranen aus seiner Ehrengruft zu holen und als PC-Konvertierung mit deutschen Handbüchern neu zu veröffentlichen. Während der äußere Umfang mit einer einzigen Diskette sehr klein ist, kann der Inhalt überzeugen: Sage und schreibe 96 Ein-Spieler- und 8 Multi-Player-Modus-Missionen warten auf Sie. Die Hintergrundgeschichte dreht sich um drei Planeten, auf die vier Machtgruppen Anspruch erheben. Als Vertreter der Guten ist es ihre Aufgabe, die von Gegnern eroberten Kolonien mit Waffengewalt zu befreien. Sie können dabei entweder alle Missionen der ersten Welt erfüllen oder zwischendrin zu den beiden anderen Planeten springen. Nach jedem siegreichen Einsatz erhält man ein Paßwort für die nächste Stufe; den jeweils letzten Code merkt sich das Programm netterweise von alleine.

Battle-Isle-Kenner werden trotz der etwas anderen Perspektive viele Gemeinsamkeiten entdecken. So geht es auch bei Nectaris darum, entweder das gegnerische Hauptquartier zu erobern oder alle Feinde auszuschalten. Die Einheiten sind in Boden-, Luft- und Seestreitkräfte unterteilt und verfügen über bestimmte Bewegungs-



Beim Bewegen werden die möglichen Zielfelder markiert

reichweiten und Kampfwerte. Manche Fahrzeuge und Schiffe treten nach dem Bewegen und Feuern schnell noch den Rückzug an, während andere entweder fahren oder schießen können. Die 48 Truppentypen wirken zum Teil auch heute noch erfrischend originell, so gibt es Fallschirmjäger, Jump-Jet-bewaffnete Infanteristen, Flugzeugträger und Kurzstreckenraketen. Das restliche Arsenal besteht aus den üblichen Panzern, Jeeps, Geschützen, Kampfflugzeugen und Kriegsschiffen.

Die Steuerung erfolgt per Maus oder Tastatur; das Anklicken einer Einheit ruft ein Menü mit vier Einträgen auf: Bewegen, Feuern, Infos anzeigen und Rundenende. Anstelle des Feuerns steht bei manchen Einheiten Reparieren oder Ausladen zur Ver-



Dieser Schlachtmodus zeigt weniger Details, spart aber Zeit

jörg langer

Es ist schon vom »geschichtlichen« Standpunkt her interessant, den Urvater der heutigen Hexfeld-Taktikspiele hautnah zu erleben. Außerdem macht Nectaris dank seiner verschiedenen Einheiten und zahlreichen Levels Spaß; das spielerische Grundkonzept funktioniert nach wie vor. Mit modernen Vertretern des Genres kann es sich allerdings nicht ganz messen – veraltete Technik, unscheinbare Minimalgrafik und Dudelmusik lassen sich nur abgehärtete Spielefans gefallen.
Schade, denn Bedienung und langsam wachsender Schwierigkeitsgrad machen das Programm ohne weiteres Einsteiger-tauglich. Die Computergeneräle verhalten sich zudem nicht übertrieben schlau, so daß eher die Übermacht des Feindes eine Herausforderung darstellt, als seine Kompetenz. Manche Kampfergebnisse kamen mir arg zufällig vor, die kostenlos reparierenden Depots lassen einige Szenarios unausgewogen erscheinen. Verglichen mit vielen anderen Neuauflagen ergrauter Spieleklassiker macht Nectaris aber eine gute Figur.



Die Einheiteninfos machen den Blick ins Handbuch fast überflüssig

fügung. Alle möglichen Zielfelder beim Bewegen werden ebenso markiert, wie die potentiellen Angriffsopfer. Eine Übersichtskarte hilft bei größeren Levels, der Spielstand läßt sich jederzeit speichern.

Die anfänglich acht Fahrzeuge oder Männchen einer Einheit gehen durch Verluste im Kampf kontinuierlich verloren, gewinnen aber auch an Erfahrung. Zusätzlich beeinflussen Terrain und angrenzende Verbände die Schlachten. Diese lassen sich auf drei Arten verfolgen: In der ausführlichsten fahren die beiden Trupps von links und rechts aufeinander zu und beschießen sich mit Raketen oder Laserstrahlen. Die zweite Version blendet ein Fenster ein, in der getroffene Fahrzeuge sofort explodieren, die dritte zeigt nur das Ergebnis. Anders als bei Battle Isle, sind Zug- und Feuerphase nicht getrennt. Das macht die Sache einerseits für Einsteiger zugänglicher, andereseits fehlen dadurch einige taktische Finessen. Auch das Reparieren von Einheiten geht leichter von der Hand; jedes sogenannte Depot repariert ein darin befindliches Fahrzeug ohne Materialverbrauch. Das Bauen von neuen Truppen ist allerdings nicht möglich.

Beim Multi-Player-Modus wählt man die Farben der beteiligten Fraktionen sowie deren Verhältnis untereinander. Wenn keine vier menschlichen Generäle zur Verfügung stehen, wird die Partei vom Computer gesteuert oder einfach weggelassen. Außerdem lassen sich einige Regeln bestimmen: Anstatt einfach zu verschwinden, fallen zerstörte Einheiten der eigenen Armee zu oder werden neutral. **(la)**

nectaris

320 x 200 Pixel ☐ 640 x 480 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-Tracolor
S'Blaster Mono ☐ S'blaster Stereo ☐ General MIDI ☐ Gravis Ultrasound ☐ CD-Audio ☐ AWE 32

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Sunflowers/Hudson Soft
Ca.-Preis:	DM 70,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Englisch; leicht
Sprachausgabe:	–
Anspruch:	Für Einsteiger und Fortgeschrittene
Bedienung:	Gut
Grafik:	Ausreichend
Sound:	Ausreichend

Minimum: 386er (33 MHz), 4 MByte RAM

Empfohlen: 486er (33 MHz), 4 MByte RAM

Festplattenplatz: ca. 4 MByte

CD-Belegung: –

Anzahl Spieler: 1- 4 (abwechselnd)



Play it again, Eddy!



Bei uns kommt nichts ins Programm, was nicht vorher von unserem First-Game-Player „Eddy" durchgespielt wurde! Maximal-Fun für Minimal-Preis, das ist unser Ding. Fordern Sie das aktuelle J-E Special kostenlos an. - Jede Menge Infos und Preise über aktuelle Spiele und passende Hardware.

CD-ROM Spiele

11th hour†	99,95
Across the Rhine	99,95
Action Soccer	79,95
Amberstar & Siege	29,80
Apache Longbow†	89,95
Asterix	79,95
Civil War†	99,95
Command & Conquerer†	89,95
Daedalus Encounter	99,95
Die total verrückte Rallye + Gamepad	89,95
FX Fighter	89,95
Der Froschkönig	69,95
Der Reeder	89,95
Hi-Octane	89,95
Jagged Alliance	79,95
Kaiser Deluxe	69,95
Last Dynasty	89,95
Magic Carpet Data CD	35,80
Mechwarrior	89,95
Navy Strike†	99,95
NBA Live '95	89,95
Perfect General 2†	89,95
Phantasmagoria†	99,95
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice	89,95
Privateer	29,95
Scottish Open Golf	69,95
Shanghai Great Moments†	89,95
Sim City 2000 Collection†	99,95
Space Quest 6	89,95
Slipstream	79,95
Star Trek – A Final Unity	99,95
Star Trek – Technical Manual	99,95
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus	29,95
Virtual Pool	99,95
Vollgas	79,95
Wing Commander 3	99,95
Wings of Glory	69,95

CD und Disk Spiele

(bei zwei Preisen ist der erste der CD Preis)

Biing	89,95
Descent	69,95
Hardball 4	89,95
Hattrick	89,95
Master of Magic	89,95
Networks	89,95
Psycho Pinball	89,95 / 79,95
Sensible Golf	69,95
Simon the Sorcerer 2†	89,95
Sim Tower	79,95
Wolf	79,95

Disketten Spiele

Aces of the Deep Mission Disk	49,95
Bazooka Sue†	89,95
Der Meister	69,95
Flightsimulator 5.1	79,95
Hugo	69,95

Große Auswahl an FS4/5 Scenarien & Utilities - mit † markierte Spiele sind Vorankündigungen.

Hardware TOP 10

Action Replay	149,–
CD-ROM Mitsumi FX400 int/ext	289,–/399,–
CD-ROM NEC 210 SCSI-II int/ext	249,–/379,–
Joystick Logitech Wingman extreme	89,–
Festplatte 560MB/850MB	279,–/379,–
Mainboard 486DX2-66 Cyrix VLB	249,–
Mainb. 486DX4-100 PCI E-IDE+Multi I/O	499,–
Mainb. Pentium 90 PCI E-IDE+Multi I/O	799,–
Farbdrucker Canon BJC-4000 +Testsieger-	699,–
Multimedia Notebook 486 DX 266, 4MB	2.299,–

Außerdem Grafikkarten, Monitore, Festplatten, Drucker, Gehäuse, Modems, Zubehör, Software und über 1000 Spiele.

Einfach mal vorbeikommen!



Stubenrauchstr. 73, 12161 Berlin-Friedenau
(2 Min. vom U-Bhf. Friedrich-Wilhelm-Platz)
Tel: (030) 852 80 42 und 859 32 19
Fax: (030) 852 80 94

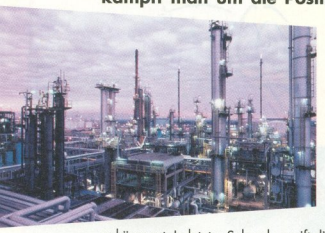
Buddestraße 18, 13507 Berlin-Tegel
(U-Bhf. Alt-Tegel / Ecke Gorkistraße
direkt an der Fußgängerzone)
Tel: (030) 433 03 32 und 433 03 34
Fax: (030) 433 03 36

Alle angegebenen Preise in DM incl MwSt. Preisstand 26.7.95, erfragen Sie unsere aktuellen Preise. Spieleversand per Nachnahme + 11,- DM, per Vorauskasse + 5,- DM

Öffnungszeiten: Mo, Di, Mi, Fr 10.00–13.00 u. 14.00–18.00, Do 13.00 – 20.30, Sa 10.00 –14.00, langer Sa. 10.00–16.00

POWERHOUSE

Strategie mit Energie: Im »Civilization«-Look kämpft man um die Position des wichtigsten Stromlieferanten.



Es kommt, wie es kommen mußte: Die Menschheit hat alle Warnungen in den Wind geschlagen und sich nicht um die rapide abnehmenden Rohstoffvorkommen gekümmert. In letzter Sekunde greift die UNO ein und ernennt vier Fraktionen, die sich »Powerhouse« nennen dürfen und fortan für die Energiegewinnung zuständig sind. Immer dann, wenn die UNO ein neues Gebiet freigibt, z.B. Mitteleuropa, stürzen sich die vier Konzerne darauf und schicken maximal fünf Vermessungstrupps zwecks Erkundung los.

Nach drei oder vier Monaten trudeln dann die Ergebnisse ein:



Bei der Forschung konnte »PC Player Blau« schon einige Ergebnisse erzielen



Mitteleuropa möchte am Bauboom mitverdienen



Während in Mitteleuropa kräftig Strom produziert wird, kümmern sich trupps um England

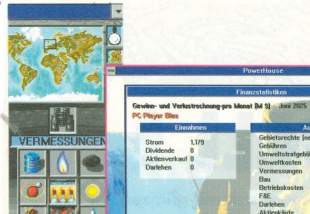
Jedes Feld besitzt unterschiedliche Vorkommen an bis zu vier Potentialen der insgesamt neun Energiequellen. Hierzu gehören fossile Brennstoffe genauso wie Wasserkraft, Gezeiten und Solarenergie. Weshalb allerdings auch die Leistungen von Atomkraftwerken extrem vom Terrain des Feldes abhängig sind, in dem sie stehen, bleibt fraglich. Pro Feld können Sie einen Typ von Kraftwerk bauen, oder aber Pipelines, Kondensatoren, Generatoren bzw. Raffinerien. Natürlich geht es letztendlich nur um das eine: Geld! Das verdient man sich durch Verkauf von Energie und Aktien. Gewonnen hat, wer die anderen Kartelle aus dem Markt drängt oder nach Ablauf der einstellbaren Spielzeit den meisten Besitz angesammelt hat.

Jede Gegend hat eine bestimmte Regierung, was sich auf die Toleranz gegenüber Umweltschäden auswirkt. Durch Umstürze oder Wahlen kann sich das politische Klima ändern. Von den Landesregierungen erwirbt der Powerhouse-Chef die Nutzungsrechte für einzelne Felder. Um diese besser auszunutzen, stellt man einerseits mehrere gleiche Anlagen hinein, anderer-

jörg langer

Das Positive zuerst: Die Spielidee hebt sich vom üblichen Allerlei ab, hat aktuellen Bezug und kann zum Nachdenken anregen. Kurzzeitig macht der Bau neuer Kraftwerke Spaß, zumal mit drei menschlichen Konkurrenten um die Energiekrone gerungen werden darf.

Doch im Detail wurde geschludert. Mal scrollt die Karte, mal scrollt sie nicht – und plötzlich ist das EMail-Symbol nicht anwählbar, obwohl noch Nachrichten offen sind. Teilweise zerhaut es die Grafik, die deutschen Texte glänzen mit Nichtausschöpfung des Buchstaben-Vorrats. Selbst bei angeblich »realistischer« Potentialverteilung kommt man manchmal ins Zweifeln: Atomkraftwerke im Gebirge, Solarstationen in Irland? Schlimm ist es zudem, daß bei Katastrophen gleich sämtliche Anlagen in einem Gebiet zerstört werden – das kann zu Beginn einer Partie einen Spieler ohne weiteres ruinieren. Wer aus Versehen zweimal dieselbe Anlage »entsorgt«, wird auch zweimal zur Kasse gebeten. Und weshalb wird die Dividende fürs eigene Sparguthaben nicht angezeigt und allem Anschein nach auch nicht dem Konto gutgeschrieben? Eine sorgältigere Endkontrolle und zwei zusätzliche Wochen Bug-Bereinigung hätten Powerhouse sehr gut getan.



Die Monatsabrechnung zeigt, wieviel Geld in der aktuellen Runde verbraten wurde

Vermessungs-

seits betreibt man fleißig Forschung: In 15 Fachbereichen werden Wissenschaftler beschäftigt, die ab und zu Verbesserungen in Bezug auf Effizienz oder Kosten der Anlagen erzielen.

Gut gelungen ist die Spielkarte, da sich wichtige Informationen wie Zahl der Anlagen, maximale Meßergebnisse und Stromproduktion direkt in die Grafik einblenden lassen. Allerdings erfolgt das Scrolling oft mit Verzögerung, weshalb man den sichtbaren Bereich lieber in der rechts oben befindlichen Gesamtkarte auswählt. Terrain und Anlagen werden zwar einigermaßen nett dargestellt, aber nicht animiert.

Powerhouse findet rundenweise statt, bis zu vier menschliche Spieler können teilnehmen. Obwohl jeder darum ringt, mehr Energie zu gewinnen als die Konkurrenz, beschränken sich tatsächliche Auseinandersetzungen auf das Losschicken von Sabotagetrupps und anderer Agenten. Ist die Sabotage erfolgreich, werden meist sämtliche Kraftwerke eines Feldes zerstört, was unverhältnismäßig große finanzielle Einbußen bedeutet. Aber auch durch Abnutzung können Kraftwerke den Geist aufgeben, was im Falle eines Atomkraftwerks für immense Umweltverschmutzung sorgt.

Der an und für sich löbliche Ansatz, das Spiel komplett einzudeutschen, ging leider nach hinten los: Da ragen Begriffe munter aus den für sie vorgesehenen Feldern heraus, die deutschen Sonderzeichen fehlen häufig und Stilblüten sorgen für unfreiwillige Heiterkeit (»Meergebnisse«). **(la)**

powerhouse

☐ 320 x 200 Pixel ☐ 1024 x 768 Pixel ☐ Hi-Res/Interlace ■ 640 x 480 Pixel
☐ Gravis Ultrasound ☐ General MIDI ■ S'Blaster Mono ☐ S'Blaster Stereo
☐ AWE 32 ☐ CD-Audio

Spiele-Typ:	Strategiespiel
Hersteller:	Impressions
Ca.-Preis:	DM 120,–
Kopierschutz:	–
Spieltext:	Deutsch; mangelhaft
Sprachausgabe:	Deutsch; ausreichend
Anspruch:	Für Fortgeschrittene
Bedienung:	Befriedigend
Grafik:	Befriedigend
Sound:	Ausreichend

Minimum:	386er (33 MHz), 4 MByte RAM
Empfohlen:	486er (66 MHz), 8 MByte RAM
Festplattenplatz:	ca. 9 MByte
CD-Belegung:	ca. 225 MByte
Anzahl der Spieler:	1- 4 (abwechselnd)



Mystic Computer Parts
M.Kamps & T.Limburg EDV-Handels-GbR
Top Hard Ware zu Top Preisen

Dynamic-Cache Boards:
Neueste Technologie ! Bis zu 30% schneller !

ASUS PCI/I-P54TP4-256 **499,00 DM**
Pentium-Board 2L-Cache
Multi IO, EIDE Controller

HIPPODAC2486erVLBBoard
8 MB, 15ns-RAM inklusive **749,00 DM**

Speicher

4 MBPS/2	239,00 DM
4 MBPS/2P	279,00 DM
8 MBPS/2	469,00 DM
8 MBPS/2P	539,00 DM
16 MBPS/2	764,00 DM
16 MBPS/2P	914,00 DM
32 MBPS/2	1.614,00 DM
32 MBPS/2P	1.859,00 DM

CPU's

Intel DX4	329,00 DM
P75	379,00 DM
P90	509,00 DM
P100	707,00 DM
P120	1279,00 DM
P133	1729,00 DM

MB Festplatten EIDE

540	ConCFS540A	289,00 DM
540	Max7540AV	291,00 DM
545	Sgt3660A	289,00 DM
720	SgtST3780A	376,00 DM
730	QuaXLT730A	390,00 DM
850	ConCFS850A	399,00 DM
850	Max7850AV	349,00 DM
850	SgtST5650A	379,00 DM
1260	Max71260AV	479,00 DM
1275	ConCFS1275A	553,00 DM

Festplatten SCSI

1080	ConCFP1080S	649,00 DM
2105	ConCFP2105S	1159,00 DM
4200	ConCFP4207S	1812,00 DM

Grafikkarten

Matrox Millenium		a.A
01MB	CardexW32PPCI	195,00 DM
01MB	CardexW32PVLB	179,00 DM
02MB	CardexW32PVLB/PCI	287,00 DM
02MB	Hercul. P.DynVLB/PCI	330,00 DM
02MB	Diam.MirageP64VLB/PCI	289,00 DM
02MB	Winner1000TrioVLB/PCI	359,00 DM
v2MB	SPEA Mercury P64 VLB/PCI	469,00 DM

S=DRAM V=VRAM

Terratec Soundkarten

Gold16SE	149,00 DM
Gold16	179,00 DM
Maestro16SE	290,00 DM
Maestro16	355,00 DM
Maestro32	539,00 DM
WaveSystem2MB	199,00 DM
WaveSystemPro4MB	362,00 DM

Systeme

486er VLB DX2-66 *Desktop* **1429,00 DM**
AMDDX2-66, 4MB, 540MBHD,
Hercules Stingray VLB 1MB

486er PCI DX2-66 *Tower* **1739,00 DM**
AMDDX2-66, 8MB, 540MBHD,
SpeaV7+PCI1MB

486er PCI DX2-80 *Tower* **1789,00 DM**
AMDDX2-80, 8MB, 540MBHD
SpeaV7+PCI1MB

486er PCI AMD-100 *Tower* **1836,00 DM**
DX4-100, 8MB, 540MBHD

Pentium 75 *Tower*
Intel P75, 8MB, 850MBHD, **2589,00 DM**
SpeaVega+PCI1MB

Pentium 90 *Tower*
Intel P90, 8MB, 1,26GBHD, **2789,00 DM**
Hercules Terminator PCI2MB

Pentium P100 *Tower*
Intel P100, 16MB, 1,26GBHD **3429,00 DM**
SpeaMirageP64PCI2MB

15"GreenMonitor *zuzüglich* **549,00 DM**
0,28mm Lochmaske, MPRII, 90Hz

Systeme mit Dos 6.22/WIN 3.1, Cherry Tastatur nach DIN ISO 9001-TÜV zertifiziert ohne Monitor

Preise sind freibleibend, inkl. MWST zzgl. Versandkosten.

Tel. 0241 61220
Fax 0241 61227
BTX *MYSTIC#
Versandzentrale: 52066 Aachen Amyastr. 43

KaroSoft
Jürgen Vieth

CD-ROM

11th Hour, Anleitung deutsch	+ 97,50
Aces of the Deep, komplett deutsch	89,00
Aces of the Deep Data, kpl. deutsch 3,5"	47,50
Aces Collection, Handbuch deutsch	71,50
Across the Rhine, komplett deutsch	97,50
Action Soccer, komplett deutsch	77,50
Air Havoc (Tower Simulation), kpl. deutsch	72,50
Amerika 1861-1865, komplett deutsch	89,90
Apache Longbow, Handbuch deutsch	+ a.A.
Bang, komplett deutsch	74,50
Bio Forge, komplett deutsch	97,50
Bit Map Brothers Compilation, Anltg.dt.	61,50
Brett Hull Hockey 95, Handbuch deutsch	79,50
Chaos Control, Handbuch deutsch	82,50
Comanche deutsch + Gravis Analog pro	96,00
Command & Conquer, komplett deutsch	93,50
Command & Conquer, amerik. Version	93,50
Crusade, komplett deutsch	86,50
Cyberia, komplett deutsch	84,50
Daedalus Encounter, deutsche Version	95,50
Dark Forces, komplett deutsch	99,00
Das Schwarze Auge I	44,00
Das Schwarze Auge II „Sternenschwert"	89,00
Der Patrizier, komplett deutsch	44,00
Descent, Handbuch deutsch	89,00
Discworld, deutsche Untertitel	89,00
Die verrückte Rallye, kompl. deutsch	79,50
Doppelpass m. Probe-Abo „Kicker"	64,00
Dungeon Master II, komplett deutsch	89,90
Earthsiege, komplett deutsch	93,50
Earthsiege, Erweiterungs-Disk, kpl. dt.	59,50
Flight Sim. 5.1	76,50
Flight 5 Scenery „Las Vegas"	69,90
Flight of the Amanzon Queen, dt. Version	79,50
Flight Unlimited, deutsche Version	87,00
Frontier-First Encounters (ELITE 3), dt.	86,50
Hardball, 4, Anleitung deutsch	79,50
High Octane, komplett deutsch	89,90
Höhlenwelt Saga, komplett deutsch	89,00
Jagged Alliance, komplett deutsch	89,90
Last Dynasti, deutsche Version	84,50
Legend of Kyrandia III, deutsche Version	89,00
Lemmings III, Anleitung deutsch	69,00
Links pro, incl. Harbour Town u. Beltry	72,50
Links Scenery „Devil's Island"	49,00
Macchiavelli, komplett deutsch	89,90
Magic Carpet, komplett deutsch	97,50
Magic Carpet Data CD-HiddenWorlds,kpl.dt.	43,50
Marco Polo, Handbuch deutsch	75,90
Menzoberranzan, Handbuch deutsch	82,50
Micro Machines II, Handbuch deutsch	74,50
Monkey Island II, komplett deutsch	39,90
Nascar Racing, Track Pack deutsch	46,50
Navy Strike, komplett deutsch	89,90
NBA Live 95, Handbuch deutsch	89,90
Networks, komplett deutsch	89,90
NHL 95, Handbuch deutsch	86,50
Panzer-General, Handbuch deutsch	82,50
Perfect General II, Handbuch deutsch	74,90
Phantasmagoria, komplett deutsch	93,50
Pinball Mania (WINDOWS), Anltg. deutsch	63,50
Prisoner of Ice, komplett deutsch	89,90
Privateer: Handbuch deutsch	37,50
Rebel Assault deutsch + Gravis Analog pro	96,00
Sim City 2000 incl. Data, kompl. deutsch	92,50
Simon The Sorcerer 2, komplett deutsch	84,50
Sim Town, komplett deutsch	89,90
Sim Tower, komplett deutsch	89,90
Slipstream 5000, Anleitung deutsch	69,90
Space Quest 6, deutsche Version	86,50
Startrek: Next Generation, deutsche Version	97,50
Stoneprofet (Ravenloft II), Anleitung deutsch	82,50
Strike Commander, Handbuch deutsch	37,50
Syndicate plus, Handbuch deutsch	37,50
Tank Commander, komplett deutsch	89,90
Theme Park, komplett deutsch	89,00
Tr.-Tycoon, World Editor, kpl. dt. nur 3,5"	39,90
Unnessasary Roughness, Handbuch deutsch	79,90
Urmel's Filmstudio, komplett deutsch	84,50
US. Navy Fighters, komplett deutsch	97,50
USS Ticonderoga, Handbuch deutsch	82,50
Virtual Pool, Anleitung deutsch	96,50
Volligas, komplett deutsch	85,50
Warcraft, Handbuch deutsch	89,00
Wing Commander III, komplett deutsch	112,50
Woodruff, Schnibble of Azimuth, kompl. dt.	89,00
X-COM (UFO 2), deutsche Version	97,00
X-Wing incl. aller Missions, kompl. deutsch	69,00

3,5"

Aces of the Deep, komplett deutsch	86,50
Aladdin, Anleitung deutsch	67,50
Battle Bugs, komplett deutsch	64,00
Links pro Course „Prairie Dune"	49,00
Scenery Europe 1, f. FS 5, Handb. deutsch	64,00
Tie Fighter Mission Disk, deutsch	39,90
Tie Fighter deutsch + Gravis Analog pro	93,50
CH-Virtual Pilot pro	189,50
CH-Pro-Rudder Pedals	189,50
Phoenix-Flugsydick	177,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Eurocheck plus DM 25.00

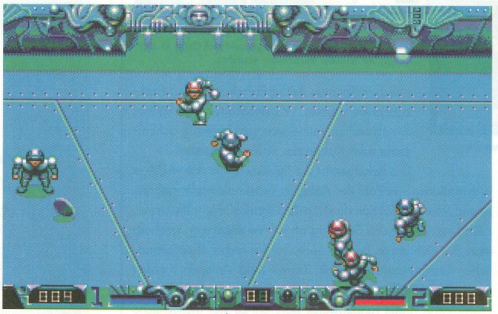
KAROSOFT
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
oder 02103/4 20 88
Liste kostenlos!

Hall of Fame

SPEEDBALL 2

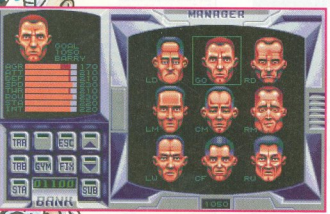
Nicht nur Amiga-Freaks erinnern sich mit glänzenden Augen an durchzockte Nächte und strapazierte Joysticks, als sie bei »Speedball 2« die Gegner mit einer Stahlkugel lädierten.

Man nehme die Rasanz von Eishockey, füge etwas Handball hinzu, tausche den Lederball gegen eine massive Stahlkugel, runde alles mit futuristischen Elementen ab und erhält schließlich eine Sportart, die findige Programmierer als »Speedball« bezeichneten. Das gleichnamige Spiel der Bitmap Brothers wurde Ende der 80er Jahre für den Amiga ein Hit und vom Nachfolger »Speedball 2« noch übertroffen. Die Fortsetzung der flotten Hatz auf eine Stahlkugel gibt es auch für den PC und überzeugt noch heute dank ausgeklügelter Features.



Der Torhüter hält die Kugel und der vielversprechende Angriff ist damit vorerst gestoppt

Selbst die härtesten Spiele in der NHL muten im Vergleich zu Speedball wie ein Kaffeekränzchen an: Heftige Checks, Blocks oder Schläge sind an der Tagesordnung und werden von keinem Schiedsrichter geahndet. Jedes der beiden Teams versucht, die Stahlkugel ins gegnerische Tor zu befördern, nebenbei Sternsymbole an den Seitenlinien der Arena zu aktivieren und Extras aufzusammeln. Das verbessert nicht nur die Leistungen der Spieler oder legt mal kurz die Gegner lahm, sondern päppelt auch die Finanzen auf. Mit dem nötigen Kleingeld schicken Sie Ihre Stars nämlich ins Trainingslager oder kaufen Verstärkung ein.



Das Team wird ins Trainingslager geschickt und bei Bedarf umgestellt

Die Amiga-Vergangenheit wird nicht nur durch die grau-blaue 16-Farb-Grafik deutlich, sondern auch bei der Steuerung. Ein digitaler Joystick empfiehlt sich von selbst, außerdem genügt nur ein Feuerknopf für alle Aktionen. Damit wird ein Wurf entweder hoch und weit oder kurz und knackig; ohne Ball wird gecheckt bzw. nach der hoch fliegenden Kugel gesprungen. Die Wände der Arena lassen sich prima für Abpraller nutzen, außerdem gibt es Teleporter, Magnetfelder und ähnliche Scherze, die für Überraschungen im Spielverlauf sorgen.

Speedball 2 lebt vor allem vom schnellen Spielverlauf; langweiliges Taktikgeplänkel gibt es nicht, dafür schnelle Aktionen auf beiden Seiten. Meistens läuft eine Partie auf einen offenen Schlagabtausch hinaus, was Sie durchaus wörtlich nehmen dürfen. Immer wieder muß ein verletzter Spieler vom Platz getragen werden, dies macht sich gerade im spannenden Liga-Modus negativ bemerkbar. Wer keine Lust auf eine lange Saison hat, spielt ein einzelnes Freundschaftsspiel oder kämpft um einen Pokal.

Haben Sie sich nach vielen Mühen endlich ein optimales Team zusammengestellt, sollten Sie es mitsamt dem Spielstand speichern, um bei einem Ausrutscher nicht die ganze Saison zu vermiesen. Außerdem dürfen Sie die schönsten Torszenen als Zeitlupen-Wiederholung verewigen.

»Speedball 2« ist unter anderem auf dem CD-ROM »The Bitmap Brothers Compilation« (ca. DM 70,-) erhältlich, auf dem zusätzlich Oldies wie das Action-Adventure »Cadaver«, die Jump-and-Run-Spiele »Gods« und »Magic Pockets« sowie die Weltraum-Ballerei »Xenon 2« zu finden sind. **(fs)**

WUSSTEN SIE SCHON, DASS...

- **... die Amiga-Veteranen Bitmap Brothers derzeit an ihrem ersten Titel speziell für den PC arbeiten? »2« ist ein Echtzeit-Strategiespiel im Stil von »Command & Conquer« und läuft sogar unter Super VGA.**
- **... der Vorgänger »Speedball« vom Spielprinzip her weitgehend identisch war, aber einen größeren Bildschirmausschnitt zeigte? Deswegen mußte man mit kleineren Sprites leben, die bei weitem nicht so detailliert wie im zweiten Teil waren.**

PC PLAYER UNPLUGGED

Vor wenigen Seiten ging der Testteil von PC Player zu Ende. Hier besprechen wir jeden Monat die Spieleneuheiten; kritisch, aber objektiv. Jedes Spiel wird von einem Redakteur getestet, der sich mit dem betroffenen Genre besonders gut auskennt. Bei »PC Player Unplugged« ziehen wir ausnahmsweise den Stöpsel aus diesem Regel-Pool. Hier gibt jeder Tester mit einer »Alternativ-Privatwertung« von 1 (Buh!) bis 5 (Jubel!) an, wie sehr ihn die einzelnen Programme dieses Monats persönlich interessieren. Eigenarten sind auf dieser Seite gestattet; ein Sportspiel-Hasser darf z.B. auch ein objektiv gesehen gutes Fußballprogramm schlecht finden. Sinn und Zweck der Übung: Keinesfalls eine Konkurrenz zur Gesamtwertung, sondern zusätzliche Orientierungshilfe. Wer einen »Lieblingstester« hat, kann sich hier über dessen Geschmack informieren – auch wenn ein anderer Redakteur den Artikel schreibt.









TITEL	Heinrich Lenhardt	Boris Schneider	Jörg Langer	Florian Stangl
3D-Lemmings	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Air Havoc	★★	★	★	★★
Al Unser Jr.	★★	★	★	★★★
Balor of the Evil Eye	★★	★★	★★★	★★
Buried in Time	★★	★★★	★★	★★
Citadel (Lords of Midnight 3)	★	★	★	★
Combat Air Patrol	★	★	★	★
Crusade	★★	★★	★★★	★★
Dungeon Master 2	★★★★	★★★	★★★★	★★
EA Rugby	★★	★	★★	★★★★
Jewels of the Oracle	★	★★	★	★
Johnny Mnemonic	★★	★★★	★	★★
Kingpin	★★	★	★	★
Mech Warrior 2	★★	★★★★	★★★★	★★★★★
Mirage	★★	★★	★	★★
Myst (Deutsch)	★★★	★★★★★	★★★	★★★
Nectaris	★★★	★★★	★★★	★★
Paparazzi	★★★	★★★★	★★	★★★★
Power House	★	★	★★	★
Scroll, The	★	★	★	★
Shanghai Great Moments	★★★★	★★★★★	★★	★★★★
Simon The Sorcerer 2	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
Space Quest 6	★★	★★	★	★
Vortex, The	★	★	★	★

Shareware und Public Domain

3D-AUSBRUCH



Jubel, zur Abwechslung mal eine neue Idee: Der x-te Breakout-Clone präsentiert sich in 3D.

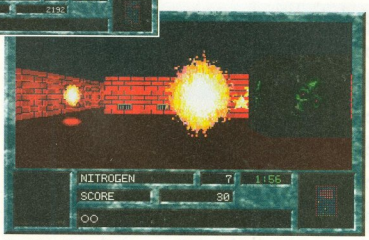
Wer sich über die Fantasielosigkeit von Profi-Programmierern aufregt, sollte sich Shareware normalerweise nur unter Einwirkung blutdrucksenkender Mittel ansehen: Schonungslos werden in Frieden verstorbene Spielkonzepte ausgebuddelt und – oft kaum verändert – auf die Schnelle nachprogrammiert. Andererseits finden so auch kleine Juwelen den späten Weg zur PC-Gemeinde, von denen es nie offizielle Umsetzungen gab. Auch wenn es keine genialen Neuschöpfungen sind, so sorgt die eine oder andere Version altbewährter Dauerbrenner trotzdem für Kurzweil.

BREAKFREE

Was auf den ersten Blick wie der 134. Doom-Clone aussieht, ist in Wahrheit die 135. Breakout-Variante. Doch anstatt mit seinem Schläger brav am unteren Bildschirmrand herumzudüsen und zwecks Beseitigung zweidimensionaler Klötzchen kleine Bälle nach oben zu schubsen, wird das Geschehen räumlich gezeigt. Die Kugeln – hier als Feuerbälle etikettiert – entfernen sich von Ihnen, zerstören gerammte Wandteile und sausen mit veränderter Flugbahn zurück. Durch flinke Links-/Rechtsbewegung versuchen Sie, die Kugeln im Spiel zu halten, bis schließlich alle Hindernisse abgetragen sind. Man kann aber auch nach vorne und hinten fahren – ein kleiner Radarschirm hilft bei der Übersicht in den teilweise sehr großen Levels.

»Breakfree« erlaubt es, sämtliche Kugeln auf einmal loszuschicken (viel Spaß!), und bietet die üblichen Specials. Manche Steine geben Bonusgegenstände frei, die bei Aufsammeln das Punktekonto erhöhen. Andere Objekte schenken bzw. klauen eine Extrakugel, erhöhen das Zeitkonto oder verleihen begrenzte Schußfähigkeiten – mit einer zweiläufigen Wumme werden die störenden Mauern zeitsparend weggeballert. Während manche Steine unzerstörbar sind, verschlucken andere fieserweise die Kugel. Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Verfügung; jeder Level kann durch Eingabe seines Namens direkt angesprungen werden. Die Vollversion verspricht neue Grafiken, 50 Levels sowie einen Editor.





Im Unterwasserlevel fliegt ein dicker Punktebonus auf uns zu

Breakfree sieht auf den ersten Blick wie ein typisches 3D-Ballerspiel aus – es ist aber eine Breakout-Variante.

BREAKFREE	
Genre: Geschicklichkeitsspiel	**Läuft unter:** DOS
Hersteller: Software Storm	**Sprache:** Englisch
Festplattenplatz: ca. 1 MByte	**Vollversion:** ca. 20 US-Dollar

ROLLIN

Vor mehreren Jahren Hauptfigur in einem Amiga-Spiel namens »Rock'n Roll«, saust ein vorwitziger Gummiball nun unter der Bezeichnung »Rollin« auf dem PC umher. Die unschuldige Kugel hat dabei Parcours zu bestehen, die sowohl



Die Rollin-Kugel wird hier von drei Türen auf einmal gestoppt

Geschicklichkeit als auch Orientierungssinn prüfen. Ein kleiner Schuß Action-Adventure darf nicht fehlen; so muß man Teleporter richtig benutzen oder Schlüssel finden. Die Tücken eines kugelrunden Protagonisten werden spätestens dann offensichtlich, wenn es ums Abbremsen oder Überwinden eisglatter Bodenplatten geht – Stichwort »Trägheit der Masse«. Dementsprechend haben Sie mit Magneten, Schanzen und Transportplattformen Ihre liebe Not.

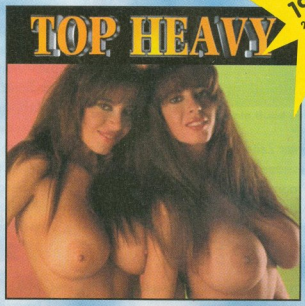
Zum Glück helfen aufzusammelnde Extras wie Geschwindigkeitszuwachs oder Spikes; all diese schönen Dinge kann man auch in sporadisch vorhandenen Läden erstehen. Hier erworbene Karten helfen bei der Orientierung, für viel Geld gibt's

IT'S SHOWTIME...

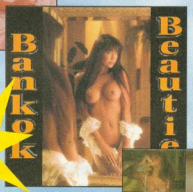
World of Erotic CD-ROM



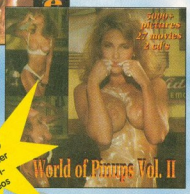
39,95
3000 Bilder
Videos u.
Utilities



19,95
2000 Bilder
u. 100 MB
Erotic-Videos

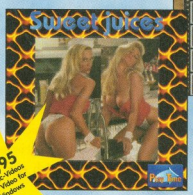


39,95
1000 Color-
Videos u.
Animationen





39,95
Mehr als 1000 MB
Erotic-Videos
u. Bilder



59,95
5 Erotic-Videos
and Videos for
Windows

2 CD's
59,95
5060 Bilder
27 AVI-
Videos



Unsere Versandbedingungen:

Preise und Lieferungen freibleibend. Es gelten unsere allgemeinen Geschäfts- und Lieferbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Die angegebenen Verkaufspreise verstehen sich incl. 15 % MwSt. zzgl. Versandkosten. Die Versandgebühr beträgt DM 9,–. Die Nachnahmegebühr beträgt DM 8,–. Ab einem bestellten Warenwert von DM 250,– liefern wir Versandkostenfrei. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme, auf Rechnung nur bei Stammkunden mit Kunden-Nr.. Preisänderungen, technische Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Altersnachweis erforderlich.

Systemvoraussetzungen:

Mind. 286er PC oder besser, CD-ROM Laufwerk, VGA-Monitor und Festplatte. Macintosh oder Amiga mit Bildbetrachter ebenfalls möglich. AVI-Files und Videos erfordern Windows, resp. DOS.

JETZT BESTELLEN!
01 80 / 5 34 25 26

Hiermit bestelle ich nebenstehende Titel zu Ihren Geschäftsbedingungen.

Zahlungsweise: ☐ V-Scheck, EC-Scheck liegt bei

☐ Nachnahme (+ DM 8,–)

☐ Kreditkarte ☐ Amex ☐ VISA

Karten-Nr. Gültig bis

Art	Bezeichnung	Best.-Nr.	Preis	Menge
Picture-Collection	**TOP HEAVY**	**XTC004**	**19,95**	
Picture-Collection	WET DREAMS	XTC005	39,95	
Picture-Collection	BANKOK BEAUTIES	XTC006	39,95	
Picture-Collection	[redacted]	RH-010	39,95	
Pictures/Videos	WORLD OF PINUPS II	USD045	59,95	
PC-Videos (AVI)	SWEET JUICES	PT-005	59,95	

+ DM 9,– Versandkosten

☐ Bitte senden Sie uns Ihren Gesamtkatalog zu.

Name, Vorname Geburtsdatum

Straße, Hausnummer Kunden-Nr.

PLZ, Wohnort

Datum X Unterschrift

VOTUM MEDIENVERTRIEB
c/o GRIPS MARKETING
Postfach 101263

D-33512 Bielefeld

Fax: 05 21 / 17 63 99



In Läden kauft man sich bei Rollin nützliche Specials

sogar ein Extraleben. Die Kugelhatz läßt sich mit einem Mitspieler sowohl nach- wie auch miteinander absolvieren. Laden und Speichern ist möglich, außerdem hat jeder der oftmals unter Zeitdruck zu lösenden Level ein Paßwort. Den fast professionellen Look mit flüssigem Parallax-Scrolling läßt sich das Programm in der Vollversion auch professionell bezahlen: 48 Mark für einen von zwei Teilen oder 68 Mark für beide Parts zusammen – plus Porto und Verpackung, versteht sich.

ROLLIN

Genre: Geschicklichkeitsspiel	**Läuft unter:** DOS
Hersteller: Ticsoft	**Sprache:** Deutsch
Festplattenplatz: ca. 3 MByte	**Vollversion:** ca. 77 DM

FRAMED

Stellen Sie sich vor, Sie würden diese PC Player auf der kalten Pritsche einer düsteren Gefängniszelle lesen, nur einen Gedanken im Kopf: Ausbruch! Der Held im ersten Szenario von »Framed« steht vor derselben Aufgabe und muß dazu typische Action-Adventure-Sequenzen überstehen. Zu Beginn schließt er also erstmal die Überwachungskamera seiner Zelle kurz und öffnet dann mit dem zufälligerweise herumliegenden Werkzeug das Türschloß. Man sollte sich vom Anblick des ersten Korridors nicht abschrecken lassen: Hinter der etwas unbeholfen wirkenden Grafik versteckt sich ein umfangreiches, motivierendes Spiel.

AUF DEM CD-ROM

...der aktuellen PC Player Plus finden Sie die Shareware-Versionen von »Rollin« und »Framed«. Außerdem ist eine brandneue Version des Screengrabbers »PCXDump« enthalten.

Die Steuerung macht anfänglich einige Schwierigkeiten, da zahlreiche Tasten belegt sind. Blickt man dank der Online-Hilfe aber erstmal durch, sind differenzierte Aktionen möglich, z.B. das Untersuchen, Aufnehmen und Kombinieren von Gegenständen. Neben Geschicklichkeitstests und der Flucht vor den allgegenwärtigen Wärtern müssen logische und mechanische Puzzles gelöst werden. An einigen Stellen hilft unserem Helden das Aufsammeln und Übereinanderstapeln von Holzkisten weiter, nur um danach ins Wasser zu purzeln und innerhalb kürzester Zeit dem Bildschirmtod durch Ertrinken entwischen zu müssen. Bei Registrierung erhalten Sie drei weitere Szenarios, Tips sowie einen Cheat-Modus.



Nach dem Öffnen eines Schranks findet der Framed-Held einen Schlüssel

FRAMED

Genre: Action-Adventure	**Läuft unter:** DOS
Hersteller: Machination	**Sprache:** Englisch
Festplattenplatz: ca. 1 MByte	**Vollversion:** ca. 41 DM

TERRACE

Ein grafisch ansprechendes Denkspiel stellt »Terrace« dar. Ziel ist es, mit einem speziell gekennzeichneten Spielstein einmal diagonal das Brett zu überqueren oder den gegnerischen Hauptstein zu fangen. Das Spielbrett besteht aus Terrassen,



Der räumliche Effekt kommt beim Terrace-Spielbrett gut rüber

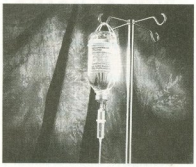
die sich nach links und rechts hin immer höher auftürmen. Die Regeln besagen, daß man gleichgroße oder kleinere gegnerische Steine nur diagonal schlagen kann, und zwar von einer höhergelegenen Ebene aus. Innerhalb einer Ebene darf man beliebig weit ziehen, beim Wechsel zwischen zwei Terrassen hingegen nur in ein Nachbarfeld.

Sie versuchen, den Gegner zu blocken, selbst in die besten Positionen zu kommen und dabei nie den einzig wichtigen Stein (sozusagen den »König«) unverteidigt zu lassen. Vor allem zu zweit stellt Terrace eine nette Abwechslung zum üblichen Brettspiel-Allerlei dar. Fehlt ein menschlicher Partner, steht aber auch der Computer zur Verfügung. Die Vollversion bietet für happige 43 US-Dollar zahlreiche Extras: einen Brett-Editor, drei Computergegner und Hintergrundbilder, eine andere Startaufstellung sowie eine Modem-Option. **(la)**

TERRACE

Genre: Denkspiel	**Läuft unter:** Windows
Hersteller: Siler/Siler Ventures	**Sprache:** Englisch
Festplattenplatz: ca. 2 MByte	**Vollversion:** ca. 43 US-Dollar

MENSCH, DENK DOCH MAL NACH...



EIN TOLLER ABEND. BIS ZUM SCHLUSS.

MEHR ALS 155.000 JUNGE MENSCHEN IM ALTER VON 15 BIS 25 JAHREN VERUNGLÜCKEN JÄHRLICH BEI VERKEHRSUNFÄLLEN. MEIST NACHTS, AM WOCHENENDE. OFT IST ALKOHOL IM SPIEL. MENSCH, DENK DOCH MAL NACH! WENN DU GLAUBST ALKOHOL GEHÖRT DAZU, DANN LASS DIE HÄNDE WEG VOM LENKRAD.

DEUTSCHE VERKEHRS WACHT

DEUTSCHE VERKEHRSWACHT e.V.,
„AKTION JUNGE FAHRER",
53338 MECKENHEIM

V.mö. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

	PC	CD-ROM
Aces Collection /dt	—.—	**69,95**
Aces of the Deep /dt	84.95	84.95
Aces of the Deep Missions Disk. /dt	**42,95**	**42,95**
Action Soccer /dt	—.—	67.95
Aladdin /dt	62.95	—.—
Alex Dampier Hockey Pro 95 /dt	**66,95**	**59,95**
Alone in the Dark 3 /dt	—.—	89.95
Amerika 1861 - 1865 /dt	V.mö.	89.95
Baldies /dt	**69,95**	**69,95**
Battle Isle 2 /dt	79,95	79,95
Battle Isle 2 Scenery CD /dt	—.—	**49,95**
Biing! /dt	**79,95**	**V.mö.**
Bioforge /dt		**89,95**
Bundesliga Manager Hattrick /dt	74.95	—.—
Bundesl. M. Hattrick Supporter /dt	**49,95**	**49,95**
Cannon Fodder 2 /dt	62.95	—.—
Colonization /dt	**89,95**	**89,95**
Command & Conquer /dt	—.—	**V.mö.**
Cyberia /dt	—.—	85.95
Daedalus Encounter /dt	—.—	89.95
Dark Forces	—.—	**89,95**
Das Amt /dt	88.95	92.95
Das Schwarze Auge /dt	**39,95**	**39,95**
Das Schwarze Auge 2 /dt	**76,95**	**76,95**
Day of the Tentacle /dt	94.95	79.95
Der Baulöwe /dt	76.95	—.—
Der Clou! /dt	79.95	79.95
Der Clou! - Profi Diskette /dt	39.95	—.—
Der Reeder /dt	—.—	**79,95**
Descent	69.95	69.95
Die Höhlerwelt-Saga /dt	—.—	89.95
Die Siedler /dt	67.95	—.—
Die total verrückte Rallye /dt	—.—	**67,95**
Die total ver. Rallye + Game Pad /dt	—.—	**79,95**
Discworld /dt	76.95	85.95
Doppelpass /dt	79.95	79.95
Dungeon Master 2 /dt	**V.mö.**	**V.mö.**
FIFA International Soccer /dt	64.95	69.95
First Encounters /dt	**79,95**	**85,95**
Flight of the Amazon Queen /dt	**85,95**	**84,95**
Flight Unlimited /dt	—.—	**89,95**
Frontlines /dt	65.95	65.95
Full Throttle (Vollgas) /dt	—.—	**69,95**
Great Naval Battles 3	—.—	83.95
Hammer of the Gods /dt	—.—	79.95
Hanse - Die Expedition /dt	41.95	—.—
Hattrick /dt	**81,95**	**79,95**
Hi-Octane /dt	—.—	**88,95**
Hollywood Pictures /dt	79.95	79.95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	51.95	79.95
Jagged Alliance /dt	—.—	**79,95**
Jungle Strike /dt	62.95	62.95
Kaiser Deluxe /dt	—.—	**61,95**
King`s Quest Edition 1-6 /dt	—.—	89.95
King`s Quest 7 /dt	—.—	89.95
Kilk & Play /dt	89.95	89.95
Last Dynasty /dt	—.—	**89,95**
Legend of Kyrandia 3 /dt	—.—	**79,95**
Leisure Suit Larry Edition (1-6) /dt	—.—	84.95
Lemmings 3 /dt	65.95	65.95
Lion King /dt	62.95	—.—
Little Big Adventure /dt	—.—	**89,95**
Lode Runner /dt	69.95	84.95
Lords of the Realm /dt	63.95	63.95
Lost Eden /dt	—.—	**79,95**
Magic Carpet /dt	—.—	89.95
Magic Carpet - Hidden Worlds /dt	—.—	**36,95**
Master of Magic /dt	**89,95**	**89,95**
NASCAR Racing /dt	76.95	84.95
NASCAR Racing Track Pack /dt	V.mö.	V.mö.
NBA Live 95 /dt	—.—	**89,95**
NHL Hockey `95 /dt	—.—	**79,95**
Oldtimer /dt	**46,95**	**49,95**
Panzer General /dt	**82,95**	**79,95**
Pinball Dreams & Fantasies /dt	62.95	—.—
Pinball Dreams de Luxe /dt	—.—	76.95
Pinball Fantasies de Luxe /dt	—.—	61.95
Prisoner of Ice /dt	—.—	**89,95**
Psycho Pinball /dt	**64,95**	**72,95**
Sam & Max /dt	94.95	99.95
Sim City 2000 /dt	89.95	99.95
Sim Tower /dt	**74,95**	**74,95**
Simon the Sorcerer 2 /dt	V.mö.	V.mö.
Slipstream 5000 /dt	69.95	67.95
Space Quest Edition 1-5 /dt	—.—	99.95
Star Trek N.G. "A final Unity" /dt	—.—	V.mö.
Star Trek Technical Manual	—.—	**89,95**
Star Wars Screen Entertainment /dt	59.95	—.—
Stone Prophet - Ravenloft 2 /dt	—.—	**79,95**
Super Karts /dt	—.—	92.95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	**67,95**	**67,95**
System Shock /dt	81.95	84.95
Tie Fighter / kompl. dt	99.95	—.—
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,95**	—.—
Theme Park /dt	79.95	79.95
Transport Tycoon /dt	89.95	89.95
Transport Tycoon World Editor /dt	33,95	33,95
U.S. Navy Fighters /dt	—.—	**89,95**
Warcraft /dt	85.95	85.95
Wing Commander 1 + 2 /dt	—.—	66.95
Wing Commander 3 /dt	—.—	**99,95**
Woodruff and the Schnibble of A. /dt	—.—	94.95
X-Com /dt	**89,95**	**89,95**
X-Wing Compilation /dt	**73,95**	**66,95**

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

MEGA - HITS

Bundesliga Manager Hattrick /dt	**75,-- PC**
Dark Forces	**89,-- CD**
Der Reeder /dt	**79,-- CD**
Flight Unlimited /dt	**89,-- CD**
Full Throttle /dt	**69,-- CD**
Hattrick /dt	**79,-- CD**
Hi-Octane /dt	**89,-- CD**
NBA Live 95 /dt	**89,-- CD**
Sim Tower /dt	**75,-- CD**
Stone Prophet /dt	**79,-- CD**
Tie Fighter Mission Disk. /dt	**29,-- PC**

ZUBEHÖR

2-Player Joystick-Kabel analog	*19,95*
Gravis analog Joystick PC	*48,95*
Gravis analog Joystick Pro PC	*64,95*
Gravis Game Pad PC	*38,95*
WingMan Extreme Joystick	*89,95*

Sonder-Angebote:

	Disk.	CD
7th Guest /dt	—.—	22.95
Der Patrizier /dt	46,95	39.95
Dragonsphere /dt	—.—	34,95
Dune 2	28,95	35,95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	34,95	34,95
Fields of Glory /dt	34,95	34,95
Formula 1 Grand Prix /dt	34,95	34,95
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95
Gunship 2000 /dt	34,95	34,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95
Indy Car Racing /dt	—.—	29,95
King`s Quest 1-4 /dt	je 25,95	—.—
King`s Quest 5 /dt.	28,95	27,95
Lands of Lore /dt	—.—	35,95
Legend of Kyrandia 2 /dt.	—.—	35,95
Leisure Suit Larry 1 /dt.	25,95	24,95
M1 Tank Platoon /dt	26,95	24,95
Master of Orion /dt	34,95	34,95
Michael Jordan in Flight	—.—	27,95
NHL Hockey	32,95	—.—
Pirates! Gold /dt	34,95	34,95
Privateer /dt	—.—	29,95
Railroad Tycoon /dt	—.—	35,95
Secret of Monkey Island 1 o. 2 /dt	je 36,95	36,95
Silent Service 2 /dt	—.—	35,95
SSN-21 Seawolf /dt	—.—	29,95
Street Fighter 2 /dt.	25,95	—.—
Strike Commander /dt.	—.—	29,95
Subwar 2050 /dt	34,95	34,95
Syndicate Plus /dt	—.—	29,95
Taskforce 1942 /dt	34,95	34,95
Ultima Underworld	27,95	—.—
Ultima 6	26,95	—.—
Ultima 7 /dt.	35,95	—.—
Wing Commander	25,95	—.—
Wing Commander Academy	28,95	—.—

So könnt Ihr gleich bestellen:
Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

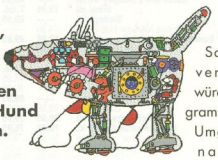
Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt



»P.A.W.S. – Der Hunde-Simulator«

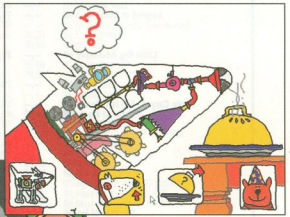
MEIN LEBEN ALS HUND

Bellt nicht, schmutzt nicht, haart nicht: Auf den digitalen Hund gekommen.



einem Schweinsohr verwechseln würde. Das Programm zeigt die Umgebung im naiv-netten Hunde-3D. Durchs Anklicken von Pfeiltasten lassen Sie den simulierten Hund nach vorne gehen und 90-Grad-Drehungen vollführen. In drei Variationen kann gebellt werden; der Blick nach unten gewährt die Wahrnehmung von leckeren Details wie Knochen. Und wenn die Nase einen markigen Geruch vermeldet, sollte auch mal das Buddel-Icon ausprobiert werden, damit man seinen Snack aus dem Erdreich fördert. Dem verwirrten Vierbeiner steht eine Übersichtskarte zur Verfügung, die den Weg zu offen herumliegendem und verscharrtem Naschwerk weist.

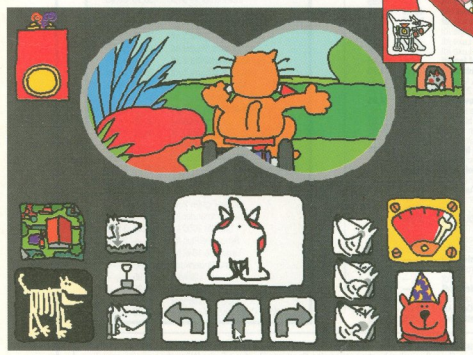
Ich bin Hund, na und? Lange war das Tagewerk der majestätischen Wolfsabkömmlinge unterschätzt worden: Als heiterer Gesell ohne Pflichten und Sorgen wird der behütete Haushund gerne beneidet. Wer würde bei der nächsten Reinkarnation nicht auch einen Job wählen, wo er auf dem Sofa ruhend ständig Leckerlis zugeworfen bekommt? Eine innovative Software, die sich jeglicher Genre-Zuordnungsversuche entzieht wie ein Terrier dem Bade, räumt jetzt mit solchen Vorurteilen auf. »P.A.W.S.« ist nicht nur der englische Wort für »Pfote«, sondern auch die Abkürzung des Begriffs »Personal Automated Wagging Simulator« – der Schwanzwedel-Simulator, auf den wir so lange warten mußten! Der große David Letterman befestigte in seiner »Late Show« einst eine Minikamera auf dem Haupte des edlen Retrievers Travis, um mit dieser »Dog Cam« die Welt aus der Sicht des Hundes zu zeigen. P.A.W.S. erspart Ihnen die Anschaffung einer Spezialkamera, die der undankbare Köter dann doch nur mit



Erfahren Sie die Wahrheit über den simulierten Hund. Wie arbeitet zum Beispiel das Näschen?

Das Ganze will natürlich nicht ernst genommen werden. Jeder Schritt und jede Animation wird im süßesten Zeichentrick-Stil gezeigt. Drollige Icons und Soundeffekte tun ihr übriges, um Hunde-Liebhaber in einen Zustand milder Seligkeit zu versetzen. Sonderliche spielerische Herausforderungen sind allerdings dünn gesät. Eine Art Hunde-Laune-Barometer kundet von Ihren Erfolgen: Einmal an der Hintertür kurz gebellt, Mensch stellt Freßnapf heraus, aha. Auch das Erwischen der rotzfrechen Katze und ein Anschlag auf die Gesundheit eines Postbediensteten lassen den Waldimeter ansteigen.

Die Verrücktheit ist konsequent: Nächtens träumen wir bizarre Hundeträume; in einem Bonusspiel muß ein Raketenhund eiligst Knochen befördern. Das Innere unseres künstlichen Wuffis wird in einem separaten Programmteil enthüllt: So viele Schalter und Zahnrädchen, nur um ein realistisches Schweifwedeln zu erzielen! (hl)



In bester Zeichentrick-Qualität: Katzenjagd aus der Hunde-Perspektive.



WIN CAMPING

HERSTELLER: Organa/Systhema

PREIS: ca. 90 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486er, Super VGA, Windows 3.1, Maus, 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN: Gesteigerte Empfindsamkeit für die Alltagssorgen von Hunden.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: Volltreffer! Hinreißende Idee, höchst stilvoll realisiert.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Beißen des Briefträgers, Verscharren von Grundnahrungsmitteln.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Der vergnüglichste Selbstzweck seit Erfindung des Kauknochens.

EINBAHNSTRASSE

Vertrackt: Da gibt es endlich den wichtigen Patch zu »Outpost« und dann läuft er nur mit der US-Version. Inzwischen sorgt Electronic Arts für mehr Soundkarten und Interplay für höhere Auflösung.

PC Player berichtet in seiner festen Rubrik »Bug Report« über die akuten Fehler, deren Lösungen und Methoden, wie Sie Ihre Spiele fehlerfrei bekommen. Wenn Sie Tips oder Anregungen haben oder selber Opfer eines Bugs sind, schreiben Sie bitte an den DMV Verlag, Redaktion PC Player, »Bug-Report«, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. E-Mails erreichen uns unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Outpost anderthalb

Am 12. Juli war es soweit: Die USA-Version des seit Monaten angekündigten Patches für »Outpost« wurde von Sierra freigegeben und unter anderem in das eigene CompuServe-Forum gespielt. Die neue Version mit der Nummer 1.5 enthält in wesentlichem all die Features, die Sie auf der Packung gesehen, im Spiel aber vermißt haben. Die wesentlichen Änderungen im einzelnen: Lastwagen (Trucks) können jetzt bestimmten Routen zugeordnet werden. Im neuen Menü »Macromanagement« dürfen Sie zum einen Künstliche Intelligenzen (A. I. s) mit Routine-Verwaltungs-Aufgabe betrauen und zum anderen eine Rebellen-Kolonie ausspionieren und sogar unterwandern, indem Sie dort eine Handelsmission und dann eigene Gebäude errichten. Und mit Monorails (Einschienenbahnen) können Sie Sekundär-Kolonien untereinander und mit Ihrer »Hauptstadt« verbinden. Dazu müssen nicht nur Schienen gelegt, sondern auch Bahnhöfe gebaut werden.

Leider funktioniert die Update-Version zur Zeit nur mit US-Originalen von Outpost; mit den in Deutschland ausgelieferten CDs war der Patch in unserer Redaktion nicht zum Laufen zu kriegen, weswegen wir diesen Monat darauf verzichtet haben, ihn auf die PC Player plus CD aufzunehmen. Internationale Versionen des Patches will Sierra nach eigener Aussage aber in Kürze folgen lassen.

Mehr Sound für die NBA

Electronic Arts dachte, bei »NBA Live 95« ohne Soundtreiber für die »Pro Audio Spectrum« Karten auszukommen. Zu früh gefreut– die Proteste der Kartenbesitzer, die das Spiel auch nicht im Soundblaster-Kompatibilitätsmodus hören konnten, sorgten für einen dementsprechenden Patch.



NBA Live 95 ertönt jetzt auch auf Pro Audio Spectrum-Karten, aber der sogenannte »Michael Jordan«-Patch ist leider nicht von Electronic Arts selbst



Der Outpost-Update ist endlich da– aber funktioniert nicht mit der in Deutschland ausgelieferten Version

Durch Mailboxen schwirren auch andere sogenannten »Patches«, die weitere Spielernamen und -bilder in das Spiel einbauen sollen. Grund: In NBA Live 95 sind einige wenige NBA-Spieler aus Lizenzgründen (sprich: zu teuer) ohne Name und Bild enthalten. Leider sind all diese Namen-Patches nicht von Electronic Arts selbst. Vor Anwendung dieser selbstgestrickten Updates wird gewarnt, da Electronic Arts nicht ausschließen kann, daß diese das Spiel an anderer Stelle zum Absturz bringen. Den offiziellen Soundkarten-Patch finden Sie hingegen diesen Monat auf unserer CD. Der endgültige Update zu Descent ist endlich da und von Interplay freigegeben: Die Version »1.4a« enthält einen leichteren Level 7, Hi-Res-Grafik und diverse kleinere Bugfixes.

Verwirrung pur bei »Frontier«

In der letzten Ausgabe gaben wir bekannt, daß es die »remasterte« Version von »Frontier: First Encounter« nur bei einer Postadresse zu bestellen gäbe. Ein entsprechender Patch würde nicht online oder auf Zeitschriften-CDs zu haben sein. Kaum ging der Artikel in Druck, packte Gametek entgegen der uns gemachten Aussage den 1.05-Patch für die deutsche Version auf das eigene CompuServe-Forum. Trotz des dort vorhandenen (und schon 150mal downgeloadeten) Patches bleibt die deutsche Gametek-Vertretung aber bei der Aussage: Den Patch gibt es nicht online und auch nicht auf Diskette, sondern nur in Form einer komplett neuen CD, die angefordert werden muß. Da wir keine Erlaubnis erhielten, den mysteriösen Patch auf unsere CD zu pressen, empfehlen wir Ihnen auf einem CD-Umtausch zu bestehen. Hier die Adresse: CHS, z.Hd. Herrn Noack, Künkelstr. 125, 41063 Mönchengladbach. (bs)

NADELN IM HEUHAUFEN

Es gibt nichts, was es nicht online gibt – doch wie soll man die begehrten Bytes im Cyberspace finden?

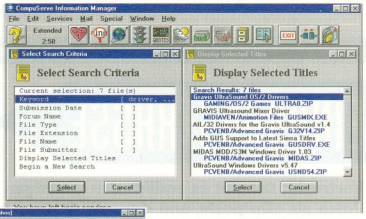
Das wichtigste Zubehör für Ihren PC könnte Ihr Modem sein – denn neue Treiber, Software-Updates oder wichtige Tips sind in den Datennetzen am schnellsten und preiswertesten zu bekommen. Doch alleine der gute Vorsatz, mit dem Modem den Patch zu einem nicht funktionierenden Spiel zu downloaden, nutzt wenig. Bei zehntausenden von Servern im Internet und über tausend Foren innerhalb von CompuServe müssen Sie erst einmal wissen, wo Sie eigentlich Ihre Wunschdaten aufspüren können.

Zum Glück hat jeder, der online geht, dieses Problem. Denn wenn viele Leute ein Problem haben, bietet auch jemand eine Lösung an. Der Internet-Wegweiser, der uns am besten gefällt, nennt sich »Yahoo«. Unter »www.yahoo.com« erreichen Sie eine sehr sauber sortierte, täglich aufgefrischte Datenbank von Internet-Links. Yahoo ist logisch aufgebaut, einfach zu bedienen und schnell – da das Yahoo-Team auf Grafiken komplett verzichtet, sind auch bei langsamen Modem-Leitungen kaum Wartezeiten zu erdulden (außer zu Internet-Stoßzeiten, wenn der Yahoo-Server wegen Überlastung träger wird). Abenteuerlustige schauen einfach die tägliche »What's New«-Liste durch und markieren interessant klingende Beschreibungen. Zwischen 200 und 600 Neuerscheinungen pro Tag werden hier aufgelistet. Ansonsten klicken Sie sich durch die Liste oder bemühen eine Suchfunktion, die alle Texte auf Yahoo nach Schlüsselwörtern durchwühlt, die Sie eingeben haben (Beispielsweise »Game« und »Patch«).

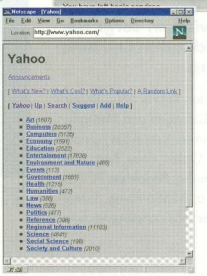


Das Netz der Jedi-Ritter: LucasArts läßt Sie ein paar hundert Kilobyte downloaden, um die Web-Seiten zu sehen.

Auf CompuServe gibt es ebenfalls zwei Suchmethoden, mit denen Sie Hersteller und Produkte aufspüren. Der schnellste Weg ist der »Find«-Befehl, im WinCim durch ein Icon mit einer Lupe dargestellt. Wenn Sie dem Find-Befehl ein Schlüsselwort, beispielsweise »Gravis« geben, sucht er blitzschnell nach allen Foren, die was mit Gravis zu tun haben. Das geht auch mit allgemeingültigeren Begriffen (»Games«), die Liste wird dann aber



Der »PC File Finder« in CompuServe ist das wichtigste Werkzeug auf der Suche nach Updates oder Demos



Überhaupt keine Grafik, aber ein fundiertes »Telefonbuch« des Internet bietet »Yahoo«

entsprechend lang. Viel praktischer, wenn auch etwas komplizierter, ist der »PC FileFinder«. Sie erreichen ihn mit dem Kommando »GO PCFF«, respektive dem Anklicken des Go-Icons (Ampel) und Eintippen der Abkürzung »PCFF«. Nachdem Sie den Menüpunkt »Access Filefinder« ausgewählt haben, erscheint eine dicke Dialogbox mit zahlreichen Suchmöglichkeiten. Die praktischste ist die erste Zeile, »Keyword«. Jede Datei innerhalb von CompuServe ist mit Schlüsselwörtern markiert. Gravis würde vielleicht einen neuen Windows-Soundtreiber für die Ultrasound mit Schlüsselwörtern wie Gravis, Ultrasound, Driver, Windows, Update versehen. CompuServe geht auf Kommando nun die Liste sämtlicher Dateien (zu Redaktionsschluß immerhin über 130.000) durch und zeigt Ihnen all jene an, auf die Ihr Schlüsselwort zutrifft. So finden Sie auch an ungewöhnlichen Orten die gewünschte Software; vielleicht gibt es ja einen neuen Treiber in einem der zahlreichen Windows-Foren. Sie können auch per Datum, Typ oder Dateinamen suchen lassen, oder durch Angabe der Person, welche die Datei »upgeloadet« hat.

New on the Internet

Damit Sie nicht erst Yahoo bemühen müssen, hier zwei aktuelle Internet-Anspieltips von Web-Seiten, die erst vor wenigen Tagen eröffnet wurden.

LucasArts Entertainment erreichen Sie unter »www.lucasarts.com«. Vorsicht! Die Seiten arbeiten mit aufwendigen Grafiken, die sie downloaden müssen, da LucasArts keine Text-Menüs anbietet. Dafür gibt es auf dem Server neben den obligatorischen Demos und Patches auch den kompletten Text der Hauszeitschrift »The Adventurer« zu lesen, an die deutsche Kunden normalerweise nicht herankommen und die unter anderem witzige Interviews mit den Spieledesignern enthält. Auch Bethesda hat es sich im World Wide Web bequem gemacht. Unter »www.bethsoft.com« finden Sie ebenfalls Patches und Ankündigungen neuer Programme. Auch hier haben die Grafiker Schwerstarbeit geleistet, aber Bethesdas Server ist auch per Textmenüs bedienbar. Das spart Übertragungszeit und damit Nerven und Geld. **(bs)**



... ABER
LA PALOMA
PFEIFEN!

Ein spannendes Adventure-Game, das – maßgeschneidert auf CD-Rom – alle multimedialen Register zieht. Mit zahlreichen Original-Videosequenzen und einer Menge interaktivem, hafentauglichem Tiefgang.

Lost Signals
Hamburg. Hafen. 3 Kids entdecken ein geheimnisvolles Containerschiff – das elektronische Schaltzentrum einer zwielichtigen Bande. Mutig und listig gelingt es ihnen, die knifflligen Rätsel zu lösen, um Licht in das Dunkel von Lost Signals und die Gangster hinter Gitter zu bringen.







„Lost Signals" auf CD-Rom gibt's ab sofort in gut sortierten Fachgeschäften, Kaufhäusern und im Computer- bzw. Buchhandel.

THE RED BALLOON™

Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

The Red Balloon is a registered Trademark of Tolemedia GmbH

Test: General-MIDI-Kombinationskarten

GUTER TON

Der gute alte Adlib-Chip hat ausgedient. Fast alle neuen Spiele bieten zusätzlich eine pompöse General-MIDI-Musikuntermalung an, sofern die Karte das erlaubt. Wir haben vier preiswerte Kombi-Karten unter die Lupe genommen. Besondere Eigenschaften: Sie bieten sowohl Soundblaster-Pro-Digisounds als auch MIDI-Musik.



General-MIDI heißt die Devise der Zukunft. Kein Spielehersteller kann heute noch ein Produkt ohne diese Musikuntermalung anbieten, denn General-MIDI-Musiken klingen wesentlich voller und realitätsnäher als ihre Adlib-Gegenstücke. Allerdings nehmen diese Karten einem Musiker die Klangerzeugung komplett aus der Hand. Nicht mehr der Programmierer ist für die Güte der Klänge zuständig, sondern ausschließlich der Hersteller der Soundkarte. Je nach Aufwand und Preis klingt das Board dann scheußlich bis genial. Darüber hinaus muß eine General-MIDI-Soundkarte einige technische Voraussetzungen erfüllen, damit sie mit MS-DOS-Spielen zusammenarbeitet. Zunächst sollte die Karte auf jeden Fall kompatibel zum Adlib-Standard sein. Viele ältere Spiele unterstützen nur Adlib und da wäre es schade, wenn Ihr Neuerwerb keinen Mucks von sich gibt. Außerdem muß die Karte kompatibel zum Sound Blaster Pro sein. Die Betonung liegt hier auf »Pro«, denn dieser ist in der Lage, Stereo-Samples zu verarbeiten.

Weiterhin muß die Karte ein MPU-Interface besitzen. So gut wie alle DOS-Spiele nutzen dieses Interface, um per MIDI die Musik zu spielen. Das MPU-Interface wird ferner hardwaremäßig mit der General-MIDI-Klangerzeugung verbunden, denn sonst bleibt der General-MIDI-Soundteil unter DOS stumm. Einige Kartenhersteller (Creative Labs »Sound Blaster AWE32«, Media Vision »Pro Audio Wavetable«) stellen diese Verbindung über einen residenten Treiber her. Das hat jedoch den Nachteil, daß der Treiber RAM verbraucht und mit vielen neuen sogenannten »Protected Mode«-Spielen nicht zusammenarbeitet. Lassen Sie solche Karten für DOS lieber außen vor.

Falls Sie Ihre Soundkarte nicht an die Stereoanlage anschließen, ist es wünschenswert, daß die Karte einen eigenen Verstärker besitzt. Wenn Sie passive Boxen benutzen, sind die Sounds sonst zu leise. Ein sogenannter »Wave Port« ist für ein weiteres General-MIDI-Modul wichtig. Auf den Port können Sie bei Bedarf ein besser klingendes General-MIDI-Modul aufstecken. Bei den folgenden vier Karten haben wir auf alle diese Punkte geachtet. Es sind aktuelle Boards bekannter Soundkarten-Hersteller, die 300 Mark und weniger kosten.

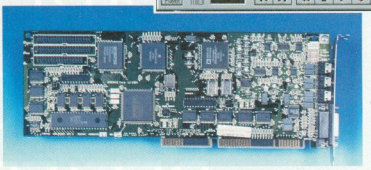
Ensoniq ohne Adlib

Dem General-MIDI-Chipsatz der Firma Ensoniq durften wir schon bei der »media/FX« von Spea und dem »Wave Power«-Aufsatzboard von Aztech Labs lauschen. Der Chipsatz arbeitet auch auf der »Soundscape«-Karte, die Ensoniq direkt produziert. Sie bietet drei Anschlüsse für die wichtigsten CD-ROM-Laufwerke (Panasonic/Matsushita/Creative Labs, Sony und Mitsumi); einen IDE-ATAPI-Anschluß für die neuen Enhanced-IDE-Laufwerke hat sie dagegen nicht. Weiterhin arbeitet auf der Karte ein 68000er-Prozessor, der für die General-MIDI- und die Sound-Blaster-Kompatibilität sorgt. Die Karte besitzt nur wenige Jumper, die den MPU-Port und den IRQ für die CD-ROM-Laufwerke bestimmen. Den Rest stellt die Software ein.

Alle Treiber und die zur Karte gehörende Software müssen von Windows aus installiert werden. Während die-



Als Abspiel-Software für MIDI- und WAV-Dateien bietet Ensoniq das Programm »Audiostation« von der Voyetra



Die »Soundscape« von Ensoniq bietet brauchbare Sounds. Die Adlib-Emulation läßt dagegen zu wünschen übrig.

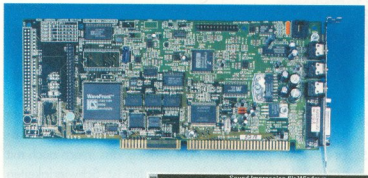
ser Prozedur erweitert das Installations-Programm die AUTOEXEC.BAT um das Programm SSINIT, das die Soundscape-Karte beim Starten des PCs initialisiert. Es ist unumgänglich, dieses Programm einmal zu starten, sonst bleibt die Karte stumm. Nach getaner Arbeit verabschiedet sich das Programm und gibt den benutzten Speicher wieder frei, so daß einem Spiel mehr DOS-Speicher zur Verfügung steht. Laut Verpackung ist die Karte kompatibel zu Adlib, zum Sound Blaster, zu MPU-401 und zu General-MIDI. In der Praxis stellte sich heraus, daß die Adlib-Emulation nicht zufriedenstellend arbeitet. Die Karte besitzt nämlich keinen Adlib-Chip, sondern emuliert diesen mit Hilfe der General-MIDI-Klänge. Die so erzeugten Sounds haben mit dem Adlib-Original nicht mehr viel gemeinsam und klingen gerade bei intensiver Adlib-Programmierung scheußlich («Lost Eden«, »Descent«). Im Sound-Blaster-Modus emuliert die Karte unter DOS nur die Uralt-Version, also 22,05 kHz, Mono und 8 Bit. Das MPU-Interface der Karte funktioniert dagegen klaglos. Unter DOS landen die MIDI-Daten wahlweise bei der internen Klangerzeugung oder beim externen MIDI-Anschluß. Windows nutzt auf Wunsch dagegen beide MIDI-Kanäle gleichzeitig. Eine interessante Möglichkeit für Hobby-Musiker, die extern ein weiteres MIDI-Gerät betreiben wollen.

Die Firma Ensoniq stellt eigentlich professionelle Musik-Synthesizer her und hat sich innerhalb mehrerer Jahre einen guten Namen gemacht. Die hervorragenden Klänge der Synthesizer gibt die Soundscape-Karte dagegen nicht von sich. Die Sounds sind zwar in Ordnung, klingen aber bei weitem nicht so professionell und ausdrucksstark wie die der Synthesizer. Darüber hinaus bietet die Karte nur ein General-MIDI- und ein Schlagzeug-Set; neue Sounds lassen sich mit ihr nicht programmieren. Störgeräusche von der Festplatte oder der Grafikkarte treten dagegen nicht auf.

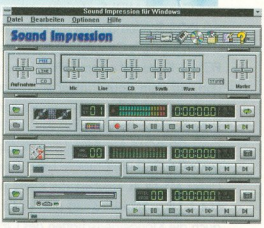
Media Vision sucht Anschluß

Ganz in der Tradition der alten Pro-Audio-Spectrum-Soundkarten heißt das neueste Wavetable-Board von Media Vision »Pro Audio Wavetable PAW-200G«. Es besitzt einen General-MIDI-Synthesizer mit 512 KByte Sample-ROM. Außerdem hat sie einen OPL-3-Chip von Yamaha, den von Media Vision entwickelten »Jazz«-Chipsatz, einen Wave-Port zum Aufstecken einer weiteren Wavetable-Karte und einige wenige Jumper. CD-ROM-Anschluß gibt es nur für IDE-ATAPI-Laufwerke.

Die Software wird komplett unter Windows installiert und nach dieser Prozedur sind die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT um ein paar Einträge reicher. In die CONFIG.SYS hat die Installations-Software einen PROS.SYS-Treiber eingetragen, der die Karte initialisiert. Ohne dieses Programm läuft nichts. Leider verbleibt der Treiber resident im Speicher und »entfernt« sich nicht wieder, wie es bei den alten Spectrum-



MPU-Kompatibilität per Treiber: Die »PAW-200G« von Media Vision. So manches Spiel kann sich mit dem Treiber nicht anfreunden.



Auch Media Vision liefert ein Kombinationsprogramm, das MIDI- und WAV-Dateien sowie CDs abspielt

Karten der Fall war. Er verbraucht allerdings nur 7 KByte an RAM; das dürfte auch in einem vollgepfropften System meistens noch übrig sein. Beim Thema Kompatibilität gibt es gutes zu vermelden: Adlib und Sound Blaster erkannten jede Software, die wir mit der Karte testeten; im Sound-Blaster-Modus unterstützt die PAW-200G auch die »Pro«-Version mit 44,1 kHz, 8 Bit und Stereo. Zicken machte dagegen das MPU-Interface der Karte. Leider hat sich Media Vision dazu entschlossen, die General-MIDI-Klangerzeugung nicht hardwaremäßig mit dem MPU-Port zu verbinden. Wenn ein Spiel also das MPU-Interface nutzt, bleibt der General-MIDI-Synthesizer auf der PAW-200G zunächst stumm. Die Verbindung stellt das Programm MVLITE.EXE her, das die Installations-Routine in die AUTOEXEC.BAT einbindet. Auch dieses Programm verbleibt resident im Speicher und verschlingt rund 28 KByte. Abgesehen von diesem kaum noch zu verschmerzenden RAM-Verlust gibt es mit solchen Treibern erfahrungsgemäß Schwierigkeiten, wenn Spiele im Protected Mode laufen. Der Media-Vision-Treiber macht da keine Ausnahme: »Heretic« und »Shadow Caster« laufen, die neueren Spiele »System Shock« und »Descent« dagegen nicht. Ein eventuell aufgestecktes Wavetable-Board dudelt dagegen auch ohne diesen Treiber.

Angesichts des 512-KByte-ROMs auf der Karte erwarteten wir vom General-MIDI-Soundteil keine Wunder. Eine Hörprobe mit unserer MIDI-Dateisammlung bestätigte das: Die Klänge wirken flach und abgehackt und sind unterschiedlich laut. Wenn viele Stimmen spielen, entsteht ein Klangbrei, in dem sich die einzelnen Instrumente kaum noch raushören lassen. Selbst abgehärtete Techno-Musiker dürften sich über diese Klangqualität kaum freuen. Die Karte bietet außerdem nur ein General-MIDI- und ein Schlagzeug-Set; das ist für Musiker zu wenig. Insgesamt ist die Soundqualität allerdings immer noch besser, als würde ein Spiel den Adlib-Chip nutzen. Denn in der Panik des Spiele-Getümmels haben wir Spieler normalerweise anderes zu tun, als die letzten Oberton-Nuancen der Musik zu genießen.



Vorab: Die neue Miro

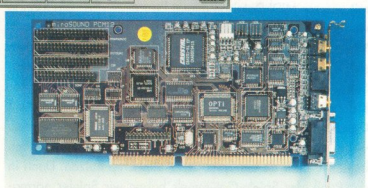
Miros neuestes Karten-Werk, die »miroSOUND PCM 12«, stand uns als Vorserien-Modell zur Verfügung. Sie bietet jetzt im Gegensatz zur ersten Karte von Miro, die »miroSOUND PCM1 pro«, ein MPU-Interface, das intern auch mit den General-MIDI-Syntesizer verbunden ist. Schwierigkeiten mit DOS-Spielen dürften mit dieser Karte der Vergangenheit angehören. Die General-MIDI-Klangerzeugung ist wie bei der PCM-1-Karte mit einem OPL-4-Chip von Yamaha ausgeführt und auf dem Board integriert. Einen Wave-Port zum Aufstecken einer anderen Wavetable-Karte gibt es ebenfalls. Wie beim Terratec-Board stehen auf der PCM-12-Karte alle wichtigen CD-ROM-Anschlüsse zur Verfügung (IDE-ATAPI, Panasonic/Matsushita/Creative Labs, Sony und Mitsumi).

Unter MS-DOS emuliert die Karte einen Sound Blaster Pro (44,1 kHz, Stereo, 8 Bit) und bietet dank des OPL-4-Chips auch die Klangeigenschaften des OPL-3. Unter Windows erschallen Klänge auch mit 48 kHz, 16 Bit und in Stereo. Jede getestete Software lief auf Anhieb zusammen mit der PCM-12-Karte. Auch das MPU-Interface machte keine Sperenzchen. Die MIDI-Daten gelangten sowohl an den internen Synthesizer als auch zum externen MIDI-Anschluß.

Einzig die Klangqualität der General-MIDI-Sounds läßt zu wünschen übrig. Die Sounds klingen teilweise flach und unausgewogen. Wenn viele Instrumente gleichzeitig spielen, lassen sich die einzelnen Klänge nur schlecht unterscheiden. Für Spiele ist das in Ordnung, Hobby-Musiker wünschen sich dagegen etwas kräftigere Sounds. Darüber hinaus bietet die Karte nur ein General-MIDI- und ein Schlagzeug-Set; eine Sound-Programmierung ist nicht vorgesehen. Interessanterweise läßt sich die Lautstärke des Schlagzeugs getrennt vom restlichen General-MIDI-Sound einstellen. Wer will, bekommt dadurch einen extrascharfen Drumsound von der Marke »Membranriß« zustande. Die Lautstärke eines aufgesteckten Wavetable-Boards regelt der AUX1-Weg des internen Mischer-Chips unabhängig von den anderen Sound-Quellen.

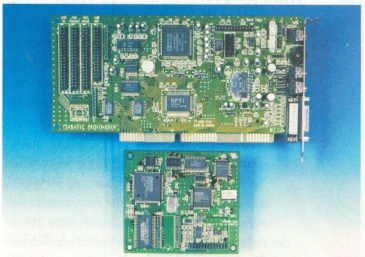


Bei der mitgelieferten Mixer-Software läßt sich unter Windows die Lautstärke des Schlagzeugs separat hochregeln

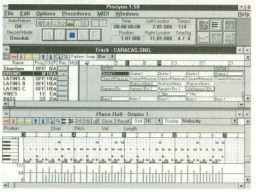


Miros neueste Soundkarte, die »miroSOUND PCM 12«, bietet nun ein echtes MPU-Interface, das auch mit General-MIDI-Soundteil verbunden ist

Maestro 16 – der Klangmeister



Klasse Klänge, voll kompatibel und rauschfrei: Die »Maestro 16 SE« von Terratec.



Die Procyon-Software, die Terratec zum Maestro-Board mitliefert, ist für Hobby-Musiker ein Hit

Terratec hat die kleinste Version der »Maestro«-Kartenreihe in einigen Details verbessert. Nach wie vor ist die General-MIDI-Klangerzeugung nicht auf dem Board integriert, sondern sitzt als Aufsteck-Board auf dem Wave-Port der Karte. Dieses »Wave System« gibt es auch separat zu kaufen. Die Karte besitzt jetzt außerdem vier CD-ROM-Anschlüsse (IDE-ATAPI, Panasonic/Matsushita/Creative Labs, Sony und Mitsumi), so daß fast alle Laufwerke mit der Karte zusammenarbeiten. Konfiguriert wird die Karte bis auf einige wenige Jumper per Software.

Die Software-Installation geschieht komplett unter DOS. Dabei landet ein Programm SNDINIT.EXE in der AUTOEXEC.BAT, welches die Karte beim Start des PCs auf die gewählten I/O-, IRQ- und DMA-Einstellungen konfiguriert. Wie bei den anderen hier vorgestellten Karten muß dieses Programm seine Arbeit erledigen, sonst rührt sich die Karte nicht. Auch dieses Programm bleibt nicht resident im Speicher.

Die Karte ist unter DOS kompatibel zum Sound Blaster Pro, bietet also einen OPL-3-Chip und verarbeitet Samples bis zu einer Frequenz von 44,1 kHz, mit 8 Bit und in Stereo. Darüberhinaus ist sie auch kompatibel zum Windows-Sound-System, das mit bis zu 48 kHz, in Stereo und mit 16 Bit läuft. Auch das MPU-Interface arbeitet brav wie es soll. MIDI-Daten leitet die Karte immer gleichzeitig an das aufgesteckte Wavetable-Board und an den externen MIDI-Anschluß.

Die Klänge des Wave System erinnern frappierend an die der Roland-Soundkarten (SCC-1, SCD-10, SCD-15), wobei sie an deren Klangqualitäten jedoch nicht herankommt. Alles in allem sind die Klänge sehr gut und auch Hobby-Musiker werden sich daran erfreuen. Für diese stellt die Karte insgesamt 193

Eine Bitte an unsere Abonnenten

Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

Ihre DMV-Versandabteilung

BTX: mellen#

Hint Shop

Inh.: Chr. v. Mellenthin
Sülzgürtel 96 · 50937 Köln
Bestellannahme Tag & Nacht - Tel/Fax: 0221/ 4200942

Alle Lösungen zu Computerspielen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
pro Komplettlösung **nur 19,95 DM**

Unsere Hefte sind auch erhältlich bei:

Astat Media 90427 Nürnberg	*Call and Play* 46487 Wesel	*COM Soft* 24105 Kiel	*CPS - Heidak* 50667 Köln
Cross Computer 44143 Dortmund	*Dynamic Soft* 78259 Ehingen	*Joysoft* 50858 Köln	*Leisuresoft GmbH* 59199 Bönen
Lutz Althoff Computer 34497 Korbach	*Software Corner* 52066 Aachen	*Traum Welt* 03046 Cottbus	*Traumfabrik* 10961 Berlin

Distributor für Österreich-Kornfeld OEG-1100 Wien-Tel/Fax:0222/8174439

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

MicroFun
Unterhaltungssoft- und -hardware

SIMM

1 MB	70ns	61,40
4 MB	60ns	220,10
PS/2	4 MB	227,50
PS/2	8 MB	435,20
PS2 -	16 MB	819,40
PS2 -	4 MB EDO	300,40
PS2 -	8 MB EDO	592,30

Festplatten

Seagate	540 MB IDE,12ms	264,00
Western Digital	540 MB IDE,11ms	379,00
Western Digital	850 MB IDE,10ms	441,00
Western Digital	1080 MB IDE,10ms	619,00
Western Digital	1200 MB IDE,10ms	661,00
Conner	850 MB IDE, 12ms	327,00
Quantum	548 MB IDE, 12ms	297,00

Tagespreise erfragen

CD-Laufwerke

Mitsumi FX 400	4-fach IDE	260,00
Toshiba XM 5302 B	4-fach IDE	275,00
Toshiba XM 3601 B	4,4 SCSI	545,00
Sanjo 254 S	SCSI-2 4-fach	325,00

VGA-Karten VLB oder PCI

Hercules Stingray Pro	1 MB	169,95
Hercules Power Dynamite	2 MB	309,95
Matrox Millenium	2 MB	499,95
Matrox Millenium	4 MB	739,95
Mirco Cyristal 20 SD	2 MB	302,95
Mirco Cyristal 22 SD	2 MB	288,95
Number Nine Vision 330	1 MB	224,95
Number Nine Vision 330	2 MB	331,95

Controller

Enhanced VLB-IDE 4 IDE: 2 sec. / 1 pm. 1 Game	32,95

MPEG - Board

Orchid Kelvin MPEG 1 MB	638,95
Orchid Kelvin MPEG 2 MB	718,95
Creative VideoBlaster MP400	499,95
JAZZ Jakarta MVGA-Karte	717,95

CPU

AMD 486DX4-100 Mhz	165,45
Intel 486DX4-100 Mhz	325,95
Intel Pentium 60 Mhz	359,95
Intel Pentium 75 Mhz	371,95
Intel Pentium 90 Mhz	517,95
Intel Pentium 100 Mhz	719,95
Intel Pentium 120 Mhz	1.314,95

Joystick

Gravis Phoenix	199,95
Pro Pedals	175,95
Virtual Pilot Pro	177,95
Flighstick Pro	148,95
Logitec CyberMan	173,95
Logitec Wing Man	59,95
Logitec WingMan Extrem	84,95

Motherboard

PCI-486Board-256 KB Cache-2VLB,3PCI	179,95
PCI Pentium Board **incl. Pentium 60 Mhz**	454,95
Intel Zappa PCI Pentium Board t PT5, P60, P100, P120	251,95
Intel Zappa PCI **incl. Pentium 90 Mhz**	738,95
Intel Zappa PCI **incl. Pentium 100 Mhz**	947,95
Intel Plato PCI Pentium Board t PT5, P6, P100	378,95
Intel Plato PCI **incl. Pentium 75 Mhz**	745,95
Intel Plato PCI **incl. Pentium 90 Mhz**	884,95
Intel Plato PCI **incl. Pentium 100 Mhz**	1.086,95
Asus PCI Pentium Board CPU 75 - 150 mögl.	461,95
Asus PCI Pentium Board CPU 75 - 133 mögl.	452,95
Gigabyte PCI Pentium Board Triton, bis 166 Mhz	390,95

Wave Table

Orchid WaveBooster2	189,95
Orchid WaveBooster4	259,95
Orchid WaveBooster4fx	349,95
Creative WaveBlaster II	257,95
Gravis Ultrasound ACE	179,95

Soundkarten

Sound Blaster 16 Pro Value Ed	172,95
Sound Blaster 16 Pro	219,95
Sound Blaster 16 Pro ASP	269,95
Sound Blaster AWE 32 Value Ed	329,95
Sound Blaster AWE 32	399,95
Gravis Ultrasound Maxx	295,95
Orchid GameWave 32 plus	258,95
Orchid SoundWave 32 pro	344,95
Orchid SoundWave 32 pro SCSI	448,95

Versand: Heimgartenstr. 40, 85221 Dachau · **Phone: 08131/55128** · **Fax: 08131/55218** · **BTX: Microfun#**

Nachnahme	10,00 DM
Vorauskasse	5,00 DM
Ausland	20,00 DM

LÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZUS. JE 19.95 • ANLEITUNGEN JE 19.95

7th guest	(L+P)	future wars	(L+P)	return to zork	(L+P)
abandoned places	(L+P)	galoral knight	(L+P)	rex nebular	(L+P)
alone in the dark 3	(L+P)	gateway to the savage frontier	(L+P)	rings of medusa	(L+P)
amazon	(L+P)	**guilty**	(L+P)	ringworld	(L+P)
amburstar	(L+P)	heart of china	(L+P) A	sam and max - hit the road	(L+P)
bad blood	(L+P) A	heimdall	(L+P)	schatz am silbersee	(L+P)
big red adventure	(L+P)	**hökkelwelt saga**	(L+P)	schwarze auge 1 - schicks. AI.	(L+P)
bioforge	(L+P)	hook	(L+P)	shadow czztter	(L+P)
bloodwych	(L+P)	**inherit the earth**	(L+P)	shadow of the beast	(L+P)
coldiver	(L+P)	if rama from the desert	(L+P)	shadow of the comet	(L+P)
champions of krynn	(L+P)	kathedrale	(L+P)	shadow sorcerer	(L+P)
code name: ice man	(L+P) A	**king's quest 7**	(L+P)	shogun	(L+P)
codex & hexadresses	(L+P)	kult	(L+P)	simon the sorcerer	(L+P)
competitions of xenth	(L+P)	lands of lore	(L+P)	spirit of adventure	(L+P)
creature shock	(L+P)	legend of kyrandia	(L+P)	summoning	(L+P)
curse of enchantia	(L+P)	**legend of kyrandia 3**	(L+P)	**superhero l. of hoboken**	(L+P)
curse of the azure bonds	(L+P)	les manley - lost in La	(L+P)	sword of aragon	(L+P) A
cyberia	(L+P)	**little big adventure**	(L+P)	treasures of savage frontier	(L+P)
daedalus encounter	(L+P)	lost a time hol 1 und 2	(L+P)	ultima 8 - pagan	(L+P)
dark forces	(L+P)	**lösungsbuch d. flugsimus**	(L+P)	veil of darkness	(L+P)
dark half	(L+P)	lure of the temptress	(L+P)	vroom	(L+P)
dark sun -shattered lands	(L+P)	**menzoberranzan**	(L+P)	**vollgas**	(L+P)
death gate	(L+P)	miesenmonster	(L+P)	wonderland	(L+P) A
death knights of krynn	(L+P) A	ooze	(L+P)	woxworks	(L+P)
discworld	(L+P)	personal nightmare	(L+P)	willy beamish	(L+P)
dragon lore	(L+P)	pool of radiance	(L+P)	**woodruff-schnibble ez.**	(L+P)
dragonsphere	(L+P)	pools of darkness	(L+P) A	zak mc kracken	(L+P)
ecstatica	(L+P)	ports of call	(L+P)		
eric the unready	(L+P)	**prisoner of ice**	(L+P)	**Fett gedruckte Titel sind neu!**	
eternam	(L+P)	project firestart	(L+P)		
fatey tale adventure	(L+P)	prophecy of the shadow	(L+P)	CPS-Sammelband 1 enthält folgende Lösungen+2 t. Plan: Blue Force, Critical Path, Iron Helix, Journeyman's Project, Man Enough, Privateer und Rebel Assault.	
flashback	(L+P)	questron 2	(L+P)		
flies attack on earth	(L+P)	rawindoh t stoshel's possession	(L+P)		
flight of the amazon queen	(L+P)	**ravenloft 2 stone proph.**	(L+P)	**CPS-Sammelband 1 ..... 25.- DM**	
freddy pharkas	(L+P)	return of the phantom	(L+P)		

SAMMELBÄNDE JE 25.-

(mit Lösungen und - wo vorhanden - Plänen für mehrere Spiele)

Alone in the Dark 1+2	L P
Bard's Tale 1-3	L
Chessx Quest 1+2	L
Conquests of Camelot/+if Longbow	L P
CPS Sammelband 1	L P
Deja Vu 1+2	L
Dung.-Master/Chaos strikes back	L P
Eco Quest 1+2	L P
Elvira 1+2 (nicht für C 64)	L P
Eye of the Beholder 1-3	L P
Goblins 2+3	L
Inca 1+2	L
Indiana Jones 3+4	L P
King's Quest 1-6	L P
Leisre Boy 1+2	L P
Legend of Kyrandia 1+2	L P
Leisure Suit Larry 1-6	L P
Lost in Time 1+2	L P
Manhunter 1+2	L P
Mensec Mansion 1+2	L P
Might & Magic 3-5	L P
Monkey Island 1+2	L P
Police Quest 1-4	L P
Prince of Persia 1+2	L P
Quest for Glory 1-4	L P
Space Quest 1-5	L P
Spellcasting 101+301	L -
Star Flight 1+2	L P
Star Trek 25th ann.+Star Trek 2	L P
Ultima 3-6	L P
Ultima 7/7+II 7/7+Forge o.Wst.	L P
Ultima Underworld 1+2	L P
Wizardry 6+7	L P

DIE RATGEBER

Mit diesem Inserat stellt sich unsere neue Abteilung vor, die Sie in Zukunft mit den aktuellen Spielen für IBM-PC CD-ROM versorgen möchte. Traditionsgemäß bieten wir Ihnen dazu natürlich auch weiterhin Lösungsbücher zu den beliebtesten und kniffligsten Rollenspielen und Adventures.

Frischer Wind in unseren Segeln soll Ihnen Freude bereiten. Deshalb nun die **Preissenkungen**:

- **Lösungen mit Plänen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher oft 30.- für Lösung + Pläne;
- **Sammelbände** für bis zu **6 Spiele** jetzt nur noch je **25.-** statt... rechnen Sie selbst;
- **deutsche Anleitungen** jetzt nur noch je **19.95** statt bisher **25.-** je Band;
- **vergleichen Sie die Preise unserer CD-ROM TOP TEN!**

Jeder Sammelband enthält Lösungen und - wo vorhanden - auch Pläne zu mehreren Spielen. Die enthaltenen Lösungen mit Plänen können Sie auch einzeln zu 19.95 je Band erhalten.

Bitte beachten Sie unsere neuen Rufnummern und Bestellzeiten!

CPS FRANK HEIDAK
Abteilung "DIE RATGEBER"
BÜRGERSTRAßE 8-10 • 50667 KÖLN

VERSANDKOSTEN (NUR INLAND)
bei Vorkasse per Verrechnungs-Scheck oder Kreditkarte ..... DM 5.95
bei Versand per Post-Nachnahme ..... DM 9.95
(bei Nachnahmen kassiert die Post zusätzlich DM 3.- Zahlscheingebühr)

CPS FRANK HEIDAK



DARK FORCES
PC CD-ROM dV 99.95



LOST EDEN
PC CD-ROM dV 84.95



FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
PC CD-ROM dV 69.95

TELEFONVERKAUF MO.-FR. 14⁰⁰-18³⁰ UHR **TELEFON (0221) 97 010 97**

Außerhalb dieser Zeiten steht Ihnen unter der obigen Nummer ein Anrufbeantworter zur Verfügung.

Auch unser Fax ist rund um die Uhr für Sie bereit. **FAXGERÄT (0221) 25 69 86**

DIE WEITEREN PLÄTZE

		CD-ROM
4.	**VOLLGAS dA**	69.95
5.	**STAR TREK NG FINAL UNITY dV**	99.95
6.	**REBEL ASSAULT dV**	49.95
7.	**PSYCHO PINBALL dA**	79.95
8.	**SIM TOWER dA**	74.95
9.	**FLIGHT UNLIMITED dV**	89.95
10.	**CHAOS CONTROL dA**	69.95

Für Post- oder Faxbestellungen markieren Sie bitte dann bzw. links eindeutig die gewünschten Artikel. Dann tragen Sie bitte rechts die benötigten Daten ein und schneiden die Anzeige aus bzw. kopieren sie - fertig!

ACHTUNG - HÄNDLER!
Unser Großhandel in Konsolen, Modulen, Software und Lösungen erwartet Sie bereits. Einen Händlerkatalog senden wir Ihnen gern nach Zugang des Gewerbenachweises.

Wir liefern nur zu unseren Geschäftsbedingungen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Alle Erscheinungs dieser Anzeige werden Ihres Angebotes unübig!

PP 0995

AUFTRAGGEBER

NAME, VORNAME .....

STRABE .....

PLZ ORT .....

TELEFON ..... KUNDEN-NR. (falls vorh.) .....



Instrumente und 120 Schlagzeug-Sounds zur Verfügung. Programmieren läßt sich die Karte zunächst nicht. Terratec stellt in der Mailbox aber ein entsprechendes Programm bereit.

Außerdem ist die Maestro so gut wie rauschfrei. Mit aktiviertem und voll aufgedrehtem Verstärker konnten wir ein gerade eben noch hörbares Zirpen wahrnehmen. Hätte die Karte in dem Moment einen Ton von sich gegeben, wäre uns wohl das Trommelfell geplatzt. Mit abgeschaltetem Verstärker gibt sie dagegen gar kein Rauschen mehr von sich. Für Technik-Fans: Terratec gibt einen Signal/Rauschabstand von 90 dB an; das ist geringfügig schlechter als eine CD. Für Musiker ist außerdem die beigelegte »Procyon«-Sequenzer-Software interessant.

Fazit: Testsieger Terratec

Von den hier getesteten Kombinationskarten schneidet die »Maestro 16 SE« am besten ab. Sie bietet gute und klare General-MIDI-Sounds, rauscht nicht und arbeitet unter der Adlib-, Sound-Blaster- und MPU-Emulation einwandfrei. Danach folgt die »miroSOUND PCM 12«, die ebenfalls keine Zicken unter den verschiedenen Emulationen bereitet. Allerdings sind die General-MIDI-Sounds der Karte eher durchschnittlich.

Auf dem dritten Platz landet die Ensoniq-Karte. Sie ist klanglich zwar besser als die Miro-Soundkarte, hat aber bei der Adlib-Emulation Schwierigkeiten. Abgeschlagen auf dem 4. Platz liegt die »Pro Audio Wavetabel«, die mit Abstand die schlechtesten Klänge bietet, und deren MPU-Interface keine Hardware-Verbindung zum General-MIDI-Synthesizer hat.

(hf)

TEST-ERGEBNISSE

Name	Soundscape	Pro Audio Wavetable	miroSOUND PCM 12	Maestro 16 SE
Hersteller	Ensoniq	Media Vision GmbH	Miro AG	Terratec GmbH
Vertrieb	Soundware GmbH	–	–	–
Mailbox	in Vorbereitung	089 / 61381 394	0531 / 2113112	02157 / 817924
ca.-Preis	300 Mark	250 Mark	300 Mark	300 Mark
Eigenschaften				
Sound-Chip	68000er	MV Jazz16	Opti 82C929A	Opti 82C929A
Wandler	Analog 1848	Media Vision	Crystal 4231	Analog 1845
Adlib	emuliert (OPL-2)	ja (OPL-3)	ja (OPL-4)	ja (OPL-3)
Sound Blaster	ja	ja	ja	ja
Sound Blaster Pro	nein	ja	ja	ja
Samples unter Windows	44,1 kHz 16 Bit Stereo	48 kHz 16 Bit Stereo	48 kHz 16 Bit Stereo	48 kHz 16 Bit Stereo
MPU-401	ja	ja	ja	ja
am internen Synth	ja	per Treiber	ja	ja
Verstärker abschaltbar	–	nein	nein	ja
General MIDI				
Chipsatz	Ensoniq	ICS WaveFront	Yamaha OPL-4	Dream
Kapazität	2 MByte	512 KByte	2 MByte	2 MByte
GM-Synthi programmierbar	nein	nein	nein	nein [1]
GS-Unterstützung	nein	nein	nein	nein
Hall und Chorus	nein	nein	nein	nein
GM Sound-Sets				
Instrumente	1	1	1	5
Schlagzeug	1	1	1	7
Effekt-Sounds	1	1	1	10
MT-32				
Sound-Set	ja	nein	nein	ja
programmierbar	nein	—	—	nein
Anschlüsse				
Wave-Port	nein	ja	ja	ja
Externe Anschlüsse	Line In (CD) Line Out Mikrofon Joystick/MIDI	Line In Line Out Mikrofon Joystick/MIDI	Line In Line Out Mikrofon Joystick/MIDI Erweiterungs-Box	Line In Line Out Mikrofon Joystick/MIDI
CD-ROM				
Matsu./Pana./Crea.	ja	nein	ja	ja
Sony	ja	nein	ja	ja
Mitsumi	ja	nein	ja	ja
IDE	nein	ja	ja	ja
Beurteilung [2]				
Installation	gut	gut	gut	gut
Kompatibilität	ausreichend	ausreichend	sehr gut	sehr gut
Rauschfreiheit	gut	befriedigend	gut	sehr gut
General-MIDI-Klang	gut	ausreichend	befriedigend	sehr gut
Gesamturteil	befriedigend	ausreichend	gut	sehr gut

1) Programmier-Tool gibt's in der Terratec-Mailbox

2) Unsere Beurteilung erfolgt nach dem Schulnoten-Prinzip: sehr gut: 1, gut: 2, befriedigend: 3, ausreichend: 4, mangelhaft: 5, ungenügend: 6.

THE RED BALLOON PRESENTS:

Berlin Connection

Ab Oktober auf Ihrem Bildschirm



Sei schlauer als die Mauer.

THE RED BALLOON

Aktiv-CD statt Matt-Scheibe

Screen Design EKU WAND Storyboard PETER FRIEDRICH STEPHAN
Programming MacCONSULT Graphics EKU WAND Sounds NUCLEUS Idea DIETRICH MEUTSCH
Editing & Rights CHRISTINA KRUK Executive Producer HEIKE DIEDERICHS
Executive Director EKU WAND

Test: Iomega Zip Drive 100

FÜR EINE HANDVOLL MEGABYTE



Was paßt in einen kleinen Briefumschlag, enthält aber den Text von bis zu 50.000 DIN-A4-Seiten? Eine Zip-Disk von Iomega, die im praktischen 3,5-Zoll-Format satte 100 MByte speichern kann.

Das Zip-Drive gehört zu den wenigen PC-Geräten, die nicht durch beiges Einheitsdesign langweilen, sondern mit Farbe und Form spielen und dabei trotzdem funktional bleiben.

Auf den ersten Blick könnte man sie glatt mit einer 3,5-Zoll-Diskette verwechseln. Die »Zip Disk« ist nur wenige Millimeter größer, etwas breiter und etwas schwerer. Doch der wahre Unterschied liegt im Inneren: Auf eine Zip-Disk passen statt der üblichen 1,4 MByte sage und schreibe 100 MByte. Damit schluckt eine Zip-Disk etwa soviel wie 70 handelsüblichen 3,5-Zoll-Disketten. Doch ohne entsprechendes Laufwerk ist die neue Mega-Diskette nutzlos. Zip-Erfinder Iomega hat deswegen auch das »Zip Drive 100« auf den Markt gebracht.

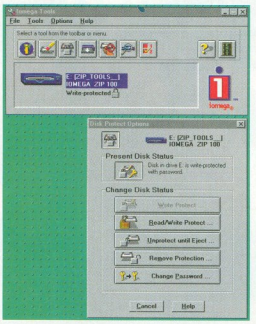
Ran an den Drucker-Port

Das »Zip 100« wird in zwei verschiedenen Varianten ausgeliefert. Für die SCSI-Version benötigen Sie einen SCSI-Adapter (wird nicht mitgeliefert) und das richtige Kabel, da der entsprechende Stecker am PC je nach Adapter unterschiedlich aussehen kann. Einfacher ist es da mit der »Parallel-Port«-Version. Sie wird an den bei allen PCs gleich aussehenden Drucker-Anschluß gesteckt; wenn Sie einen Drucker haben, kommt dessen Kabel in eine zweite Buchse am Zip-Laufwerk. Da die Parallel-Variante wesentlich einfacher anzuschließen und zudem rund 100 Mark preiswerter als die SCSI-Version ist, haben wir nur diese getestet.

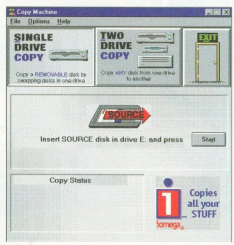
Beim Auspacken des Zip-Drives fängt der Spaß schon an: Es sieht einfach cool aus. Das tiefe Blau des Gehäuses, welches auf den PC-typischen Quaderbau verzichtet, läßt das Laufwerk gleich viel eleganter wirken. Die Gehäuseform hat sogar versteckte Qualitäten. Das Zip-Drive kann sowohl senkrecht wie waagrecht betrieben werden. Was in der einen Variante wie ein Zierobjekt aussieht, entpuppt sich nach der 90-Grad-Drehung als Gummifuß für rutschsicheren Stand. Das Laufwerk selbst ist mit unter 400 Gramm Gewicht angenehm leicht. Zum Betrieb benötigen Sie aber auch ein externes, ziemlich massives Netzteil. Das Zip-Gesamtgewicht überschreitet damit die Kilogramm-Grenze; Batterie-Betrieb ist nicht vorgesehen.

Praktische Treibersoftware

Wie oft haben Sie schon auf einer Packung was von »einfacher Installation« gelesen? Zip Drive kommt diesem Traum schon sehr nahe. Theoretisch stecken Sie das Laufwerk an den Druckerport, starten auf der beiliegenden Diskette das Programm »GUEST.EXE« und können mit dem Lesen und Schreiben von Daten loslegen. Damit bewährt sich das Zip Drive optimal, wenn Sie »mal eben« 100 MByte zu einem anderen Computer mitnehmen müssen. Das Guest-Programm ist mit knapp 50 KByte zudem recht klein. In der Praxis können sich allerdings zwei Probleme ergeben: Der Parallelport Ihres PCs ist ein absoluter Exot und nicht benutzbar (kommt bei einigen Laptops vor) oder Sie haben schon alle Laufwerksbuchstaben benutzt. Im zweiten Fall schlägt GUEST.EXE automatisch vor, was Sie an der CONFIG.SYS ändern sollten, um einen weiteren Buchstaben zu erhalten (beispielweise F: wenn A: bis E: bei Ihnen schon belegt sind). Eine Installation in CONFIG.SYS oder AUTO-



Mit den »Zip Tools« können Sie die Zip-Disks nicht nur schreibschützen, sondern auch mit einem Paßwort versiegeln



Das Programm »Copy Machine« kopiert komplette Zip-Disks mit möglichst wenig Disketten-Wechseln

EXEC.BAT ist eigentlich nicht notwendig. Praktischerweise binden Sie allenfalls GUEST.EXE in die Autoexec-Datei ein, damit Sie diesen Treiber nicht immer von Hand laden müssen.

Nur mit der Treibersoftware ist es aber nicht getan. Dem Zip Drive liegt eine 100 MByte-Diskette bei, auf der sich wichtige Utilities befinden. Die Zip Tools sind für Windows gedacht und erlauben unter anderem das komfortable Kopieren von Zip-Disks mit möglichst wenig Diskettenwechseln. Außerdem lassen sich die Disks per Software gegen das Beschreiben und sogar gegen das Lesen schützen – erst wenn der Benutzer ein Paßwort eingegeben hat, kommt er an die Daten heran. Eine Sparversion der Tools ist auch unter DOS zu haben, die Windows Software ist aber wesentlich komfortabler.

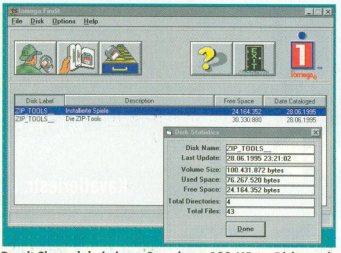
Die preiswerte Parallelport-Version hat allerdings einen großen Haken: Die Geschwindigkeit ist nicht gerade berauschend. So ist es beispielsweise unmöglich, eine »Video for Windows«-Sequenz fließend abzuspielen. Mit einem normalen Parallelport liefert das Laufwerk gerade mal 100 Kilobyte in der Sekunde, das sind nur zwei Drittel der Geschwindigkeit eines Singlespeed-CD-ROM-Laufwerks. Mit einem speziellen Parallelport (ECP/EPP-kompatibel) erreichen Sie etwa die Doublespeed-Geschwindigkeit von 300 KByte in der Sekunde; allerdings kostet das Lesen in dieser Geschwindigkeit die komplette Rechnerleistung Ihres PCs. Damit bleibt ihm keine Zeit, einen Videoclip zu entpacken und darzustellen – auch in dieser Variante ist das Video deshalb ungenießbar. Den schnellen ECP/EPP-Port findet man auf den meisten Pentium-Rechnern und neueren DX2/DX4-Computern sowie auf diversen E-IDE-Adaptern mit Druckeranschluß.

Die SCSI-Version des ZIP-Drives soll allerdings wesentlich schneller sein; bei den technischen Daten gibt der Hersteller Transfer-Leistungen bis zu 1 MByte in der Sekunde an. Wenn Sie schon einen SCSI-Adapter haben, macht die Anschaffung der teureren Version also Sinn.

Nur bedingt Spiele-tauglich

Wegen der geringen Geschwindigkeit lohnt sich das Kopieren kleinerer CD-ROM-Spiele auf Zip Disks nicht. Zwar würden die 100 MByte für den einen oder anderen Titel reichen, aber spätestens wenn grafisch aufwendige Sequenzen von der Zip-Disk abgespielt werden sollen, wird die Parallel-Port-Version gewaltig in die Knie gehen.

Ein Spiel, das wenig nachlädt oder dies nur zu bestimmten definierten Pausen tut, läßt sich hingegen gut von einer Zip-Disk spielen. Programme wie »Descent«, die nur einen Level laden und dann das Laufwerk bis zum Beginn des nächsten Laufwerks in Ruhe lassen, sind weiterhin spielbar. Hier läßt sich mit ein paar Zip-Disks eine deutliche Entlastung der Festplatte schaffen: Mit 15 MByte Plattenbelastung pro Spiel hat man sogar schnell die erste Zip-Disk gefüllt und braucht geschwind Nachschub. Eine leere 100 MByte-Scheibe wird im Geschäft zwischen 30 und 40 Mark kosten; bei großem Erfolg des Zip-Konzepts ist natürlich mit einem Preisverfall zu rechnen. Schließlich hat ja vor einigen Jahren ein Zehnerpack 3,5-Zoll-Disketten gut und gerne 80 Mark gekostet.



Damit Sie auch bei einem Stapel von 100 MByte-Disks noch durchblicken, liegt dem Laufwerk sogar ein Disketten-Verwaltungsprogramm bei

Richtig sinnvoll ist das Zip Drive in zwei anderen Bereichen. Zum einen ist es ein optimales Backup-Medium für Daten, die Ihnen nicht verloren gehen sollen. Bei Backups ist es wesentlich komfortabler als kleine Disketten und wesentlich schneller als preiswerte Streamer; zudem müssen Sie keine Backup-Software benutzen, sondern können durchaus mit dem COPY-Befehl ihre Daten auf eine Zip-Disk sichern.

Wenn Sie mit anderen Leuten Daten tauschen wollen, ist das Zip-Drive mehr als nützlich. Statt 70 Disks verschicken Sie nur eine, die dazu noch wesentlich stabiler ist und auch härteste Post-Transporte klaglos überstehen sollte. Hat der Empfänger der Daten kein Zip-Laufwerk, kommen Sie einfach mit Ihrem Drive vorbei und installieren mittels des intelligenten Treibers das Laufwerk, ohne an den Autoexec-Dateien rumpfuschen zu müssen. Nach einem Reset ist der PC wieder ganz der alte.

In der Evolution von der Diskette zur Festplatte liegt das Zip-Drive in einer bisher unbesetzten Mittelposition: preiswert, schneller und größer als eine Disk, jedoch langsamer und kleiner als eine Festplatte. Aber daß Iomega in letzter Sekunde den Namen des Laufwerks vom schlichten »Zip Drive« in »Zip Drive 100« änderte, läßt darauf schließen, daß an neuen Versionen mit mehr als 100 MByte Speicherkapazität schon gearbeitet wird. Im Herbst soll jedenfalls erstmal eine interne Variante des Laufwerks folgen, die Sie nicht neben den PC stellen, sondern in einen freien Slot bauen. Der Vorteil des tragbaren Laufwerks, mit dem Sie komfortabel Daten von A nach B übertragen, wäre damit natürlich weg. **(bs)**

ZIP DRIVE 100 (Parallelport-Version)

Hersteller:	**Iomega**
Preis:	**ca. 400 Mark**
Geschwindigkeit:	**je nach PC zwischen 100 und 300 KByte/Sekunde**
Mitgeliefert:	**Treibersoftware für Windows und DOS, eine 100 MByte Zip-Disk, Netzteil, Kabel**
Disketten:	**Lieferbar mit 20 MByte (ca. 30 Mark) und 100 MByte Kapazität (ca. 40 Mark)**
Besonderheiten:	**Auch als schnellere SCSI-Version lieferbar. Für Parallelport-Betrieb ist ein ECP/EPP-Port sehr empfehlenswert.**

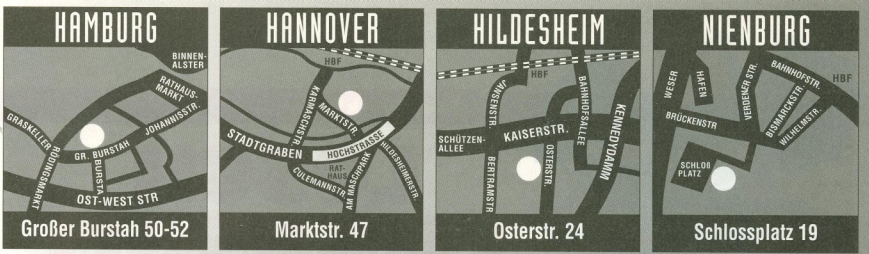
CD-ROM

11th Hour	DA	24.90
11th Sword of Mendor	DA	69.90
1112 Jahre	DA	89.90
11th Hour	DA	89.90
1830	DA	69.90
1942-Pacific Air War	DA	69.90
1944-Across the Rhine	DA	89.90
Absolute Zero	DA	69.90
Aces Collection	DA	69.90
Aces of the Deep	DA	89.90
Actua	DVin	Vorb.
Across the Rhine	DA	89.90
Across Soccer	DV	69.90
Aegis-Guardian of F.	DA	89.90
Air Superiority	DAin	Vorb.
Agile Warrior	DAin	Vorb.
Albion	DAin	Vorb.
Alien Alliance	DAin	Vorb.
Alienbreed 3	DA	44.90
Alien Legacy	DA	69.90
Alien Logic	DA	79.90
Alien Olympics	DA	69.90
Around Hollywood	DV	44.90
Al-Quadim	DV	74.90
Alone in the Dark	DV	39.90
Alone in the Dark 2+1	DV	84.90
Alone in the Dark 3	DV	84.90
Amerika 1861-1865	DA	69.90
Apache Longbow	DAin	Vorb.
Arcade Pool+Overdrive	DA	89.90
Archon Ultra	DV	74.90
Armored Fist	DA	69.90
Armored Fist	DAin	Vorb.
Around Hollywood	DV	44.90
Asterix	DV	69.90
Atari 2600 Action Pack	DVin	Vorb.
Atlas	DVin	Vorb.
Autochwing Ost	DV	89.90
Award Winners Gold	DA	69.90
Award Winners Platinum	DA	69.90
B-17 Flying Fortress	DA	39.90
Battle Isle	DV	84.90
-Scenery CD	DV	49.90
Battle Bugs	DA	44.90
Battle Race	DA	69.90
Benath a Steel Sky	DA	74.90
Betrayal at Krondor	DV	79.90
Bing	DV	89.90
Bioforge	DV	89.90
Bioforge-Mousepad		9.90
Bloodwings	EA	84.90
Bob Dylan Highway 61	DA	84.90
Bundesl. B. 4 Supporter	DA	69.90
Buried in Time	DVin	Vorb.
Burning Steel Compilation	DV	64.90
Bud Grass Gamepad		
Burning Steel 2	DV	84.90
Burning Steel 3	DV	89.90
Bureau 13	DV	84.90
Buzz Aldrin	DA	89.90
Caribbean Disaster	DV	79.90
Chaos Control	DA	69.90
Chartbreaker	DVin	Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	89.90
Christoph Kolumbus	DV	89.90
Civ-Net	DV	89.90
Colonization	DV	89.90
Comanche Compilation	DV	74.90
- mit Gravis Analog Pro	DV	89.90
Combat Air Patrol	DV	84.90
Combat Classics III	DA	69.90
Command & Conquer	DA	89.90
Command & Conquer II	DV	89.90
Conspiracy	DA	74.90
Creature Shock	DV	89.90
Crusader	DV	89.90
Cyberia	DV	89.90
Cybermage	DA	69.90
Cyclones	DA	79.90
Cyber Judas	DVin	Vorb.
Cyberwar	DV	89.90
Cycle Mania	DA	69.90
Dandalus Encounter	DV	89.90
Dammsia	DA	69.90
Damocles (Mercenary 3)	DA	74.90
Dark Forces	DV	84.90
Dark Sun II	DA	79.90
Das Amt	DA	84.90
-Bavaria Light	DVin	Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44.90
-Lösungsbuch	DV	24.80
Das schwarze Auge 2	DV	74.90
-Lösungsbuch	DV	24.80
David Bowie-Jump	DV	74.90
Dawn Patrol	DV	84.90
Day of the Tentacle	DV	89.90
Death Gate	DVin	Vorb.
Death Gate	DAin	Vorb.
Der Clou		3.90
Der Patrizier	DA	79.90
Der Reeder	DA	79.90
Desert Fox	DV	89.90
Die Box Vol. 1	DV	49.90
Die Hobbenstedt Rallye	DV	89.90
- mit Gamepad	DV	99.90
Die Höhlenwelt-Saga	DA	89.90
Die Saga von Nietolm	DA	69.90
Dime City	DV	79.90
Discworld	DA	89.90
Dogfight	DA	89.90
Dogpatch	DA	79.90
Dragon Lore	DV	74.90
Dragonsphere	DV	89.90
Dune 2	DV	89.90
Dungeon Master 2	DA	79.90
EA Sports Rugby	EA	79.90
Earth Gamebook	DA	74.90
Earth Siege	DA	84.90
- Mission CD	DA	44.90
Ecstatica	DA	84.90
Eleventh Hour	DA	89.90
Elite 2	DA	39.90
Empire Deluxe	DA	89.90
Erben der Erde	DV	84.90
Eye of the Beholder Trilo	DA	79.90
F-117 A Nighthawk	DA	89.90
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.90
F-15 Strike Eagle III	DA	89.90
Falcon 3.0	DA	89.90
Falcon Gold Coll.	DA	89.90
Fantasy Fest	DA	79.90
Fast Attack	77in	Vorb.
Fields of Glory	DV	39.90
FIFA Soccer	DV	69.90
FIFA Soccer 96	DV	89.90
Flamingo Tours	DV	69.90
Fleet Defender Gold	DA	89.90
Flight Commander 2	DV	89.90
Flight of the Amazon Q.	DA	89.90
Flight Unlimited	DV	89.90
Flugsimulator Las Vegas	DA	89.90
Formula I Grand Prix	DA	99.90
Formula I Grand Prix 2	DVin	Vorb.
Freddy Pharkas	DA	44.90
Freddy Pharkas	DA	79.90
Frontlines	DV	84.90
Full Throttle	DA	89.90
Full Throttle	DA	89.90
Future Dimension	DV	64.90
FX Fighter	DA	69.90
Gabriel Knight	DV	89.90
Golden 7	DA	69.90
Golden 10	DA	89.90
Grandmaster Chess	DA	89.90
Great Naval Battles III	DA	79.90
Gremlin	DA	89.90
Hammer of the Gods	DA	89.90
Hand of Fate	DV	39.90
Hardball 4	DVin	Vorb.
Harrier Jumpjet	DA	39.90
Heart	DV	79.90
Heart of Darkness	DVin	Vorb.
Hell	DV	79.90
Heroes of Might & M.	DA	74.90
Heroes of Might & M.	DA	89.90
Hi-Octane	DV	84.90
High Seas Trader	DV	89.90
History Line	DV	49.90
Hollywood Pictures	DA	89.90
Hoops	DAin	Vorb.
Inca	DV	89.90
Inca Collection	DA	69.90
Indy Car Racing	DA	84.90
-Enhanced	DVin	Vorb.
Inferno	DV	69.90
Int. Tennis Open	DV	79.90
Iron Assault	DA	79.90
Iron Cross	DA	79.90
Jagged Alliance	DA	89.90
Jagged Alliance	DA	89.90
Journeyman Project	DA	89.90
Joy of Sex	DA	74.90
Jungle Strike	DV	89.90
Jurassic Park	DV	69.90
Jutland	DV	89.90
Kaiser Deluxe	DV	69.90
Kingdoms of Germany	DA	89.90
Kingdom-the Far reaches	DA	89.90
Kingpin	DA	89.90
Kings Quest Collect.	DA	84.90
Kings Quest 7	DA	89.90
Klick 'n Play	DA	89.90
Lands of Lore	DV	89.90
Lands of Lore 2	DVin	Vorb.
Larry 1	DV	79.90
Larry Collection	DA	84.90
Last Dynasty	DA	89.90
Legend of Kyrandia 2	DV	39.90
Legend of Kyrandia 3	DV	79.90
Legends	77in	Vorb.
Lemmings	DA	69.90
Lets..Sort Larry 6	DA	79.90
Leisure Suit Larry Coll.	DA	89.90
Lemmings Windows	DA	69.90
Links 386	DA	69.90
Links 386 Pro	DA	44.90
-Devils Island	DA	44.90
-Prairie Dunes	DA	44.90
-Lost Divi	DA	44.90
-Little Big Adventure	DV	69.90
-Lode Runner	DV	69.90
-Lollipops	DA	74.90
-Lords of Midnight	DV	89.90
-Lords of the Realm	DV	89.90
-Lost Eden	DV	79.90
-Lost in Time	DVin	Vorb.
-Lothar Matthäus II	DV	69.90
-Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99.90
-Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84.90
-Lucas Arts Top Adv.	DA	89.90
-Machiavelli-The Prince	DA	89.90
-Mad News	DA	89.90
-Magic Carpet Plus (mit Hidden Worlds)	DV	84.90
-Magic of Endoria	DV	54.90
-Mahiac Mansion 2	DA	89.90
-Marco Polo	DA	74.90
-Mechwarrior II	DV	89.90
-Master of Magic	DV	89.90
-Master of Orion	DV	89.90
-Mega Race	DA	89.90
-Merchantzaran	DA	89.90
-Metal Marines	DV	89.90
-Monopoly	DA	79.90
-Monthy Pythons OwoT	EA	79.90
-Myst	DV	89.90
-NASCAR Racing	DA	79.90
-NHL 95	DA	89.90
-Track Pack	DA	44.90
-Pro	DA	89.90
-Navy Strike	DV	89.90
-NBA Jam Tournament	DA	69.90
-NBA Live	DA	89.90
-NCAA Basketball 2	DA	89.90
-Need for Speed	DA	89.90
-Network	DV	84.90
-NHL Hockey '95	DA	79.90
-NHL Hockey '96	DA	89.90
-Nocropolis	DA	89.90
-Nostromo	DA	89.90
-Operation Crusader	DV	84.90
-Orion Conspiracy	DV	84.90
-Outpost	DV	84.90
-Planet Pack	DA	89.90
-Panzer General	DA	79.90
-Perfect General 2	DA	79.90
-Peter Gabriels Xplora	DA	89.90
-PGA Tour Golf 486	DA	89.90
-Phantasmagoria	DV	89.90
-Phoenix Fighter	77in	Vorb.
-Pinball Fantasies Golf	DA	89.90
-Pinball Dreams Deluxe	DA	89.90
-Pinball Fantasies Deluxe	DA	89.90
-Pinball Illusions	DA	89.90
-Pinball Wizard 2000	DV	89.90
-Pirates Gold	DV	89.90
-Police Quest 3	DA	89.90
-Police Quest Collection	DAin	Vorb.
-Populous 2/Powermonger	DA	84.90
-Powerflight	DA	89.90
-Power Up 1	DA	89.90
-Primal Rage	77in	Vorb.
-Prime Synthor	DA	89.90
-Priory	DAin	Vorb.
-Prisoner of Ice	DV	84.90
-Privateer	DA	84.90
-Privateer/Strike C.	DA	84.90
-Project Paradise	DA	89.90
-Prototype	DA	89.90
-Psychic Detective	77in	Vorb.
-Psycho Pinball	DA	89.90
-Raintrainer	DV	84.90
-Ravenloft II	DA	89.90
-Rebel Assault	DV	84.90
-Rebel Assault Analog Pro	DV	89.90
-Rebel Assault 2	77in	Vorb.
-Red Ghost	DVin	Vorb.
-Renegade	DA	79.90
-Retribution	DA	69.90
-Rise	DA	74.90
-Ring der Nibelungen	DA	74.90
-Rings of Medusa Gold	DA	89.90
-Rise of the Robots	DA	84.90
-Rivers of Dawn	DAin	Vorb.
-Robinsons Requiem	DV	79.90
-Saga of Aces	DA	89.90
-Sam & Max	DV	99.90
-Scandinavia	DA	89.90
-Screamer	DA	89.90
-Sensible World of Soccer	DA	89.90
-Sensible Soft.	DA	89.90
-Sensible Sword of M.	DV	89.90
-Shadowcaster	DA	84.90
-She Queen	DAin	Vorb.
-Silent Hunter	DV	79.90
-Sim City	DV	24.90
-Sim City 2000	DV	89.90
-Sim City 2000 URK	DV	39.90
-Sim City 2000 Coll.	DV	89.90
-Sim Isle	DVin	Vorb.
-Simon the Sorcerer	DA	89.90
-Simon the Sorcerer 2	DV	84.90
-Sim Tower	DVin	Vorb.
-Sim Tower	DA	74.90
-Sim Town	DVin	Vorb.
-Sim Town	DAin	Vorb.
-Sink Golf at Bighorn	DA	89.90
-Skyrealms of Jorune	DA	79.90
-Slipstream 5000	DV	69.90
-Space Ace	77in	Vorb.
-Space Hulk	DV	79.90
-Space Quest Collect.	DA	84.90
-Space Quest 6	DA	89.90
-SSN 21 Seawolf	DA	34.90
-St. Thomas	DA	49.90
-Star Crusader	DA	64.90
-Stardust	DV	89.90
-Starlord	DV	89.90
-Star Trek	DA	89.90
-Star Trek Interactive	EA	79.90
-Star Trek Judgem. R.	DA	89.90
-Star Trek Final Unity	DV	99.90
-Star Trek Final Unity	EA	89.90
-Stonekeep	DAin	Vorb.
-Strike Commander	DA	84.90
-Strike C./Privateer	DA	84.90
-Subwar 2050	DA	89.90
-Super Karts	DA	89.90
-Superstreetfighter 2 T.	DA	89.90
-Symbol (Prinke)	EA	84.90
-Syndicate Plus	DV	84.90
-System Shock	DV	84.90
-Take your best Shot	DA	79.90
-Tank Commander	DV	89.90
-Task Force 1942	DV	89.90
-Temptation	DA	89.90
-TFX	DA	79.90
-Theme Park	DV	79.90
-Timelapse	DAin	Vorb.
-Tie	DA	69.90
-Toonstruck	DA	89.90
-Top Gun	DA	89.90
-Tornado	DA	39.90
-Total Distortion	77in	Vorb.
-Tower Assault	DA	84.90
-Transport Tycoon	DV	89.90
-Tri-Tryst	DAin	Vorb.
-Tri-Tryst WIN `95	DV	89.90
-Tunelland	DV	69.90
-Ultima 7	DA	89.90
-UFO-Master of Orion	DV	69.90
-Ultima x.killing Moon	DV	89.90
-US Navy Fighters	DV	89.90
-Variant Fighters	DV	89.90
-Plus	DV	84.90
-USS Ticonderoga	EA	79.90
-Vital Light	DAin	Vorb.
-Vycal Pool	DA	89.90
-Voligas	DV	84.90
-Voligas	DV	89.90
-Wacky Wheels	DA	84.90
-Warcraft	DA	89.90
-Warlords 2 Deluxe	DA	84.90
-Warplanes 2	EA	104.90
-Warriors	DA	79.90
-War unlimited	DA	89.90
-Wayne Gretzky's NHLPA	77in	Vorb.
-Werewolf vs. Comanche	DA	79.90
-Wing Comm. Armada	DA	79.90
-Windowsversion	DA	89.90
-Wing Commander III	DA	89.90
-Wing Commander III	DA	89.90
-Wings of Glory	DV	99.90
-Wolf	DV	74.90
-Woodruff	DV	79.90
-X-COM	DV	89.90
-X-Wing Collection	DA	69.90
-X-Wing Collection	DA	79.90
-Zeppelin	DAin	Vorb.
-Zombie Dinos	DA	79.90
-Zone Raiders	DAin	Vorb.

IBM-PC

1942-Pacific Air War	DV	79.90
Aces of the Deep	DA	84.90
Addison Disk	DA	74.90
Aladdin	DA	64.90
Alienbreed 2	DA	69.90
Alien Legacy	DA	84.90
Alone in the Dark	DV	39.90
Alone in the Dark 2	DV	84.90
Al-Quadim	DV	79.90
Archon	DV	79.90
Archon Ultra	DV	79.90
Armored Fist	DA	69.90
Armored Fist	DV	84.90
Atari Classics	DA	89.90
Atari 2600 Action Pack	DVin	Vorb.
Atlas	DVin	Vorb.
Autochwing Ost	DV	89.90
Award Winners Gold	DA	69.90
Award Winners Platinum	DA	69.90
B-17 Flying Fortress	DA	39.90
Battle Isle	DV	84.90
Battle Bugs	DA	44.90
Battle Race	DA	69.90
Benath a Steel Sky	DA	74.90
Betrayal at Krondor	DV	79.90
Bing	DV	89.90
Bioforge	DV	89.90
Bioforge-Mousepad		9.90
Bloodwings	EA	84.90
Bob Dylan Highway 61	DA	84.90
Bundesl. B. 4 Supporter	DA	69.90
Buried in Time	DVin	Vorb.
Burning Steel Compilation	DV	64.90
Bud Grass Gamepad		
Burning Steel 2	DV	84.90
Burning Steel 3	DV	89.90
Bureau 13	DV	84.90
Buzz Aldrin	DA	89.90
Caribbean Disaster	DV	79.90
Chaos Control	DA	69.90
Chartbreaker	DVin	Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	89.90
Christoph Kolumbus	DV	89.90
Civ-Net	DV	89.90
Colonization	DV	89.90
Comanche Compilation	DV	74.90
- mit Gravis Analog Pro	DV	89.90
Combat Air Patrol	DV	84.90
Combat Classics III	DA	69.90
Command & Conquer	DA	89.90
Command & Conquer II	DV	89.90
Conspiracy	DA	74.90
Creature Shock	DV	89.90
Crusader	DV	89.90
Cyberia	DV	89.90
Cybermage	DA	69.90
Cyclones	DA	79.90
Cyber Judas	DVin	Vorb.
Cyberwar	DV	89.90
Cycle Mania	DA	69.90
Dandalus Encounter	DV	89.90
Dammsia	DA	69.90
Damocles (Mercenary 3)	DA	74.90
Dark Forces	DV	84.90
Dark Sun II	DA	79.90
Das Amt	DA	84.90
-Bavaria Light	DVin	Vorb.
Das schwarze Auge	DV	44.90
-Lösungsbuch	DV	24.80
Das schwarze Auge 2	DV	74.90
-Lösungsbuch	DV	24.80
David Bowie-Jump	DV	74.90
Dawn Patrol	DV	84.90
Day of the Tentacle	DV	89.90
Death Gate	DVin	Vorb.
Death Gate	DAin	Vorb.
Der Clou		3.90
Der Patrizier	DA	79.90
Der Reeder	DA	79.90
Desert Fox	DV	89.90
Die Box Vol. 1	DV	49.90
Die Hobbenstedt Rallye	DV	89.90
- mit Gamepad	DV	99.90
Die Höhlenwelt-Saga	DA	89.90
Die Saga von Nietolm	DA	69.90
Dime City	DV	79.90
Discworld	DA	89.90
Dogfight	DA	89.90
Dogpatch	DA	79.90
Dragon Lore	DV	74.90
Dragonsphere	DV	89.90
Dune 2	DV	89.90
Dungeon Master 2	DA	79.90
EA Sports Rugby	EA	79.90
Earth Gamebook	DA	74.90
Earth Siege	DA	84.90
- Mission CD	DA	44.90
Ecstatica	DA	84.90
Eleventh Hour	DA	89.90
Elite 2	DA	39.90
Empire Deluxe	DA	89.90
Erben der Erde	DV	84.90
Eye of the Beholder Trilo	DA	79.90
F-117 A Nighthawk	DA	89.90
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89.90
F-15 Strike Eagle III	DA	89.90
Falcon 3.0	DA	89.90
Falcon Gold Coll.	DA	89.90
Fantasy Fest	DA	79.90
Fast Attack	77in	Vorb.
Fields of Glory	DV	39.90
FIFA Soccer	DV	69.90
FIFA Soccer 96	DV	89.90
Flamingo Tours	DV	69.90
Fleet Defender Gold	DA	89.90
Flight Commander 2	DV	89.90
Flight of the Amazon Q.	DA	89.90
Flight Unlimited	DV	89.90
Flugsimulator Las Vegas	DA	89.90
Formula I Grand Prix	DA	99.90
Formula I Grand Prix 2	DVin	Vorb.
Freddy Pharkas	DA	44.90
Freddy Pharkas	DA	79.90
Frontlines	DV	84.90
Full Throttle	DA	89.90
Full Throttle	DA	89.90
Future Dimension	DV	64.90
FX Fighter	DA	69.90
Gabriel Knight	DV	89.90
Golden 7	DA	69.90
Golden 10	DA	89.90
Grandmaster Chess	DA	89.90
Great Naval Battles III	DA	79.90
Gremlin	DA	89.90
Hammer of the Gods	DA	89.90
Hand of Fate	DV	39.90
Hardball 4	DVin	Vorb.
Harrier Jumpjet	DA	39.90
Heart	DV	79.90
Heart of Darkness	DVin	Vorb.
Hell	DV	79.90
Heroes of Might & M.	DA	74.90
Heroes of Might & M.	DA	89.90
Hi-Octane	DV	84.90
High Seas Trader	DV	89.90
History Line	DV	49.90
Hollywood Pictures	DA	89.90
Hoops	DAin	Vorb.
Inca	DV	89.90
Inca Collection	DA	69.90
Indy Car Racing	DA	84.90
-Enhanced	DVin	Vorb.
Inferno	DV	69.90
Int. Tennis Open	DV	79.90
Iron Assault	DA	79.90
Iron Cross	DA	79.90
Jagged Alliance	DA	89.90
Jagged Alliance	DA	89.90
Journeyman Project	DA	89.90
Joy of Sex	DA	74.90
Jungle Strike	DV	89.90
Jurassic Park	DV	69.90
Jutland	DV	89.90
Kaiser Deluxe	DV	69.90
Kingdoms of Germany	DA	89.90
Kingdom-the Far reaches	DA	89.90
Kingpin	DA	89.90
Kings Quest Collect.	DA	84.90
Kings Quest 7	DA	89.90
Klick 'n Play	DA	89.90
Lands of Lore	DV	89.90
Lands of Lore 2	DVin	Vorb.
Larry 1	DV	79.90
Larry Collection	DA	84.90
Last Dynasty	DA	89.90
Legend of Kyrandia 2	DV	39.90
Legend of Kyrandia 3	DV	79.90
Legends	77in	Vorb.
Lemmings	DA	69.90
Lets..Sort Larry 6	DA	79.90
Leisure Suit Larry Coll.	DA	89.90
Lemmings Windows	DA	69.90
Links 386	DA	69.90
Links 386 Pro	DA	44.90
-Devils Island	DA	44.90
-Prairie Dunes	DA	44.90
-Lost Divi	DA	44.90
-Little Big Adventure	DV	69.90
-Lode Runner	DV	69.90
-Lollipops	DA	74.90
-Lords of Midnight	DV	89.90
-Lords of the Realm	DV	89.90
-Lost Eden	DV	79.90
-Lost in Time	DVin	Vorb.
-Lothar Matthäus II	DV	69.90
-Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99.90
-Lucas Arts Cl. Sim.	DA	84.90
-Lucas Arts Top Adv.	DA	89.90
-Machiavelli-The Prince	DA	89.90
-Mad News	DA	89.90
-Magic Carpet Plus (mit Hidden Worlds)	DV	84.90
-Magic of Endoria	DV	54.90
-Mahiac Mansion 2	DA	89.90
-Marco Polo	DA	74.90
-Mechwarrior II	DV	89.90
-Master of Magic	DV	89.90
-Master of Orion	DV	89.90
-Mega Race	DA	89.90
-Merchantzaran	DA	89.90
-Metal Marines	DV	89.90
-Monopoly	DA	79.90
-Monthy Pythons OwoT	EA	79.90
-Myst	DV	89.90
-NASCAR Racing	DA	79.90
-NHL 95	DA	89.90
-Track Pack	DA	44.90
-Pro	DA	89.90
-Navy Strike	DV	89.90
-NBA Jam Tournament	DA	69.90
-NBA Live	DA	89.90
-NCAA Basketball 2	DA	89.90
-Need for Speed	DA	89.90
-Network	DV	84.90
-NHL Hockey '95	DA	79.90
-NHL Hockey '96	DA	89.90
-Nocropolis	DA	89.90
-Nostromo	DA	89.90
-Operation Crusader	DV	84.90
-Orion Conspiracy	DV	84.90
-Outpost	DV	84.90
-Planet Pack	DA	89.90
-Panzer General	DA	79.90
-Perfect General 2	DA	79.90
-Peter Gabriels Xplora	DA	89.90
-PGA Tour Golf 486	DA	89.90
-Phantasmagoria	DV	89.90
-Phoenix Fighter	77in	Vorb.
-Pinball Fantasies Golf	DA	89.90
-Pinball Dreams Deluxe	DA	89.90
-Pinball Fantasies Deluxe	DA	89.90
-Pinball Illusions	DA	89.90
-Pinball Wizard 2000	DV	89.90
-Pirates Gold	DV	89.90
-Police Quest 3	DA	89.90
-Police Quest Collection	DAin	Vorb.
-Populous 2/Powermonger	DA	84.90
-Powerflight	DA	89.90
-Power Up 1	DA	89.90
-Primal Rage	77in	Vorb.
-Prime Synthor	DA	89.90
-Priory	DAin	Vorb.
-Prisoner of Ice	DV	84.90
-Privateer	DA	84.90
-Privateer/Strike C.	DA	84.90
-Project Paradise	DA	89.90
-Prototype	DA	89.90
-Psychic Detective	77in	Vorb.
-Psycho Pinball	DA	89.90
-Raintrainer	DV	84.90
-Ravenloft II	DA	89.90
-Rebel Assault	DV	84.90
-Rebel Assault Analog Pro	DV	89.90
-Rebel Assault 2	77in	Vorb.
-Red Ghost	DVin	Vorb.
-Renegade	DA	79.90
-Retribution	DA	69.90
-Rise	DA	74.90
-Ring der Nibelungen	DA	74.90
-Rings of Medusa Gold	DA	89.90
-Rise of the Robots	DA	84.90
-Rivers of Dawn	DAin	Vorb.
-Robinsons Requiem	DV	79.90
-Saga of Aces	DA	89.90
-Sam & Max	DV	99.90
-Scandinavia	DA	89.90
-Screamer	DA	89.90
-Sensible World of Soccer	DA	89.90
-Sensible Soft.	DA	89.90
-Sensible Sword of M.	DV	89.90
-Shadowcaster	DA	84.90
-She Queen	DAin	Vorb.
-Silent Hunter	DV	79.90
-Sim City	DV	24.90
-Sim City 2000	DV	89.90
-Sim City 2000 URK	DV	39.90
-Sim City 2000 Coll.	DV	89.90
-Sim Isle	DVin	Vorb.
-Simon the Sorcerer	DA	89.90
-Simon the Sorcerer 2	DV	84.90
-Sim Tower	DVin	Vorb.
-Sim Tower	DA	74.90
-Sim Town	DVin	Vorb.
-Sim Town	DAin	Vorb.
-Sink Golf at Bighorn	DA	89.90
-Skyrealms of Jorune	DA	79.90
-Slipstream 5000	DV	69.90
-Space Ace	77in	Vorb.
-Space Hulk	DV	79.90
-Space Quest Collect.	DA	84.90
-Space Quest 6	DA	89.90
-SSN 21 Seawolf	DA	34.90
-St. Thomas	DA	49.90
-Star Crusader	DA	64.90
-Stardust	DV	89.90
-Starlord	DV	89.90
-Star Trek	DA	89.90
-Star Trek Interactive	EA	79.90
-Star Trek Judgem. R.	DA	89.90
-Star Trek Final Unity	DV	99.90
-Star Trek Final Unity	EA	89.90
-Stonekeep	DAin	Vorb.
-Strike Commander	DA	84.90
-Strike C./Privateer	DA	84.90
-Subwar 2050	DA	89.90
-Super Karts	DA	89.90
-Superstreetfighter 2 T.	DA	89.90
-Symbol (Prinke)	EA	84.90
-Syndicate Plus	DV	84.90
-System Shock	DV	84.90
-Take your best Shot	DA	79.90
-Tank Commander	DV	89.90
-Task Force 1942	DV	89.90
-Temptation	DA	89.90
-TFX	DA	79.90
-Theme Park	DV	79.90
-Timelapse	DAin	Vorb.
-Tie	DA	69.90
-Toonstruck	DA	89.90
-Top Gun	DA	89.90
-Tornado	DA	39.90
-Total Distortion	77in	Vorb.
-Tower Assault	DA	84.90
-Transport Tycoon	DV	89.90
-Tri-Tryst	DAin	Vorb.
-Tri-Tryst WIN `95	DV	89.90
-Tunelland	DV	69.90
-Ultima 7	DA	89.90
-UFO-Master of Orion	DV	69.90
-Ultima x.killing Moon	DV	89.90
-US Navy Fighters	DV	89.90
-Variant Fighters	DV	89.90
-Plus	DV	84.90
-USS Ticonderoga	EA	79.90
-Vital Light	DAin	Vorb.
-Vycal Pool	DA	89.90
-Voligas	DV	84.90
-Voligas	DV	89.90
-Wacky Wheels	DA	84.90
-Warcraft	DA	89.90
-Warlords 2 Deluxe	DA	84.90
-Warplanes 2	EA	104.90
-Warriors	DA	79.90
-War unlimited	DA	89.90
-Wayne Gretzky's NHLPA	77in	Vorb.
-Werewolf vs. Comanche	DA	79.90
-Wing Comm. Armada	DA	79.90
-Windowsversion	DA	89.90
-Wing Commander III	DA	89.90
-Wing Commander III	DA	89.90
-Wings of Glory	DV	99.90
-Wolf	DV	74.90
-Woodruff	DV	79.90
-X-COM	DV	89.90
-X-Wing Collection	DA	69.90
-X-Wing Collection	DA	79.90
-Zeppelin	DAin	Vorb.
-Zombie Dinos	DA	79.90
-Zone Raiders	DAin	Vorb.

Caribean Desaster	DV	79.90
Chaos Engine	DA	74.90
Chartbreaker	DV	69.90
Christoph Kolumbus	DV	84.90
Civilization	DV	89.90
Civilization Multi-Player	77in	Vorb.
Colonization	DV	89.90
Comanche+Data 1 & 2	DA	89.90
Combat Classics III	DA	69.90
Dark Sun II	DA	79.90
Das Amt	DV	79.90
Das schwarze Auge	DV	74.90
Das Duschungebuch	DAin	Vorb.
Das schwarze Auge 2	DV	74.90
-



Gamecard III Automatic 84,90DM
Pro-Pedals 189,90DM

LOGITECH
Wingman Mouse 64,90DM
Wingman Extreme 84,90DM

CD-ROM-LAUFWERK:
Mitsumi 24xIDE/ 2cm² Speed 299,90DM

SOUNDSYSTEME
AWE 3 Sb Aktivbox 4(Pc) 39,90DM
SBC 600 Stereo-Speaker 49,90DM
SBC 510 Stereo-Speaker 79,90DM
SBC 620 Stereo-Speaker 89,90DM

ACTION REPLAY
Pro Action Replay 159,90DM

MÄUSE
SV 205 Optisch-Maus 19,90DM
SV 707 Silber 29,90DM
SV 712 PC-Maus 44,90DM
Joystick-Mouse 19,90DM

KOMPLETTLÖSUNGEN
Alone in the Dark 13,90DM
Alone in the Dark 2 13,90DM
Alone in the Dark 3 13,90DM
Ambermoon 13,90DM
Arena: Elder Scrolls 13,90DM
Beneath a Steel Sky 13,90DM
Betrayal at Krondor 13,90DM
Big Red Adventure 13,90DM
Bioforge 13,90DM
Blue Force 13,90DM
Bureau 13 13,90DM
Companions of Xanth 13,90DM
Crusde for a Corpse 13,90DM
Curse of Enchantia 13,90DM
Dark Sun 2 13,90DM
Das schwarze Auge 13,90DM
Das schwarze Auge 2 13,90DM
Daughter of Serpents 13,90DM
Day of the Tentacle 13,90DM
Dig 13,90DM
Der Schatz im Silbersee 13,90DM
Die Hüterzwerft-Saga 13,90DM
Die Kathedrale 13,90DM
Die Saga vom Nietoorn 13,90DM
Discworld 13,90DM
Dragon Lore 13,90DM
Dragonsphere 13,90DM
Dreamweb 13,90DM
Dungeon Master 13,90DM
Essklaca 13,90DM
Elder Scrolls: Arena 13,90DM
Erben der Erde 13,90DM
Eye of the Beholder 13,90DM
Eye of the Beholder 2 13,90DM
Eye of the Beholder 3 13,90DM
Flight of the Amazon Queen 13,90DM
Freddy Pharkas 13,90DM
Full Throttle 13,90DM
Gabriel Knight 13,90DM
Goblins 2 13,90DM
Goblins 3 13,90DM
Guilty 13,90DM
Hand of Fate 13,90DM
Heimdall 13,90DM
Heimdall 2 13,90DM
Hero 13,90DM
Inca 2 13,90DM
Indiana Jones 3 13,90DM
Indiana Jones 4 13,90DM
Innocent until caught 13,90DM
Ishar 13,90DM
Ishar 2 13,90DM
Ishar 3 13,90DM
Kings Quest 5 13,90DM
Kings Quest 6 13,90DM
Kings Quest 7 13,90DM
Lands of Lore 13,90DM
Larry 6 13,90DM
Laura Bow 13,90DM
Legacy 13,90DM
Legend of Kyrandia 13,90DM
Legend of Kyrandia 2 13,90DM
Legend of Kyrandia 3 13,90DM
Leisure Suit Larry 6 13,90DM
Lotta Big Adventure 13,90DM
Loom 13,90DM
Lost Eden 13,90DM
Lost in Time 1+2 13,90DM
Lure of Temptress 13,90DM
Menzoberranzan 13,90DM
Might & Magic 3 13,90DM
Might & Magic 4 13,90DM
Might & Magic 5 13,90DM
Monkey Island 1 13,90DM
Monkey Island 2 13,90DM
Myst 13,90DM
Nicktropolis 13,90DM
Orion Conspiracy 13,90DM
Pagan-Ultima 8 13,90DM
Police Quest 4 13,90DM
Prisoner of Ice 13,90DM
Quest for Glory 3 13,90DM
Quest for Glory 4 13,90DM
Ravenloft 13,90DM
Ravenloft 2 13,90DM
Red Heil 13,90DM
Return to Zork 13,90DM
Rex Nebular 13,90DM
Ringworld 13,90DM
Sam & Max 13,90DM
Serpent Isle 13,90DM
Shadow of the Comet 13,90DM
Shadowcaster 13,90DM
Sherlock Holmes 13,90DM
Shining in the Darkness (MD) 13,90DM
Simon the Sorcerer 13,90DM
Simon the Sorcerer 2 13,90DM
Space Quest 5 13,90DM
Space Quest 5 13,90DM
Star Trek 1 13,90DM
Star Trek 2 13,90DM
Superhero League of Hoboken 13,90DM
Ultima 7 13,90DM
Ultima 7/2 - Serpent Isle 13,90DM
Ultima 8-Pagan 13,90DM
Ultima Underworld 2 13,90DM
Under a killing moon 13,90DM
Universe 13,90DM
Veil of Darkness 13,90DM
Voltgas 13,90DM
Warriors of the et. Sun (MD) 13,90DM
Waxworks 13,90DM
Ween 13,90DM
Wizardry 6 13,90DM
Wizardry 7 13,90DM
Woodruff 13,90DM

COMMODORE AMIGA
Alfred Chicken Meindor 64 90DM
1869 69,90DM
Alienbreed 3 69,90DM
Alien Olympics 54,90DM
Anstoss 69,90DM
-World Cup Edition 54,90DM
-Arcade Pool 29,90DM
A-Train Classics 39,90DM
ATR-Air Terrain Racing 49,90DM
Aufschwung Ost 64,90DM
Award Winners Spld 69,90DM
Award Winners Platinum 69,90DM
B-17 Flying Fortress 59,90DM
Base Jumpers 49,90DM
Bing 69,90DM
Bloodnet 64,90DM
Brutal 64,90DM
Bugs 04n Vorb.
Bump'n Burn 54,90DM
Bund. Man. P. V. 2.0 69,90DM
Bund. Man. 3 79,90DM
-Supporter 49,90DM
Burlaq 13 64,90DM
Campaign 2 74,90DM
Cannon Desaster 64,90DM
Chartbreaker 64,90DM
Chaos Engine 49,90DM
Chaos Engine II 04n Vorb.
Christoph Kolumbus 74,90DM
Civilization 74,90DM
Colonization 69,90DM
Combat Classics III 69,90DM
Cross Check 44,90DM
Das schwarze Auge 49,90DM
Dawn Patrol 64,90DM
Death or Glory 64,90DM
Delphine Classic Coll. 64,90DM
Der Clou 39,90DM
-Prvidiskette 39,90DM
Der Meister 64,90DM
Der Patrizier 49,90DM
Der Reeder 07n Vorb.
Der Schatz im Silbers. 79,90DM
Die Box Vol. 1 49,90DM
Die Bordkanone 07n Vorb.
Die Siedler 49,90DM
Dogfight 69,90DM
Doppelpass 79,90DM
Dragonstone 54,90DM
Drakkhen 04n Vorb.
Dungeon Master 2 79,90DM
Edhkcky Manager 69,90DM
Elfe 19,90DM
Elevator Action 64,90DM
Eye of the Beholder 1 39,90DM
F1 Championship 64,90DM
F-117 Nighthawk 39,90DM
Fields of Glory 64,90DM
FIFA Int. Soccer 64,90DM
Final Over 69,90DM
Flight of Amazon Queen 64,90DM
Formula 1 Grand Prix 39,90DM
Gunship 2000 49,90DM
Hanse-Die Expedition 64,90DM
Hattrick 69,90DM
History Line 14/18 69,90DM
Hollywood Pictures 69,90DM
Indiana Jones 4 49,90DM
ITS Cricket 64,90DM
Jungle Strike 64,90DM
Jurassic Park 64,90DM
K. 240 69,90DM
Kid Pix 29,90DM
Kind of Magic 69,90DM
Kingdoms of Germany 69,90DM
Kingpin 54,90DM
Kings Quest 6 64,90DM
Lollypop 74,90DM
Lords of Power 54,90DM
Lords of the Realm 64,90DM
Lost Vikings 29,90DM
Lothar Matthäus 29,90DM
Lothar Matthäus II 69,90DM
Lotus Comp. (1 - 3) 59,90DM
Lucas Classic Adv. 79,90DM
M1 Tank Platoon 29,90DM
Mad News 64,90DM
-Extrablatt 39,90DM
Master Axe 54,90DM
Micro Machines 49,90DM
Monkey Island 39,90DM
Mr. Nutz 49,90DM
Obermer 49,90DM
Overlord 64,90DM
PGA Euro Tour 64,90DM
Pinball Edition 64,90DM
Premiere 64,90DM
Pizza Connection 79,90DM
Primal Rage 07n Vorb.
Quarter Pole 64,90DM
Real Pool 49,90DM
Red Baron 69,90DM
Rings of Medusa Gold 64,90DM
Rise of the Robots 59,90DM
Roadkill 64,90DM
Rotterdam Requiem 64,90DM
Russelheim (Detroit) 64,90DM
Ruff & Tumble 64,90DM
Sensible Golf 69,90DM
Sensible World of Soccer 64,90DM
Seventh Sword of M. 64,90DM
Shadow Fighter 64,90DM
Shaq Fu 54,90DM
Sierra Soccer 49,90DM
Sim Classics 69,90DM
Simon the Sorcerer 69,90DM
Simon the Sorcerer 2 69,90DM
Software Manager 64,90DM
Space Academy 04n Vorb.
Spirit Legacy 54,90DM
Star Crusader 64,90DM
Stardust Spec. Edition 54,90DM
Starlord 69,90DM
Street Fighter 2 64,90DM
SUB 64,90DM
Syndicate 64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1 59,90DM
Theme Park 54,90DM
Tiny Troops 04n Vorb.
Tornado 69,90DM
Tower Assault 39,90DM
Triple Fun 69,90DM
Turrican 3 64,90DM
UFO 49,90DM
Vital Light 64,90DM
Vroom 07n Vorb.
Wing Commander 1 39,90DM
World Cup Year 64,90DM
Worms 49,90DM
WWF European Ramp. 69,90DM
Zewolf 69,90DM
Zeppelin 64,90DM
Cool 64,90DM
Cool 2 49,90DM

JOYSTICKS QJ AMIGA
QJ 1000 Navigator 9,90DM
QJ 127 I Turbo 14,90DM
QJ 127 II 14,90DM
QJ 132 III Supercharger 14,90DM
QJ 124 II Turbo 19,90DM
QJ 126 VI Jetfighter 14,90DM
QJ 136 Hyperpad 19,90DM

HARDWARE AMIGA
SV 703 Laufwerk* 149,90DM
SV 713 AMIGA-Maus 39,90DM
Speed-Maus 29,90DM
Speich. 4000 auf 1MB 49,90DM

AMIGA 1200/4000
1869 69,90DM
Anstoss 64,90DM
Alienbreed 2 64,90DM
Alienbreed 3 D 64,90DM
Anstoss 69,90DM
-World Cup Edition 54,90DM
Arcade Pool 29,90DM
Baldie 64,90DM
Bandits 64,90DM
Bing 64,90DM
Bloodnet 64,90DM
Brutal 64,90DM
Bund. Man. 3 64,90DM
Chaos Engine 64,90DM
Chaos Engine II 64,90DM
Christoph Kolumbus 74,90DM
Civilization 64,90DM
Das Dschungelbuch 64,90DM
Deadline 64,90DM
-Prodiskette 64,90DM
Der Meister 64,90DM
Der Schatz im Silbers. 64,90DM
Der Patrizier 64,90DM
Dreamweb 69,90DM
Dschungelbuch 64,90DM
Dungeon Master 2 64,90DM
Erben der Erde 69,90DM
Elite 2 69,90DM
Fields of Glory 64,90DM
Frontlines 64,90DM
Gunship 2000 64,90DM
Hanse-Die Expedition 64,90DM
Hattrick 64,90DM
High Seas Trader 64,90DM
Indiana Jones 64,90DM
Jurassic Park 64,90DM
König der Löwen 64,90DM
Lands 07n Vorb.
Lemmings 3 64,90DM
Lion King 64,90DM
Lords of the Realm 64,90DM
Marvins Marv Adventure 64,90DM
NBA Jam Tournament 64,90DM
Oberlmer 64,90DM
PGA Euro Tour 64,90DM
Pinball Fantasies 64,90DM
Pinball Illusions 64,90DM
Pussies Galore 64,90DM
Reunion 64,90DM
Rise of the Robots 64,90DM
Roadkill 64,90DM
Robinsons Requiem 64,90DM
Rüsselsheim 64,90DM
Shadow Fighter 64,90DM
Shaq Fu 64,90DM
Sim City 2000 64,90DM
Sim City 2000 79,90DM
Simon the Sorcerer 64,90DM
Simon the Sorcerer 2 64,90DM
Skeleton Krew 59,90DM
Star Crusader 64,90DM*
Star Trek 64,90DM
SUB 64,90DM
Subwar 2050 69,90DM
Super Stardust 64,90DM
TFX 69,90DM
Theme Park 64,90DM
Top Gear 2 64,90DM
UFO 64,90DM
Vroom 07n Vorb.
Vital Light 64,90DM
Worms 64,90DM
Zool 2 49,90DM

AMIGA CD 32
Alienbreed 3 D 64,90DM
Alien Olympics 64,90DM
Arcade Pool 64,90DM
ATR-Air Terrain Racing 64,90DM
Banshee 64,90DM
Base Jumpers 64,90DM
Beneath a Steel Sky 64,90DM
Bump 'n Burn 64,90DM
Bloodnet 64,90DM
Bugs 04n Vorb.
Burnout 13 64,90DM
Chaos Engine 64,90DM
Cyberwar 64,90DM
Der Clou 64,90DM
Dreamweb 69,90DM
Elite 3 54,90DM
Emerald Mines 34,90DM
Evasive Action 54,90DM*
Extractors 64,90DM
Fields of Glory 64,90DM
Final Over 29,90DM*
Formula One GP 04n Vorb.
Guardian 64,90DM
Gunship 2000 69,90DM
Jungle Strike 64,90DM
Kingpin 29,90DM
Legends 07n Vorb.
Lost Vikings 64,90DM
Mega Race 64,90DM*
Oldtimer 74,90DM*
Pinball Fantasies 64,90DM
Pinball Illusions 64,90DM
Pirates ! Gold 64,90DM
Player of the Year 07n Vorb.
Pussies Galore 49,90DM*
Rise of the Robots 64,90DM*
Roadkill 64,90DM
Simon the Sorcerer 64,90DM
Simon the Sorcerer 2 64,90DM
Skeleton Krew 69,90DM
Soccer Kid 64,90DM
Space Academy 04n Vorb.
Speedball 2 64,90DM*
Spirit Legacy 64,90DM*
Star Crusader 64,90DM
Subwar 2050 64,90DM
Super Stardust 64,90DM
Syndicate 64,90DM
Tactical Manager 64,90DM
Theme Park 64,90DM
Tiny Troops 64,90DM
Top Gear 2 64,90DM
Tower Assault 64,90DM
UFO 64,90DM
Ultimate Body Blows 64,90DM*
Vital Light 64,90DM*
World Cup Golf 64,90DM*
Worms 64,90DM*
Zool 49,90DM
Zool 2 59,90DM

Hardware CD 32
Horror Sim Gampad 39,90DM

Typisch Softsale:

Immer die Top-News. Trotzdem gnadenlos günstig!

Wir spüren jede Neuheit für Sie auf und kämpfen um jeden Pfennig – darauf können Sie sich verlassen.

Kein Auslandsversand!
Indizierte Spiele verbreiben wir weder in unseren Shops noch im Versandhandel!

SOFTSALE VERSAND

31582 Nienburg
Schlosspiatz 19

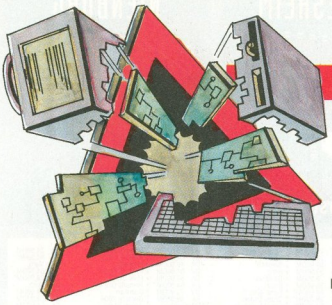
Sammelnummer:

Tel.: (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 404

V= deutsche Version **DA**= deutsche Anleitung **EA**= engl. Anleitung **??** = noch nicht bekannt
Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren.
Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM **Nachnahme:** 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr.
Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen.



Keine Panik!

LÖSCH LANGSAM – JETZT ERST RECHT

Eine Festplatte hat was von einem Blumenbeet: Einmal angelegt hat der Besitzer viel Spaß daran. Doch wehe, er kümmert sich nicht weiter darum. Unkraut und Daten fangen an, sich unkontrolliert auszubreiten. PC Player zeigt, wie Sie ohne zu schwitzen Ihre Festplatte »jäten«.

Wenn doch immer alles so einfach wäre: Eigentlich reicht es, wenn Sie nicht mehr benötigte Spiele und Dateien regelmäßig von Ihrer Festplatte löschen. Das schafft Platz für neue Spiele. Viele Programmierer lieben es allerdings, bei der Installation eines Spiels einen ausgedehnten Dateiverhau anzulegen. Obendrein macht das jedes Spiel auch noch anders. Schnell ist die Festplatte voll mit SETUP-, INSTALL-, EXE- und BAT-Dateien. Niemand weiß dann noch, was wozu gehört und welche Daten gefahrlos ihren Weg ins Bit-Nirwana antreten dürfen. Die für eine halbe Stunde angesetzte »Mal-eben-schnell«-Aufräumarbeit dehnt sich dann gerne auf den ganzen Nachmittag aus.

Das Übel und die Wurzel

Das beste ist, Sie lassen gar kein Chaos aufkommen. Alle Spiele sollten in ein gemeinsames Verzeichnis wandern, welches Sie sinnvollerweise »SPIELE« nennen. Erst hier darf sich die Software bei der Installation austoben. Die verschiedenen Dateien sind dadurch schon mal gebündelt und die Gefahr, beim Aufräumen eine wichtige Datei im obersten Verzeichnis der Festplatte zu löschen, verringert sich.

Als erste Amtshandlung erzeugen Sie also ein Verzeichnis SPIELE. Sie können diesen natürlich auch einen anderen klingenden Namen wie »GAMES«, »PRIVAT« oder »MEINS« geben. Die Hauptsache dabei ist, daß Sie sich bei der nächsten Spiele-Installation noch an den Namen erinnern. Geben Sie nun folgende beiden Zeilen auf der Kommando-Oberfläche von MS-DOS ein:

```
CD \
MD SPIELE
```

Dadurch haben Sie im obersten Verzeichnis der Festplatte das Verzeichnis SPIELE erzeugt. Ab jetzt zwingen Sie alle neuen Spiele hierhin. Die meisten Installationsprogramme kopieren zum Glück nicht einfach drauflos, sondern lassen Ihnen bei der Wahl des Installations-Pfades eine Wahl. Descent gibt bei der Installation zum Beispiel den Pfad `C:\DESCENT` vor. Drücken Sie hier Sie also nicht sofort auf die <RETURN>-Taste, sondern ändern Sie die Zeile erst in `C:\SPIELE\DESCENT`. Dadurch erzeugt das Installationsprogramm in SPIELE das Verzeichnis DESCENT, und kopiert dorthin alle nötigen Dateien. Einen kleinen Haken hat die Sache allerdings. Ab jetzt müssen Sie sich daran gewöhnen, vorher in \SPIELE\DESCENT und nicht nur in \DESCENT zu wechseln, was Ihnen etwas mehr Tipparbeit abverlangt. Wenn Sie in der Programmierung von Batch-Dateien fit sind, lassen Sie diese Arbeit ein Batch-Programm erledigen.

Was tun Sie aber, wenn das Installationsprogramm genau diese Wahl des Installations-Pfades nicht zuläßt und dreisterweise eben doch ohne zu fragen loslegt? Kein Problem: Lassen Sie das Programm erst einmal gewähren. Per DIR schauen Sie sich dann an, wie das Verzeichnis des neuen Spiels heißt. Nehmen wir an, Sie haben eine Billard-Simulation erworben und diese hat sich in POOL breitgemacht. Legen Sie jetzt per Hand in SPIELE das Verzeichnis POOL an:

```
MD \SPIELE\POOL
```

Wichtig ist dabei, daß Sie den Querstrich »\« vor SPIELE nicht vergessen. Anschließend kopieren Sie alle Dateien von \POOL in \SPIELE\POOL. Das können Sie umständlich per Hand machen oder eleganter mit dem Befehl XCOPY:

```
XCOPY \POOL \SPIELE\POOL /S /E
```

```
C:\>dir
 Datenträger in Laufwerk C hat keine Datenträgerbezeichnung
 Datenträgernummer: 1D1D-19FE
 Verzeichnis von C:\

COMMAND  COM        57.377 31.05.94    6:22
AUTOEXEC BAT         1.365 27.06.95    9:05
SMC2000          <DIR>      27.06.95   18:35
DESCENT          <DIR>      27.06.95   19:10
CONFIG   SYS           739 27.06.95   20:30
NOISE    COM        56.408 02.03.92    3:10
NOISE    INI         1.429 27.06.95   20:36
WINDOWS          <DIR>      29.06.95   17:48
SIERRA           <DIR>      29.06.95   18:37
DOOS             <DIR>      29.06.95   18:58
      10 Datei(en)          117.314 Byte
                         26.394.624 Byte frei
C:\>dir
```

Kleines Beispiel für einen Verzeichnis-Verhau

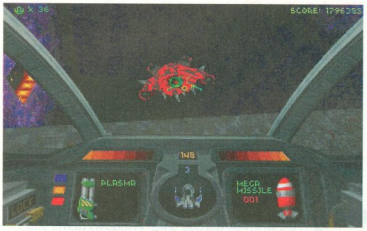
```
 Datenträger in Laufwerk C hat keine Datenträgerbezeichnung
 Datenträgernummer: 1D1D-19FE
 Verzeichnis von C:\

DOS              <DIR>      05.01.95   14:36
SPIELE           <DIR>      27.06.95   12:15
WINDOWS          <DIR>      29.06.95   17:48
AUTOEXEC BAT         1.365 27.06.95    9:05
COMMAND  COM        57.377 31.05.94    6:22
CONFIG   SYS           739 27.06.95   20:30
      10 Datei(en)          59.481 Byte
                         26.394.624 Byte frei
```

Und hier das übersichtliche Beispiel: Die Spiele sind im Spiele-Verzeichnis verschwunden und im obersten Verzeichnis gibt es nur noch die wichtigen Dateien.

Wichtig sind vor allem die beiden Anhängsel »/S /E« am Ende des Befehls. Mit diesen kopiert XCOPY auch Unterverzeichnisse und deren Dateien. Starten Sie danach probehalber das Spiel in \SPIELE\POOL. Wenn es läuft, können Sie alle Dateien im Original-POOL-Verzeichnis löschen. Läuft es dagegen nicht, dann haben Sie einen der seltenen Kandidaten erwischt, der darauf besteht in seinem Original-Verzeichnis zu verbleiben. Oceans Denksport-Oldie »Push Over« ist zum Beispiel solch ein Querulant. In dem Fall müssen Sie in den sauren Apfel beißen und die eben kopierten Spieledaten wieder löschen. Falls Sie die MS-DOS-Version 6.22 besitzen, können Sie das mit dem Befehl »DELTREE« erledigen. Mit `DELTREE \SPIELE\POOL` löschen Sie den Inhalt von POOL mitsamt allen eventuell vorhandenen Unterverzeichnissen. Mit diesem Befehl sollten Sie übrigens behutsam umgehen. Denn falls Sie sich vertippen, radiert er ruckzuck das ganze Spieleverzeichnis oder sogar den Inhalt der gesamten Festplatte aus.

Spielstand gerettet

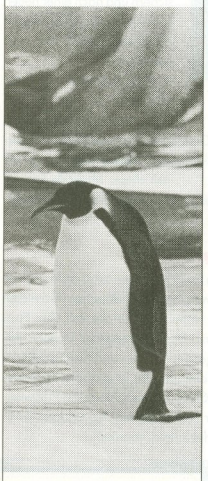


Auge in Auge mit Endgegner von »Descent«. Schade um die Spielstände, wenn Sie das Programm löschen.

Der letzte Obergegner ist geschafft, der Abspann rollt über den Bildschirm und zufrieden mit Ihrem Erfolg räkeln Sie sich in Ihrem Sessel. Das Spiel ist jetzt eigentlich reif zum Löschen, um so ihrem nächsten Erwerb Platz zu machen. Aber schade ist es eigentlich um die vielen Spielstände, für die Sie so lange gekämpft haben. Es wäre schön, wenn Sie diese retten könnten.

Kein Problem: MS-DOS bietet genau dafür Mechanismen an und zwar mit Hilfe des »ATTRIB«-Befehls. Mit diesem können Sie exakt herausfinden, in welche Dateien das Spiel beim Speichern eines Spielstandes seine Daten schreibt. Alle Dateien auf der Festplatte besitzen nämlich eine Art Flagge, die signalisiert, ob eine Software die Datei veränderte. Mit ATTRIB läßt sich diese Flagge sozusagen senken. Jede Software hißt diese Flagge wieder bei den Dateien, deren Inhalt sie verändert. Also muß ein Spiel die Flagge auch bei den Spielständen und den zugehörigen Dateien nach oben ziehen, wenn Sie einen Spielstand speichern. Setzen Sie also zunächst alle

Die MENSCHEN ÜBERZEUGEN Die ERDE RETTEN



Mit einer eigenen Station im ewigen Eis hat Greenpeace dazu beigetragen, daß der Weltpark Antarktis erst einmal Ruhe hat: 50 Jahre lang ist jede Ausbeutung der Rohstoffe und Bodenschätze verboten. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz. Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02044

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

Groß ELECTRONIC

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

MEGA DRIVE

SNES

Wir liefern auch:
CD-ROM-Laufwerke
Controller
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Motherboards
Netzwerkzubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten

Bitte nur Händleranfragen!

ACHTUNG! Neue Adresse

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

Flaggen der Spiele-Dateien zurück. Wechseln Sie nach der Installation des Spiels in dessen Verzeichnis und führen Sie den Befehl `ATTRIB -A /S` aus. Starten Sie danach das Spiel und speichern Sie einen Spielstand. Der Befehl `DIR /AA /S` zeigt Ihnen anschließend alle Dateien, die das Spiel veränderte. Genau diese gilt es vor einer Radikal-Löschung zu sichern und nach einer neuen Installation des Spiels wieder zurückzukopieren. Mit dem Befehl `XCOPY \SPIELE\DESCENT \SPIELE /A` kopieren Sie zum Beispiel alle veränderten Dateien von Descent in das oberste Spiele-Verzeichnis der Festplatte. Anschließend löschen Sie Descent mit `DELTREE \SPIELE\DESCENT`. Mit dieser Methode können Sie auch verschiedene Spielstände eines Programms archivieren.

```
E:\DESCENT>dir /aa

 Datenträger in Laufwerk E hat keine Datenträgerbezeichnung
 Datenträgernummer: 03AB-15D8
 Verzeichnis von E:\DESCENT

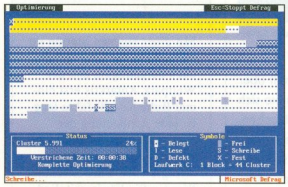
DESCENT  CFG          266 29.06.95   19:48
JOHNNY   PLR        5.522 29.06.95   19:35
JOHNNY   SG0      193.263 04.06.95   11:00
JOHNNY   SG1      192.207 04.06.95   12:44
JOHNNY   SG2      179.451 04.06.95   12:46
JOHNNY   SG3      179.451 05.06.95   12:11
JOHNNY   SG4      175.649 05.06.95   12:13
JOHNNY   SG5      171.689 06.06.95   17:29
JOHNNY   SG6      164.303 05.06.95   17:30
JOHNNY   SG7      163.247 06.06.95   11:06
JOHNNY   SG8      160.183 06.06.95   11:10
JOHNNY   SG9      160.183 06.06.95   11:34
        12 Datei(en)      1.749.414 Byte
                          7.938.048 Byte frei
```

Mit dem ATTRIB-Befehl und dem DIR-Kommando lassen Sie sich alle Spielstands-Dateien anzeigen

Puzzles auf der Festplatte

Wenn die Videos in einem Spiel anfangen zu ruckeln und die Festplatte bei jedem Ladevorgang ihre hektischen Aktivitäten lautstark zum Besten gibt, dann ist es für Sie Zeit, Ihre Festplatte zu »defragmentieren«. Die verschiedenen Dateien vermischen sich nämlich bei jedem Löschen und Neuinstallieren von Spielen und anderer Software. Das ist zunächst nicht weiter schlimm, denn MS-DOS hält die verschiedenen Puzzleteile einer Datei auseinander und wacht mit Argusaugen darüber, daß sich nicht auch die Inhalte vermischen.

Wie bei einem Puzzle wird es für DOS jedoch immer zeitaufwendiger, die passenden Teile zusammenzusuchen. Das äußert sich dann durch die beschriebenen Symptome. Beim Defragmentieren setzt ein spezielles Programm das Puzzle dagegen wieder zusammen und MS-DOS findet die Inhalte der Dateien schneller wieder. Unter MS-DOS 6.22 verwenden Sie dafür am besten das Programm »DEFRAG«. Falls Sie eine ältere DOS-Version besitzen, bei der DEFRAG noch nicht zum Lieferumfang gehörte, schauen Sie sich nach den »Norton Utilities« oder den »PC Tools« um.



Das Programm DEFRAG sortiert den Inhalt der Festplatte

DEFRAG analysiert selbständig den Zustand Ihrer Festplatte und schlägt eine Defragmentier-Methode vor. In fast allen Fällen können Sie dem Programm vertrauen und per »Optimieren« den Vorgang starten. Ab jetzt heißt es »Geduld«: Das Ganze kann je nach Größe der Festplatte und Stärke der Datei-Verwüstung zwischen einigen Minuten und einer halben Stunde dauern.

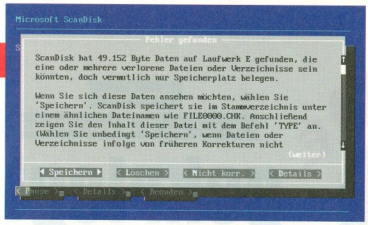
Es gibt jedoch einen Fall, in dem Sie DEFRAG keine freie Hand lassen sollten. Dann nämlich, wenn Sie unter Windows eine »Permanente Auslagerungsdatei« einrichten wollen. Wenn Ihnen Windows zum Beispiel nur 5 MByte vorschlägt, obwohl Sie ganz genau wissen, daß noch 50 MByte frei sind, dann ist ein spezieller DEFRAG-Vorgang angesagt. Windows benötigt für die Auslagerungsdatei einen zusammenhängenden freien Speicherbereich. Obwohl ein großer Bereich der Festplatte unbenutzt ist, kann dieser in viele kleine Häppchen aufgeteilt auf der Platte verstreut sein. Wählen Sie in dem Fall im DEFRAG-Menü »Optimierung« unter »Optimiermethode...« den Menüpunkt »Komplette Optimierung«. Die vielen kleinen freien Bereiche auf der Festplatte fügt DEFRAG zu einem großen Bereich zusammen und Windows legt jetzt auch eine größere Auslagerungsdatei an. Vielleicht denken Sie jetzt: »Ist denn das immer alles notwendig?« Nun, jeden Tag sicher nicht, einmal im Monat genügt. Aber das dann auch konsequent.

Wo ist der Platz geblieben?

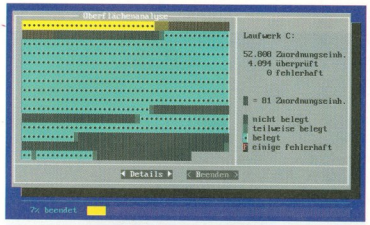
Es gibt auch Situationen, in denen MS-DOS kaum eine Chance hat, seine Puzzleteile zusammenzuhalten. Das passiert meistens dann, wenn ein Programm etwas auf der Festplatte speichern will und sich der PC genau in diesem Moment aufhängt oder das Stromnetz zusammenbricht. Die Puzzleteile reservierte MS-DOS in dem Fall schon für eine Datei; einen Namen bekam diese jedoch nicht mehr. Dadurch gehören Sie zu keiner Datei, verbrauchen aber trotzdem Platz auf der Festplatte. Das schadet zwar nicht, der Platz ist aber eigentlich für sinnvolle Daten gedacht.

Da so etwas gerade unter Windows gerne und viel passiert, liefert Microsoft mit MS-DOS 6.22 das Programm »SCANDISK« aus. Dieses prüft alle Speicherbereiche der Festplatte auf Ihre Zugehörigkeit zu tatsächlich vorhandenen Dateien. Wenn SCANDISK herumvagabundierende Speicherbereiche findet, haben Sie zwei Möglichkeiten: Entweder weisen Sie SCANDISK mit einem entschlossenen Druck auf »Löschen« an, diese wieder freizugeben, oder SCANDISK wandelt diese mit »Speichern« in echte Dateien um. SCANDISK erzeugt dann im obersten Verzeichnis der Festplatte Dateien mit den Namen »FILE0000.CHK«, »FILE0001.CHK« usw. Diese enthalten die verlorenen Daten. Falls Ihnen beim Speichern ein Text abhanden kam, finden Sie ihn hierin vielleicht wieder. Wenn die Daten dagegen uninteressant sind, können Sie die Datei mit »DEL« löschen.

Haarig wird es dagegen bei sogenannten »querverbundenen Dateien«. In dem Fall überschreibt MS-DOS den Inhalt einer völlig fremden und willkürlich gewählten Datei. Das hat natürlich katastrophale Folgen für das Programm, welches diese



SCANDISK untersucht die Festplatte auf verlorene Daten und gibt diese für MS-DOS wieder frei



Die Oberflächen-Analyse von SCANDISK untersucht die Platte auf tatsächliche Beschädigungen

Datei eigentlich benötigt. SCANDISK behebt zwar auch diesen Fehler, allerdings sind die Inhalte der Dateien fast immer verloren. Zum Glück tritt so ein Fehler nur extrem selten auf. Wenn er aber auftritt, richtet er meistens maximalen Schaden an. Scheuchen Sie aus diesem Grund SCANDISK mindestens einmal in der Woche über ihre Festplatte. Grundsätzlich ist ein SCANDISK-Lauf aber nach einem Absturz Ihres PCs angesagt. Wenn Sie noch die MS-DOS-Version 5.00 besitzen, werden Sie vergeblich nach SCANDISK suchen. Bei dieser Version ist das Programm »CHKDSK« für die Sicherheit der Festplatte zuständig. Das sieht zwar nicht so schön aus und ist auch umständlicher zu bedienen, erledigt aber die gleichen Arbeiten wie SCANDISK. CHKDSK repariert allerdings solange nichts, bis Sie nicht den Parameter »/F« in Kommandozeile mit angeben.

SCANDISK führt darüber hinaus noch eine Oberflächen-Analyse der Festplatte durch. Das sieht so ähnlich aus, wie beim Defragmentieren mit dem DEFRAG-Programm. Verwenden Sie diesen Test aus Zeitgründen nur einmal im Monat. Er prüft die Festplatte auf Lese- oder Schreibfehler. Führen Sie die Oberflächen-Analyse dagegen immer dann aus, wenn Programme Lese- oder Schreibfehler auf der Festplatte melden oder wenn Sie Ihren PC aus Versehen irgendwo hart gegengestoßen haben. Die Festplatte könnte dann beschädigt sein. Wenn tatsächlich plötzliche Fehler auftauchen, die vorher nicht vorhanden waren, kündigt sich fast immer ein Super-GAU der Festplatte an: Wenig später könnte sie gänzlich unbrauchbar sein. Deshalb den wichtigsten Pflege-Tip zum Schluß: Behandeln Sie eine Festplatte wie ein rohes Ei. Jeden Stoß nimmt sie früher oder später übel. Je pfleglicher und sorgsamer Sie mit der Platte umgehen, umso länger haben Sie Freude an Ihrem System. **(hf)**

Weg mit den Dosen



Greenpeace engagiert sich in vielen Bereichen. Auch in der Jugendarbeit: Mit ihrer Aktion „Weg mit den doofen Dosen" protestieren Mädchen und Jungen, die aktiv in den „Greenteams" mitmachen, gegen den gedankenlosen Konsum von Getränkedosen. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02064

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

SOFT-PROFI
Spiele · Anwendungen · Multimedia

		3,5" CD-ROM
11th Hour	DA	89,90
Actua Soccer	DA	89,90
Aladdin	DA	59,90
Bling!	DV	74,90
Bioforge	DV	79,90
Bureau 13	DV	79,90
Command & Conquer	DV	89,90
Crusade	DV	79,90
Cyberwar	DV	49,00
Dark Colony Encounter	DV	89,90
Dark Forces	DV	89,90
Die total verr. Rally	DV	79,90
Dragon Lore	DV	39,00
Dungeon Master II	DV	89,90
F-15 Strike Eagle III	DA	34,90
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79,90
Flight Unlimited	DV	89,90
Full Throttle (Vollgas)	DA	69,90
Hugo	DV	58,90
King's Quest 7	DV	85,90
König der Löwen	DA	59,90
Last Dynasty	DV	84,90
Master of Magic	DV	79,90
NBA Live 95	DA	84,90
Prisoner of Ice	DV	84,90
Simon the Sorcerer II	DV	79,90
Star Trek - Final Unity	DV	89,90
Tank Commander	DV	69,90
Wing Commander III	DV	99,00
X-Com	DV	79,90

NEU!!! * LADENLOKAL: STAPENHORSTSTR. 42, BIELEFELD * NEU!!!

Low Budget Software
ab 19,90 DM
Ständig wechselnd ab Lager.
Nachfragen über
Hotline 05 21/17 58 56

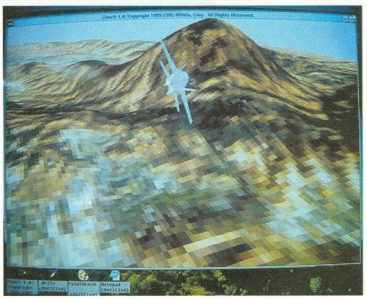
Profi Vertriebs GmbH
Metzerstr. 7, 33607 Bielefeld
Telefon: 05 21/17 58 80
Telefax: 05 21/17 58 61
Komplette Preisliste gegen 3,– DM in Briefmarken
Wir liefern auch Software für CDI, SNES, 3-DO

Die Kurve gekriegt

Preview:
Neuer 3D-Chip von NVidia

Der Wettkampf um den besten 3D-Chip hat begonnen. Newcomer NVidia schickt zusammen mit SGS Thomson einen heißen Kandidaten ins Rennen.

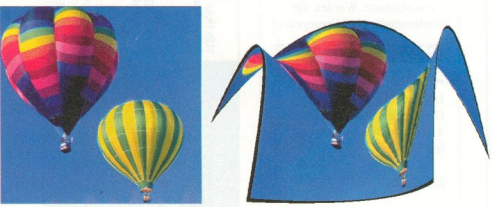
Das Rennen um den ersten richtig preiswerten 3D-Grafikchip ist entschieden: Nicht einer der großen Chipentwickler wie S3 oder Cirrus Logic ging als Erster ins Ziel, sondern ein »Startup«. Die Firma »NVidia« wurde im Januar 1993 mit dem Ziel gegründet, die ultimative, preiswerte Multimedia-Lösung für PCs zu präsentieren. In nur zweieinhalb Jahren wurde der erste Chip namens »NV1« erdacht, entwickelt und gebaut. Um diesen Chip preiswert produzieren zu können, ging NVidia eine Allianz mit SGS Thomson ein. Diese Firma bietet mit dem »STG 2000« die preiswertere DRAM-Version des Chips an; der »NV1« ist nur für das teurere VRAM geeignet. Wenn wir im folgenden vom NV1 reden, sind aber beide Versionen gemeint.
Ab Mitte September wird man Grafikkarten mit dem neuen Wunderchip kaufen können. In den USA hat unter anderem Diamond angekündigt, mit dem Chip zu arbeiten; weitere Hersteller basteln noch und werden in den nächsten Wochen ihre Produkte vorstellen.



Da wird das »Flight Unlimited«-Team blaß: Auf einer Grafikkarte mit NV1-Chip läuft diese Demo-Flugsimulation (nicht im Handel erhältlich) in 1024 x 768 Bildpunkten und 65.000 Farben mit mehr als 20 Bildern pro Sekunde.

Arbeitsteilung mit dem Prozessor

Der NV1-Chip ist in erster Linie ein VGA-kompatibler Grafikchip. Auch Super-VGA-Spiele laufen dank voller VESA-Kompatibilität problemlos. Zum zweiten ist der NV1 ein guter Windows-Beschleuniger. Alle gängigen Funktionen heutiger Grafikkarten, wie schnelleres scrollen und kopieren von Speicherbereichen in den Bildschirm, findet man auch hier.
Das wichtige Unterscheidungsmerkmal ist jedoch eine »Curved Polygon Rendering Engine«, die sich für 3D-Grafik hervorragend nutzen läßt. Die Berechnung eines 3D-Bildes in einer Flugsimulation besteht aus mehreren Schritten, die der PC nacheinander durchführen muß. Ein dreidimensionales Objekt wird durch einzelne Punkte definiert, die durch Linien und Flächen miteinander verbunden sind. Der PC muß in einem ersten Schritt diese Punkte »transformieren«, also herausfinden, wo sie auf dem zweidimensionalen Monitor erscheinen sollen. Im zweiten Schritt verbindet der PC diese Punkte und malt die Flächen aus.
Für den ersten Schritt sind die heutigen 486er und Pentiums gut geeignet. Die Berechnungen der Punkte lassen sich nur mit sehr aufwendiger Hardware noch wesentlich beschleunigen. Das Verbinden der Punkte und Ausmalen der Flächen hingegen ist eine ziemlich langweilige Arbeit. Vergleichen Sie es mit einem Malbuch: Das Bild mit Buntstiften auszumalen dauert zwar eine Weile, benötigt aber wenig geistige Leistung oder künstlerische Fähigkeiten. Die schwarzweißen Konturen so zu entwerfen, daß ein Malbuch Spaß macht und »gut« aussieht, erfordert wesentlich mehr Geschick. Deswegen übernimmt der NV1-Chip das Ausmalen, im Fachchinesisch auch »Rendering« genannt. Nachdem die Berechnungen abgeschlossen sind, schickt der PC einfach die Punktliste, also das Malbuch, an die Grafikkarte. Dort wird dann innerhalb der Karte ausgemalt. Der NV1-



Die Spezialität des NV1-Chips ist das dreidimensionale »Verbiegen« von Texturen, wie beispielsweise dieses Foto



Derzeitige 3D-Spiele müssen mit eckigen Figuren arbeiten; der NV1-Chip könnte hier für mehr Realismus sorgen

Chip kann das nach Herstellerangaben bis zu 50 mal schneller als ein Pentium 90.

Daraus ergibt sich noch ein anderer Effekt: Wenn der PC die ganze Arbeit selbst machen muß, erfordert ein Wechsel von VGA nach Super VGA auch mehr Prozessoraufwand. Das Super-VGA-Bild enthält viermal mehr Bildpunkte, die ausgemalt werden müssen – deswegen wird das Spiel auch etwa um den Faktor 4 (oder mehr) langsamer. Übernimmt die Grafikkarte hingegen das Rendering, ist dem PC die Auflösung ganz egal, denn der erste Schritt, das Ausrechnen der Punktpositionen, ist bei VGA oder Super VGA oder noch höheren Auflösungen immer derselbe. Damit hängt es also nicht mehr vom Prozessor ab, welche Auflösung ein Spiel erreichen kann, sondern nur noch vom Grafikchip.

Die Erde ist nicht flach

Nun haben die Entwickler bei NVidia aber noch einen Schritt weitergedacht. Wenn der PC der Grafikkarte nur eine Handvoll Punkte gibt, kann die Karte dann damit nicht noch mehr machen? So wurden die »Curved Polygons« geboren. Was das in der Praxis bedeutet, können Sie an den Bildern auf dieser Seite gut sehen. Die beiden »Bälle« bestehen aus der gleichen Zahl von beschreibenden Punkten. Beim rechten Ball wurde allerdings für jede Kante noch eine Krümmung definiert. Durch solche Kurven wird ein Würfel zur Kugel oder auch zu einem Reifen (wenn Sie zwei Seiten flach lassen). Mag dies bei Reifen noch relativ undramatisch wirken, sollten Sie sich mal den Effekt vorstellen, wenn in einem Spiel wie »FX Fighter« die menschlichen Spielfiguren nicht eckig aussehen, sondern eben wie ein Mensch.

Für den gesteigerten Realismus der Grafik genügt es nicht, die Flächen mit Farbe auszumalen. »Texture Mapping« heißt das Zauberwort, mit dem eine gemalte oder gefilmte Grafik auf eine Fläche »aufgeklebt« wird. Der NV1 beherrscht auch Texture Mapping mit einem besonderen Trick. Um die Kosten der Grafikkarte niedrig zu halten, werden die Grafiken nur im System-RAM des PCs aufbewahrt. So kann auch bei einer Grafikkarte mit nur einem Megabyte noch 3D Grafik mit 640 x 480 Punkten und 65.000 Farben gezeigt wer-

PC PLAYER

DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

HERAUSGEBER
Michael Scharfenberger

CHEFREDAKTION
Heinrich Lenhardt (hl); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Florian Stangl (fs), Henrik Fisch (hf), Roland Austinat (ro); freier Mitarbeiter)

CD-ROM-REDAKTION
Boris Schneider (Chefredakteur; verantwortlich für den CD-ROM-Inhalt)
Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Babs Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ/SCHLUSSREDAKTION
Susan Sablowski

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Rolf Boyke

TITEL
Mech Warrior 2 © Activision. Gestaltung: Oliver Kneidl

GESCHÄFTSFÜHRER
Michael Scharfenberger

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Gruber Straße 46a, 85586 Poing
Telefon: (08121) 7690, Telefax: (08121) 769-199, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt, Stefan Grajer

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung: Christoph Knittel, Tel. (08121) 769-376
und Jens Klüver, Tel. (08121) 769-380

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (08121) 769-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Zitzelstraße 6, 80796 München

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319006-0

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74023 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:
Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 168,– (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 84,– (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 144,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 192,– (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 96,– (nur (PC Player plus)
Außereuropäisches Ausland auf Anfrage
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807
Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1289,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20
Abonnementbestellung Schweiz:
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 85 01 11, Telefax (041) 85 28 85
Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen Bestimmungen sind zu beachten.
Die gewerbliche Nutzung, insbesondere der Programme, Schaltpläne und gedruckten Schaltungen, ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zulässig. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verfages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

den. Andere 3D-Lösungen, die gerade entwickelt werden, benötigen die Textur im RAM der Grafikkarte. Ein Spiel wie »Descent« benötigt aber zwischen einem und drei Megabyte RAM alleine für die Texturen. Für diese Spiele bräuchten Sie also bis zu vier Megabyte RAM auf der Grafikkarte, was schnell zu vierstelligen Preisen führen kann.

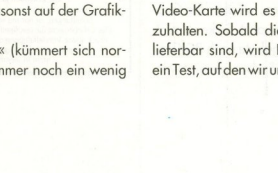
Der NV1-Chip kann auch die Darstellung von Videoclips beschleunigen und bietet dabei einen besonderen Gag: Videos dürfen als Textur benutzt werden. Stellen Sie sich einen Kämpfer von FX Fighter vor, dessen Gesicht keine starre Grafik sondern das gefilmte Video eines redenden Menschen wäre. In einer Flugsimulation könnten Objekte spektakulär explodieren, indem ein Film als 3D-Objekt eingebaut wird. Bei Dark Forces könnten z.B. die gemalten Gegner gegen Filmaufnahmen ausgetauscht werden. Der Einsatz dieser Technik wird das Aussehen von Spielen in den nächsten Jahren sicher verändern.

Und nun zu etwas ganz anderem...

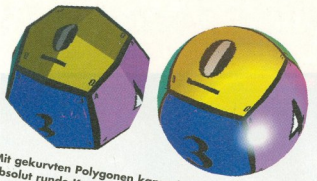
Windows-Beschleunigung, Video-Beschleunigung, 3D-Beschleunigung – das muß ein ganz schön fetter Chip sein. Von wegen: Gerade mal zwei Drittel der Silizium-Fläche auf dem NV1 übernehmen grafische Aufgaben. Der Rest kümmert sich, kaum zu glauben, um den Sound.

Im NV1 schlummert eine komplette Wavetable-Audiokarte mit erstaunlichen Eigenschaften. Musik kann mit bis zu 32 Stimmen erklingen. Jede Stimme ertönt in Stereo, mit 16 Bit und bis zu 48 KHz. Für Soundeffekte und Sprachausgabe stehen bis zu 50 digitale Kanäle zur Verfügung. Auch eigene Aufnahmen mit bis zu 48 KHz sind möglich. Für jeden Kanal können Spezialeffekte wie Tremolo und Vibrato eingestellt werden. Außerdem unterstützt der NV1 Phase-Shifting-Effekte, die für Surround Sound oder Qsound benötigt werden. Mit diesen Fähigkeiten drückt der NV1 fast alle anderen heute erhältlichen Soundchips an die Wand. Allerdings ist die Hardware nicht kompatibel zu SoundBlaster und Co; mit spezieller Treibersoftware will man eine gute Kompatibilität erreichen, aber es sollte auch problemlos möglich sein, eine alte Soundkarte parallel zur klingenden Grafikkarte weiter zu betreiben. Die kompletten Fähigkeiten der NV1 sind nur über den Windows-95-Soundtreiber erreichbar, stehen damit aber auch allen Windows-95-Spielen zur Verfügung. Besonders interessant: Ähnlich wie eine Gravis Ultrasound kommt der NV1 ohne ein ROM mit Wavetable-Sounds aus. Die Samples und Instrumente werden hier aber im RAM des PCs und nicht auf der Sound/Grafikkarte gespeichert. Dadurch sinken wiederum die Kosten für die Karte; die Soundeigenschaften sind quasi umsonst auf der Grafikkarte vorhanden.

Und da die Entwickler im »RAMDAC« (kümmert sich normalerweise um die Farbdarstellung) immer noch ein wenig Platz hatten,



Eine Grafikkarte mit dem NVidia-Chip ist nicht wesentlich aufwendiger als andere Grafikkarten. Preislich solles bei unter 450 Mark losgehen.



Mit gekurvten Polygonen kann ein PC sehr schnell absolut runde Kugeln auf dem PC darstellen – die eigentliche Rechenarbeit leistet der Grafikchip

spendierten sie dem NV1 noch einen Joystick-Port. Das ist kein normaler PC-Port, der kalibriert werden muß und wegen seiner Funktionsweise (Messen der Entladezeit eines Kondensators) Spiele bis zu 10 Prozent verlangsamt. Der NV1-Port arbeitet vollkommen unabhängig vom Prozessor, kann die Signale von bis zu vier Joysticks verarbeiten und bietet mit 13 Bit sogar eine wesentlich feinere Auflösung als der alte PC-Gameport (8 Bit). Mittels eines Treiberprogramms arbeitet dieser Port auch mit alten Spielen, vier Sticks und die erweiterte Auflösung lassen sich wiederum nur unter Win95 nutzen.

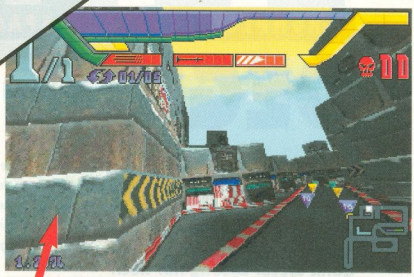
Countdown bis September

Die erste Demonstration eines Demo-Boards durch die Co-Entwickler bei SGS Thompson machte den Hardware-Fans unserer Redaktion den Mund wäßrig. Der NVidia-Chip kann Spieleentwicklern neue Möglichkeiten bieten, vor denen bisher jeder Pentium kapitulieren mußte. Mit der Meinung steht PC Player nicht alleine. Vier Software-Firmen werden zwischen September und Weihnachten jeweils mindestens ein Produkt veröffentlichen, das unter DOS oder Windows 95 die NVidia-Fähigkeiten ausnutzt. Von Velocity kommt das Rennspiel »Jet Ski Rage«, Domark arbeitet an »Absolut Zero«, Papyrus paßt »Indy Car Racing 2.0« an und Interplay wird in der erweiterten CD-Version von »Descent« einen speziellen NVidia-Modus anbieten. Weitere Spieleherausteller sitzen ebenfalls an Produkten, wollen diese aber erst in den nächsten Tagen bekannt geben. Das Grafikkartenteam bastelt inzwischen an Treibern für die 3D-Entwicklungssysteme »3DR«, »Renderware«, »Reality Lab« und »3D-DDI«, so daß die kommende Generation von Win95-3D-Spielen mit NVidia-Chips sofort beschleunigt werden sollte.

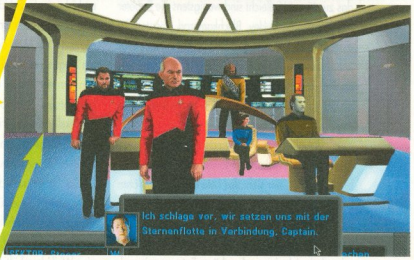
In den Grafikkarten-Markt ist Bewegung geraten. Begeisterte uns vor acht Wochen die »Matrox Millenium«, die als erste lieferbare Karte Spiele, 3D und Video beschleunigen konnte, setzt der NVidia-Chipsatz noch eins oben auf. Mit einem angepeilten Preis zwischen 400 und 500 Mark für eine komplette 2D/3D-Grafik-Sound-Video-Karte wird es für andere Anbieter schwer, hier mitzuhalten. Sobald die ersten Karten mit dem neuen Chip lieferbar sind, wird PC Player diese im Testlabor prüfen – ein Test, auf den wir uns heute schon freuen. **(bs)**

PC PLAYER

PC PLAYER







TIPS & TRICKS ab Seite

- Full Throttle.....174
- Hi-Octane.....170
- Jagged Alliance.....174
- Master of Magic.....174
- Simon the Sorcerer 2..164
- Space Quest 6.....160
- Star Trek The Next Generation: A Final Unity.....172
- Super Street Fighter 2 Turbo.....174
- Terminal Velocity.....174
- Warriors.....174
- Wing Commander 3...174
- Technik-Treff.....176

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit!
Unsere Anschrift lautet: **DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing**

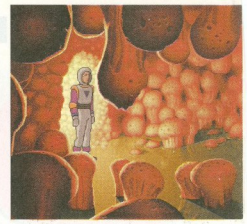
BEACHTEN SIE DABEI JEDOCH FOLGENDES:

- Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt's natürlich Geld. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark. Bitte vergessen Sie daher nicht, auf dem Anschreiben neben Ihrem Absender auch die Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an uns geschickt wurde; er darf nicht gleichzeitig anderen Verlagen zur Veröffentlichung vorliegen.
- Längere Textbeiträge sollten als Files auf Diskette eingeschickt werden (»Word«- oder ASCII-Format). Karten oder Bilder nehmen wir gerne als Bilddateien entgegen (GIF-, PCX-, BMP- oder LBM-Format). Bitte auch bei Diskette neinsendungen ein kurzes Anschreiben beifügen, aus dem hervorgeht, welche Beiträge sich auf der Diskette befinden.
- Wir können Ihnen aus Zeitgründen leider keine individuellen Spieletips geben – weder fernmündlich noch schriftlich.



KOMPLETTLÖSUNG: »SPACE QUEST 6«

DEGRADIERT



Probleme mit dem Verdauungstrakt? Erwischen Sie flüchtige Roboter nicht? Auch die unlogischsten »Space Quest 6«-Puzzles kosten Sie dank dieser Lösung nur noch ein Lächeln.

Roger Wilco wird in Sierras »Space Quest 6« mit besonders garstigen Problemen konfrontiert. Glücklicherweise hat unser Ehrenputzmann Stangl den ewigen Verlierer nach seiner Degradierung hilfreich begleitet. Er brachte Rogers Erlebnisbericht aus den Weiten des Weltalls zu uns, damit Sie seine Abenteuer nachvollziehen können.

Polysorbate LX

Hallo, ich bin Roger Wilco. Ich stecke in der Straße auf »Polysorbate LX« fest und keinen Menschen scheint das zu stören! Vielleicht sind wenigstens die Roboter hier hilfsbereiter. »Hey, Blechkamerad, könntest Du mir mal raus helfen?« Er will wohl nicht. Na warte, beim nächsten Mal, wenn Du vorbeikommst, pack' ich Dich am Schlafittchen. Wollen wir doch mal sehen, ob Du genug Power in den Schaltkreisen hast. Allez-Hop! Na bitte, geht doch!

Vom ersten Schreck erholt, finde ich am alten Fahrrad eine Identitätskarte – sowas kann man immer brauchen. Hm, nur sieht das Foto mir gar nicht ähnlich; da muß ein neues drauf. Am besten suche ich mir so einen mobilen Fotoautomaten, die hier überall rumlaufen. Flugs ein paar Buckazoids einwerfen und schon habe ich ein wunderschönes Foto von mir, welches ich auf die Identitätskarte klebe.

Nachdem ich noch ein bißchen herumgelaufen bin, treffe ich einen komischen Kauz namens Blaine Rohmer. Er bietet mir 50 Buckazoids, wenn ich seinen entlaufenen Endodroiden finde. Da ich gerade knapp bei Kasse bin, sage ich Blaine meine Hilfe zu. Den Datacorder, den er mir gegeben hat, nehme ich natürlich mit.

Endodroiden-Jagd

Da ich schon Erfahrung mit streunenden Endodroiden habe, suche ich eine verrufene Kneipe mit Namen »Orion's Belt« auf. Die kleinen, eingeschüchterten Kerlchen verstecken sich meist in Kellern oder Mülltonnen. In der Kneipe finde ich auf der rechten Seite die verschlossene Kellertür, die nach ein paar gekonnten Kung-Fu-Tritten keinen weiteren Widerstand leistet. Und tatsächlich ist der Gesuchte im Keller! Nur sieht er gar nicht eingeschüchtert und schon gar nicht klein aus. Da ich ihn kaum zum mitkommen überreden kann, werde ich ihn wohl außer Gefecht setzen müssen. Deshalb greife ich auf die altbewährte »Standard-Endodroiden-Außergefechtsetzungsprozedur« zurück.

Dazu brauche ich ein geeignetes Kühlmittel, das ich bei den nitroschnüffelnden Kreaturen im ersten Stock der Kneipe finden könnte. Also, schnell aus dem Keller raus und mit dem Lift nach oben. Links im Eck sitzen drei Wesen, die genüßlich ihr Nitro inhalieren und über Kosmopolitik diskutieren. Da sie von meiner Erscheinung nicht im geringsten beeindruckt sind, halte ich ihnen einfach meine Identitätskarte vor die Nasen, woraufhin sie schleunigst das Weite suchen und ich mir die Schläuche auf dem Tisch schnappe. Den Nitrobehälter unter dem Tisch ziehe ich nach rechts bis zur Mitte der Rückwand, wo meine scharfen Augen ein Ventil erspäht haben. Hier lasse ich den Kanister stehen, er muß erst später angeschlossen werden. Nebenbei klaue ich noch der adretten Robotkellnerin das Trinkgeld vom Tablett, als sie sich gerade vorbeugt, um den Tisch zu putzen. So, jetzt mit dem Lift wieder ins Erdgeschoß. Hier gehe ich an die Bar, zeige auch dem Barkeeper meine Identitätskarte, worauf dieser fürchterlich beeindruckt mir jeden Wunsch erfüllt. Ich bestelle also meinen Lieblingscocktail, den Spezial. Damit ist der Mixer erst einmal eine Weile beschäftigt.

Ich gehe inzwischen hinter die Bar zu den fünf Rohren, die von oben nach unten verlaufen. Bei der dritten Leitung von links schraube ich das Ventil zu und reiße dann mit beiden Händen unterhalb dieses Ventils die Leitung von der Wand. Von soviel Arbeit leicht erhitzt, öffne ich den Kühlschrank hinter der Bar und nehme aus dem obersten Fach den Eiswürfelbehälter heraus. Links neben der Theke ist ein kleiner Ausgang und links davon ein weiteres Ventil. Daran schließe ich die Schläuche an, die ich aus dem ersten Stock geholt und inzwischen entwirrt habe, und verbinde das andere Ende mit der herausgerissenen Leitung. Nun wieder nach oben, wo das Nitro wartet.

Ich schließe flink den Kanister an und hoffe, daß das frostige Gebräu in den Keller rauscht und den Endodroiden eiskalt erwischt. Also, schnell wieder in den Untergrund spurten und nachschauen. Hey... that's cool man, es hat geklappt! Jetzt flugs die am Boden liegende Eisenstange geschnappt und dem kalten Kerl eins auf die Pudelmütze geben. Da zerspringt er vor Freude in lauter handliche Einzelteile, die ich mit Schaufel und Besen zusammenkehre und in den Eiswürfelbehälter fülle.

In der Spielhalle

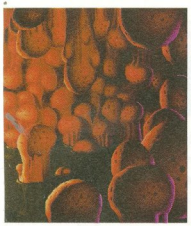
Draußen vor der Kneipe treffe ich Blaine wieder, dem ich seinen entlaufenen Sohn überreiche und die 50 Buckazoids abkassiere. Um für die Nacht ein schmuckes Hotelzimmer zu bekommen, reicht mein Bankkonto noch nicht aus. Also warum nicht einfach im »Arcade« ein Spielchen riskieren? In der rauchgeschwängerten Luft finde ich einen Gegner für »Stooge Fighter 3«. Der macht mich gnadenlos nieder und ich verlasse geknickt die Spielhalle, um mich für das nächste Spiel besser vorzubereiten.

Auf der Straße stoße ich nach einiger Zeit auf den Alkoholiker Elmo Pug, der mir gegen eine Flasche »Coldsordian Brandy« die Anleitung zur Aktivierung einer Geheimwaffe überlassen will. Den edlen Tropfen kaufe ich im »Boot Liquor Store«. Die Magelanleitung wird schnell studiert und mit neuem Mut geht's zurück ins »Arcade«. Dort bietet mein Gegner mir ein Spiel um 300 Buckazoids an. Ich willige natürlich ein und aktiviere bei der Spielerauswahl die Geheimwaffe gemäß der Anleitung, indem ich die drei Knöpfe in dieser Reihenfolge anklicke: »ABBACACA«. Jetzt noch kräftig auf den roten Knopf drücken und schon habe ich die 300 Buckazoids gewonnen!

Mit dieser stattlichen Summe läßt sich schon etwas anfangen und so schlendere ich wohlgemut zum »Dew



Das Videospiel gewinnen Sie nur mit einem Cheat



Beam Inn«. Dort überzeuge ich mit meinen 300 Buckazoids den Hotelier, mir ein angemessenes Zimmer zu geben. Vor der Zimmertür »überreden« mich zwei Anhänger des Aerobic-Kultes, mitzukommen und mich an die Wand ketten zu lassen. Das wird mir aber nach einiger Zeit zu unbequem. Mit akrobatischem Geschick kicke ich den Schlüssel, der über mir hängt herunter, lasse mich von dem Genöle meines Wächters auch nicht abhalten und besorge mir auf die gleiche Weise den Nagel, mit dem ich die Fesseln öffne. Für die Beseitigung des Kerkermeisters kommt mir eine elektrisierende Idee. Ich nehme das »Pelvis«-Poster von der Wand, breite es auf dem Boden aus und lege in bester Michael-Jackson-Manier eine heiße Sohle aufs Parkett. So aufgeladen tippe ich den Wächter im Genick auf sein Implantat, woraufhin diesem glatt die Sicherung durchbrennt.

Hallo, Taxi!

Im Zimmer finde ich auf dem »Dehumidifier« eine »Burlesque Moddie»-Platine, die ich gleich einstecke, genau wie den Datacorder, der auf dem Schreibtisch liegt. Mit dem Schlüssel, den ich meinem Wächter abgenommen habe, öffne ich die Tür und treffe im nächsten Zimmer auf den zweiten Aufpasser, der mich vorerst kaum beachtet. In der Kiste am Boden finde ich eine »Churlish Moddie«-Platine. Heimlich vertausche ich die Etiketten der beiden Geräte und gebe dem Muskelmann die Platine, auf der jetzt »Churlish Moddie« steht. Nach einer gekonnten Tanzeinlage verschwindet er endlich und ich widme mich wieder meiner Flucht. Den Gürtel des Wächters hebe ich auf und mit dem Modulator schalte ich die Energiesperre aus.

Jetzt brauche ich noch ein Taxi, das mich hier abholt. Ich gehe in das Zimmer, in dem ich gefangen war, nehme von den CDs, die auf dem Schreibtisch liegen, die zweite von rechts und sehe sie mir auf dem PC an. Um den Datacorder zu manipulieren, nehme ich alle Platinen und Chips heraus und lege sie daneben ab. Die Einzelteile müssen in folgender Weise zusammengebaut und wieder eingesetzt werden:

Arrays	Plate	Chip	Irks
A	RF	SPN	9
B	TT	DEN	7
C	PS	FER	1
D	FC	REP	5
E	SE	DIM	3

Jetzt muß ich nur noch auf den Balkon gehen, den Datacorder aktivieren und schon kommt mein Taxi.

Deepship 86

Mit meiner alten Freundin Stellar fliege ich nach »Deepship 86«. Dort überrede ich im »Sickbay« den guten Jebba the Hop, mir den DNA-Analysator zu Verfügung zu stellen, womit ich die Haare untersuche, die am Gürtel eines meiner Wächter hängen. Ich lege sie auf den Analysator, drücke den Scan-Knopf und dann den »Imprint to Card«-Knopf. Die Datacard nehme ich an mich und untersuche deren Inhalt am ComPost-Terminal.

Dann geht's zurück in mein Quartier, wo ich über ComPost von Commander Kielbasa den Auftrag erhalte, nach »Delta Burksilon 5« zu kommen. Mit Hilfe des ComPost gelange ich in den Transporterraum und werde nach Delta Burksilon 5 abgestrahlt. Dort muß ich im Quartier der Sharpei der alten Dame alle Wünsche erfüllen. Als ich aber ihre Medizin aus dem Spiegelschrank in dem kleinen Badezimmer hole, beginnt Gas ins Zimmer zu strömen. Um den tödlichen Dämpfen zu entkommen, montiere ich die Hydraulik unterhalb des Bettes ab und versuche, damit die Tür aufzustemmen, was mir mit Hilfe von Stellar auch gelingt. Bei der Rettungsaktion kommt sie aber ums Leben.

Beim Begräbnis auf dem Holodeck halte ich mit Hilfe des »Eulogy« eine ergreifende Rede. Nachdem ich alleine bin, gebe ich die Zahlenreihe 555-1212 in das Controlpanel des Holodecks ein und erlerne so einen sehr nützlichen Handgriff. Zurück in meiner Kabine, erhalte ich von Stellar die Nachricht, daß sie noch lebt und auf Delta Burksilon 5 ist. Da ich den Kapitän nicht zum Umkehren bewegen kann, stehle ich einen Gleiter. In der »Shuttle Bay« blockieren zwei Wachen die Türe. Als ich versuche, den kleineren mit einem Handgriff unschädlich zu machen, lande ich im Gefängnis.

Flucht aus dem Knast

Um von dort zu entkommen, nehme ich das ganze Essen an mich und baue mir einen Doppelgänger, indem ich die einzelnen Lebensmittel folgendermaßen kombiniere: »Yoda Ears-Bobbit Kabobs-Rack of Orat-Baguettes-Tubers-Melon-Graghe«. Den Doppelgänger setze ich auf's Bett und verstecke mich selbst im Wagen. Um die Wachen in der »Shuttle Bay« doch noch zu überlisten, hole ich im »Sickbay« aus einem Schränkchen rechts von den zentralen Kontrollen eine Spritze Morphium.

Das Morphium injiziere ich dem Donut, den ich vom Gefängnisessen behalten habe. Diesen lege ich dann in der Shuttle Bay auf das Tablett mit den anderen Donuts, worauf der große Wächter ausgeschaltet wird. Jetzt kann ich in aller Ruhe meinen »Spockgriff« bei der kleinen Wache anwenden und sie schlafen legen. Den Schlüssel der Wache nehme ich natürlich an mich.

Um das Schott zu öffnen, müssen beide Schalter gleichzeitig betätigt werden. Da ich dazu nicht in der Lage bin, gehe ich mit Hilfe des ComPost ins »8-Rear«, wo ich Circuit Sydney überrede, mir seinen Arm und ein Auge zu geben. Mit dem Roboterarm öffne ich in



Mit diesen Schaltereinstellungen wird aus dem Datacorder ein Hilfssignal-Sender

der »Shuttle Bay« das Schott und durch betätigen des Schlüssels finde ich das geeignete Shuttle. Um zu starten, stelle ich mit Hilfe der ICD-Taste die Tanks folgendermaßen ein: Tank 1 auf Lanthanum, Tank 2 auf Sulfur, Tank 3 auf Silver, der Katalysator ist Neon, das Codewort heißt Lasagne. Vor dem Start wird der Augen-Scanner noch mit dem Auge von Circuit Sydney überlistet und durch drücken des Initiations-Knopfes geht's endlich los.

Auf halber Strecke bleibe ich aber hängen, da der TÜV wieder einmal versagt hat. Reparieren ist also angesagt! Ich öffne die Motorhaube sowie den Kofferraum und aus dem Handschuhfach in der Mitte des Cockpits nehme ich den »Elmo's Gluzall«, das Klebeband und die Handpumpe. Die »Recall notice«, die hinten am Sitz hängt, wird gründlich durchgelesen, damit der Fremdstart später klappt.

An der rechten Wand ist eine Klappe mit zwei Griffen, dahinter befindet sich der »Divalium Crystal«, den ich mit Hilfe des Kristalls aus dem Datacorder und etwas Kleber wieder funktionsfähig mache. Dann ziehe ich Raumanzug und Helm an, verlasse das Shuttle, um vom linken Triebwerk einen verirrten Fisch zu entfernen. Aus dem Kofferraum hole ich noch die Fremdstarterkabel und ein »Helpx-Zeichen, das sich



an der Heckflosse prima macht. Nach kurzer Wartezeit kommt die ersehnte Hilfe und das Shuttle ist wieder flott. Da ich den Weg nach Delta Burksilon 5 nicht kenne, aktiviere ich mit dem blauen Knopf im Cockpit ein Hologramm, das mich an den Zielort führt.

Auf nach Delta Burksilon 5

Dort angekommen, marschiere ich in das »Lab A«, vergraule den Doktor durch mein Gesülze und schnappe mir aus der »Hi Tekk Stuff«-Schachtel die »Callahan moddie«-Platine. Mit der Platine im Gepäck geht es nach Polysorbate LX. Dazu muß ich im Shuttle das PTS aktivieren und lasse durch das zweite PTS-Gerät in der Mitte das Cockpits zwei Fotos ausdrucken. Von beiden ziehe ich die Negative ab, kombiniere dann das Negativ des ersten Fotos mit dem Positiv des zweiten Fotos und lege das ganze auf den kleinen Bildschirm über dem PTS.

Bei Polysorbate LX angekommen, lasse ich mich von meinem holographischen Freund hinunterbeamen, und tausche bei »Implant'n'Stuff« die »Callahan Moddie«-Platine gegen einen »Cyber Space Jack«. Nachdem ich sicher auf mein Schiff zurückgebeamt wurde, geht's wieder nach Delta Burksilon 5. Im Lab A klemme ich mich hinter den Computer, lade die Cyberspace-Software und schließe den »Cyber Space Jack« an. Schwuppdiwupp bin ich in der virtuellen Realität und muß auftassen, daß ich mich nicht verlaufe, das heißt: stets vorwärts gehen, nie umdrehen.

So gelange ich zu einem Office, wo es wie in einem schönen deutschen Arbeitsamt zugeht. Da die gezogene Nummer wohl nie dran kommt, manipuliere ich mit einem Schraubenzieher, den ich vor dem Office gefunden habe, das Zählwerk. Mit diese Trick gelange ich ruckzuck in den Fileroom, wo ich die Akten von Rancid, Beleaux, Sharpei, Santiago und dem »Project Immortality« suche. Im mittleren Gang öffne ich in der sechsten Reihe des Buchstabens P die unterste Schublade und dann noch drei weitere, die jeweils um eins nach oben und rechts versetzt sind. So entsteht eine Art Treppe, auf der ich ganz nach oben steige und aus der obersten geöffneten Schublade die Akte von Rancid hole und lese.

Als nächstes gehe ich in den Gang mit den Buchstaben S – Z, öffne dort in der zweiten Reihe von S die zweite Schublade von unten und nehme die Akte von Santiago heraus. Auch in der fünften Reihe von S kann ich eine »Schubladentreppe« errichten, indem ich mit der untersten beginne. Die gesuchte Akte ist ganz oben zu finden. Im Gang der Buchstaben A – I befindet sich eine weitere Akte in der zweiten Schublade von unten in der ersten Reihe von B. Nun wieder zu den Buchstaben J – R, wo ich in der zehnten Reihe eine Treppe bis zur höchsten Schublade bilden muß, um an die letzte Akte zu gelangen. So bepackt verlasse ich den Fileroom und lasse mir jede Akte einzeln ausdrucken.

Um wieder ins Lab A zu gelangen, verlasse ich das Office, nehme in weiser Voraussicht das Brett dort mit und lege es sogleich über die eingestürzte Brücke, um so meinen Weg abzukürzen. Zurück im Labor zeige ich die ausgedruckten Files dem Professor, welcher daraufhin reuige Einsicht zeigt und sich bereiterklärt, mir bei der Rettung von Stellar zu helfen.

Im Verdauungstrakt

Mit meinem verkleinerten Shuttle bin ich inzwischen im Verdauungstrakt von Stellar gelandet. Um meine Aufgabe zu erfüllen, verlasse ich das Schiff, nachdem ich den Raumanzug angezogen und den Helm unter den Arm geklemmt habe (nicht aufsetzen!). Die Kapillaren und Alveolifasern am Shuttle nehme ich kurzerhand mit. Durch ein Geschwür gelange ich in den Magen, auf dessen Grund ich die Feder, die Selleriefaser und den Draht beschlagnahme. Aus Sellerie und Draht baue ich mir einen Wurfanker, mit dem ich die Magenwand hinaufklettere und den Anker im »Esophagus« (Speiseröhre) festmache.

Gleich wieder in den Magen hinuntergeklettert und elegant am Seil nach oben gehangelt, stecke ich jetzt in der Speiseröhre, die ich mit der Feder zu einer Kontraktion reize. Dadurch werden die bösen kleinen Roboter im Magen beseitigt. Es geht noch weiter nach oben, bis ich auf eine Kapsel treffe, die ich mit energischem Schwung nach unten befördere. Wieder im Magen schlüpfe ich durch den jetzt nicht mehr blockierten Darmeingang und klettere soweit nach unten, bis links eine kleine Seitenöffnung erscheint, durch die ich mich zwänge und an der nächsten Abzweigung wieder nach links Richtung Galle marschiere.

Am Gallensee angekommen, flicke ich mit dem Klebeband die Kapillaren zusammen, verbinde sie mit der Handpumpe und befördere so ein paar Liter Säure in den Helm. Auf dem Rückweg kann ich mich gerade noch vor einem bösartigen Gallenstein in Sicherheit bringen, von dem ich einige Brocken mitnehme. Auf dem Weg zu den »Langerhans'schen Inseln« (Isles of Langerhans) werde ich durch eine Verstopfung aufgehalten. Diese wird aber elegant beseitigt, indem ich die mitgeführte Alveoli in den Zwischenraum lege und kräftig hineinpuste (mit dem Mund-Cursor).



Bei den Langerhans'schen Inseln fange ich schließlich einen Tropfen Säure mit dem Helm auf und kehre in den Magen zurück. Dort schütte ich das Gemisch über die Kapsel und nehme die überbleibenden Kugeln an mich. Jetzt ganz nach unten zum Darmausgang klettern und dem müden Bandwurm die Überreste der Kapsel einflößen. Daraufhin wird er richtig munter, so daß ich ihn sogar zu einem kleinen Ausritt bewegen kann, der mich zum »Appendix« (Blinddarm) bringt. Dort liegen einige brauchbare Sachen wie ein Fingernagel, eine Zahnfüllung und eine Büroklammer herum, die ich einsammle.

Mit dem Wurm geht's zurück zum Dickdarm und von da aus zu Fuß zum Shuttle. Dort muß ich zuerst den Tank, der sich direkt hinter dem roten Blinklicht befindet, mit Hilfe der Zahnplombe auffüllen. Im Shuttle lege ich CD von Dr. Beleaux in die »Subroutine Program Card« ein und starte. Im Gehirn muß ich erst einmal mit dem Fingernagel ein Loch in die Membran sägen, um weiter vordringen zu können. Das nächste Hindernis ist der Spalt zwischen den Gehirnhälften. Hier komme ich nur mit Anlauf hinüber (zweimaliges anklicken der gegenüberliegenden Seite) – ups, das war knapp! Erst beim dritten Versuch habe ich mich hochhangeln können (dreimal anklicken).

Finale im Gehirn

Um ins Hirnzentrum zu gelangen, muß ich den Aufzug benutzen, der allerdings von zwei Robotern, die aussehen wie Dick und Doof, bewacht wird. Ich schleiche mich hinter die beiden und werfe einen Gallenstein auf den linken Blechkameraden, dann auf den anderen und zuletzt fliegt nochmals ein Steinchen auf den ersten. Die gewünschte Wirkung tritt ein, die beiden verprügeln sich gegenseitig. Mit dem Lift geht's ganz nach unten, wo mir schon wieder der Weg versperrt wird. Deshalb mit dem Aufzug wieder ein Stück hinauf zum Hustenzentrum (auf die Schilder achten), das ich mit der Büroklammer traktiere, um so den Weg weiter unten frei zu machen.

Nach dem befreienden Hustenanfall fahre ich wieder hinunter und klettere über die Barrikade ins Zentrum des Gehirns. Dort richtet Sharpei mit ihrem Roboter gerade Unheil an, was ich natürlich zu verhindern weiß. Ich baue mir mit der Büroklammer und den elektrischen Nervenenden einen prima Laser und verschrotte den Roboter. Aber die Alte gibt nicht so leicht auf. Um dem Gehirn von Sharpei zu entkommen und dem ganzen ein Ende zu machen, halte ich ihr den alten, toten Fisch vor die Nase, welchen sie mir scheinbar vorzieht. Das Grätentier bekommt ihr aber nicht sonderlich gut... (fs)

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
Inh. Herbert Winnerlein

BEI UNS IST MEHR DRAN!

Spiele auf 3.5" Disk

Aces of the Deep	DV	82.90
Mission Disk	DV	44.90
* Atlas	DV	55.90
Bing	DV	73.90
* Dir Meister	DV	55.90
Descent	DA	76.90
Die Siedler	DV	45.90
Descent2	DV	71.90
Dieneys Aladdin	DA	62.90
Doppelskat	DV	72.90
First Encounters/Elite 2		74.90
* Flugsimulator 5.1 engl.		89.90
Harpoon 4		69.90
Hattrick (Ikarion)	DV	69.90
Hugo	DV	61.90
Könige der Lüwen	DA	69.90
Legionnes	DV	72.90
Lothar M. Super Soccer	DV	65.90
Master of Magic	DV	72.90
* Micro Machines 2	DA	81.90
Nascar Track Pack	DA	34.90
* Nectaris	DV	44.90
Panzer General	DA	88.90
Pindal Mania	DA	63.90
Pinball Illusions	DA	63.90
Portschloß	DA	57.90
Sim Tower	DA	71.90
* Simon the Sorcerer 2	DV	76.90
Super Street Fighter 2		68.90
Tie Fighter	DV	82.90
Defender of Empire	DV	33.90
Warcraft	DA	75.90
Warriors	DV	67.90
* Wolf	DV	68.90

Spiele auf CD ROM

* 11th Hour	DA	85.90
* A-IV Networks	DV	82.90
* Across the Rhine	DV	96.90
* Action Soccer	DV	72.90
Alien Breed Tower Ass.	DA	57.90
Alone in the Dark 3	DV	78.90
* Battle Isle 2 Bundle	DV	66.90
Beneath Steel Sky	DA	24.90
* Bing	DV	69.90
* Burning Steel 3	DA	75.90
Chaos Engine	DA	57.90
Civil War (Amerika..)	DV	82.90
* Command + Conquer	DV	87.90
Combat Air Patrol	DV	59.90
Creature	DV	74.90
Cyberia	DV	77.90
Dark Universe	DV	76.90
Das schwarze Auge 2	DV	72.90
Deadalus Encounter	DV	97.90
Der Patrizier	DV	43.90
Der Reeder	DV	75.90
Descent	DV	82.90
Diamond	DA	63.90
DA Sports Rugby	DA	78.90
Earthsiege	DV	82.90
Eine kurze Geschichte der Zeit		
- von Stephen Hawking	DV	79.90
First Encounters/Elite 2		76.90
Flight o.Amazon Queen	DV	79.90
Flight Unlimited	DV	87.90
* Flugsimulator 5.1		69.90

Command & Conquer DV 87.90

Star Trec Dv 69.-

A Final Unity DV 69.-

ORAVIS ssnic ACE 179.-

ORCHID 12 93.-

SoundDrive 16 EZ

Wingman EXTREM 85.-

Total Control 85.-

Full Throttle engl.		68.90
* FX Fighter Am. Edition		75.90
* Hardball 4		74.90
Hattrick (Ikarion)	DV	80.90
* Hi Octane	DV	84.90
Hollywood Pictures	DV	75.90
Inca Collection	DV	67.90
Indy Car Racing	DA	24.90
Jagged Alliance	DV	87.90
* Kaiser Deluxe	DV	58.90
Kingpin	DA	32.90
Kings Quest 7		82.90
Krypton Egg	DV	72.90
Lemmings	DV	75.90
* Last Dynasctie		75.90
* Links -Devils Island		51.90
Lost Eden	DV	81.90
Machiavelli the Prince	DV	95.90
Magic Carpet Plus	DV	85.90
Master of Magic	DV	82.90
Micro Machines 2	DV	68.90
Myst	DV	68.90
* Nascar Track Pack	DA	41.90
* Navy Strike	DV	95.90
Oldtimer	DV	57.90
One must Fall 2097	DV	66.90
Pax Imperia Eminent	DV	69.90
Panzer General	DA	63.90
Paws of Fury	DA	45.90
* Perfect General 2	DV	71.90

Sonderpreise CD:

Blutorgie	DV	78.-
NBA 95 live	DA	79.-
Star Trec: A final un.	DA	79.-
Virtual Pool	DA	75.-
Warcraft Sonderpaket 3	DA	79.-
X-Com: Terror form..	DV	72.-

dt. Lernsoftware:

Der Schatz der Zwerge	37.90
Mathem. Denkaufgaben	66.90
Der Zauberspiegel	69.90
Das magische Alphabet	58.90
Das magische Wörter	58.90
Was gehört zusammen	69.90
Die Welt in Reimen	66.90
Wissensspiele	69.90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften ab 9.90, MPEG Video CD's, Lernsoftware, Public Domain

Soundblaster 16 Valle Ed./IDE	169.-	Toshiba XM 3601B (4-fach)	589.-
Soundblaster 16 pro IDE/MEC/CSP	269.-	Aztech CDA-031-SE (2-fach)	165.-
Soundblaster 16 pro IDE/MKE	219.-	Sony CDU 76 E (4-fach)	369.-
Waveblaster II	225.-	Sony CDU 76 S (4-fach)	429.-
Gravis Ultrasound MAX	295.-	CREATIV CD Rom-Upgrade (2-fach)	179.-
Gravis Ultrasound ACE	179.-	JAZZ Jakarta MVGA-Karte	659.-
ORCHID Wavebooster 4FX	329.-	JAZZ Port of Entry	249.-
ORCHID SoundDrive 16 EZ	93.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
ORCHID SCSI-Kit mit Toshiba 5301B	699.-	GRAVIS Analog PRO	99.-
Mitsumi FX 400 (4-fach)	299.-	GRAVIS Analog schwarz	49.-
Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	379.-	CH-Products - Virtual Pilot Pro	175.-
Toshiba AT 5302B (4-fach)	329.-	THRUSTMASTER - Game Card	59.-

Stammkunden o. Vorauskasse DM 6.50 German Parcel 24-48 Std. DM 7.00
Nachnahme zzgl. 3,- Zkgeb. DM 9.90 Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Änderungen und Irrtümer vorbehalten! Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer. Versand per Nachnahme oder Vorauskasse.

hotline woes 09674-8405 Sprechzeiten: Mo-Fr 10-12 Uhr 13-18 Uhr

Tel. 0 99/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

IBM/PC

Aces of the Deep	DV	85.00
Aladdin	DA	66.90
Armored Fist	DV	58.00
Atlas	DV	44.90
Auschwung Ost	DV	67.00
Bridge	DV	69.00
Bing	DV	79.00
BB Dlists Hascar		59.00

Blue Planet 2000 DV 79.00

Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Bundesliga Manager 3	DV	79.00
Burney 13	DA	79.00
Caribbean Disaster	DV	79.00
Colonization	DV	88.00
CyClones	DA	71.00
Dark Sun 2	DA	79.00
Death or Glory	DV	79.00
Dungeon Master 2	DV	95.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	46.00
Elite 3-Fat Encount.	DA	79.00
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Fighter Wing	DA	66.00
Flight Commander 2	DV	74.00

Flight o.t.Amazon Q. DV 79.00

Flight Simulator 5.1	DV	74.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick	DV	79.00
Hollywood Pictures	DV	79.00
HOOD	DV	69.00
Indiana Jones 4	DV	69.00
Jack Nicklaus 4	DV	79.00
Legionen (Wie)	DV	59.00
Lion King	DV	64.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Mario's Game Gallery	DV	74.00
Master of Magic	DV	89.00
Mercchantoman	DA	79.00
Metal Marines (Wie)	DV	59.00
Monkey Island 2	DV	79.00
Navy Strike	DV	89.00
Nectaris	DV	44.00
Panzergeneral	DA	74.00
Pawn of Fate World	DV	45.00
Rownion	DV	72.00
Sensible Golf	DV	59.00
Sensible W.o. Soccer	DV	59.00
Settler	DV	69.00
Sim City 2000	DV	85.00
Sim City 2000 UMS	DV	44.00
Sim Tower (Wie)	DV	79.00
Simon the Sorcerer 2	DA	79.00
Solitaire Deluxe	DA	69.00

IBM/PC-Sonderangebote

Elite 3	DA	39.00
Grand Prix	DA	39.00
Gunship 2000	DA	39.00
Hattrick (Ikarion)	DV	69.00
Hollywood Pictures	DV	39.00
Iron Cross 1 & 2	DV	39.00
Tie Fighter Disc	DV	39.00
Transport Tycoon WE	DV	69.00

IBM/PC-Zubehör

Action Replay Pro PC	DV	149.00
Aerospace Beam /20	DV	74.00
Aerospace Beam /21	DV	109.00
Joystick SV 207	DV	29.00
Grieb Analog Pro	DV	69.00
Gravis Gamepad	DV	44.00
Grieb Joystick ne	DV	54.00
Gamecard SV-211	DV	36.00
Delta Joystick 205	DV	69.00
Opto Trackstick 208	DV	89.00
Raider Joystick 206	DV	59.00
Topstar Joystick 227	DV	36.00
Trackstick SV 204	DV	64.00

IBM CD-ROM

11th Hour	DA	89.00
3D Atlas (Wie)	DV	99.00
Aces Collection	DV	84.00
Ages of the Deep	DV	91.00
Across the Rhine	DV	89.00
Action Soccer	DV	69.00
All Amer.3-s Racing	DA	69.00
Alone	DA	89.00
Alone i.t. Dark 1&2	DV	89.00
Alone in the Dark 3	DV	89.00
Amerika 1861-1865	DV	89.00
Armored Fist	DV	89.00
Armoured Assaute	DV	89.00
Arnies Cup. Russ	DV	89.00
Atlas	DV	59.00
Aufschwung Ost Del.	DV	69.00
Award Winners Plus	DA	69.00

Baldie	DV	69.00
Battle Bugs	DV	49.00
Battle Isle 2 & Data	DV	119.00
Battle Connection	DV	89.00
Bing	DV	69.00
Bingo	DV	89.00
Bitmaps Compilation	DV	59.00
Blutorgie	DV	89.00
Blue Planet 2000	DV	79.00
Brett Hull Hockey 95	DA	79.00
Burney 13	DA	79.00
Burning Steel 3	DA	89.00
Caribbean Disaster	DV	89.00

Chaos Control DV 79.00

Chaos Engine	DA	59.00
Colonization+CivNL	DV	89.00
Comanche Maximum	DV	89.00
Command & Conquer	DV	94.00
Creature Shock	DV	79.00
Cyber Police	DV	89.00
Cyberia	DV	79.00
Cybermage-Darklight	DV	99.00
Cyclones	DA	85.00
Cytadale Encounter	DV	74.00
Dark Forces	DV	94.00
Dark Sun	DA	79.00
Das Spiel	DV	89.00
Das Schwarze Auge 1	DV	69.00
Das Schwarze Auge 2	DV	79.00
Der Coach	DV	79.00
Der Reeder	DV	89.00
Dark Sun	DA	85.00
Dingo Snowcovers	DV	89.00
Dragon Lore	DV	49.00
Dragoon Master 2	DV	95.00
Duke of the Grund	DV	45.00
Earth Siege	DV	85.00
Earth Siege Datadisk	DV	59.00

Elite 3-1st Encount. DA 79.00

Epic Pinball	DV	69.00
Fairway to Heaven	DV	69.00
Fifa Soccer	DV	69.00
Fifa Soccer 96	DV	79.00
Flight Commander 2	DV	79.00
Flight o.t.Amazon Q.	DV	79.00
Flight Simulator 5.1	DV	74.00
Flight Unlimited	DV	89.00
Full Throttle, Vollges	DV	89.00
Full Throttle, Mögo	DV	74.00
Gabriel Knight	DA	84.00
Great World Battle 3	DV	89.00
Hardball 4	DA	79.00
Hattrick	DV	79.00
Heart of Darkness	DV	89.00
Hexen	DV	89.00
Hi Octane	DV	89.00
Incredible Machine 2	DV	89.00
Jagged Alliance	DV	89.00
Jazmin Alien Logic	DA	74.00
Joy of Sex	DV	79.00

Kaiser Deluxe DV 69.00

Kids on Site	EV	65.00
Kingdom: Far Reaches	DA	89.00
Kinpko -Recht der D.	DV	69.00
Komodo 3	DV	89.00
Lorry Collection	DA	85.00
Lost Dynasty	DV	79.00
Lotto 3&6 + 7 Casino	DA	69.00
Little Big Adventure	DV	89.00
Live Action Football	DA	79.00
Lords of Midnight	DV	79.00
Lost Eden	DV	89.00
Lotus Art 3D Cas.	DA	39.00
Lucas Art Cl. Adv.	DA	109.00
Lucas Art Top Adv.	DA	79.00
Machiavelli t. Prinz	DV	99.00
Mad Nevus	DV	79.00
Magic Carpet Plus	DV	89.00
Magic Carpet Data	DV	45.00
Magic of Existrio	DV	59.00
Mario Polo	DV	69.00
Mario's Game Gallery	DV	79.00
Master of Magic	DV	89.00
Mephisto Genius 2.0	DV	89.00
Metal Marines (Wie)	DV	69.00
Myst (komp. dt)	DV	66.00
Mystic Manor	DV	44.00

Nascar Racing Tracks DA 44.00

Nascar Racing	DA	79.00
Navy Strike	DV	89.00
NBA Live 95	DA	79.00
Networks A4	DV	79.00
Panzergeneral	DA	79.00
Pawn of Fate (Ind)	DV	45.00
Perfect General 2	DV	79.00
Perfect Generals (Wie)	DV	79.00
Pinball Illusions	DV	69.00
Pinball Wizard 2000	DV	69.00
Pizza Tycoon	DV	69.00
Poland 1939	DV	89.00
Prisoner of Ice	DV	79.00
Rally Championship	DV	79.00
Rally Championship	DV	65.00
Real Reality World	DV	49.00
Rennstall 2	DA	79.00
Rownion	DA	75.00
Sensible Golf	DV	64.00

Ladenverkauf, KEIN Versand, Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152
80333 München
Tel. 0 89/52 27 87

Sensible W.o. Soccer	DV	65.00
Silent Hunter	DA	79.00
Sim City 2000 win	DV	119.00
Sim City 2000 d.Deu	DV	95.00
Sim City 2000 Deluxe	DV	99.00
Sim Tower (wie)	DV	84.00
Sim Town	DV	89.00
Simon the Sorcerer 2	DV	79.00
Sim City	DV	85.00
Skatrixx 3000	DV	69.00
Solitaire Deluxe	DA	69.00
Space Academy	DV	69.00
Space Quest 6 (Wie)	DV	89.00
Spaceship Warlock	DV	89.00
Star Crusader	DV	89.00
Star Trek Interac.M.	DV	69.00

Star Trek: Next Gen. DV 89.00

Steel Panthers	DA	79.00
Strike 95	DA	64.00
Super Karts	DA	95.00
Superfighter 2 f.	DV	69.00
Tank Commander	DA	79.00
Theme Park	DA	79.00
Theme Worlds	DA	79.00
Thunderscape	DV	89.00
TIE	DA	74.00
Total ent: Rallye	DV	69.00
Tower Assult	DV	62.00
Transport Tycoon	DV	89.00
Tunnelnet	DV	69.00
Tyrrinx 2	DA	65.00
Unknown,Roughness 95	DA	89.00
Utrecht Hinstudio	DV	84.00
US Navy Fighters	DV	89.00
USS Thunderegge	DV	89.00
Virtual Chess	DV	79.00

Virtual Pool DA 74.00

Vortex:Quantum G. 2	DV	79.00
Warcraft	DA	79.00
Warriors	DV	69.00
Whale's Voyage 2	DV	79.00
Wing Com. Armada wis	DV	89.00
Wing Commander 3	DV	99.00
Wing of Glory Exh.	DV	79.00
Woodruff (Goblins 4)	DV	79.00
World of Lucia	DV	89.00
X Com: Terror f.t.D.	DA	89.00
X-Wing & Wraitmen	DV	89.00
Zwerk & Night Town	DV	79.00

IBM CD-ROM-Sonderangebote

7th Guest	DA	39.00
Anstoss World Cup E.	DV	29.00
Bismarck Steel Sky	DA	24.00

Bundesliga Manager 1 DV 19.00

Commander Blood	DV	39.00
Complains	DV	39.00
Eleyser's Lair 1	DV	39.00
F.A Emma CF Sampler 2	DV	7.00
Fields of Glory	DV	39.00
Hand of Fate	DV	39.00
Indy Car Racing	DA	24.00
Lords of Lore	DV	39.00
Mercchantoman	DA	39.00
Monkey Island 2	DV	39.00

Nectaris DV 39.00

NHL Hockey Classic	DA	29.00
Nectaris	DV	39.00
Perfect Pinball	DA	29.00
PGA Tour Golf (Wie)	DV	49.00
Pirates Gold	DV	39.00
Populous2/Powermonger	DA	29.00
Privateer Classic	DA	29.00
Quest for Knowledge	DV	39.00
Shadow Caster Class.	DA	29.00
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	39.00
Star Trek: 25th Ann.	DV	29.00

Strike Com. Classic DA 29.00

Schwer 2050 & Mins.	DV	29.00
Sundocks Plus Clas.	DV	29.00
Tie Fighter Classic	DV	29.00
US Navy Fighter Date	DV	39.00
Virtuoso Classic	DV	29.00
Wing Com. Armada CL.	DA	29.00
Wing Com. 2 Classic	DV	39.00

IBM CD-ROM-Zubehör

CD Lokks	DV	14.90
Gravis Analog Pro t.	DV	59.00
Pro Pad SV-251	DV	35.00

CENTRAL EUROPE BBS

0190-577992 (28800 Baud)

AIKLU.23DM/12Sek.

Keine Usergebühr

Die Mailbox mit
Unbegrenztem Download
30 Gigabyte Online

Cybersoft-Versand: Leibnizstr. 30, 80636 München,
Tel. 0 89/546 0 919
Fax 0 89/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellungs möglich + Kostenlose Gesamtpreisliste.
- Wir verkaufen auch: Amiga, S-NES, Mega Drive, Game Gear und Atari Jaguar Spiele.

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.

Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Händleranfragen erwünscht
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich

KOMPLETTLÖSUNG:

»SIMON THE SORCERER 2«

Mach's noch einmal, Simon!

Schön, schwer, gut: »Simon the Sorcerer 2« bietet alle Tugenden, die Fans von Grafik-Adventures schätzen. Mit unserer Komplettlösung kommen Sie locker durch.

Tja, es gab mal wieder ein Grafik-Adventure, bei dem unsere Redakteure die Beherrschung verloren: »Simon the Sorcerer 2« mußte einfach durchgespielt werden! Die Lösung zum neuen Hit-Abenteuer wollen wir Ihnen natürlich nicht vorenthalten. Fall Sie sich das Programm noch kaufen wollen, dann überblättern Sie bitte tapfer diese fünf Seiten – durch zu frühes Spicken sollte man sich den Spaß nicht verderben.

Damit alle Simon-Fans auf der Suche nach einem gezielten Hint nicht versehentlich andere Tips mitlesen, gliedern wir diese Lösung nach dem Frage-Antwort-Prinzip. Typische Probleme sind **halbfett** gedruckt; im unmittelbaren Anschluß finden Sie die Antwort zu dieser Frage. Wir hoffen, daß Sie an dieser Unterteilung mehr Spaß haben als an einem Lösungsweg am Stück.

Aller Anfang: Simon in der großen Stadt

Was kann ich bei Calypso machen, bevor ich mir die Stadt ansehe?

Im Zauberladen sollten Sie – wie im ganzen Spiel – mit allen Personen solang reden, bis Sie alle Themen im Dialogmenü abgehakt haben. Außerdem kann man den Baseball-Schläger und den grünen Farbstoff mitgehen lassen.

Was sollte ich anstellen, um ins Schloß zu gelangen?

Zunächst müssen die Wachen bestochen werden. 100 D-Mark erhält man, wenn einem die Mitgliedschaft im Verein der Verrückten gelingt. Um den anschließenden Türsteher zu überwinden, braucht Simon zudem eine Karte, die ihn als Hofmagier ausweist.



Simon, Sordid, Calypso & Co.: Erst gegen Ende kommen die Handlungsträger in einem Raum zusammen. Mit dieser Lösung erleben auch Sie das spannende Finale.

Wie gewinne ich die Zauberprüfung?

Simon hat beim Magie-Wettbewerb nur dann eine Chance, wenn er seine Mitbewerber mit einem Trick ausschaltet. Dieses Puzzle läßt sich erst später im Spiel lösen, da Sie vorerst noch keine Stinkbombe im Witzladen bekommen... mehr dazu weiter unten.

Ich brauche eine super-stinkige Zutat für die Stinkbombe!

Der Sumpfling muß seine berühmte Sumpf-Suppe kochen. Um dieses Puzzle zu lösen, müssen Sie erst einmal zum MacSumpfburger-Restaurant kommen. Außerdem brauchen Sie eine Verkleidung, um zum Büro des Sumpflings vorgelassen zu werden.

Ich hätte so gern eine Brechstange – wie helfe ich dem Eisenhändler?

Den Eisenhändler trifft man am Marktplatz. Er ist mächtig verwirrt wegen der konfusen Währungsverhältnisse. Um ihm zu helfen, geht Simon zum Schloß. Zwar lassen die Wachen ihn nicht rein, sind aber recht geschwätzig. Fragen Sie, wieviel eine D-Mark genau ist. Die Wachen erklären die Feinheiten des Währungssystems; am besten Notizen machen. Mit diesen Infos zurück zum Eisenhändler und ihm bei der Erklärung mit drei richtigen Antworten helfen (Die gesuchten Zahlen sind 15, 1, 3). Nach dieser Hilfe gibt's eine Brechstange für Linkshänder.

Ich kann nicht zu den Sümpfen. Die Spinne im Abwasserkanal hält mich auf.

Die Spinne könne Sie nur indirekt beseitigen, indem Sie den Grundwasserspiegel steigen lassen, damit das garstige Tierchen ertrinkt. Um das zu erreichen, muß man die Puzzles mit dem arbeitslosen Trommelmeister Ongo-Bongo lösen.

Was mache in an den Docks?

Zunächst sollten Sie Goldlöckchen ansprechen, die sich hinter einer Kiste versteckt. Nachdem Simon ihr versichert hat, daß er nicht von der Polizei ist, erzählt sie ihm ihre Geschichte. Goldlöckchen kann nicht fliehen, weil sie die Kiste nicht aufbekommt. Mit der Brechstange ist Simon ihr behilflich; zum Dank gibt's eine Perücke und ein Schlauchboot.



Nachdem der Regentanz aufgeführt wurde, steigt der Wasserspiegel in der Kanalisation

Wie kann Ongo-Bongo seinen Regentanz machen?

Am rechten Ende der Docks treffen wir Ongo-Bongo, einen Zaubertrommler auf Arbeitssuche. Wir sind hochmotiviert, ihm eine Stelle zu besorgen. Nur wenn er seinen Regentanz erfolgreich aufführt, steigt der Grundwasserspiegel, wodurch wiederum der Weg zum Sumpf frei wird. Nachdem Sie mit Ongo gesprochen haben, wissen Sie, daß er eine Tanztruppe braucht.

Wir spazieren nun zum Rathausplatz, um die Aufführung des dortigen Altherren-Ballets zu sabotieren. Den Jungs geht ein Stock kaputt, woraufhin wir ganz unschuldig den Baseball-Schläger anbieten. Das hat durchschlagende Folgen, woraufhin die Tänzer ein Stellenplakat beim Marktplatz aufhängen. Simon holt sich das Plakat vom Marktplatz, geht damit zu den Docks und überreicht es Ongo-Bongo.

So weit, so gut. Aber jetzt ist eine Trommel kaputt...

Ongo-Bongo braucht ein neues Fell für seine Trommel. Besorgen Sie sich dazu das Witzbuch und besuchen Sie damit den traurigen Clown, der neben dem Kreditinstitut rumlungert

Woher bekomme ich ein Witzbuch?

Das Witzbuch brauchen Sie für den traurigen Clown, der dafür einen Gegenstand rausrückt, mit dem Ongo-Bongo seine Trommel reparieren kann. Das Witzbuch befindet sich im Witzladen am Marktplatz; klein und unscheinbar auf der Auslage in der Mitte des Geschäfts. Solange der Ladenbesitzer hinguckt, erlaubt er den Diebstahl nicht. Warten Sie deshalb, bis er sich die Gorillamaske aufsetzt; dann können



Kein Witz: Das Witzbuch dürfen Sie nur im richtigen Moment mitnehmen.

Sie unbeobachtet das Buch mitnehmen. Reden Sie mit dem guten Mann außerdem über sein Stinkbomben-Problem – nur mit einem solchen Knaller können Sie später den Magiewettbewerb gewinnen.

OK, es hat geregnet – aber im Abwasserkanal ist es zu dunkel!

Simon braucht eine Lichtquelle. Die Glühwürmchen aus dem Tiergeschäft erhält er erst, wenn er dort dem Ladeninhaber bei seinen Gen-Experimenten geholfen hat.

Wie komme ich in die Bärenhütte?

Nach Goldlöckchens Geschichte sind wir natürlich neugierig auf die Behausung der Bären, doch deren Tür ist hoffnungslos verriegelt. Wenigstens können Sie aus dem Briefkasten ein Kuvert mit der Bären-Anschrift klauen. Damit geht's zum Kreditinstitut. Nach Geplänkel mit der Sekretärin (täuschen Sie Interesse für eine beliebige Versicherung vor) dürfen wir links durch die Tür zum Manager. Während der nach einem Formular sucht, legt Simon den Umschlag mit der Bärenhaus-Adresse in das Eingangsfach.

Die Auswirkungen dieser Aktion werden rasch klar: Damit werden die Bären für säumige Schuldner gehalten, was einen kleinen Flurschaden an ihrem Haus bewirkt – der Weg ist frei!

Was stelle ich mit den Bären an?

Nach dem kleinen Steinschlag kann Simon das Haus der Bärenfamilie betreten. Hier gehen wir rechts zur Küche, drehen die Wasserhähne zu und nehmen die Gummihandschuhe mit. Jetzt könnte man eigentlich wieder verduften... wenn da nicht die drei Bären zurückkommen würden! Simon versteckt sich im Kamin, wo ihm bald tüchtig eingeheizt wird – Endstation Brunnen.

Wir gehen zum Bärenhaus zurück und sprechen Papa Bär an. Nachdem man ihm seine Hilfe angeboten hat, nimmt er die Goldlöckchen-Perücke an. Als Belohnung erhalten wir eine Schüssel von Mama Bärs leckerem Brei.

Ich komme mit dem Verrückten-Verein nicht klar!

Dabei handelt es sich um die Gelegenheits-Spinner, die über dem Tätowier-Laden residieren. Einfach die Leiter raufklettern, um dort hin zu kommen. Wir reden mit allen Anwesenden; nur der Typ mit der Bratpfanne ist wegen seines »Taubheitsgelübdes« wenig gesprächig. Kein Problem; wir benutzen einfach den Notizblock, den uns der Fisch-Typ überreicht.

Per Zettelchen kommuniziert man mit Pfannen-Man und erfährt, daß der Gruppe so eine Art »Träger des heiligen Breis« abgeht. Tja, da könnte man doch die Gabe von Mama Bär einsetzen? Nachdem Simon den Brei benutzt hat, erhält er seine Mitgliedschafts-Wundertüte. In ihr befinden sich 100 D-Mark, ein Bungee-Seil sowie ein Keil.

Ich kann nichts beim MacSumpfling bestellen!

Um eine leckere Juniortüte zu erhalten, müssen wir erst einen Gutschein schnarren. Sprechen Sie deshalb den Typ im Sumpfling-Kostüm an, der vor dem Restaurant steht. Von ihm erhalten Sie einen Luftballon und den begehrten Gutschein. Bevor wir reingehen, sehen wir uns den Hinterhof an: Zum linken Bildrand gehen (also nicht zur Tür) und schon scrollt der Ausschnitt weiter. Aus dem Abfallkübel holen wir die Angel und betreten dann das Restaurant.

Mit dem Gutschein bestellt Simon eine Juniortüte (die Geschmacksrichtung des Shakes ist egal). Wir öffnen die Tüte, um die darin verborgenen Gegenstände ins Inventar zu befördern. Simon kann (noch) nicht das Büro des Sumpflings betreten. Dafür entdeckt er den Besitzer des Tätowier-Ladens. Wir reden mit ihm und erfahren, daß er seine Mittagspause erst um 14 Uhr beendet – aber die Uhr an der Wand bewegt sich nicht. Seltsam...

Wie bekomme ich die Wanduhr zum laufen?

Der Zugang zur Mechanik ist in der Küche, die Sie ohne Sumpfling-Kostüm nicht betreten dürfen. Zur Reparatur wird ein Zahnrad benötigt, daß es nur im Schloß des Königs gibt. Da kommen Sie wiederum erst rein, wenn Sie den Magie-Wettbewerb gewonnen haben.

Wie komme ich zu einem Sumpfling-Kostüm?

Es ist naheliegend, den Mann im Witzladen anzusprechen; schließlich bastelt er ständig an einem Gorilla-Kostüm. Wenn er nach einer Vorlage fragt, dann zeigen Sie ihm die Sumpfling-Puppe aus der Juniortüte. Als nächstes brauchen wir grünen Stoff. Dazu raus aus dem Laden und am Marktplatz rechts den Textilhändler ansprechen. Der will seinen Stoff nur rausrücken, wenn Simon ihm dafür »einen kleinen Gefallen« erweist. Wenn's sonst nichts ist...

Wie komme ich an die Wunderlampe und wie färbe ich den Stoff grün?

Nachdem Simon in der Höhle abgesetzt wurde, geht er nach rechts weiter. Nach Untersuchung des Lampenstapels finden wir die Wunderlampe, doch der Geist ist nicht zuhause – nur dessen Anrufbeantworter läßt sich blicken. Um wieder raus zu kommen, gehen wir nach links zurück und sprechen den »Höhlenausgang« an.

Die Belohnung des Händlers ist ein Ballen weißer Stoff, den wir grün färben müssen. Mit dem Färbemittel aus Calypsos Laden spaziert Simon zum Brunnen, wo er die grüne Farbe einfach hineinwirft. Dann den weißen Stoff neben dem Waschkorb deponieren, damit er mitgewaschen und dadurch grün gefärbt wird. Das Resultat drücken wir dem Mann im Witzladen in die Hände, der uns daraufhin das ersehnte Sumpfling-Kostüm näht.



Wiedersehen macht Freude: Der Sumpfling rührt schon ein Süppchen an...

OK, ich habe das Kostüm. Was soll ich jetzt beim Sumpfling machen?

Sobald Simon im Restaurant angekommen ist, zieht er das Sumpfling-Kostüm an. Damit kann er durch die Tür in die Küche gehen. Nachdem wir den Köchen ein Weilchen zugehört haben, gehen wir die Treppe rauf zum Büro des Sumpflings. Im Laufe der freundlichen Unterhaltung bietet er uns die Zubereitung seiner legendären Sumpf-Suppe an – allerdings benötigt er dazu eine Schippe frischen Schlamm. Natürlich bieten wir unsere Hilfe an und erhalten dafür den Eimer. Fehlt uns nur noch eine Lichtquelle, um via Abwasserkanal den Sumpf zu erreichen.

Ich gebe auf! Wie löse ich das Tierladen-Puzzle?

Zunächst benutzt Simon die Gummihandschuhe, um ohne Stromschlag die elektrisch geladene Schildkröte aus ihrem Käfig zu holen. Dann steckt er die Schildkröte in die Kiste rechts von der Maschine. Den Apparat benutzen; als Resultat landen in den beiden linken Kisten eine normale Schildkröte sowie Zitteraale. Falls nichts passieren sollte, den Hebel an der Maschine bewegen und dann nochmals probieren. Die Aale lassen wir in Ihren Körben; die Schildkröte wird aufgesammelt und durch die Glühwürmchen ersetzt. Jetzt den Hebel bewegen, um die Funktion der Maschine umzukehren und dann den Apparillo erneut benutzen. Im rechten Korb haben wir jetzt die gewünschte Kreuzung; echte Power-Glühwürmchen mit Super-Leuchtkraft.

Der Ladeninhaber ist von unseren Forschungen so beeindruckt, daß wir ein Glas als Muster behalten dürfen. Damit wird der Abwasserkanal erleuchtet und Simon kann endlich zum Sumpf marschieren.

Hurra, die Sümpfe! Aber wie komme ich an den

Schlamm ran?

Der Weg zu den Sümpfen führt durch den Abwasserkanal. Den Deckel vor dem Kreditbüro öffnen Sie mit der Brechstange. Dank der Glühwürmchen durchschreitet Simon den Tunnel und kommt an seinem sumpfigen Ziel an. Um den Schlamm zu besorgen, geht er nach rechts zu dem Geländer. Jetzt das Bungee-Seil mit dem Geländer und anschließend den Eimer mit dem Schlamm benutzen. Ein tollkühnes Sprungmanöver später ist der Eimer gefüllt. Bevor wir zum Sumpfling zurückgehen, besuchen wir den kleinen Teich in der linken Sumpfhälfte. Benutzen Sie die Angel, um einen Fisch zu ergattern.



Augen zu und durch: Mit artistischem Geschick holt sich Simon eine Kelle frischen Schlamm.

Und wie kriege ich jetzt meine Stinkbombe?

Durch erneute Bemühung des Kostüm-Tricks gelangt Simon wieder zum Sumpfling. Dank des frisch getankten Schlamms rührt dieser seine berüchtigte Suppe an, was zu einer Detonation führt – wenigstens kann Simon noch einen kleinen Rest mitnehmen. Damit gehen wir zum Witzladen, um eine Stinkbombe mixen zu lassen. Mit diesem Prachtexemplar kann Simon seine Konkurrenten beim Magie-Wettbewerb ausschalten.

Dann muß ich ja nur noch den Magie-Wettbewerb gewinnen...

Nachdem wir dem Typen am Eingang seine Fragen beliebig beantwortet haben, betreten wir das Zelt mit den anderen Zaubern. Simon benutzt die Stinkbombe, was fast alle Konkurrenten außer Gefecht setzt.

Angesichts des letzten Mitbewerbers helfen nur noch niederträchtige Tricks: Kippen Sie einen Spritzer vom schnelltrocknenden Sumpf-Shake in sein Höhrrohr. Den anschließenden Aufruf zur Vorführung überhört der gute Mann prompt. Simon schnappt sich noch das herumliegende Zauberbuch und schreitet dann zur Vorführung. Da er der einzige Teilnehmer ist, darf er sich kurz darauf »königlicher Hofzauberer« nennen. Und mit dem entsprechenden Ausweis kann er endlich in das Schloß hinein.

Simon im Schloß

Der Prinz hat aber schöne Erbsen!

...und wenn er ein richtiges Schwert hätte, würde er Ihnen sogar seine Erbsen-Munition überlassen. Der Lösungsweg führt über den Sumpf – aber Sie müssen ausreichend qualifiziert sein, um eine Schicht bei der Schwertbewachung übernehmen zu dürfen. Benutzen Sie deshalb im königlichen Thronsaal den Fisch, um die Robbe ins Inventar zu locken.

Was mache ich nun im Schloß?

Gehen Sie in den Thronsaal zum König, der Sie zum Babysitting verdonnert (Robbe einpacken nicht vergessen!). Also husch ins Kinderzimmer...

Hilfe, wie besänftige ich das Baby?

Das Bändigen eines schreienden Säuglings ist auch für Zauberer eine schwierige Aufgabe. Benutzen Sie zunächst den Keil mit dem Mechanismus der Wiege, um das Geschaukel zu stoppen. Bei der Gelegenheit läßt sich ein Zahnrad stibitzen, mit dem wir gleich zum MacSumpfling rennen. In der Küche ist bekanntlich der Mechanismus der kaputten Uhr. Setzen wir hier das Zahnrad ein, drehen sich die Zeiger weiter, woraufhin der Tätowierer in sein Geschäft zurückkehrt. Als nächstes brauchen Sie das Schwert aus dem Sumpf, damit es beim Prinzen gegen eine Erbse getauscht werden kann.

Mir fehlt ein königliches Accessoire. Wie wär's mit einer Tätowierung?

Nachdem die Uhr im Restaurant repariert wurde, treffen wir den Tätowierer in seinem Laden an. Aber seine Preise übersteigen Simons Kreditlimit; wenigstens dürfen wir eine kostenlose Broschüre mitnehmen. Schnell geht es ins Restaurant zurück, wo wir die Broschüre dem schüchternen Knaben im Anorak geben. Der läßt sich prompt ein Tattoo einritzen – mit der erfreulichen Nebenwirkung, daß Simon als nunmehr 1000. Kunde eine Gratis-Tätowierung erhält! Er wählt natürlich das königliche Motiv, um sich im Sumpf das Schwert mopsen zu können.

Wie kriege ich dieses Sumpf-Schwert?

Links vom Sumpfeingang ist die Hüterin des Schwertes. Sie vertraut Simon erst dann eine Stelle an, wenn



Prinzessin, Matratzen... da fehlt doch nur noch das passende Gemüse...

der sich royal ausweisen kann. Jetzt haben wir ja die königliche Robbe im Gepäck, deren Vorzeigen alle Formalitäten erledigt. Da wir ein schickes Taucher-Equipment erhalten, benutzen wir die Preßluftflasche mit dem Schlauchboot und paddeln zur Schwertinsel herüber. Dank der blaublütig anmutenden Tätowierung kann Simon das Schwert aus dem Fels ziehen. Gehen Sie damit zum Schloß und tauschen Sie beim Prinz Schwert gegen Erbse.

Ich hab' die blöde Erbse – aber das Baby schreit immer noch!

Im Zimmer neben dem Baby schlummert dessen große Schwester auf verdächtig vielen Matratzen... Sie haben doch Ihre Märchen-Allgemeinbildung nicht vernachlässigt? Um die Dame aufzuwecken, benutzt Simon die Erbse mit den Matratzen. Etwas unwirsch ob der Ruhestörung wirft Madame uns einen Lolly entgegen.

Oh Schreck, das Baby verschmäht den Lutscher! Hmm, hatte der Sumpfling nicht auch liebe Kinderchen? Ein Besuch in seinem Büro lohnt sich: Sein Nachwuchs ist vom Lolly so fasziniert, daß er dafür eine Pulle Milch liegen läßt. Mit der Milch geht's zum königlichen Baby zurück, daß nach Verabreichung des guten Kuhsafts endlich Ruhe gibt.

Die bösen Dämonen lassen mich nicht vorbei!

Das Baby ist zufrieden, Simon darf endlich ins Treppenhaus Richtung Schatzkammer – und da pflaumen ihn die Dämonen aus dem Vorgängerspiel an. Wir müssen dafür sorgen, daß die beiden Typen sich nicht mehr bewegen können... wie wär's mit etwas klebriger Sumpf-Shake-Substanz?

Benutzen Sie den Becher mit dem Pentagramm auf dem Boden und schon verheddern sich die beiden erfolgreich. Allerdings kommt man jetzt auch nicht mehr an ihnen vorbei...

Na, toll! Und wie gelange ich jetzt in die königliche Schatzkammer?

Nur auf dem Luftweg. Haben Sie sich nicht ständig gefragt, wozu das verdächtige Geländer auf dem Marktplatz gut sein soll? Nun, befestigen Sie Ihren MacSumpfling-Luftballon daran. Holen Sie sich noch einen und binden Sie ihn daneben. Und schnorrt man sich gar einen dritten Ballon, ist genug Auftriebskraft erreicht: Simon schwebt an den Ballons zum Dach des Schlosses.

Da die Dämonen festkleben, darf unser Held jetzt ungestört die Schatzkammer räubern. Hier nehmen wir uns das so begehrte Mucuscade und kehren auf dem Luftweg in die Stadt zurück. Jetzt schnell zu Calypso, aber auf seinem Weg wird Simon einkassiert: Piraten schleppen ihn auf ihr Schiff und wollen ihn als Sklaven verkaufen.

Simon auf hoher See

He, was ist das? Monkey Island?

Natürlich nicht, obwohl der Abstecher auf hoher See einige Erinnerungen weckt. Simon erwacht jedenfalls in Ketten – höchste Zeit, das Zauberbuch zu benutzen. Der Kapitän findet solche Eigenmächtigkeiten weniger erheiternd, hat aber heute seinen

Inserentenverzeichnis

Althoff Computerspiele	179
Bachler Computer	137
Brinkmann Niemeyer	57
Call and Play	113
CDV Software	117
CEC	163
Coktel Vision	61
COREL Corporation	51
CPS-Heidak	145
Cross Computersystem	65
Cybersoft-Versand	163
Deutsche Lufthansa	19
Diesselhorst Electronic	39
DMV-Verlag	Beihefter
Electronic Arts	29
Game It!	125
Grips Marketing GmbH	135
Groß Electronic	153
Highway to Hell	25
Hint Shop	145
Hübner Direkt Versand	153
ICP Verlag	31
JE COMPUTER	129
Joysoft	45
KaroSoft	131
Ketchum Public Rel.	57
Koch Media	35
KröGer	179
L & L Telco	167
Matrox Electronic	184
Media Point Vertrieb	9
Micro Fun	145
Microprose	33, 55, 69
Mystic Computer Parts	131
Navigo MultiMedia	121
OKAY Soft	163
ORCHID Technology	2
PC FUN	167
Pearl Agency	Beihefter 77–108
Profi Vertriebs GmbH	155
PSYGNOSIS UK	13, 15
Quelle Schickedanz	11
Roskoden	175
Rotstift	73
Schindlers Büro Syst.	179
Soft & Sound	175
SOFTSALE Versand	150/151
Software Corner	71
Sony Europa GmbH	17
Telemedia GmbH	141, 147
Toll HauS The Game Company	175
Topware	183
Traumfabrik	41
Versand 99	27
Wargames	179
Weco Soft & Hardware	123
Wial Versand Service	127

Teilbeilagen:

1&1 Direkt; Interdiscount; Interest-Verlag; Starcom

PC FUN ...wo sonst ?!

Computerspiele Vertriebs GmbH

Schillerstraße 22 · 80336 München · Tel. 089/591269 · Fax 089/591276

PC SPIELE	3,5	CD
11th Hour*	–	99,95
1830 Railroad+Robbers	75,–	75,–
Aces Collection	–	99,95
Aces of the Deep	89,95	89,95
Across the Rhine	–	99,95
Action Soccer	–	79,95
AD & D Collector's Ed.	–	75,–
Alone in the Dark 3	–	89,95
Amerika (Civil War, The)	–	89,95
Apache Longbow*	–	99,95
Arena 2 – Daggerfall*	–	99,95
Baldies*	75,–	89,95
Battle Chess Collection	–	79,95
Battle Isle 2 Double Pack	–	85,–
Bling	79,95	79,95
Boforge	–	89,95
Brett Hull Hockey '95	–	79,95
Civilization + Colonization	–	99,95
CivNet*	–	99,95
Comanche inkl. Missions	69,95	79,95
Combat Air Patrol	59,95	69,95
Command & Conquer*	–	99,95
Cyberia	–	85,–
Cybermage*	–	99,95
Daedalus Encounter, The	–	99,95
Dark Forces	–	89,95
Definitive Wargame Col.	–	59,95
Descent	89,95	89,95
Dig, The*	–	89,95
Discworld	79,95	89,95
Doppelpass	79,95	65,–
Dungeon Master 2	89,95	89,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight o.t. Amazon Queen	79,95	85,–
Flight Unlimited	–	89,95
Flugsimulator 5.1	75,–	75,–
Full Throttle (Vollgas)	–	69,95
FX Fighters	–	89,95
Grand Prix 2*	–	95,–
Hardball 4	79,95	79,95
Harpoon 2 Deluxe	–	99,95
Hattrick!	85,–	85,–
Hit Squad		
Heroes of Might&Magic*	79,95	85,–
Hi-Octane	–	89,95
Hugo (Kabel 1)	65,–	–
Indy's Desktop Adv.*	39,95	39,95
Jagged Alliance	69,95	79,95
Jetfighter 3*	–	99,95
Jewels of the Oracle	–	89,95
Journeyman Project 2	–	99,95
Kaiser Deluxe	–	69,95
King's Quest 7	–	89,95
Klik & Play	89,95	89,95
Larry 1 – 6	–	89,95
Last Dynasty, The	–	99,95
Lemmings für Windows	59,95	59,95
Lost Eden	–	85,–
Machiavelli the Prince	–	99,95
Magic Carpet inkl. Data	–	89,95
Magic the Gathering*	89,95	89,95
Marco Polo	–	79,95
Mechwarrior 2	–	89,95
Micro Maschines 2	75,–	79,95
Myst	–	75,–
Nascar Racing	79,95	89,95
Nascar Track Pack	39,95	49,95
Navy Strike*	99,95	99,95
NBA Live '95	–	89,95
Networks	89,95	89,95
NHL Hockey '95	–	89,95
Orion Conspiracy, The	–	89,95
Panzer General	79,95	79,95
Perfect General 2	–	75,–
Phantasmagoria*	–	99,95
Police Quest 1–4	–	95,–
Police Quest 5 – Swat*	–	99,95
Prisoner of Ice	–	89,95
Psycho Pinball	69,95	75,–
Quantum Gate 2	–	89,95
Ravenloff2-Stone Prophet	–	79,95
Rebel Assault	–	49,95
Silent Hunter*	–	89,95
Sim City 2000	89,95	99,95
Sim Tower	79,95	79,95
Sim Town	–	79,95
Simon the Sorcerer 2	–	85,–
Slipstream 5000	69,95	69,95
Space Quest 6	–	89,95
Star Trek – Tech. Manual	–	99,95
Star Trek – Next Gen.	–	99,95
Steel Panthers*	–	89,95
Stonekeep*	–	99,95
System Shock	79,95	89,95
Terminal Velocity	75,–	75,–
Tie Fighter	99,95	–
Tie Fighter Data	39,95	–
Top Gun-Fire at Will*	–	95,–
Under a killing Moon	–	99,95
US Navy Fighters	–	89,95
USNF – Marine Fighters*	–	59,95
Virtual Pool	–	89,95
Warcraft	89,95	89,95
Warriors	–	79,95
Wing Commander 3	–	85,–
Woodruff – Schnibble...	–	85,–
X-Com (Ufo2)	89,95	89,95
X-Wing	79,95	79,95

Dies ist nur ein kleiner Auszug, für weitere Spieletitel rufen Sie uns bitte an.
Wir führen auch MAC-Spiele, Lösungen, Joysticks und Soundkarten.
Versandkostenpauschale DM 10,– ; Ausland DM 25,–
Kreditkarten: Master / Visa / Amex
Versandspesse und Ladenpreise.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
* bei Druckerscheinung noch nicht verfügbar.



USE YOUR MODEM TO DIAL!

MAKE THE CONNECTION!

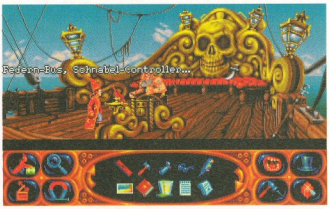
SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS.

CALL NOW!

00-1-416-754-5600

International Long Distance Rates Apply. 18 or older.



Simon zählt die Vorzüge des neumodischen »Pentium-Navigations-Papageis« auf

guten Tag: Statt ihn als Haifutter zu verwenden, macht er aus Simon den Schiffsjungen vom Dienst. In der Kabine des Kapitäns lesen wir dessen Tagebuch, wo uns prompt eine Ansichtskarte entgegenfällt. Außerdem lassen wir einen der ausgestopften Papageien mitgehen und spazieren dann auf Deck.

Heimweh! Was muß ich tun, damit das Schiff umkehrt?

Sie müssen den Steuermann dazu bringen, daß er in die andere Richtung fährt. Natürlich darf der Typ im Ausguck diesen Kurswechsel nicht mitkriegen. Außerdem befindet sich das Mucuscade jetzt in der Schatzsammlung des Piratenkapitäns und muß da rausgeholt werden.

Wie trickse ich den Steuermann aus?

Am rechten Ende vom Deck kann Simon die Treppe zum Steuermann hinaufklettern. Der vertraut ganz seinem Navigations-Papagei... das läßt sich doch ausnutzen! Wir tauschen den lebendigen Papagei gegen das ausgestopfte Exemplar aus dem Inventar aus. Allerdings müßte man den Schnabel noch in Richtung Heimathafen fixieren. Dazu benutzt man den Kaugummi aus der Juniortüte, dessen Haftkraft für Schnabel-Stabilität sorgt.

Wie überliste ich den Ausguck-Typ?

Klettern Sie vom Deck aus auf den Hauptmast (Seile benutzen). Am Teleskop läßt sich nichts verbiegen, aber halten Sie doch mal die Ansichtskarte davor. Dadurch sieht der Ausgucker nicht, wenn das Schiff den Kurs wechselt.

Wie komme ich in die Piraten-Schatzkammer?

Gehen Sie nochmal in die Kabine zurück, in der Sie zu Beginn der Seereise gefangen waren. Der Zellengenosse spendiert einen Schweißbrenner; vom Totenkopf läßt sich die Augenklappe nehmen. Zurück auf dem Deck schubst Simon den Piraten über Bord, der sich so verdächtig weit über die Reling beugt. Dadurch kann er Brett, Hammer und Nägel aufsammeln. Mit dem Piraten, der an seinem Seil herumbastelt, tauschen wir die Augenklappe gegen eine Sonnenbrille.

Am rechten Ende vom Deck ist eine Kabine, in der ein Pirat friedlich in seiner Hängematte schläft. Heben Sie das Messer auf und schneiden Sie die Hängematte durch, um an die Streichhölzer zu kommen. Jetzt haben wir alles beisammen, um die Kette an der Luke zu knacken, die vom Deck in die Schatzkammer führt.

Kaum werfe ich den Schweißbrenner an, stört mich der Kapitän!

Benutzen Sie den Schweißbrenner mit dem Kettenschloß, kommt der Kapitän gleich wütend angelaufen, um dies zu unterbinden. Sobald er wieder in seiner Kabine verschwunden ist, benutzen Sie das Brett mit den Werkzeugen an seiner Kabinentür – klassischer Fall von Aussperrung. Jetzt können wir ungestört die Kette durchschweißen und aus der Schatzkammer das Mucuscade holen.

Simon auf der einsamen Insel

Ich strande auf einer einsamen Insel! Was habe ich falsch gemacht?

Gar nichts! Just als man in den Heimathafen zurücksegelt, wird das Piratenschiff versenkt und Simon landet auf einer einsamen Insel. Wir sammeln das Handtuch sowie das Schaufelteil auf und unterhalten uns mit dem merkwürdigen Strandsammler. Der Typ hat unser Mucuscade erwischt und will es nicht freiwillig herausrücken. Grrr! Allerdings verrät er seine Vorliebe für Muscheln; das muß man sich merken.

Der Strandheini hat mein Mucuscade. Wie lege ich ihn herein?

Gehen Sie erst einmal im Dschungel spazieren, wo der kleine Junge nicht an den Luftballon herankommt. Wir sind ihm behilflich (nicht erst das »nehmen«-Icon, sondern gleich das »geben«-Icon mit dem Luftballon verwenden). Im Austausch gibt's dafür eine feine Muschel. Außerdem nehmen wir den Stab, der neben dem Abfallkorb liegt, und basteln in Verbindung mit der Schaufelspitze eine funktionstüchtige Schaufel draus.

Damit geht's zurück zum Strand, wo Simon eine Sandburg baut – das daraus resultierende Loch wird mit dem Handtuch verdeckt. Darüber legen wir die Muschel als Köder und sprechen den Strandsammler an. Er kann der Versuchung nicht widerstehen, fällt ins Loch – und Simon kann in Ruhe das Mucuscade einsammeln.

Tja, und wie komme ich von dieser Insel runter?

Im Dschungel befindet sich hinter dem Abfallkorb eine Höhle. Hier ist rein zufälligerweise der Flaschengeist zuhause, mit dessen Anrufbeantworter wir schon Bekanntschaft gemacht hatten. Nach einem längeren Schwätzchen erklärt er sich bereit, Simon den Wunsch zu erfüllen, wieder bei Calypso zu sein. Allerdings hat der Geist die letzten Jahre in einer Whiskyflasche verbracht und ist dementsprechend mies drauf. Sein Zauber mißlingt; der Bursche muß ernüchtert werden.

Wie wird der Flaschengeist wieder nüchtern?

Im Dschungel geht's links zu einem Café. Der Weg zur Koffein-Quelle wird allerdings von einem fiesen Hund versperrt. Nehmen Sie ihn einfach mit ins Inventar und der Weg ist frei (eines der wenigen Murks-Puzzles – Hunde die bellen, beißen halt nicht). Im Café gibt's nur Stoff ohne Koffein – und das all nach den gräßlichen »Krönung light«-Werbespots! Simon probiert ein Täßchen, schläft prompt ein. Nach dem Aufwachen erneut Kaffee ordern, der sich diesmal mitnehmen läßt. Allerdings ist die Brühe immer noch koffeinfrei.

Wie komme ich an »richtigen« Kaffee ran?

Vom Café aus gelangen Sie auf eine Kreuzung, wo ein Dealer steht. Sprechen Sie ihn im Kleinganoven-Schnodderjargon an, damit er Ihnen vertraut. Schließlich bietet er Simon Koffeintabletten an, doch die kosten gutes Geld. Fürs erste müssen wir uns trollen, nehmen aber die Hundepfeife mit, die auf dem Pfad liegt.

Wie kann man auf dieser Insel Geld verdienen?

Weiter links stoßen wir auf einen Limbo-Wettbewerb. Um den Preis zu gewinnen müßte man unter der Stange durchtanzen – wissenschaftlich unmöglich. Vielleicht lassen sich alle Zuseher ablenken, so daß Simon unbeobachtet drüberhüpfen kann?

Und wie lenke ich den Limbo-Fanclub ab?

Simon geht zur Foltermaschine und unterhält sich mit dem Mann, der hier festgebunden ist. Schalten Sie die Maschine durch Umlegen des Hebels ein und gehen Sie dann weiter nach links, um den Generator zu richten. Wir setzen den Hund in der Tretmühle – jetzt müßte man ihn nur noch zum laufen kriegen. Kein Problem: Hundepfeife benutzen, Hund rennt, Maschine läuft, Typ schreit.

Die Reichweite der Pfeife läßt sich ausnutzen. Wir gehen zum Limbo-Wettbewerb, benutzen kurz die Pfeife und hüpfen über die Stange, während alle erschrocken weggucken. Wir kassieren das Preisgeld und kaufen dafür die Koffeintabletten, die mit dem Kaffee benutzt werden. Den Kaffee dann in die Flasche in der Höhle schütten.

Der Geist ist nun munter genug, um uns zu Calypso zu zaubern. Hier erfahren wir, daß Sordid inzwischen Alix entführt hat. Das würde Simon nicht weiter tangieren, aber Calypso denkt anders darüber: Alix retten, sonst nix Rückkehr in heimische Dimension. Auf einem Löwen reitet Simon in Sordids Schattenreich.

Simon im Vulkanland

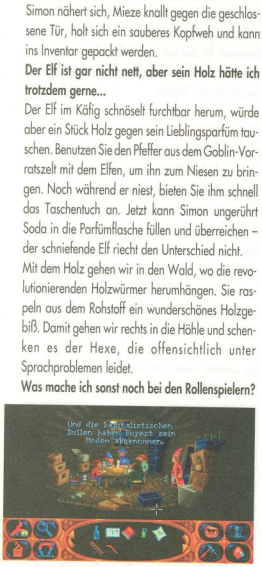
Diese blöden Goblins lassen mich nicht in ihr Camp!
Tja, da hilft auch gutes Zureden nicht weiter. Allerdings greifen die Jungs so häufig zum Becher, daß man sie am liebsten einschläfern möchte. Kein Problem: Am Vulkanplateau wächst eine große fiese Pflanze, die ein Betäubungssekret absondert.

Igitt! Wie komme ich denn an diesen Pflanzen-Sabber ran?
Halten Sie ihr einen leckeren Köder vor die Nase... wie zum Beispiel eine saftige Miezekatze! Darauf hin kann man eine Lache des Betäubungssekrets vom Boden kratzen (leere Flasche benutzen).
Gießen Sie dann den Schlummertrunk in die Becher der Goblin-Wächter. Der daraus resultierende Super-Tiefschlaf sorgt dafür, daß Simon das Camp betreten kann.

Es ist mir ja wirklich peinlich, aber wie fange ich die Katze ein?
Die Katze taucht per Zufall an den verschiedensten Orten rund um die Todesfestung auf. Immer, wenn Simon auf sie zugeht, läuft sie ängstlich davon. Hmm, gibt es da nicht einen geschlossenen Raum, der das vereiteln könnte? Richtig: Wenn Sie die Katze in der Rollenspieler-Hütte sehen, schließen Sie die Tür. Simon nähert sich, Mieze knallt gegen die geschlossene Tür, holt sich ein sauberes Kopfweh und kann ins Inventar gepackt werden.

Der Elf ist gar nicht nett, aber sein Holz hätte ich trotzdem gerne...
Der Elf im Käfig schnöselt furchtbar herum, würde aber ein Stück Holz gegen sein Lieblingsparfüm tauschen. Benutzen Sie den Pfeffer aus dem Goblin-Vorratszelt mit dem Elfen, um ihn zum Niesen zu bringen. Noch während er niest, bieten Sie ihm schnell das Taschentuch an. Jetzt kann Simon ungerührt Soda in die Parfümflasche füllen und überreichen – der schniefende Elf riecht den Unterschied nicht.
Mit dem Holz gehen wir in den Wald, wo die revolutionierenden Holzwürmer herumhängen. Sie raspeln aus dem Rohstoff ein wunderschönes Holzgebiß. Damit gehen wir rechts in die Höhle und schenken es der Hexe, die offensichtlich unter Sprachproblemen leidet.

Was mache ich sonst noch bei den Rollenspielern?



He, dieses Rollenspiel hat wirklich eine originelle Handlung!

Den witzigen Dialogen lauschen und Sodawasser klauen. Bis zu drei Flaschen darf Simon bei sich tragen. Um eine Flasche schnell leer zu bekommen, den Strohhalm mit einer Soda-Buddel benutzen. Außerdem wollen Sie unbedingt mitspielen, um den Preis zu gewinnen: Das Dekorations-Musterbuch, mit dem man in die Todesfestung kommt. Allerdings darf Simon nur mitmachen, wenn er einen der Spieler ausschaltet. Dazu benötigt er den Trank, an dem die Hexen arbeiten.

Warum brauen die Hexen ihren Zaubertrank nicht?
Jede Hexe hat ein individuelles Handicap: Die eine leidet unter ihrer undeutlichen Aussprache, die andere hört schlecht und die dritte sieht nicht gut. Geben Sie Hexe 1 ein Gebiß, Hexe 2 eine Art Hörrohr und Hexe Nummer 3 eine Sehhilfe.

Wo kriege ich die Gegenstände für die Hexen her?
Gehen Sie mit dem Holz des Elfen zu den Würmern, um ein Holzgebiß zu erhalten. Das Hörrohr kann man von den schlafenden Wachen am Eingang des Goblin-Lagers klauen. Und als Sehhilfe dient die Lupe des kleinen Jungen.

Der Knirps rückt die Lupe nicht heraus!
Simon muß mal wieder etwas garstig werden. Geben Sie dem Buben erst die Nahrungskonzentrate aus dem Goblin-Lager und anschließend eine volle Pulle Soda zum Nachspülen. Der Aufquell-Effekt ist beachtlich: Kugelrund außer Gefecht gesetzt, kann das Bürschlein nicht verhindern, daß Simon die Lupe aufsammelt.

Och, ich darf nicht in Sordids Todesfestung!
Beim Gespräch mit den Flügelschweinen (oder was immer das sein soll) erfahren Sie, warum. Erst wenn er einen Musterkatalog vorweist, kann sich Simon als Innendekorateur ausgeben. Dazu muß er beim Rollenspiel mitmachen und eine 12 würfeln. Zur Todesfestung kommt man übers Goblin-Lager; immer links halten, über die Brücke und durch das Geripe gehen.

Sagt es mir ganz genau: Wie gewinne ich den Musterkatalog?
Nachdem die Hexen ihren Trank fertiggebraut haben, benutzt Simon eine leere Flasche damit, um sich seine Portion abzufüllen. Damit in die Hütte der Rollenspieler und die Flasche bei einem der Mitstreiter benutzen, der sich daraufhin in einen Hund verwandelt.
Simon nimmt den verwaisten Platz ein, aber ohne Spezialwürfel gewinnt er hier keinen Blumentopf. Er braucht die gezinkten Würfel des dicken Goblins aus dem Lager. Gießen Sie dort eine volle Flasche Sodawasser in das Feuer. Während sich die Goblins die Augen reiben, schnell etwas von dem güldenen Goblinkrempel klauen. Die beiden Burschen streiten dann so heftig, daß Simon die gezinkten Würfel klauen kann. Damit geht er zurück zu den Rollenspielern, würfelt eine 12 nach der anderen und erhält schließlich den Katalog, mit dem er Sordids Festung betreten darf.

Simon in der Todesfestung

Was mache ich bei dem Tretmühlen-Goblin?
Wenn Sie die Festung betreten, nehmen Sie auf jeden Fall den Wandteppich mit (»Gobelin«, cooles Wortspiel). Dann nach links in den Generatorraum, wo



Mit dem Musterkatalog im Inventar dürfen wir Sordids Burg betreten

der Teppich in der Pfütze Goblin-Schweiß gewälzt wird. Mit dem Hebel läßt sich das Licht ausschalten, was nötig ist, um an dem Monster vorbeizukommen.

Ein großes Monster mit vielen Zähnen läßt mich nicht vorbei!
Simon muß dafür sorgen, daß das Monster ihn weder sehen, hören noch riechen kann. Achtung, Spicker: Detaillösungen folgen im nächsten Absatz!
Sehen: Hebel im Raum mit dem Tretmühlen-Goblin umlegen; das Licht geht aus. Simon marschiert jetzt im Dunkeln zu dem Monsterraum. Riechen: Den mit Goblin-Schweiß vollgesogenen Teppich tragen. Als letztes widmen Sie sich der Abteilung »hören«: Das Hündchen im Inventar ansehen (»Leise wie ein Pantoffel-Tierchen!«) und benutzen – das Resultat sind Pantoffeln zum besseren Schleichen (Im englischen Original als Wortspiel göttlich: »Puppy« wird zu »Hush Puppies«). Wir können dann passieren, gelangen durchs Treppenhaus und halten uns links.

Dieser Handlese-Mechanismus schafft mich!
Um an das Zeitbäumchen zu kommen, muß Simon den Handabdrucks-Mechanismus überlisten. Rechts ist ein Anzug von Sordid, dessen rechte Hand sich mit dem herumliegenden Schraubenzieher abmontieren läßt. Benutzen Sie diese Hand mit dem Schloß, um das Bäumchen zu erhalten.
Der Rest des Spiels läuft ziemlich selbständig ab. Das Ende ist ebenso offen wie originell – wenigstens ist klar, daß wir uns schon jetzt auf »Simon the Sorcerer 3« freuen dürfen. (hl)

SCHÖNER RASEN MIT »HI-OCTANE«

TIEFERGELEGT

Der PC ist aufgetankt, der Prozessor tiefergelegt und die Festplatte frisch geölt: Wer trotzdem nicht aus der Startbox kommt, halte sich vertrauensvoll an unsere Tips zu »Hi-Octane«.



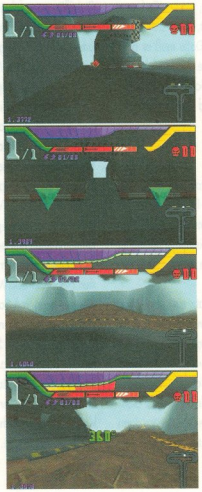
Gleich rechts von der Startrampe des ersten Kurses sind diese wertvollen Extras versteckt

Einen wirklich flotten PC vorausgesetzt ist Bullfrogs »Hi-Octane« ein gefundenes Fressen für Schnellfahrer und schießwütige Bleifüße. Allerdings besitzen die computergesteuerten Piloten einige Erfahrung und wissen genau, wo Ihre Schwachstellen sind. Mit ein paar Tricks halten Sie Ihre Kontrahenten aber locker auf Distanz und gleiten als Sieger über die Ziellinie.

Die Kurse

Das wichtigste vorweg: Lernen Sie jeden Zentimeter der Strecken auswendig! Es gibt viele Abkürzungen oder optimale Stellen für Überholmanöver, doch die müssen Sie erst finden. Schalten Sie am besten die Computergegner ab, um in Ruhe die Kurse abzufliegen. Dabei prägen wir uns zuerst den genauen Streckenverlauf ein und versuchen dann einige Hochgeschwindigkeitsrunden, um die Verformungen des Kurses bei zu guten Rundenzeiten kennenzulernen.

Dann gehen Sie gezielt auf die Suche nach guten Stellen für Überholmanöver, denn es ist oft besser, hinter einem Gegner auf der Lauer zu liegen, bevor dieser Sie mit Raketen außer Gefecht setzt. Günstige Stellen sind enge Kurvenkombinationen oder Steigungen, damit man schnell aus der Schußlinie ist. Jede der Strecken besitzt geheime Passagen und Abkürzungen, die nicht immer offensichtlich sind. Manchmal sind es simple Streckenabsperrungen, die in einem bestimmten Rhythmus auf- und zugehen. Mit dem richtigen Timing und perfekt abgestimmten Rundenzeiten schaffen Sie es beispielsweise beim ersten Kurs, die Abkürzung zu fliegen. Der größte Vorteil ist, daß Ihnen dorthin kein Gegner folgt. Auf manchen Strecken wie dem »Trans-Asia Interstate« bringen Querfeldein-Flüge Vorteile; dort sind außerdem oft nützliche Extras versteckt.



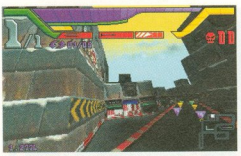
360-Grad-Drehungen bis zum Abwinken: So poliert man auf dem »Trans-Asia Interstate«-Kurs seine Wertung auf.

Andere Abkürzungen muß man mit Raketen aufschießen. Nehmen wir zum Beispiel den »Slam Canyon«-Kurs: Dort gibt es kurz nach dem Start einen Fluß, der jedoch in einer Sackgasse endet, die Sie an dem Totenkopf-Symbol erkennen. Mit ein paar Raketen auf das Symbol öffnen Sie die Passage, die wertvolle Sekunden bringt und Ihnen einige Kurven erspart. Solche Passagen findet man auch auf anderen Strecken, wenn man die Totenkopf-Symbole aufschießt. Hinter einigen kleineren Hügeln oder Kanal-Abflüssen befinden sich außerdem willkommene Extras für die Jagd auf die Gegner. Wer fahrerisch einigermaßen sicher ist, sollte sich wertvolle Sekunden für die Bonussymbole nehmen, denn so spart man wertvolle Sekunden für's Auftanken und Nachladen der Waffen.

Der Flugstil

Auch wenn einige der Gefährte wie Autos aussehen, sind es doch Schwebegleiter, die vor allem eine Eigenheit besitzen: Sie driften in den Kurven. Das hat Nachteile, läßt sich aber auch vorteilhaft nutzen. Am wichtigsten ist das exakte Timing von Gegenlenken und dem Einsatz des Boosters. Damit werden die Gegner in Kurven ganz schnell zurückgelassen und vor allem auch haarige Stellen überwunden. Man darf allerdings nicht vergessen, daß der Booster immer einige Augenblicke benötigt, bis er aufgeladen ist.

Ein weiterer Vorteil der Vehikel ist, daß sie in der Luft um 360 Grad drehbar sind. Fliegen Sie zum Bei-



Durch schmale Ritzen gelangen Sie öfter an Extras wie hier auf dem »Thrak City«-Kurs

spiel auf dem Kurs »Shanghai Dragon« auf die Sprungschanze in der Mitte der Strecke zu, aktivieren Sie den Booster genau so, daß Sie mit Höchstgeschwindigkeit über die Rampe katapultiert werden. Sofort nach dem Abheben drehen wir das Gefährt nach links oder rechts und versuchen, uns möglichst oft um die eigene Achse zu bewegen. 360 Grad und mehr sollten mit genügend Schwung kein Problem sein; Sie verlieren dabei keine Zeit und werden in der Endabrechnung sogar noch besser bewertet.

Solche Drehungen um nur 180 Grad sind optimal, um verfolgende Gegner zu beschießen. Sollte der Booster vor einer Rampe nicht voll sein, bremsen wir einfach so ab, daß wir hinter der Rampe zu stehen kommen. Dann saust der Verfolger mit Karacho über uns hinweg und wird mit ein paar Raketen bedacht.

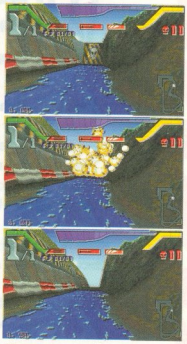


Höchst willkommen ist diese freigesprengte Abkürzung samt einiger Extras auf dem »New Chernobyl Central«

Die Waffen

Die effektivsten Waffen sind natürlich die Raketen, deshalb sollten Sie schnellstmöglich die höchste Ausbaustufe erreichen. Auf jeder der Strecken finden Sie ein sechseckiges, gelbes Symbol, das Ihnen den doppelten Munitionsvorrat verschafft. Teilweise ist dieses Extra in Geheimverstecken, manchmal aber auch einfach nur an kleinen, verwinkelten Orten auf der Strecke zu finden. Ein Beispiel: Der kleine Raum, der auf dem ersten Kurs gleich rechts neben der Startrampe zu finden ist, enthält einige nette Bonussymbole, die man ohne großen Zeitverlust unangefochten aufsammeln darf. Selbst mit einem relativ großen Munitionsvorrat sollten Sie sich aber nicht an den bei den Computergegnern beliebten Schießorgien beteiligen, sondern besser vom Start weg mit dem Booster davonziehen. Dann fliegt man die Runden weitestgehend unangefochten vorne weg und heizt dann den Kontrahenten vor dem Überrunden mit gezielten Raketensalven mächtig ein. Warten Sie prinzipiell ab, bis das Zielkreuz rot wird, dann putzen Sie den Vorausfliegenden mit drei schnellen Salven weg. Vor Kurven oder Steigungen sind Raketen meist verschwendet, denn die Fahrer wissen gerade in den höheren Spielstufen sehr genau, wie sie den Missiles ausweichen müssen.

Droht die Munition knapp zu werden, schwächt man die Schutzschirme erst mit ein paar gezielten Salven aus dem möglichst gut ausgebauten Maschinengewehr. In dieser Zeit müßten die Raketen auch schon aufgeschaltet sein, so daß die Trefferwahrscheinlichkeit ziemlich hoch ist. Natürlich ist es in der Hitze des Rennens sehr schwer, lange genug auf einen guten Schuß zu lauern, aber mit etwas Übung sollten Sie es schaffen und sich so der lästigen Kollegen entledigen. (fs)



Warum Kurven fahren, wenn wir den geraden Weg nehmen können? Mit wenigen Raketen ist das Hindernis des »Slam Canyon«-Kurses beseitigt.

Die TrickBOX-Reihe: Software noch cleverer einsetzen!



Lehnen Sie sich zurück und lassen Sie sich vorführen, wie Profis arbeiten! In den neuen TrickBOX-Videos mit je fast einer Stunde Spielzeit verraten Ihnen erfahrene Experten ihre besten Tricks! Und das Beste: Sie können Ihr Video jederzeit anhalten und alles sofort ausprobieren.

● Verblüffend leicht zu erzeugende Spezialeffekte ● Komplexe Grafiken ● Arbeitshilfen: einfach und effektiv

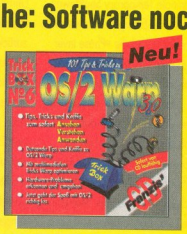
CorelDraw

ISBN 3-7723-9141-9

● Keine Abstürze mehr! ● Die 7 besten Tuning-Geheimnisse ● So machen Sie Ihren PC schneller & zuverlässiger

Hardware

ISBN 3-7723-9181-8



● Geheime Funktionen und Programmteile ● So arbeiten Sie effizienter ● Blitzschnell mit den richtigen Tastenkürzeln ● Die besten Multitasking-Tricks ● Der Highspeed-Trick Nr. 1

OS/2 Warp

ISBN 3-7723-9291-1

● Gezielte Eingriffe in die INI-Dateien ● Effizienter: Programm- und Dateimanager ● Ressourcen-Konflikte

Windows

ISBN 3-7723-9161-3

● Von Profis entdeckt ● Wenn Plug & Play nicht funktioniert ● So richten Sie Ihr Desktop optimal ein

Windows 95

ISBN 3-7723-9911-8



● Import und Export ● Abfragen: Supertips für die gezielte Auswertung ● Tabellen: die besten Verknüpfungsmethoden ● Ergonomisch gestaltet: trickreiche Eingabeformulare

Access

ISBN 3-7723-9171-0

● Symbolleisten: richtig eingerichtet ● Makros: aufzeichen, testen, fertig! ● 17 Tips zu Serienbriefen & Etiketten

Winword

ISBN 3-7723-9151-6

● Alle Programme exakt aufeinander abgestimmt ● Datenaustausch voll optimiert ● Neue Power für Ihr Büro

MS-Office

ISBN 3-7723-8712-8



● Experten-Tips für effizienteres Arbeiten ● So verrechnet sich Excel nicht mehr ● In 2 Minuten zum aussagekräftigen Diagramm ● So setzen Sie den Solver richtig ein

Excel

ISBN 3-7723-9191-5

● Super-einfach: DFÜ mit Works ● Bis zu 50% schneller ● Die besten Tricks für Tabellen und Datenbanken

MS-Works

ISBN 3-7723-8722-5

Hardwarevoraussetzungen: PC 386 oder höher, 4 MB RAM, Windows 3.1, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte.

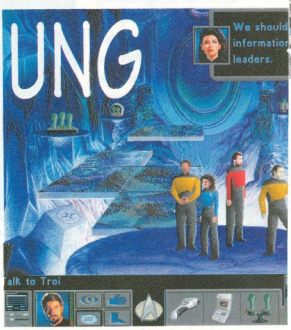
Jede TrickBOX-CD jetzt nur:

ÖS 388,–/SFr 39,80/DM **39,80**

Franzis' Buch- und Software-Verlag GmbH · Buchabteilung · Postfach 1129, 85580 Poing, Tel. 0 81 21 / 769-444, Fax 0 81 21 / 769-103

KOMPLETTLÖSUNG: »STAR TREK – THE NEXT GENERATION: A FINAL UNITY«

WIEDERVEREINIGUNG



Um Aramut abzufangen, sollten Sie mit den Sekten-Führern sprechen

Machen Ihnen die ranzigen Romulaner und peppigen Puzzles des neuen »Star Trek«-Adventures zu schaffen? Wir offenbaren den Weg zum »Unity Device«.

Erik »Data« Krebs half in schlaflosen Nächten Captain Picard und seinen Getreuen durch die unendlichen Weiten des Weltraums. Seine Komplettlösung zu »Star Trek – The Next Generation: A Final Unity« wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Allgemeine Tips

Die Kämpfe sind im Schwierigkeitsgrad »Lieutenant« und »Captain« sehr hart. Deshalb stellen Sie auf der Brücke die Anforderungen auf »Ensign« und geben die Kontrolle über das Maschinendeck an Geordi LaForge ab. Eine Erklärung der einzelnen Manöver ist im Computer gespeichert. Bei den Landungstrupps ist in unserer Lösung nur angegeben, wer unbedingt auf den Planeten mitkommen sollte; freie Plätze dürfen Sie mit Ihren Lieblingscharakteren füllen.

Es wird hier nur eine Möglichkeit beschrieben, das Spiel zu lösen, andere Wege sollten Sie selbst erforschen. Allerdings wird die Lösung dadurch eher schwerer. Wählen Sie beispielsweise auf Allanor den scheinbar leichteren Weg, suchen Sie später einen ganzen Sektor ab. Um diesen Sektor überhaupt zu finden, müssen Sie tief in romulanisches Gebiet eindringen, was unweigerlich zu Kämpfen führt.

Rettung für die Station

Gleich zu Beginn des Spieles muß man sehr vorsichtig sein, um einen Kampf zu vermeiden. Sprechen Sie mit Data und folgen Sie seinem Ratschlag. Nachdem die Crew des Scouts an Bord gebeamt wurde, meldet sich Captain Pentara, die nicht sonderlich begeistert klingt. Wählen Sie die dritte und die zweite Antwort, worauf sich die Warbird vorerst zurückzieht und Sie den Garidianern Hilfe versprechen.

Auf dem Weg nach Horst III erhalten Sie jedoch einen Hilferuf von Cymkoe IV. Dort angekommen schicken wir einen Landungstrupp (LaForge, Crusher) auf Mertens Station und untersuchen dort das Transporter Panel mit dem Tricorder. Um der verletzten Frau zu helfen, muß das Kabel weggebeamt werden. Durchschneiden Sie es mit dem Phaser, scannen das abgetrennte Stück mit dem Tricorder und gehen zurück zum Transporterraum. Dort benutzt man das Panel, wählt »Lock-on«, »Data Cable« und zuletzt »Energize«.

Dr. Crusher kümmert sich nun mit dem Medikit um die Verletzte. Von ihr erfährt man den Zugangscode für die Lebenserhaltungssysteme und fährt mit dem Turbolift zur Administrationsebene. Das Panel für die Lebenserhaltungssysteme befindet sich auf der rechten Seite. Dort betätigen Sie die Schalter »Emergency Systems« und »Power Redirect« und begeben sich zur Engineering-Ebene. Hier untersuchen wir die fremde Maschine mit dem Tricorder, gehen nach rechts ins Labor 4 und drücken auf der Konsole die Knöpfe »Initiate Temporary Shutdown« und »Shutdown Group 3«. Die Enterprise-Crew sackt noch den »Wave Converter« und die »Phase Inverter Coupling« ein und marschiert zweimal nach links. Geordi spricht dreimal mit Dr. Griems und bietet ihm seine Hilfe an. Das Team geht nach rechts und benutzt die »Inverter Coupling« und dann den »Wave Converter« mit dem Loch in der Leitung.

Zurück auf der Enterprise setzen Sie Kurs auf Horst III und sprechen mit Shanok. Auf Ihrer Patrouille bittet Sie Admiral Reddreck um Hilfe. Bei Morassia angekommen, beamen wir Troi, Crusher und Data auf den Planeten, die zum Labor von Dr. Hyunh-Foertsch laufen.

Die drei Kadaver nimmt man auf und untersucht sie mit dem »Sonic Scope« und dem »Biotable«. Data scannt den Computer mit dem Tricorder und nimmt dann über das »Comm Port« (wird mit dem Tricorder aktiviert) Kontakt mit Tracker Melas auf. Befragen Sie anschließend mit Counselor Troi Constable Lliksze und Consultant Idia, um einige zusätzliche Informationen zu erhalten. Nun werden die »Field Units« mit dem Tricorder identifiziert und alles mitgenommen.

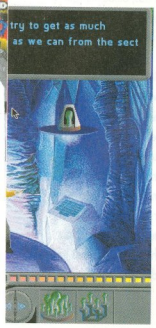
Beim Shuttle-Dock finden Sie einen »Microgenerator«, mit dem die Bildschirme in den Biotopen eingeschaltet werden. Das ist notwendig, um die »Field Units« einzusetzen. Dummerweise muß der Generator nach jedem Gebrauch wieder am Shuttle-Dock aufgeladen werden. Gehen Sie nun zu den einzelnen Biotopen und schicken die entsprechen »Field Units« zu jedem der auf der Karte angegebenen Lebensräume. Jedesmal wenn die »Field Units« zurückkehren, entfernen wir das mitgebrachte Testmuster mit der »Bioprobe« aus dem Labor.

Nachdem alle elf Muster eingesammelt sind, nimmt man sie mit dem »Sonic Scope« im Labor unter die Lupe. Sprechen Sie nun mit Healer Zzola und Watcher Tzudan, der sich im »Quarantine Shelter« befindet, und teilen die Ergebnisse der Untersuchungen Constable Lliksze mit. Mit dem Shuttle fliegen wir zum Kraftwerk, wo Data die notwendigen Änderungen am Kontrollpult vornehmen wird. Verlassen Sie den Raum und folgen Sie den Anweisungen von Dr. Hyunh-Foertsch.

Jagd auf Aramut

Jetzt gilt es, Aramut abzufangen. Sobald Sie ihn gefunden haben, schalten Sie die Phaser auf und feuern, woraufhin sich Aramut sehr kooperativ zeigt. Setzen Sie Kurs auf Shonoisho Epsilon VI, wo Sie T'Bak eine Nachricht zuschicken. Nach kurzer Zeit erhalten wir eine Antwort von Laraq. Dann schickt man Riker, Data und LaForge auf den Planeten, betritt die beiden Pyramiden und spricht mit den Anführern der Sekten. Ein Bild weiter rechts befindet sich eine

weitere Pyramide. In diesem Tempel ist eine verschlossene Tür, die sich erst öffnet, wenn Sie sich dem Wächter gegenüber unwissend stellen.
Dahinter ist Aelont in einem Stasis-Feld eingeschlossen. Untersuchen Sie die Schriftzeichen mit dem Tricorder und versuchen dann, das Panel zu bedienen. Um die Schriftzeichen zu übersetzen, brauchen wir die Hilfe von Laraq, der im Ausgangsfeld wartet. Nach Aelonts Befreiung öffnen Sie mit dem Schlüssel den Safe und nehmen den goldenen Ring, den »Sonic Redigitizer« (Geordi identifiziert dieses Gerät) und den Stab mit der weißen Kugel an sich. Den Ring und den »Redigitizer« geben Sie Stamblyr, dem Sektenführer der Sänger. Der »Redigitizer« wird von Geordi oder Data eingebaut, worauf wir zwei Orchestrions erhalten.



Den Stab überreichen Sie Madia und dürfen den Transporter benutzen, wenn Sie das Orchestrion »Travelling Music« spielen. Um den Abgrund zu überqueren, spielen Sie das Orchestrion »Watch your step«, nehmen das erste Orchestrion (drei »pluvoids«), gehen eine Plattform zurück, eine nach rechts und erhalten das zweite Orchestrion (ein »pluvoid« in einer Kammer). Wir gehen eine Plattform nach unten und eine nach links, spielen das zweite Orchestrion, gehen drei vor und eins nach links und spielen »Watch your step«.
Dann nimmt man das dritte Orchestrion (zwei »pluvoids« in einer Kammer), geht wieder eins nach rechts, spielt das zweite Orchestrion, geht eins nach rechts und eins nach unten und spielt das dritte Orchestrion. Sie nehmen das vierte Orchestrion (ein »pluvoid«), gehen eins nach unten und eins nach links, spielen das zweite Orchestrion, gehen eins nach oben und eins nach links, spielen das vierte Orchestrion, gehen eins nach oben und spielen das dritte. Jetzt setzt man den blauen Talisman in die Nische in der Tür ein und nimmt im nächsten Raum die Schriftrolle an sich.

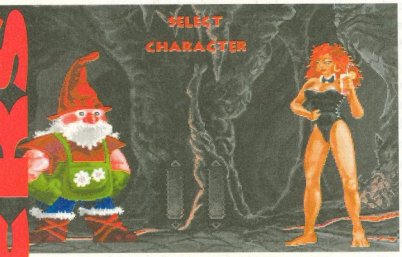
Kampf den Warbirds

Nach der Zwischensequenz rufen Sie die Sternenflotte und folgen den Anweisungen von Commander Chan. Die angreifenden Warbirds lassen sich leicht in die Flucht schlagen. Die Warbird Cionex aktiviert während des Kampfes die Selbstzerstörung, weshalb Sie »Farewell Commander« wählen, wenn der Kommandant dieses Schiffes Sie ruft; andernfalls wird die Enterprise auch zerstört. Danach kehrt man nach Frigis zurück, wenn der Hilferuf eintrifft. Wir zerstören die Warbird und beamen anschließend Picard auf den Planeten. Von Laraq erhalten Sie mehrere Gegenstände und nehmen dann Kurs auf Horst III. Mit Picard, Data und LaForge erforschen wir den Planeten, stellen den Phaser auf Stufe 16 und feuern auf den Steinhaufen. Um das Panel im nächsten Raum zu bedienen, benutzen Sie den »Isolinear Rod« mit der Öffnung, danach den »Rod Programmer« mit dem »Isolinear Rod«. Kopieren Sie die Karte in den Tricorder. Im hinteren Raum untersuchen wir noch das Instrument mit dem Tricorder und beamen uns zurück auf die Enterprise. Nun sind genug Informationen vorhanden, um Allanor zu finden. Beim Landungstrupp müssen Picard, Data und LaForge dabei sein. Sie feuern mit dem Phaser auf höchster Stufe auf die »Alloy Seals« des »Ventilation Duct«, entfernen den »Logic Annihilator« von der Drohne und verlassen schnellstmöglich den Raum. Die Phaser darf man auf keinen Fall übergeben!
Das Panel wird wie schon auf Horst III benutzt. Sie sehen sich nun das »System Log« an, wählen danach »Initialize System« und »Activate Facility« aus. Im nächsten Raum finden Data und LaForge heraus, wie die Drohnen deaktiviert werden (Die Metallplatte und die Büroklammer sind übrigens nutzlos). Die große Tür wird mit dem Tricorder gescannt und deren Schaltkreise mit dem »Logic Annihilator« blockiert. Wenn eine Drohne kommt, wird diese deaktiviert. Nach Entfernung des »Annihilators« marschieren wir durch die Türe und benutzen das Panel, um die Drohne bei der Ladestation zu entfernen. Dann werden die Energie und die Nachladestation eingeschaltet und wenn die Drohne aufgeladen ist, wird die Energie wieder deaktiviert. Leuchtet nur noch eine Lampe am Kondensator, zerstört man ihn mit dem Phaser.
Danach erscheinen ein paar Chodaks und bringen Sie zu Admiral Bradnock. Sagen Sie ihm, daß Sie nur auf einer archäologischen Erkundungsmission und ausschließlich an Wissen interessiert seien. Geben Sie auf keinen Fall zu, daß Sie einen »Isolinear Rod« haben und bestehen Sie darauf, alleine die Hall of Record zu suchen. Im rechten Raum befindet sich ein Transporter. Von der linken Reihe muß die untere und von der oberen die linke Lampe leuchten, dann aktiviert man den Transporter. Ist alles glatt gegangen, benutzen wir den Timer auf der rechten Seite und gehen zum Transporter. Um sich später wieder zurückzubeamen, müssen die mittlere Lampe der linken Reihe und rechte Lampe der oberen Reihe angewählt werden.
Das Sicherheitssystem wird folgendermaßen ausgeschaltet: Schießen Sie mit dem Phaser auf einen der Sensoren, worauf Data merkt, daß die Phaser auf eine bestimmte Frequenz eingestellt werden müssen. Man scannt den Sensor, justiert den Phaser entsprechend und schießt mit höchster Stufe auf alle drei Sensoren, bevor man den Raum verläßt. Aktivieren Sie das Panel beim Obelisken und wenn Sie die Karte sehen, kopieren Sie selbige in den Tricorder, bevor Admiral Brodnack erscheint. Gehen Sie nun den selben Weg zurück zum Ausgangspunkt. Dank der Karte ist es kein Problem, das »Unity Device« zu finden.
Den »Security Rod« ignorieren wir einfach. Er kann zwar mit der Büroklammer entfernt werden, doch den Zugangscode erfahren Sie nur, wenn Sie dem verletzten Optimator 2 helfen. Diesen findet man nur, wenn man nicht alleine zur Hall of Record gelangt ist. Sollten Sie die Karte nicht bekommen, müssen Sie zu einem Pulsar im Gombara Sektor fliegen, der zu einem schwarzen Loch geworden ist. Wenn man Trois Ratschlag befolgt und 30 Lichtjahre vom schwarzen Loch wegfliegt, weiß man zumindest, daß sich das »Unity Device« im Sektor Thong befindet (die genauen Koordinaten sind 9-14-16).

Auf dem »Unity Device«

Auf der Oberfläche des »Unity Device« angekommen, betreten Sie die Transporterplattform. Nach dem Beamen findet Picard Admiral Bradnock und Captain Pentara wieder und besteigt den Gleiter. Pentara bietet ein Bündnis an, das wir annehmen. Nun geht man durch die hinterste Tür und kurz darauf beginnt der Test. Nehmen Sie vom Tisch die rechte Halbscheibe, die auf Pentara zielt, weg und nach drei Runden wird sich Bradnock geschlagen geben. Überreden Sie auch ihn zur Zusammenarbeit.
Als nächstes müssen Sie sich alle Teile des Schildgenerators ansehen. Wir stecken die beiden Halbscheiben zusammen und fügen sie in eine der Lücken ein. Man bittet auch Bradnock und Pentara um ihre Scheiben, denn der Generator versagt, wenn jede Lufflücke ausgefüllt ist. Verlassen Sie nach rechts das Bild und benutzen Sie das Artefakt, um Picard, Pentara und Bradnock über den Abgrund zu transportieren.
Mit dem Schlüssel öffnen wir die Tür im nächsten Bild und drücken den Knopf neben der Stasis-Kammer, um das fremde Wesen aufzuwecken. Wenn das Wesen fragt, wofür wir das »Unity Device« einsetzen wollen, wählen wir die erste Antwort und werden in die Kontrollkammer eingelassen. Den Test mit der Borg-Flotte bestehen Sie, wenn Sie das Panel wieder deaktivieren, ohne eine Maßnahme auszuwählen. (fs)

KLEIN & FEIN



Mit unseren Cheats dürfen Sie die ulkigen Geheimfiguren von »Warriors« spielen

Warriors

Die Cheat-Codes zum Mindscape-Prügelspiel »Warriors« fand Karate-As Josef Kraft heraus. Geben Sie wie im Handbuch beschrieben »CHEAT« ein und dann folgende Codes:

eleventh	**Aktiviert den Master**
gardener	**Aktiviert Tom Teck**
dunk	**Aktiviert Scott**
pam	**Aktiviert Pamela**
numberone	**Aktiviert Captain Warrior**
circus	**Arena ist verfügbar**
nopain	**Keine Waffen**
tyson	**Keine Special-Moves**
nogain	**Spielfigur verliert Waffe nicht**
woo	**Special-Energie nimmt nicht ab**
nbk	**Kampf dauert nur eine Runde**
finalfive	**Kampf dauert fünf Runden**
snowwhite	**Winzige Spielfiguren**
evildeath	**Splatter-Modus mit mehr Blut**
forqa	**Development-Tools zum Level-Überspringen**
easyspecialmoves	**Vereinfachte Special-Moves**

Die Special-Moves funktionieren für jeden Kämpfer im Cheat-Modus: 1. Vor, vor, Schlag; 2. Vor, vor, Tritt; 3. Zurück, vor, Schlag und 4. Zurück, vor, Tritt (nur beim Master).

Wing Commander 3

Kilrathi-Jäger Christopher Semturs empfiehlt, »Wing Commander 3« von der DOS-Ebene aus so zu starten: »wc3 -mitchell«. Beim Start sollte eine Stimme »Mitchell« rufen und Sie dürfen während eines Flugs bequem mit »STRG+W« das aktuelle Ziel zerstören und mit »STRG+ALT+W« alle feindlichen Schiffe. »ALT+D« zeigt die Debugging-Routinen der Programmierer an.

Full Throttle

Um bei »Full Throttle« die nervige Kampf-Sequenz der Biker zu überleben, sollten Sie den Tip von Daniel »Hell's Angel« Kreiss befolgen. Drücken Sie einfach »Shift+V«, sobald die Biker von vorne zu sehen sind.

Super Street Fighter 2 Turbo

Den Kämpfer Akuma aus dem Intro von »Super Street Fighter 2 Turbo« muß man mit einem kleinen Trick anwählen, fand unser Leser Philipp Schornberg heraus. Bewegen Sie den Cursor auf folgende Spielfiguren und verweilen jeweils etwa zwei Sekunden darauf: Zuerst Ryu, dann T. Hawk, als nächstes Guile und zuletzt Cammy. Nun geht es zurück auf Ryu und nach weiteren zwei Sekunden drücken Sie alle drei Punch-Buttons gleichzeitig. Akuma steuert sich ähnlich wie Ken und Ryu.

Master of Magic

Magische Artefakte zu Discount-Preisen – mit dem Trick von Peter Grimsehl zu »Master of Magic« kein Problem. Rufen Sie den »Artifact Creation Screen« auf und wählen als Gegenstand »Wand« oder »Staff« aus. Diesen belegen Sie mit mindestens einer beliebigen Eigenschaft und klicken abschließend auf »Spell Charges«. Nun suchen Sie sich Ihren Lieblingsspruch aus und binden ihn getreu des Mottos »lotzen statt kleckern« gleich viermal ein. Jetzt klicken Sie wieder auf »Spell Charges«, wodurch diese wieder verschwinden und der freigewordene Eigenschaftspunkt nach Belieben neu vergeben werden darf. Wählen Sie abschließend einen netten Namen für das Artefakt und verlassen den Screen mit »ok«.

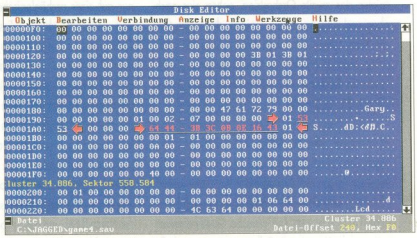
Außerdem lassen sich damit auch Zaubersprüche in Waffen einbinden, so daß auch nicht magiebegabte Helden Item-Sprüche auf die Gegner loslassen können. Verfahren Sie wie oben, wählen aber eine beliebige Waffe und belegen sie mit ein bis drei Eigenschaften. Dann klickt man auf das »Staff«-Symbol, wählt »Spell Charges« an, sucht den Zauber aus, bindet ihn viermal ein und klickt wieder auf »Spell Charges«. Jetzt wechseln Sie zurück zur Waffe und klicken auf »ok«.

Terminal Velocity

Im Actionspiel »Terminal Velocity« haben die Programmierer nicht nur etliche Cheats (PC Player 7/95) verewigt, sondern auch sich selbst. Fliegen Sie auf dem dritten Planeten im ersten Level ganz am Anfang über die hohe Kante hinter Ihnen auf ein Hochplateau. Dort sind in einer kleinen Senke vier Speicher mit verschiedenen Boni versteckt. Jenseits der »Mauer« gelangt man wieder auf die Ebene und fliegt geradeaus ins Dunkel. Ungefähr bei Distanz 830 im Sektor 62228 taucht ein Bild des Apogee-Programmierteams auf.

Jagged Alliance

Um seine Söldner bei »Jagged Alliance« aufzupeppen, ändern Sie einen beliebigen Spielstand, wie es das Bild von Dennis Zimmer zeigt (rote Ziffern). Die beiden unterstrichenen Werte »53« geben die aktuelle bzw. die maximale Lebensenergie an. Beide Werte sollten gleich groß sein, sonst ist der Söldner verwundet. Die anderen Werte geben die Eigenschaften Agility, Dexterity, Wisdom, Medical, Explosives, Mechanics, Markmanship und den Erfahrungslevel an. Sie dürfen Werte bis maximal 64 eingeben, für dem Erfahrungslevel sollte 09 ausreichen. Von Sven Fäßler stammt der Tip, wie Sie Gegenstände von einem Söldner zum anderen transportieren, ohne auf dessen Aktionspunkte zu achten oder die Figuren nebeneinander zu stellen. Klicken Sie den gewünschten Gegenstand auf der Hand- oder Rucksackleiste an und wählen dann mit den Tasten »F1« bis »F8« den neuen Söldner an, dann können Sie das Objekt ablegen oder benutzen. **(fs)**



So verändern Sie einen Spielstand von »Jagged Alliance«

NEU!

GAMES

Civil War*	85,-
Command + Conquer	85,-
Elite 3	69,-
Flight unlimited	89,-
Flight of the Amazon Queen	83,-
Hattrick	79,-
High Octane	95,-
Jagged Alliance	77,-
Myst kompl. Dt.	69,-
Prisoner of Ice	83,-
Simon the Sorcerer 2	79,-
Sim Tower	77,-
Space Quest 6 CD	79,-
Star Trek TNG	99,-
Virtual Pool	79,-

* Bei Drucklegung noch nicht erschienen.

HARDWARE

Soundblaster 16	189,-
Wing Man Extrem	85,-
Simm 1 MB / 4 MB	65,- / 239,-
Festplatte 850 / 1.2 Giga	359,- / 515,-
Asus P 100 + Kühler	1.299,-

Über 1000 Artikel am Lager!

Anrufen & nachfragen:

030-787 02 100

Roskoden & Partner

Sachsendamm 2 · 10829 Berlin · Am S-Bhf. Schöneberg

future games now...

TOLLHAUS

Star Trek TNG	PCCD 89,-*
Command & Conquer	PCCD 89,-*
Dark Forces	PCCD 89,-
Hattrick	PCCD 89,-
Stonekeep	PCCD 89,-*
Full Throttle	PCCD 69,-
Wing Commander 3	PCCD 89,-
Flight Unlimited	PCCD 89,-
Jagged Allience	PCCD 79,-
X-COM	PCCD 79,-
Warcraft	PCCD 79,-
Prisoner of Ice	PCCD 89,-
Elite 2	PCCD 29,-
Dungeon Master 2	PCCD 89,-*
Sim Tower	PCCD 89,-
Biing	PCCD 79,-

Telefon (0 30) 89 09 20 12 · Fax 8 93 04 29
Joachim-Friedrich-Straße 55 · 10711 Berlin
Alle verfügbaren Titel liefern wir in Berlin frei Haus!
Die gekennzeichneten Titel (*) erscheinen in Kürze.

(0 30) 89 09 20 12

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel für aktuellste COMPUTER SPIELE und HARDWARE. In Ihrer Nähe.

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,-² monatlich.

*Finanzierung über Hausbank- Zinssatz 11,9% eff. Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt

0190-190 816

1 min./DM 1.15

Shop des Monats

45329 Essen. Altenessener Str. 448. Tel. 02 01-34 43 76



Martin vom S&S-SHOP in Essen, empfiehlt die TOP-Games des Monats.

Festplatten

540 MB Conner	269,-
850 MB Conner	348,-

CPU'S

DX 4-100	189,-
Pentium 90	499,-
Pentium 100	648,-

Software

Flight Unlimited	84,95
Hattrick	75,95
Star Trek (A Final Unity)	89,00

unverbindliche Preisempfehlung des Soft & Sound Shops in Essen.

SOFT & SOUND SHOPS

52064 Aachen neu
Maurerstraße 92
0241-402608

90047 Bamberg neu
Fleischstraße 5
0951-200697

10551 Berlin
Oldenburger Str. 44
030-3962821

12207 Berlin
Osdorfer Str. 13
030-7128599

33607 Bielefeld neu
Metzerstr. 7
0521-175880

53225 Bonn
Limpericher Str. 22
0228-474115

40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
0211-4910187

91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
09131-26656

45329 Essen
Altenesser Str. 448
0201-344378

37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2
0551-46563

58095 Hagen
Volmestraße 66
02331-26774

34131 Kassel
Lange Str. 81
0561-39463

24116 Kiel
Steenstr. 18
0431-970046

50670 Köln
Von-Werth-Str. 20-22
0221-121806

23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7
0451-794345

39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
0391-42622

68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3
0621-101203

66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
06821-26797

41460 Neuss
Hamtorstr. 20
02131-278967

37520 Osterode
Markt 14 - 16
05522-73011

24306 Plön
Lübsches Tor
04522-3412

27721 Ritterhude
Riesstr. 47
04292-8876

66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18
06821-632183

29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11
0581-79371

38300 Wolfenbüttel
Heinstätten Weg 23
05331-61820

38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63
05361-37474

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP

Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert

Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie

Mediatheken + Videos

49565 Bramsche neu
Malgartener Str. 22
05461-82644

38118 Braunschweig
Hotwedestraße 10
0531-508231

76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a
07245-7373 neu

52525 Heinsberg
Gangelfus Str. 25
02452-4817

81475 München neu
Leopoldstraße 126
089-7556778

75177 Pforzheim neu
Schamhorststr. 12-14
07231-560655

74523 Schwäbisch-Hall
Am Schuppach 1 neu
0791-6706

Wir akzeptieren Kreditkarten.

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment

Ahnfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf • Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 123

TECHNIK TREFF

Sie fragen, wir antworten:
Tips und Tricks rund um den PC

Welches MPEG ist das Beste?

Was ist der Unterschied zwischen MPEG 1, 2 und 4? Und welcher hat die höchste Kompressionsrate? Welcher Standard hat die beste Bild- und Tonqualität? Kann man die späteren DVD (Digital Video Discs) im MPEG-2-Standard mit den heutigen Dekompressionskarten und CD-ROM-Laufwerken lesen? ***(Ingo Witzky, Münden)***

Die Video-Kompressionsformate MPEG 1 und 2 unterscheiden sich technisch im wesentlichen nur darin, daß bei MPEG-2 Filme im »Interlace«-Format gespeichert werden können, bei dem zwei Halbbilder statt eines ganzen verwendet werden (so arbeitet auch das gute alte analoge Fernsehen). MPEG-2-Decoder werden auch höhere Auflösungen verstehen können. Der jetzige MPEG-1-Standard arbeitet etwa mit normaler VGA-Auflösung, MPEG-2 aber z.B. mit Super VGA. Da die heutigen MPEG-1-Decoder auch nur das RAM für diese Auflösung enthalten, ist es unmöglich, ein größeres MPEG-2-Bild zu dekodieren. Umgekehrt werden MPEG-2-Geräte auch MPEG-1-Filme abspielen können. Außerdem wird MPEG-2 mehrere digitale Tonspuren ermöglichen, so daß auf einer einzigen Videodisc ein Film in mehreren Sprachen gleichzeitig gespeichert ist - Sie können sich dann die Sprache Ihrer Wahl aussuchen.

MPEG-4 war in der Theorie ein »schlechteres« MPEG, das zum Beispiel für Videokonferenzen und Bildtelefone eingesetzt werden sollte, bisher aber nicht im praktischen Einsatz ist.

Obwohl sich immer noch zwei Industriegruppen (Sony/Philips und Warner/Toshiba) um das Format der neuen Videodiscs streiten, steht eines fest: Die neuen Scheiben mit bis zu 10 Gigabyte Speicherkapazität werden nicht mit normalen CD-ROM-Laufwerken lesbar sein. Für Filme in diesem Format, die frühestens 1996 zu erwarten sind, reichen also weder MPEG-1-Decoder noch normales CD-ROM aus.



Bis jetzt gibt es nur (wenige) Spiele, die MPEG 1 unterstützen

Immer mehr, immer mehr

Ich werde mir in nächster Zeit einen neuen Computer zulegen. Es wird wohl ein Pentium 90, 100 oder 120 sein. Aber wieviel Rechenleistung machen 10 MHz aus? Gibt es Spiele, die auf einem 100er oder gar auf einem 120er noch »flüssiger« laufen? ***(Andreas Müller, Kaufstadt)***

Zwischen dem Pentium/90 und dem Pentium/100 gibt es kaum Unterschiede (bis auf den Preis). Der 120er ist dann sichtbar schneller, aber eben auch nur um 20 Prozent und keinesfalls gleich doppelt so schnell. Im Moment würden wir uns einen Pentium/90 kaufen, am besten mit einem aufrüstbaren Motherboard (bis Pentium 133/150), und erst in einem Jahr an schnellere Prozessoren denken, wenn die Preise wieder gefallen sind.

Einfach aufrüsten

Ich habe einen 486SX/25 mit 8 MByte RAM und einer VGA-Grafikkarte. In letzter Zeit stellen die Spiele immer größere Anforderungen. Deshalb wollte ich meinen PC aufrüsten. Ich kenne mich aber nicht so gut mit diesen ganzen Coprozessoren aus. Darum wollte ich nach Eurer Meinung fragen, wie ich meinen PC möglichst billig aufrüsten kann.
(Stephan Kopp, Niedernburg)

Am einfachsten rüsten Sie Ihren PC mit einem speziellen »Overdrive«-Prozessor auf. Bei Ihrem Board kämen die Modelle 486DX2/50 oder 486DX4/75 in Frage. Wie die Ziffern am Ende der Prozessor-Bezeichnungen andeuten, läuft Ihr PC dann intern mit 50 oder 75 MHz, was das System spürbar beschleunigt. Einsetzen können Sie diese Prozessoren sogar selber, und zwar anstelle des 486SX/25.

Wahrscheinlich gibt es in Ihrem PC noch eine weitere Fassung, die im Moment leer ist. Dieser sollten Sie keine Beachtung schenken. Sie ist für einen älteren 487SX/25 gedacht, der langsamer als die DX2- und DX4-Varianten ist. Eventuell läßt sich Ihr Board auch mit anderen Prozessoren bestücken, wobei Sie dann etwas billiger als mit den speziellen Overdrive-Varianten wegkommen. Wenn Sie allerdings mit den Beschreibungen des Motherboard-Handbuchs auf Kriegsfuß stehen, sollten Sie die Aufrüstung lieber einem erfahrenen Händler überlassen. Vielleicht lohnt sich dann auch ein kompletter Austausch des Motherboards.

Disketten-Trauma

Ich habe da ein kleines Technik-Problem mit meinem Pentium/60. Lege ich die »Diskette 1« eines Programms in das Laufwerk ein, um dieses zu installieren, erscheint normalerweise der Inhalt der Diskette beim Tippen des Befehls DIR. Bis hierhin ist noch alles normal. Lege ich aber »Diskette 2« ein und tippe nochmals DIR, erscheint wieder der Inhalt von Diskette 1. Ich kann deshalb zum Beispiel kein Programm von Diskette installieren. Ich muß alle Disketten auf die Festplatte kopieren und das Programm von dort aus installieren. Könnt Ihr mir sagen, was da nicht stimmt?
(Maik Teetzen, Magdeburg)

Für dieses Phänomen kann es mehrere Möglichkeiten geben: 1) Irgendein Festplatten/Disketten-Cache schießt hier über sein Ziel hinaus. Normalerweise soll der Cache einmal gelesene Daten im Speicher Parat halten, wodurch wiederholte Zugriffe auf die selben Daten schneller ablaufen. Unerwünscht ist das jedoch bei dem Verzeichnis einer Diskette. Entweder handelt es sich bei dem Übeltäter um einen Software-Cache, der sich per CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT aktiviert, oder Sie haben einen Cache-Controller in Ihrem System stecken, der auch gleich noch die Diskettenlaufwerke mitcachet. Bei einem Software-Cache sollten Sie grundsätzlich Microsofts SMARTDRV verwenden, das ab Version 5.00 zum Lieferumfang von MS-DOS gehört. Einen Hardware-Cache erkennen Sie daran, daß die Kabel für die Diskettenstation und die Festplatte an einer recht großen Platine angeschlossen sind. Falls in Ihrem PC tatsächlich ein Cache-Controller sitzt, müßten Sie dafür auch ein Handbuch und eine Diskette mit Programmen besitzen. Mit den Programmen können Sie dem Controller sein Verhalten abgewöhnen.

2) An Ihrem Laufwerk und/oder Disketten-Controller ist die »Change Disk«-Leitung kaputt. Diese Leitung teilt dem PC mit, wenn eine Diskette gewechselt wurde. Hier hilft nur der Weg zur Werkstatt.

3) Wenn das Problem im wesentlichen bei Kopien oder eigenen Disketten auftritt, verwenden Sie wahrscheinlich ein Formatier-Programm, das jeder Diskette die gleiche Seriennummer gibt. In diesem Fall kann MS-DOS ins Schleudern kommen, da es Disketten anhand der Seriennummer identifiziert. Welche Seriennummer eine Diskette hat, können Sie sehen, wenn Sie den Befehl »CHKDSK A:« (bzw. »B:«) eingeben. Haben alle Disketten die gleiche Zahl hier stehen, ist der Bösewicht gefunden; verwenden Sie dann in Zukunft ein anderes Programm zum Formatieren der Disketten.

Ich hör' nichts mehr

Ermutigt durch Euren Bericht über Computermusik in Ausgabe 5/95 kann ich nun stolz den Besitz einer Sound Blaster AWE32 und eines Goldstar 49-GMK MIDI-Keyboard vermelden. Eine kleine Macke hat die Sache allerdings: Bei aktivierter MIDI-Software innerhalb von Windows nimmt die Soundkarte brav die Informationen des MIDI-Keyboards entgegen, sprich, wenn ich eine Taste drücke, erklingt der dazu passende Ton. Spiele ich aber eine WAV-Datei, ist es danach mit dem Keyboard-Geklimper vorbei. Nicht immer, aber immer öfter regt sich dann in der Soundkarte beim Spielen auf dem Keyboard nichts mehr, während das Abspielen vorgefertigter MIDI-Daten nach wie vor einwandfrei funktioniert.

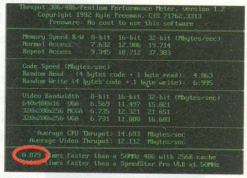
(Torsten Zöllner, Burbach)

Dabei handelt es sich vermutlich um einen Fehler in den Windows-Treibern der AWE32-Karte. Solange Creative Labs da nichts neues anbietet, fällt uns nur folgender Ausweg ein: Verwenden Sie anstelle des mitgelieferten MIDI-Treibers von Creative Labs den MPU-401-Treiber von Microsoft. Sie binden ihn mittels der Systemsteuerung unter »Treiber/Hinzufügen...« ein. Konfigurieren Sie anschließend Ihren MIDI-Mapper und Ihre MIDI-Software auf den MPU-Treiber. Wenn der Fehler dann immer noch nicht behoben ist, hat die Karte vermutlich eine Macke.

THRUPUT unbrauchbar?

Animiert durch die Beantwortung der Anfrage von C. Wyninger (AMD 486/100 und THRUPUT-Ergebnis) in Ausgabe 7/95 habe ich das System meines 486DX4/100 (256 KByte Cache, 16 MByte RAM, Miro 16Si-Grafikkarte 2 MByte RAM und Cache-Controller ebenfalls 2 MByte RAM) einem Leistungstest unterzogen. Dabei bin ich bezüglich des THRUPUT-Programm auf eine Merkwürdigkeit gestoßen. Nachdem mich die Testwerte nicht zufrieden stellten, deaktivierte ich entsprechend Eurer Empfehlung den Cache im BIOS. Kurioserweise verbesserten sich danach die Testwerte in besagtem Programm. Andere Testprogramme zeigten hingegen »normale« Reaktionen. Insofern bin ich derzeit geneigt, aufgrund der völlig atypischen Testwerte dem Programm THRUPUT zu mißtrauen. Oder habt Ihr hierfür eine Erklärung?

(Johannes Keulen, Köln)



Was sagt der Wert des Testprogramms »Thruput« wirklich aus?

Das Programm THRUPUT mißt beim Mikroprozessor nicht, wie schnell dieser rechnet. Stattdessen tüftelt es einzig und allein aus, wie flott der Prozessor Daten in den Speicher schreibt oder aus ihm liest. Das Ganze soll also dazu da sein, um die Leistung des Boards zu ermitteln. THRUPUT verwendet für seine Messungen nur 16 KByte an Daten, die es ein einziges mal benutzt. Da ein Cache nur dann Sinn macht, wenn ein Programm seine Daten öfters benötigt, ist der Cache bei THRUPUT unwirksam. In einigen Boards verlangsamt er dann sogar die Arbeit des Programms, was sich so erklärt: Bevor die CPU die Daten zu sehen bekommt, muß das Motherboard diese erst in den externen Cache laden, von wo aus der Mikroprozessor sie dann in den internen Cache holt. Das alles kostet mehr Zeit, als wäre der Cache gar nicht vorhanden. In der Praxis kommt dieses von THRUPUT künstlich erzeugte Verhalten nicht vor. Sonst wäre ein Cache tatsächlich unsinnig. Mit dem THRUPUT-Wert sollten Sie deshalb niemals Rückschlüsse auf Ihre Systemgeschwindigkeit ziehen, denn dafür ist das Programm gar nicht gedacht. **(bs/hf)**

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten. Unsere Adresse:

DMV Verlag
Redaktion PC Player
TECHNIK-TREFF
Gruber Str. 46 a
85586 Poing
oder per EMail: TTREFF@pcplayer.mhs.compuserve.com

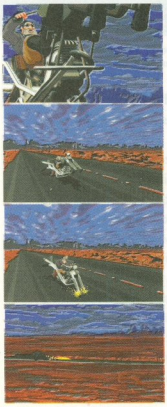
Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Rückumschläge mit.



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Gruber Str. 46 a, 85586 Poing. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Adventure-Niedergang?

Als langjähriger Adventure-Spieler hat mir Eure Juni-Ausgabe schwer zugesetzt. Die Rede ist vom Test des Programms »Full Throttle« von LucasArts, welches einen traurigen Trend innerhalb des Genres bestätigt. Daß Komplexität und Spieltiefe in einem Adventure im Zeitalter der sich drehenden Schillerscheibe immer mehr durch megabyte-triefende Video-Sequenzen und vereinfachte Eingabemöglichkeiten ersetzt werden, ist wohl eine nicht mehr zu verleugnende Tatsache. Programmierteams wie Legend Entertainment sind die sprichwörtliche Ausnahme von der Regel.



Streitpunkt »Full Throttle«: LucasArts auf dem falschen Weg?

Umso bedauerlicher ist der Weg des (bis dato) Branchenführers LucasArts, welcher mit Full Throttle beschritten wurde. Bei einem Probespiel in einem Kaufhaus mußte ich feststellen, daß das Programm dort Mängel aufwies, wo eigentlich der Kern eines jeden Adventures liegt, nämlich den Puzzles. Zwar ist den Programmierern zugute zuhalten, daß sie nicht auf den »interaktiven Film mit echten Schauspielern« Zug aufgesprungen sind, sondern eine atmosphärisch dichte Comic-Grafik mit fetzigem Rocksound abgeliefert haben. Aber wo bleibt der durch die Kombination von Gegenständen entstehende Spielspaß, wenn einzelne Spielabschnitte gerade mal eine Handvoll zu besuchende Orte aufweisen und jeder aufgesammelte Gegenstand kurz darauf zum Einsatz kommt?

Hier setzt auch meine Kritik an Eurer Bewertung an. Mit 80 Punkten habt Ihr für Eure strengen Maßstäbe recht tief in die Wertungskiste gegriffen. Mir ist es lieber, ein Puzzle auch mal durch Ausprobieren zu lösen, als durch lästige Action-Sequenzen am schnellen Durchspielen gehindert zu werden.

(Michael Bernd, Kirkel)

Beim Test von »Bioforge« wurde von einigen Lesern kritisiert, daß wir Atmosphäre und Spielgefühl bei der Gesamtwertung nicht ausreichend gewürdigt hätten. Und bei »Full Throttle« soll's nun umgekehrt sein? Wir waren natürlich vom bescheidenen Umfang des Programms enttäuscht, andererseits durch die Story begeistert. Die Wertung »glatt 80« sollte rüberbringen, daß hier viel Qualität geboten wird – aber eben zu wenig Quantität. Und die Puzzles alleine bringen's auch nicht: Da mögen Legend-Adventures noch so anspruchsvoll sein; geschliffene Mainstream-Titel wie Full Throttle sprechen eine viel größere Zahl von Spielern an. Mit dreifacher Puzzledichte wäre das neue LucasArts-Programm wohl reif für eine 90er-Wertung gewesen; so ist's »nur« eine 80.

Messemasse

Der Messebericht von der E2 (oder E4?) ist ja schön und gut, aber dann doch etwas lang mit 22 Seiten (+ 3 Seiten für Extra-Berichte), zumal der Gesamtumfang des Heftes bei 168 Seiten blieb. Sicher, bei der Masse an Spielen erreicht man leicht viele Seiten, und auf Bilder zu verzichten wäre noch schlechter, aber wäre es nicht doch kürzer gegangen?

(P. Grögeas, per E-Mail)

Die E3 ist immerhin die Über-Messe, wo die dicksten Softwarefirmen ihre Produktpalette für die nächsten eins, zwei Jahre vorstellen. Da wollen wir unsere Leser natürlich ausführlich informieren und nicht die Hälfte der Neuheiten unter den Tisch fallen lassen. Man trenne sich außerdem von der »Da wird was weggenommen«-Denke: Wegen dem Messebericht ist kein einziger Spieletest gekürzt und keine Lösung geschoben worden. Hätten wir 16 Seiten weniger über die E3 geschrieben, wäre das Heft 16 Seiten dünner geworden – und das wollten wir dann doch niemandem zumuten.

Frust contra Herausforderung

Ich kenne zwar das Durchschnittsalter Eurer Leserschaft nicht, vermute aber, daß ich mit meinen 30 Lenzen eher zur Oldie-Schicht zähle. Wenn ich mich nach etlichen Stunden Arbeit abends vor den heimischen PC setze und ein Spiel anwerfe, wünsche ich mir vor allem eines: spaßige Zerstreuung mit Erfolgserlebnis. Mit einem Spiel, daß mir wegen fehlender Einstellmöglichkeit des Schwierigkeitsgrades keinerlei leicht zugänglichen Spielspaß bringt, kann ich nichts anfangen.
Positive Beispiele: »NASCAR Racing«, »Civilization«; negative Beispiele: »Dark Forces«, »X-Wing«. Was spricht gegen die Tatsache, allen Spielern einen ihren Fähigkeiten entsprechenden Spielspaß zu ermöglichen? Ich habe nicht die Zeit, mich jeden Tag mehrere Stunden mit einem Spiel zu beschäftigen.

(Stephan Behr, Steinbach)

Das Thema ist momentan ein heißes Eisen bei den Leserzuschriften. Es wird kontrovers diskutiert, wobei sich ein Übergewicht für die »Mehr Fairneß«-Bewegung abzeichnet. Auch Hubert Maaßen plädiert nachfolgend für weniger Frust.

Gerade bei den Spielen »Dark Forces« und »Magic Carpet«

habe ich mich schon enorm über die mangelhaften Speichermöglichkeiten geärgert. Diese halte ich nicht für zeitgemäß, da infolge der weiten Verbreitung des PC die Spiele nicht nur von Schülern oder Studenten, sondern auch von berufstätigen, älteren Spielern gekauft werden. Mein Ärger geht so weit, daß ich Ihnen vorschlagen möchte, diese Spiele pauschal mit einem Abzug von 15 – 20 Bewertungspunkten zu belegen.

Ich selbst (36 Jahre, voll berufstätig, verheiratet) kann ein solches Spiel höchstens sonntags starten, da nur dann die zeitliche Möglichkeit (und das Verständnis seitens der besseren Hälfte) besteht, 2 – 3 Stunden für ein Computerspiel abzuzweigen, um einen kompletten Level in einem Stück zu absolvieren. »System Shock« habe ich auch nach Feierabend gerne für 30 – 45 Minuten gestartet und motiviert zu Ende geführt; bei Dark Forces ist mir dies bis jetzt nicht gelungen, da mir das Spiel nach der x-ten Unterbrechung und Fehlversuchen nur noch Frust bietet.

Mein Fazit nach diesen ärgerlichen Erfahrungen ist, daß ich solche Spiele nicht mehr erwerben werde. Für die Einführung eines entsprechenden Hinweises in Ihrem Bewertungskasten (»keine Direktspeicherung«, o.ä.) wäre ich Ihnen deswegen dankbar.

(Hubert Maaßen, NL-Landgraaf)

Beliebiges Speichern sollte bei Action-Adventures eigentlich Standard sein. Bei Ausnahmen von der Regel (wie z.B. Dark Forces) werden wir im Test darauf hinweisen. Auf die Gesamtwertung wird sich das aber nicht auswirken; da käme sich die Fraktion der »ambitionierten Spieler« etwas verschaukelt vor. Und die meldet sich gleich zu Wort...

Spannung ohne Speichern

Die Diskussion über die Speicheroption in Spielen hat mich zu ein paar Gedanken angeregt. Mich persönlich hat der Speichermodus von Dark Forces zuerst auch abgeschreckt. Da latscht man eine halbe Stunde in einem Level rum, nur um kurz vor Schluß in einen fiesen Hinterhalt zu geraten und wieder von vorne anzufangen. Doch nachdem ich mir meine Mittelmäßigkeit eingestand und mich somit mit der mittleren Schwierigkeitsstufe zufrieden gab, fing das ganze an Spaß zu machen! Die Gegnermassen wurden weniger; Dark Forces dadurch wesentlich fairer. Durch die fehlende Speichermöglichkeit kam eine unwahrscheinliche Spannung ins Spiel: Jede Ecke wurde vorsichtig umrundet, Granaten an uneinsehbare Stellen geworfen, und lief man wirklich einmal in heftiges Feindfeuer, rannte man wie der Teufel davon!



Entlastung für Dark Forces: »fair und unwahrscheinlich spannend«.

Ich hatte selten ein so intensives Gefühl, »mittendrin« zu stecken. Vor jeder Mission wurden die Ärmel hochgekrempelt, die Raumbeleuchtung justiert und die Maus zurechtge-

WARGAMES
Wir haben den Preisen den Krieg erklärt!
Inh. Nils Janning, Münsterstr. 34
48308 Senden
Tel (ab 18.30 Uhr)/Fax:
02597/5160
Internet: Nils_Janning@C64.CyberCity.de
Festplatte zu langsam ?
Prozessor zu langsam ?



Bist du noch dran? Ich bin jetzt soweit...

Neues Spiel gefällig?
Dark Forces: 84,95
Wing Commander III: 84,95
(Sonderausgaben ab 75 DM-anrufen!)
Full Throttle (Vollgas): 84,95
Hi Octane: 89,95
Sam&Max+Theme Park+
Indiana Jones 4 Bundle: 89,95
Syndicate Plus + Diggers + ...
Megarace + Subwar 2050 Bundle: 95,90
RR Tycoon+Pirates+Command HQ
+Rex Nebular Bundle: 74,95
Andere Spiele sowie Hardware: anrufen oder Liste anfordern!

***** Windows 95 Update: 229 DM *****
***** Ausliefierung ab 15.09.1995 *****

Quantum 1.2 GB AT Festplatte: 499,90
NEC CD-ROM 272 AT 4fach: 315,90
Pentium-Board incl. P100 CPU: 1115,90
Pentium-Board incl. P120 CPU: 1799,90

Preislistenauszug: 1 DM, Komplett-Liste: 3 DM in Briefmarken. Versand: 10 DM Post Nachnahme + 3 DM Zuschlag/Porto/Bar.

Für Bundles und Sonderausgaben: vor Bestellung genaue Produktinfo erfragen! Lieferung solange Vorrat! Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Erstbestellungen bitte nur schriftlich! Ab 18.30 Uhr in der Regel persönl. Beratung + Bestellannahme, sonst Anrufbeantw. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30% des Rechnungsbetrages, mind. jedoch 40 DM!

buy or die...

Lutz Althoff
Computerspiele
Monker Bredio 38
34497 Korbach



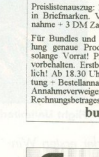
BTX: ALTHOFF#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

Preiste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton
Wir haben noch viele andere Spiele, Joysticks, Soundkarten und Lösungshefte

		3,5	CD
A IV Networks	D	84,90	83,90
Action Soccer	D		65,90*
Amerika1861-65 Civil War	D		82,90
Biing !	*D*	*73,90*	*66,90**
Bioforge	D		84,90
Brett Hull Hockey	H		75,90
Command & Conquer	E		a Anfr.
Crusade	D		81,90*
Dark Forces	*D*		*79,90*
Discworld	D	69,90	79,90
Elite 3 - First Encouters	D	75,90	76,90
Flight Unlimited	D		83,90
FX Fighter	*H*		*79,90*
Hardball 4	*H*		*75,90*
Hattrick !	*D*	*74,90*	*75,90*
Hi-Octane	D		82,90
Jagged Alliance	*D*		*86,90**
Last Dynasty	*D*		*73,90*
Little Big Adventure	D		84,90
Micro Machines 2	*H*	*63,90*	*69,90*
Myst	D		67,90
NBA Basketball Live 95	H		85,90
Panzer General	*H*	*71,90*	*66,90*
Perfect General 2	H		74,90*
Psycho Pinball	H	62,90	69,90
Prisoner of Ice	D		82,90
Ravenloft 2: Stone Prophet	H		72,90
Simon the Sorcerer 2	D	78,90*	76,90*
Sim Tower	H	72,90	72,90
Space Quest 6	*D*		*78,90**
Star Trek - A final Unity	*D*		*89,90*
Terminal Velocity	*H*	*63,90*	*71,90*
The Lost Eden	D		78,90
Voltgas	*D*		*a.Anfr.*
Wing Commander 3	D		89,90

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E: englisch H: deutsches Handbuch D: deutsche Version
Nachnahme: +10,90 (+ 3,- Zahlkarte)
Vorkasse: + 7,90
auf Rechnung: + 8,50 (ab 2. Bestellung)
Annahmeverweigerung berechnet Ware: 15,- DM Unkostenerstattung

Erotic
Sexy 69



NEU
Volume 2
Sexy 69 - Vol. 1 oder 2
Soeben erschienen. Auf diesen heißen CDs sehen Sie zahlreiche heiße Bilder in 16,7 Mio. Farben. 2 Spitzen-CDs zum Superspartpreis.
1. EXTREME Hot Girls
2. STRIPPING Hot Girls
3. EXTREME Hot Leather Ladies
4. EXTREME Hot Girls - PRIVATE
Brillante Bilder in Photo-CD Format (16,7 Mio. Farben)
Preissenkung
je nur 19,95
Händler erwünscht
Format
1 CD's nur 69,95
Gratis
Alle 4 nur 129,95
Erotic Games 1 oder 2 ... je 49,95
Videos in Superqualität.
Visual Hot Girls ... 49,95
Tausende von Bildern.Top!
Extreme Hot Dream Boys ... 39,95
Viele Bilder heißer Boys.
Erotic Highlights 1-5 ... 49,95
Jeder Satz beinhält zus 2 Disketten 1000 heißer Erotik. Ein echtes Erlebnis!
1 Set - 15 DM 2 Sets 25 DM 3 Sets - 33 DM
alle 5 Sets - nur 50 DM
Hot Dream Girls ... 49,95
2 HD Disks mit heißen Bildern. Ein Muß.
Teresa in Paradise ... 99,95
4-VTO-Pokerspiele
Foxy Clips / Love Pictures ... 49,95
Viele scharfe Bilder
Extreme Hot Erotik ... 49,95
Das Erotik-Feuerwerk
Hot Models ... 34,95
Scharfe Mädchen wie Sie sie begehren! 5 HD's
Erotic Collection Vol. 2 ... nur 89,95
Nach dem Riesenerfolg wird's jetzt noch heißer. 4 neue Erotik-Pakete. Sie werden nicht enttäuscht sein. 16 HDs
Erotic MEGA-PACK ... nur 139,95 (somit 159,85)
4 Top Erotic-Collectionen zum Sonderpreis - 27 HD-Disks.
Bestellen Sie noch heute!
Kröger Software
NEU Ladengeschäft
Mindener Str. 1-3
32545 Bad Oeynhausen
FAX 05732/744-82
Tel. 05732/744-01
Postfach 4117
32571 Löhne
Zahlung per
Nachnahme: + 10 DM
Vorkasse (Scheck/Bar): + 5 DM
Ausland (nur VK): + 5 DM
GRATIS-INFO
Bekannt Lieferung wird garantiert! anfordern ! (Lagt jeder Bestellung bei)

Schneider
EDV-Systeme
Fachhandel für Computer Software und Hardware

Festplatten Enhanced-IDE		
Samsung 560 MB		DM 279,–
Western Digital 1,2 GB		DM 529,–
Prozessoren		
AMD 486DX4/100		DM 239,–
Intel Pentium P75		DM 479,–
CD-ROM		
Mitsumi FX400 Quad Speed-ATAPI		DM 275,–
Sound		
Soundblaster 16 Value Edition		DM 179,–
Soundblaster 16 Multi CD		DM 279,–
Sound-Shuttle Plus Multi CD		DM 119,–
Aktiv Boxen 80 Watt Design		DM 89,–
Software		
Theme Park	CD	DM 85,–
U.F.O.	CD	DM 99,–
Das schw. Auge	CD	DM 99,–
Sim City 2000	3½"	DM 99,–
Tie Fighter	3½"	DM 105,–
NBA Live	CD	DM 95,–
Bioforge	CD	DM 99,–
Panzergeneral	CD	DM 95,–
US-Navy-Fighters	CD	DM 99,–
Cyberia	CD	DM 89,–
Descent	CD	DM 99,–
Magic Carpet	CD	DM 99,–

Die aufgeführten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Sortiment.

Bestellungen:
Tel.: 0 29 51 / 66 01
Fax: 0 29 51 / 912-22
Lieferkosten bei Vorkasse DM 5,–
Nachnahme DM 10,–
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.
Alle Preise incl. MwSt. Solange Vorrat reicht !



legt. Bei jeder Aktion stand nun wirklich etwas auf dem Spiel. Ich bin der Meinung, ein beliebiges Speichern hätte diese Spannung verhindert.

Ich sehe wohl das Argument des hohen Frustfaktors, der sich schnell bei unfairen Spielen ohne Speichermöglichkeit einstellt. Aber mir kann keiner erzählen, Dark Forces sei auf »easy« unfair. Je weiter ein Spiel durch geschicktes Design den »Abspeicherbedarf« senkt, umso mehr nähert es sich der Realität und umso mehr Atmosphäre verbreitet es. **(S. Fichter, per E-Mail)**

Hochbetrieb

Ich frage mich schon lange, welches Betriebssystem nun wirklich am besten für Spiele ist. Zur Zeit benutze ich noch DOS 6.22, aber ich war schon knapp dran mit meinem DX2/66 auf OS/2 umzusteigen. Da nun (hoffentlich) bald Windows 95 erscheint, will ich Euch fragen, was Ihr mir empfehlt.

(Jochen Gary, per E-Mail)

Seit letztem Monat nehmen wir Windows 95 unter Spiele-Gesichtspunkten auseinander. Da sieht's auf jeden Fall besser aus als bei OS/2, wo es nie nennenswerten Spiele-Support gab. Im Moment ist man mit DOS 6.22 sehr gut bedient; spätestens bei Erscheinen der ersten Win-95-only-Spiele macht der Aufstieg zu Windows 95 Sinn. Wer primär mit seinem PC spielt, kann auf OS/2 verzichten.

Gefahr für den PC?

Kürzlich habe ich mir seit langem mal wieder eine Videospiele-Zeitschrift gekauft (»Maniac«). Sehr interessant fand ich die neuen 32- und 64-Bit-Konsolen wie Sony Playstation, Sega Saturn, 3DO und Ultra 64. In einem Artikel wurden zwar Vergleiche zwischen den Konsolen und PC gezogen, besonders informativ war er aber nicht. Es kam einfach nicht so recht heraus, welches System nun das überlegene ist.

Mir ist klar, daß PC Player eine reine PC-Zeitschrift ist, aber ich halte diese Entwicklung doch für so interessant, daß sie einen ausführlichen Artikel wert sein sollte, gerade im Hinblick auf die neuen 3D-Beschleunigerkarten und den starken Trend hin zum Pentium. Harte Zahlen wären gut, aber auch die Berücksichtigung der Spezialprozessoren der Konsolen (kann dieser Vorteil von einem schnellen PC-Prozessor wieder wettgemacht werden?).

(Claudius Möller, per E-Mail)

Die nächste Generation der Videospiel-Systeme hat auf jeden Fall einen Nachteil: Von der riesigen Auswahl an Software, wie es Sie nun mal für den PC gibt, kann jede neue Hardware-Plattform nur träumen. Und für gewisse Spielegenres wie Strategie oder Simulationen ist ein schneller PC mit SVGA, Tastatur und Maus einfach ideal. Aber Du hast nicht unrecht; so eine Playstation, ein Saturn oder ein 3DO mit Spezialchips, anschlußfertig an den großen Wohnzimmer-Fernseher... klingt verführerisch. Und vor allem: keine CONFIG.SYS, kein Soundkarten-Ärger. Wie groß ist denn bei den anderen Lesern das Interesse an einem größerem Artikel, in dem der PC mit diesen neuen Spiele-Spezialisten verglichen wird?

Guten Flug

Jetzt muß ich mich auch mal zu Wort melden. Eure Kommentare zu »Flight Unlimited« habe mich doch gereizt. Als alter Computerist (34) kommt mir das doch irgendwie sehr vertraut vor. So ähnlich lauteten nämlich schon die Kommentare, als der erste »Flight Simulator« rauskam. Da hieß es nämlich auch »Wow, geil!« oder »Gähn, langweilig, ist ja nix zum Ballern«.



Flight Unlimited erfreut »ernsthafte« Flieger

Wenn man nach der Zahl der verkauften FS-Programme und Versionen geht, dann dürfte dieses Programm inzwischen wohl der längste Dauerbrenner in der Geschichte der Computerspiele sein. Es gibt nun mal einen Haufen Leute, die einfach mal so fliegen wollen, ohne gleich ein Gemetzel unter der ansässigen Bevölkerung zu veranstalten. Und dazu sind sowohl der FS, wie auch Flight Unlimited bestens geeignet, wobei jedes Programm wohl seine spezifischen Schwerpunkte hat. Insofern ist der Streit eigentlich überflüssig ist; wer ernsthaft fliegen möchte, kommt an beiden nicht vorbei.

Ach, noch was zum Thema 3D-Objekte bei Flight Unlimited: Das dürfte wohl das Programm mit den meisten 3D-Objekten überhaupt sein, oder als was soll ich denn die ganze Landschaft bezeichnen?

(Jörg Frick, per E-Mail)

Die Landschaft zählt nicht; unsere Mäkelei bezog sich auf 3D-Objekte, mit denen man fliegerisch auch etwas anfangen kann.

Um das Neumann'sche Prinzip (nach unseren einsamen FS-Verfechter Gregor Neumann) zu zitieren: »Bei Flight Simulator kann ich unter Brücken durchfliegen oder Hochhäuser umkreisen; bei Flight Unlimited nur auf den Boden knallen«.

SO ERREICHEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion PC Player können Sie entweder per Post oder als E-Mail schicken. Unsere E-Mail-Adresse: »mhs:leser@pcplayer« (CompuServe) bzw. »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (Internet). Unsere Postanschrift: DMV Verlag Redaktion PC Player Gruber Str. 46 a 85586 Poing Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

IN DER MACHE

◆ DUNGEON

Auf das Rollenspiel **Dungeon Master 2** mußten wir fast ein Jahrzehnt warten. Doch schon kurz nach der Installation drohen bei dem guten Stück Sackgassen: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht von Pappe. Wir präsentieren deshalb in der nächsten Ausgabe die offizielle Interplay-Komplettlösung mit den Originalkarten, frisch von den FTL-Programmierern.

◆ FRUCHTZWERG

In unserer Edutainment-Rubrik »PC Junior« besuchen wir unter anderem **Ronnie im Erdbeerland.** Kids ab 6 Jahren sollen hier spielerisch mit Farben und Formen experimentieren.

◆ KUNSTSTÜCK

Mit **A Passion for Art** liefert Corbis eine virtuelle Kunstsammlung auf CD-ROM ab. Vor allem für Liebhaber impressionistischer Pinselkunst ist der Rundgang durch die Galerie der Barnes-Stiftung interessant.



WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 10/95



Von der Billiglösung bis zum Protz-System: Welche Aktivboxen bringen guten Spiele-Sound?

▶ AKTIVPOSTEN

Sie können die teuerste Soundkarte und den schnellsten PC haben – mit mickrigen Winz-Lautsprechern bekommt jedes Spiel den gefürchteten Sprechanlagen-Sound. Da man selten die Stereo-Anlage in PC-Reichweite parkt, weicht der klangsüchtige Anwender gerne auf **Aktivboxen** aus. Ein buntes Lautsprecher-Potpourri wurde von empfindsamen Testerohren zur Anhörung geladen. Welche Zwergerl-Boxen den besten PC-Sound liefern, soll der Vergleich in der nächsten Ausgabe klären.



Das Strategiespiel von US-Newcomerfirma Logic Factory nähert sich der Vollendung – Test folgt!

▶ STRECKENPOSTEN

Electronic Arts hat's eilig. Die Fahrsimulation **Need for Speed** will den Spieler ans Steuer von acht schnuffigen Flitzern versetzen. Fahreigenschaften und Physik sollen wirklichkeitsgetreu ausfallen: Endlich läßt sich gefahrlos ausprobieren, was das so für ein Gefühl ist, wenn man mit einem Porsche ein »Tempo 30«-Schild abrasiert. Geruhsamer sollte die Weltraum-Eroberung beim neuen Strategie-Hoffnungsträger **Ascendancy** werden; Jörg Langer ist angesichts des nahenden Testmusters schon im »Wir warten aufs Christkind«-Modus. Und in der Abteilung »verdammt lang her« will sich Sierras **Phantasmagoria** in die Händlerregale schieben. Die Chancen stehen gut, daß die 7 CD-ROMs füllende Gruselei nächsten Monat getestet wird.



»The Need for Speed« ist nicht nur eine Strafzettel-Rechtfertigung, sondern der Name von EAs neuer Fahrsimulation

PC PLAYER 10/95 erscheint am 13. September

All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Ich gestehe!

Eins müssen wir Gametek lassen: Nach der Auslieferung einer ersten Bug-verseuchten Version von »First Encounters« war man um Ehrlichkeit bemüht. Das Erscheinen der neuen, fehlerbereinigten »remastered version« wurde in der englischen Fachpresse mit einem offensiven Anzeigenmotiv verkündet. Und weil der Engländer mit »Bug« auch Insekten und Krabbelviecher im allgemein bezeichnet, war die Schlagzeile »Wir haben das Problem erledigt« bei dieser fetzigen Illustration naheliegend. Schade, daß die (nicht gerade wenigen) deutschen Käufer von First Encounters bislang nicht in den Genuß solcher Motive kamen. Da ist ja selbst Opel lauter, wenn mal wieder eine PKW-Serie in die Werkstatt rückbeordert wird...



Pressemitteilungs-Report

Dieser einzigartige Reiseführer in die Welt der menschlichen Sexualität beruht auf einem speziell für dieses Produkt in Auftrag gegebenen einstündigen Film, der die körperlichen und emotionalen Aspekte des Liebesaktes in vollem Umfang erkundet.

Telstar Electronic Studios Generaldirektor Mark Livingstone kommentierte: "Spaß am Sex ist ein innovatives und sehr freizügiges Produkt, das Paaren wichtige Informationen zu bieten hat. Es setzt sich mit sexuellen Themen der Neunziger Jahre wie AIDS auseinander, befaßt sich aber natürlich auch offen mit den vergnüglicheren Aspekten des Liebesaktes!"

Schreiben Sie mal eine Pressemitteilung zum Aufklärungswerk »Spaß am Sex«, ohne dabei stilistisch ins Schlingern zu kommen! Das Zitieren unserer Lieblingspassagen des entsprechenden Druckwerks von Telstar ist deshalb mit relativ wenig Häme verbunden. Andererseits: Wer sich unbedingt »mit den vergnüglicheren Aspekten des Liebesaktes« befassen will, der muß da einfach durch.

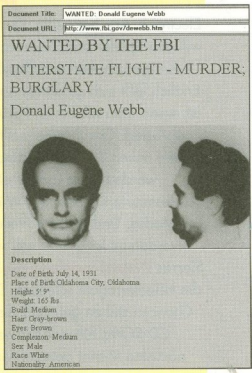
SPRUCH DES MONATS

»Der Erfolg von Outpost ließ uns an das Strategiespiel-Genre glauben.«

(Sierra-Boß Ken Williams begründet, warum er die Strategie-Softwarefirma Impressions gekauft hat. Der Mann kennt anscheinend nur zufriedene Outpost-Kunden)

SITE-SEEING: DABEI BEIM FBI

Armes Deutschland: Während hier die Verbrecherhatz mit langweiligen Postern auf Postamt-Pinwände oder mit ZDF-Fossil Ede Zimmerman betrieben wird, ist die amerikanische Regierung wesentlich moderner.
In unserer neuen Reihe mit bemerkenswerten Online-Sites sind wir im Internet fündig geworden. Unter »http://www.fbi.gov« präsentiert die Bundespolizei FBI ihre aktuelle Top-10-Verbrecherliste. Die Aufzählung der Missetaten sorgt für wohliges Schauern; mit Paßbild und Hobby-Aufzählung (»gibt große Trinkgelder, liebt Hunde«) werden dem Net-Surfer die Superschurken nahegebracht.


Document Title: WANTED Donald Eugene Webb
Document URL: http://www.fbi.gov/dewebb.htm

WANTED BY THE FBI

INTERSTATE FLIGHT - MURDER; BURGLARY

Donald Eugene Webb

Description
Date of Birth: July 14, 1931
Place of Birth: Oklahoma City, Oklahoma
Height: 5'9"
Weight: 165 lbs.
Build: Medium
Hair: Gray-brown
Eyes: Brown
Complexion: Medium
Sex: Male
Race: White
Nationality: American

tikis MS-SpielDOSe



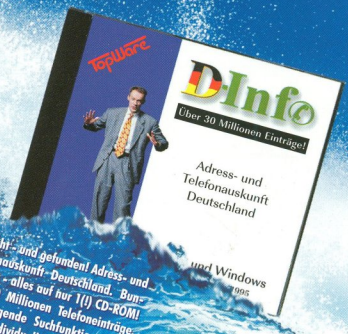
Neu von TIMEX: Heuschnupfentherapie ohne zusätzliche Hardware. Einfach Nase an den Bildschirm halten, und ein Flimmerraster überträgt hochwirksame Anti-Schnupf-Viren zu Ihnen.

DA KOMMT WAS AUF SIE ZU!

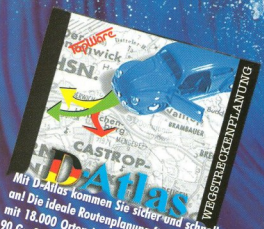
... Software-Power pro CD jeweils

49,95 DM

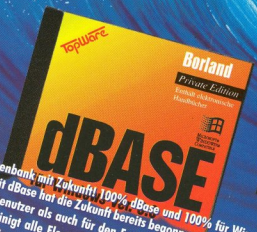
Unverbindliche Preisempfehlung



Gesucht - und gefunden! Adress- und Telefonauskunft Deutschland. Bundesweit - alles auf nur 1(!) CD-ROM! Über 30 Millionen Telefoneinträge. Hervorragende Suchfunktionen mit tollen, individuellen Möglichkeiten. Hier finden Sie (fast) jeden. Natürlich auch als Netzwerkversion erhältlich. Der Hit?



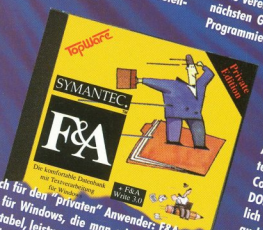
Mit D-Atlas kommen Sie sicher und schnell an! Die ideale Routenplanung für Windows, mit 18.000 Orten in Deutschland und über 90 Großraum-Umgebungskarten, bringt Sie einfach ans Ziel. Dazu gibt es die Europakarte mit 58 Stadtplänen.



Die Datenbank mit Zukunft! 100% dBase und 100% für Windows! Mit dBase hat die Zukunft bereits begonnen, sowohl für den Endbenutzer als auch für den Entwickler. dBase für Windows vereinigt alle Elemente einer Windows-Datenbank der nächsten Generation: Einfache Bedienung, objektorientierte Programmierung, Client-Server-Anbindung.



Holen Sie sich Ihr eigenes Hollywood auf den Bildschirm. Film - Trick - Trickfilm - Filmtrick! Erwecken Sie Ihre Zeichnungen und Collagen zum Leben mit Take One, dem speziellen Programm für Animationen und Zeichentrick. Lassen Sie die Puppen tanzen!



Endlich auch für den "privaten" Anwender: F&A - die Datenbank für Windows, die man schon kennt! Einfach, komfortabel, leistungsstark und - intelligent! Mit hervorragender Textverarbeitung für Windows. Serienbriefe, Reports und Etiketten - fast auf Knopfdruck.



Alles im Griff!? Wenn nicht, dann sollten Sie etwas dafür tun! Der Norton Commander ist eine der populärsten DOS-Oberflächen: Schnell, übersichtlich und leistungsstark! Werden Sie auch mit schwierigen Situationen fertig und - machen Sie es nie mehr ohne!

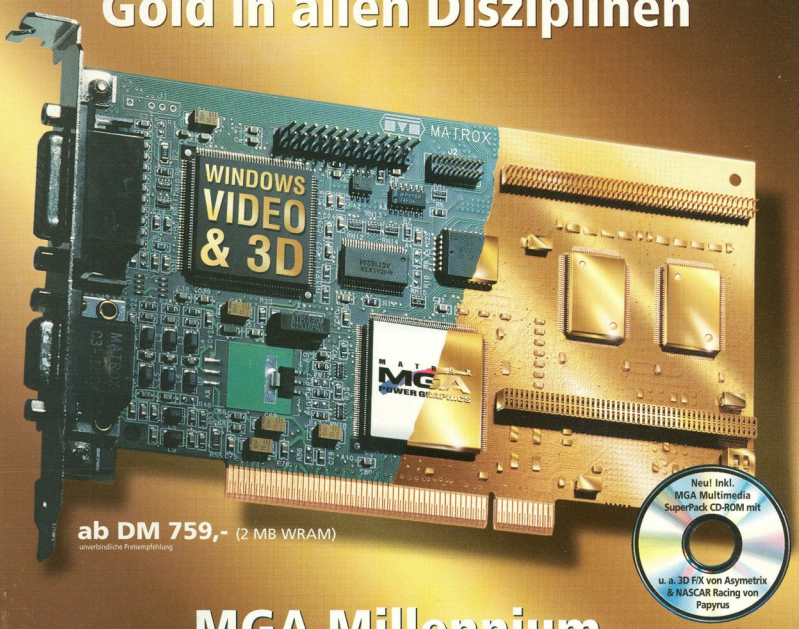
TopWare

WIR MACHEN GUTE SOFTWARE PREISWERT!

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel und den führenden Konsumentenmärkten.

TopWare PD-Service GmbH • 0 3,2 • 68161 Mannheim • 0621-126/330

Gold in allen Disziplinen



ab DM 759,- (2 MB WRAM)
unverbindliche Preisempfehlung

MGA Millennium

Die One-Board-Solution für Windows, TrueColor, DTP, DIP, CAD, Multimedia, Spiele, Video Playback, MPEG, 3D... & DOS

MGA Millennium Hardware

- Neu! MGA-2064W Chip
- Neu! Window RAM (WRAM) Speicher
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem
- Neu! 2 MB WRAM und 4 MB WRAM
- Neu! bis 8 MB WRAM aufrüstbar
- 220 MHz RAMDAC
- Neu! TrueColor bis 1600 x 1200
- Neu! 1920 x 1024 x 16-Bit
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- Neu! optimierte 32-Bit VGA für maximale DOS Performance
- Echtzeit 3D Hardware Beschleunigung
- VESA DPMS, DDC-1, -2

Multimedia/Video & 3D

- Video Playback mit 30 Bildern p/Sek.
- Neu! Software MPEG Beschleunigung
- Neu! Color Space Conversion & Scaling für Video Playback unter DCI
- Neu! 3D Rendering mit Texture Mapping Support
- Neu! 190.000 Gouraud-schattierte Dreiecke pro Sekunde
- Unterstützung der 3D API Industrie-standards: Open GL, 3DR, HOOPS, Microsofts RealityLab & 3D-DDI
- Neu! Inklusive MGA Multimedia SuperPack CD-ROM mit 3D F/X von Asymetrix & NASCAR Racing von Papyrus sowie einem Software MPEG Player und weiteren Demos

Softwaretreiber

- Windows, Windows 95, Windows NT, OS/2, DynaView für AutoCAD, Microstation

MGA PowerDesk/Windows

- Instant ModeSwitch
- PixelTouch
- QCDP
- Virtual Desktop bis zu 1600 x 1200
- VideoView
- Monitor Auswahl & Monitor Test
- Center Pop-Up & Center Window
- MaxVIEW & PanLock
- QuickAccess
- 3D Screen Saver

Weitere Treiber

- Dual Headed Virtual Display für Windows NT
- Echtfarbentreiber für OS/2
- UNIX X-Windows, 3D-Studio & CADKey Treiber über jeweiligen Hersteller erhältlich

DynaView/DOS

- 3D Viewer, Scroll & Zoom Bars
- Spy Glass View & Bird's EyeView
- Main Window & Text Window
- Iconic Menüs & Tool Bars

AutoCAD/Windows

- 3D Viewer & Instant ModeSwitch
- Spy Glass View & Bird's Eye View

MATROX MGA POWER GRAPHICS

SYS SYSTEMS 95
Halle 25 / Stand C 05
16. - 20. Oktober '95

matrox

Weitere Informationen erhalten Sie bei: Österreich: Hayward 0662-85 29 29-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Deutschland: Computer 2000 GmbH 089-780 408 08, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Magirus GmbH 0711-728 160, Macrotron AG 089-420 80
Matrox Electronic Systems GmbH: Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved. Matrox, Matrox MGA, Matrox QCDP, Matrox Instant ModeSwitch are registered trademarks of Matrox Electronic Systems Ltd.