3 /96 März

Das Spielemagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
H 11877 E

4 399158 807507 03

DM 7,50
sfr 7,50
öS 60

PC Spiel mit CD-ROM

nur 7,50 DM

PC Spiel

mit CD-ROM



16 Seiten Extra: Neu: Mit Schmökertips



Endlich auf dem PC: Earthworm Jim

Diesen Hubschrauber muß man geflogen haben

Thunderhawk 2 Firestorm

Zum letzten Mal Neues von der CES

Internationale Spielemesse stirbt

Frischer Wind im 3D-Action-Fach

Cybermage



Albion
Arcade America
Chewy – Escape from 5
Descent II
Icebreaker
Iro Pinball: The Web



Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag



Großer Software-2000-Wettbewerb

Pentium-PC zu gewinnen

14 Top-Demos auf CD

Oscar-verdächtig: The Dark Eye



DUKE NUKEM 3D

Es ging alles ganz schnell: Gewissenlose Aliens landeten auf der Erde - und schon kurze Zeit später fanden sich die Menschen auf der Liste der aussterbenden Lebensformen! Die Chancen stehen 1 : 1 Million - aber DUKE NUKEM weiß, was er zu tun hat...



"Wer auf 3D-Ballerorgien steht, wird dieses Programm lieben: So schön war bisher kein 3D-Shooter. Die Level sind spannend designt, abwechslungsreich und trotz SuperVGA auch auf kleineren Rechnern noch sehr schnell. (...) Besonders gut gefallen mir die vielen kleinen Details, die eingebaut wurden." - SUPER

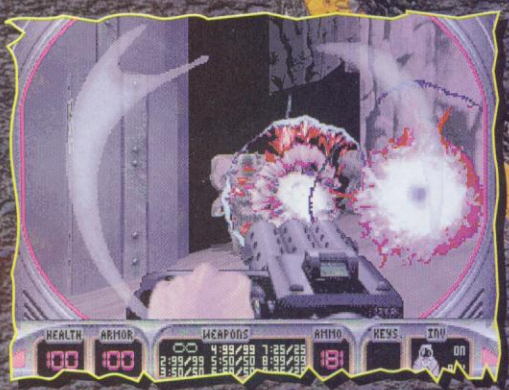
- Peter Steinlechner, Power Play (2/96)



"It makes pretty much every PC game we've ever seen - ** included - look slightly dull. Honestly!"**

"Es lässt nahezu jedes andere PC-Spiel - inklusive ** - , das wir gesehen haben, ziemlich langweilig aussehen. Ehrlich!"**

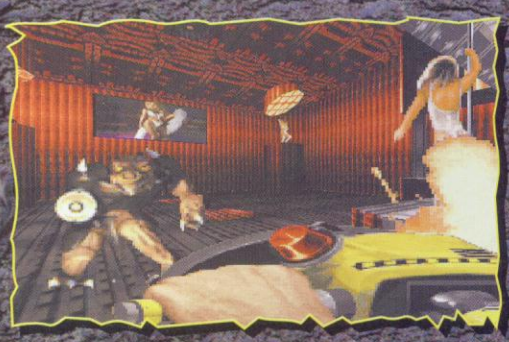
- PC Gamer (England)



"The Build engine's flexibility means that pretty much anything goes in DUKE NUKEM 3D."

"Die Build-Engine so flexibel, das in DUKE NUKEM 3D ziemlich alles möglich ist."

- Edge Magazine (England)



VORSICHT: NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN!

VERGESSEN SIE ALLES, WAS SIE BISHER GESEHEN HABEN!





UNGLAUBLICHE FEATURES*:

- zukunftsweisende 3D-Engine
- SVGA-Auflösungen bis 1600x1200
- Netzwerk/Modem-Play bis 8 Spieler
- Interaktive 3D-Umgebung: Gebäude, Monitore, Cameras, Fenster, Brücken u.v.m. können zerstört werden!
- Exotische Waffen, wie ferngezündete Granaten und Laserbomben
- ultrarealistische Sound-effekte und fetzige Musik!

* technische Änderungen vorbehalten

FAST ALLES IST MÖGLICH:

springen, kriechen, ducken, schwimmen, tauchen, fliegen... Bewegen Sie sich auf dem Mond oder fahren Sie mit U-Bahnen, Space Shuttles, Aufzügen u.v.m.!

DUKE NUKEM 3D

SPIELBARE DEMO AUF CD-ROM VERFÜGBAR!

CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

CompuServe: 100022,274
Internet: http://ourworld.compuserve.com/homepages/CDV

FAX (0721) 9 72 24-24

(0721) 9 72 24-0

APOGEE

CENTREGOLD

Developed by 3D Realms Entertainment. All rights reserved.
Distributed by FormGen. All other trademarks are the property of their respective owners. WWW Site (http://www.3drealms.com)
CIS (Keyword Realms) • Software Creations BBS (508) 368-7036

FormGen INCORPORATED

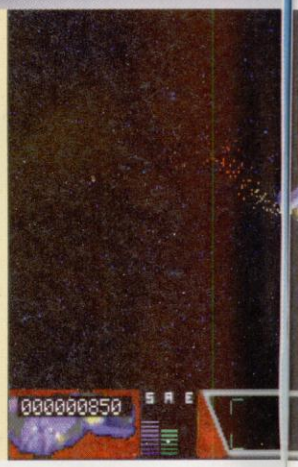
3D REALMS

PC Spiel

Shareware

Neben einer gut gemachten Intro erwartet Euch mit dem Ballerspiel **Garnott 2** feurige Shoot'em-Up-Action. Aber auch die anderen Sharewarespiele unserer CD können sich durchaus sehen lassen:

- 3D Cyberblaster
- Bail Out Bob
- VGA-KIX V1.5
- Circa 7000
- Doppelkopf für Windows
- Imperial Conquest
- Too many Geckos
- 3D Invasion
- Bernie, das Spiel zum Siemens instabus
- Das Geheimnis von Foody
- Dynamite Minefield
- Nanotech
- Shuttle Destroyer 3

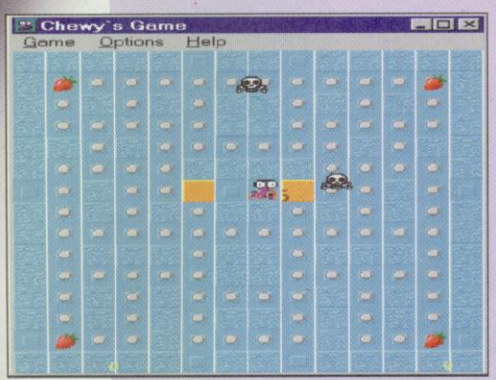


Garnott 2

GAME-Line

Unsere Leser sorgen wieder einmal für Aufsehen. Spiele, die nicht unbeachtet bleiben sollen, finden wie immer in unserer GAME-Line Platz. In die Auswahl fielen diesmal:

5-Gewinnt von Robert Schulz
Chewy's Game von Daniel Schmidt
Spacepoly von Johannes Wöhler



Chewy



Werkstatt

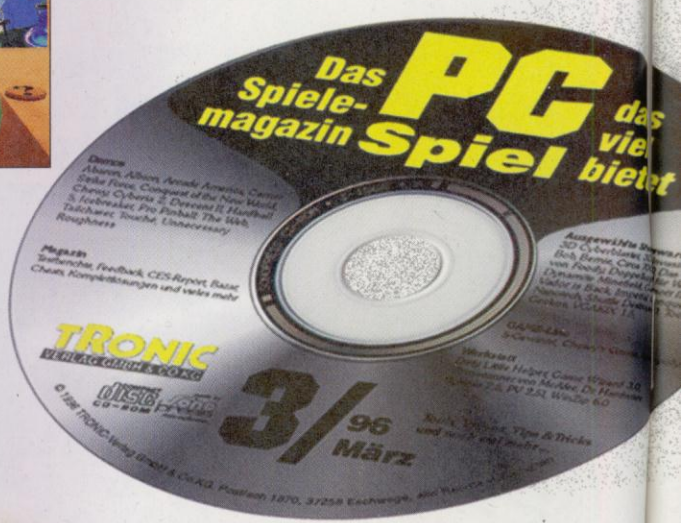
Und sie wird immer beliebter, unsere Werkstatt-Ecke! Als äußerst bewährt hat sich der Game-Wizard herausgestellt. Mit diesem speicherresidenten Tool könnt Ihr fast jedes Spiel ganz nach Euren Wünschen cheaten. Weiterhin gibt es wichtige Tools wie beispielsweise McAfee-Virenscanner, Bildbetrachter, System-Analyzer und natürlich WinZip 6.0!

Secret Service

Alien Odyssey
Battle Isle 3
Command & Conquer
Caesar 2
Hexen
The Dig
Torin's Passage
Warcraft 2



Torin's Passage







Die PC Spiel-CD

außerdem:

Ein brandaktueller Video-Beitrag zur **CES** in Las Vegas, Feedback, News, Reports und 'ne Menge mehr ...

Demos

Eine brandheiße spielbare Demoversion zu Interplays Hitspiel **Descent II** erwartet Euch. Zudem gibt es noch ein Dutzend weitere aktuelle Demos zu bekannten Games:

Abaron
Albion
Arcade America
Carrier Strike Force
Chewy
Conquest of the New World
Cyberia 2
Hardball 5
Icebreaker
Pro Pinball: The Web
Tailchaser
Touché
Unnecessary Roughness



Descent II

TRONIC Verlag GmbH & CO. KG

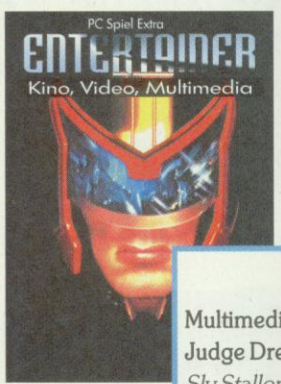


Frischer Wind im 3D-Action-Fach
Terminator: Future Shock

Seite 122

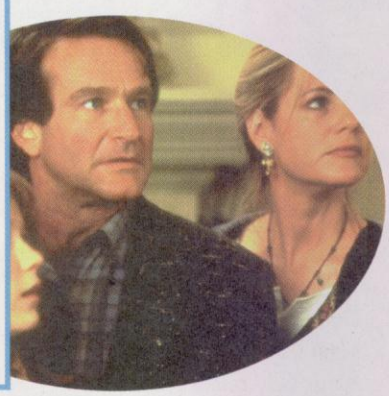
Cybermage
Seite 74

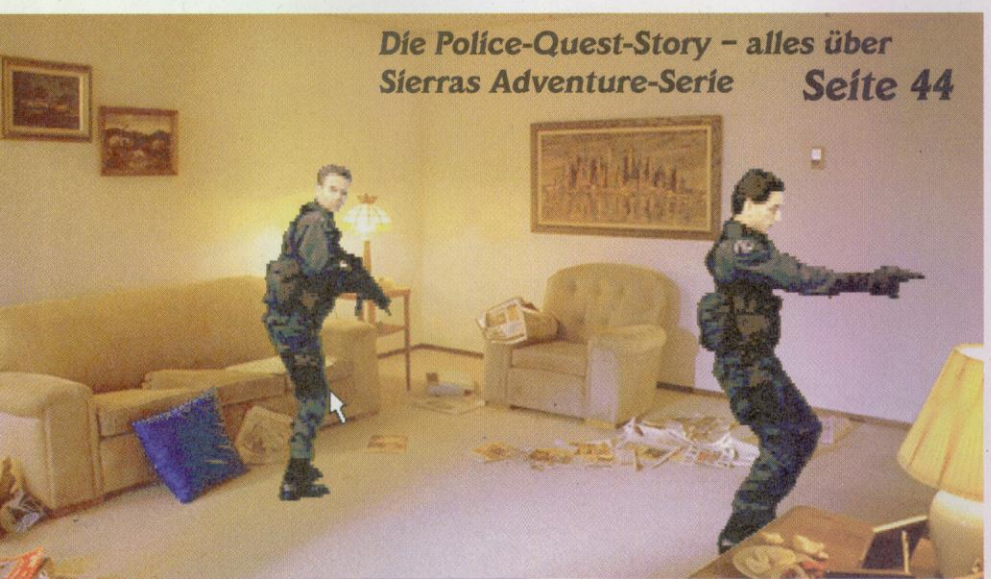




ENTERTAINER

Multimedia-News 60
Judge Dredd 62
Sly Stallone in der Rolle des Comic-Helden
Site-Seeing 64
Villenviertel im Internet
Jumanji 68
Robin Williams stürzt sich ins Urwaldabenteuer
Bücherbord 70
Wenn der PC aus ist, aber das Licht noch brennt...





Die Police-Quest-Story – alles über Sierras Adventure-Serie
Seite 44

Inhalt

Spotlight

Die Heft-CD 3/96 4
Redaktionscharts 3'96 8
Nachrichten, Neuheiten, Trends 10
Bretthupferl 26

Thema

Die Police-Quest-Story 44
Alles über Sierras Adventure-Serie

Report

Neues von der CES 28
Eine internationale Spielemesse stirbt
Der große PC-Spiel-Award 34
Unsere Leser wählten das Spiel des Jahres '95
Hotlines 38
Noch Fragen zum Spiel?
Philips steigt ein 42
Der Medienkonzern füttert den PC-Spiele-Markt

Wettbewerb

Software 2000 48

Lupe

Space Marines 100
Strategisch gut beraten
The Dig 104
Auflösung der Weltraumspannung

Werkstatt

Datenrettung 108
Vorbeugen ist besser

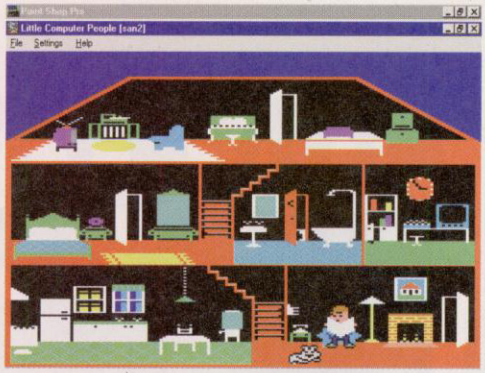
Rubriken

Konsolen-Corner 30
Unterwegs im Internet 39
Die schrecklich nette Redaktion 52
Neue Abenteuer der Space Rat 56
Entertainer 57
Kleinanzeigen, Marktplatz 88
Inserentenverzeichnis 88
Audio-Spuren 102
Heft im Heft, CD-Booklet 115
Impressum 118
Bücherkiste 123
Leserbriefe 125
Vorschau 126

3/96

Spielfeld

Auf einen Blick 50
Das aktuelle Spieleangebot
Thunderhawk 2 Firestorm 73
Fliegender Actionspaß
Cybermage 74
3D-Spektakel mit Adventure-Elementen
Teamchef 76
Fußballmanager mit eigenen Ideen
Gabriel Knight 2 78
Adventure inklusive Gänsehaut
SU-27 Flanker 79
Russische Flugkunst
Extreme Pinball 80
Nicht ganz frischer Flipperspaß
Pinball 95 81
Das hätte SimFlipper sein sollen
Shockwave Assault 82
Die Aliens schlagen zurück
Radix 83
Ernsthafte Konkurrenz für Descent?
Baryon 84
Ballerei in luftiger Höhe
Shannara 85
Vom Fantasy-Buch zum Adventure
Anvil of Dawn 86
Neues und Altes in tiefen Dungeons
Der Druidenzirkel 87
Sir-Techs neues Rollenspiel
Conqueror A.D. 1086 90
Ja, die alten Rittersleut'
Warhammer: Schatten der gehörnten Ratte 91
Krieg den fiesen Nagerheeren
Claim of Power 92
Wer erobert das Königreich?
Imperium Romanum 95
Punkabenteuer im neuen alten Rom
Dark Eye 96
Eigentlich kein Spiel, aber eine tolle Geschichte
Human Recall 98
Tauchgang ins Piratennest
WWF Wrestlemania 99
Acclaim läßt die Fetzen fliegen
Earthworm Jim 112
Konsolenhit nun auch auf PC
Per. Oxyd 113
200mal darf man sich die Kugel geben
Rise of the Robots 2: Resurrection 114
Nun prügeln sie wieder, aber wie!
Blind Date 119
Spielend zur richtigen Anmache
Instant Replay 120
Ein Football-Schiedsrichter hat's schwer
Lion 121
Einmal Dschungelkönig sein
Terminator: Future Shock 122
High-Tech-Action im 3D-Gewand
Hardball 5 124
Baseball wie im TV



Wieder da: Little Computer People ***Seite 15***

Im CD-Magazin

3000 A.D. (Preview)
Abaron
Arcade America (Preview)
Battle Cruiser (Preview)
Congo (Preview)
Descent II (Preview)
Deus ex machina (Preview)
Dime City

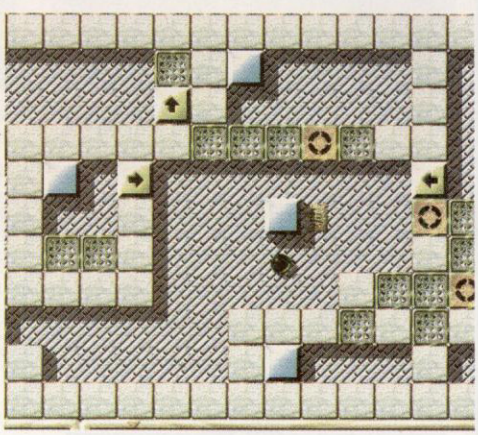


Dime City

Escalation (Preview)
Manic Karts (Preview)
Ringcycle
Ripper (Preview)
Ronny im Erdbeerzauberland
Strike Base (Preview)
The War College (Preview)
Urban Runner (Preview)

Report: Was plant Epic MegaGames 1996?

Per.Oxyd – neuer Murmelspaß für Knobelfreunde ***Seite 113***



Game over in Vegas

Das ist schon traurig: Da fährt man einmal im Jahr in die Welthauptstadt der Profispieler und will die neuesten Errungenschaften der großen Game-Companies auf einer der ehemals größten Spielemessen begutachten, und dann ist kaum eines der Softwarehäuser auf der Consumer Electronics Show (CES) zu finden. Regelrecht geschockt standen Marcus und ich am Pressecounter und durchsuchten den Ausstellerkatalog nach bekannten Namen. LucasArts? Nicht da! Sierra? Im letzten Moment abgesagt! Electronic Arts? Erst wieder im Mai auf der E³ in Los Angeles! So ging das weiter, alle großen Spielehersteller hatten kurz vor der Show das Handtuch geworfen und kurzerhand umdisponiert. Warum, das kann niemand so genau sagen. Da wurde bei den einen über die zu hohen Standkosten gemeckert, die anderen fanden die Übermacht an Hi-Fi-Ausstellern zu groß. Tatsache ist, daß alle sich schlagartig von der Messe zurückgezogen haben, nachdem die publikumswirksamen Konsolenhersteller Nintendo, Sega und Sony auf eine Teilnahme verzichtet hatten. Da stellt man sich natürlich die Frage, ob die großen Companies selber so wenig Vertrauen in ihre neuen Produkte haben, daß sie der Meinung sind, ohne die durch ihre ständige Medienpräsenz bekannten Konsolenmacher kein Publikum mehr zusammenzubekommen.



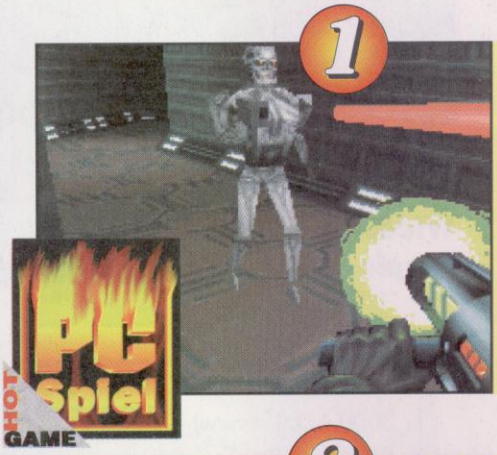
Nun ja, alle scheinen den PC als Spielgerät noch nicht aufgegeben zu haben. In Hotelsuites rund um das Messegelände fanden wir dann doch noch einige alte Bekannte und mit dem Einzug von 20th Century Fox auch noch einen neuen, starken Bewerber im Game-Biz. Aber auch bei diesen Ausstellern war man sich einig: Die CES ist tot, und ein Wiedersehen mit der Branche gibt es in den Staaten erst auf der E³. Wir werden kommen, sehen und berichten. Viel Spaß mit dieser Ausgabe, die trotzdem zahlreiche Neuigkeiten bringt, wünschen



und die PC-Spiel-Redaktion

PC Spiel mit CD-ROM

Redaktions-Charts 3/96



1 Terminator: Future Shock

Lange hat's gedauert, doch nun kommt endlich ein Game, das dem scheintoten 3D-Baller-Genre neues Leben einhaucht. Wer hier einfach drauflosballert, ist bald am Ende – geschicktes Vorgehen ist gefragt. Wir warten nicht länger auf Quake, sondern freuen uns an Virgins neuem Streich. Seite 122

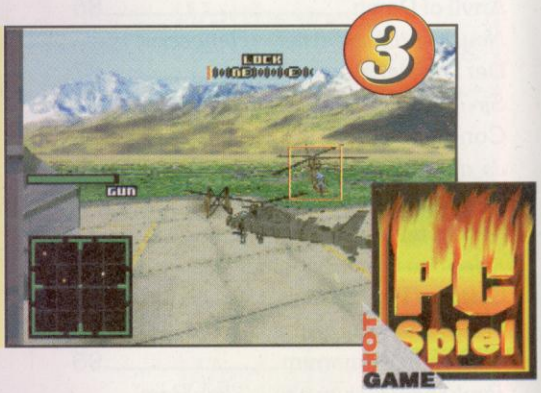


2 Cybermage

Und gleich noch ein 3D-Ballerhit! Angereichert mit Adventureelementen, bietet Cybermage neben der gewohnten Action auch eine ansprechende Story, die den Weg durch die Gefahren so viel spannender macht. Seite 74

3 Thunderhawk 2 Firestorm

Wer lieber fliegt als läuft, wenn's um Balleraction geht, sitzt im Thunderhawk-Hubschrauber genau richtig. Die Missionen haben's in sich, und es geht auch ohne langwierige Pilotenausbildung richtig rund. Seite 73





4 Shannara

Adventure mit einem Hauch Rollenspiel: Da ist man immer gern dabei, besonders, wenn's grafisch so opulent zugeht wie hier und die Story so viel Atmosphäre schafft. Seite 85

5 Gabriel Knight 2 – The Beast Within

Auf in den Münchner Untergrund zur Jagd nach finsteren Werwölfen. Das enorm spannende Adventure läßt die Schwächen des umstrittenen Vorgängers vergessen und glänzt unter anderem mit exakt nachempfundenen Schauplätzen in Bayerns Hauptstadt. Seite 78



Personal Best



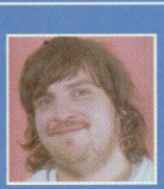
Sandra

1. Cybermage
2. Gabriel Knight 2
3. Per.Oxyd
4. Earthworm Jim
5. Terminator: Future Shock



Stefan

1. Terminator: Future Shock
2. Shannara
3. Gabriel Knight 2
4. Per.Oxyd
5. Conqueror A. D. 1086



Arndt

1. Thunderhawk 2 Firestorm
2. SU-27 Flanker
3. Earthworm Jim
4. Cybermage
5. Lion



Marcus

1. Terminator: Future Shock
2. Thunderhawk 2 Firestorm
3. Hardball 5
4. Instant Replay
5. Gabriel Knight 2



Tom

1. Terminator: Future Shock
2. Thunderhawk 2 Firestorm
3. Cybermage
4. Earthworm Jim
5. Per.Oxyd



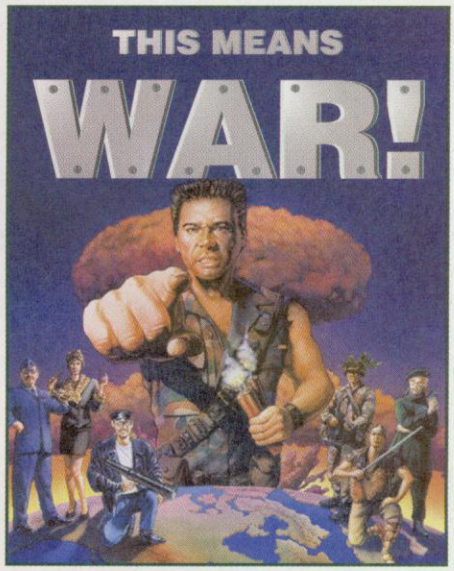
Thomas

1. Shannara
2. Cybermage
3. The Dark Eye
4. Conqueror A. D. 1086
5. Anvil of Dawn

DIE HÖLLE AUF ERDEN!

SIE ALLEIN GEGEN DEN REST DER WELT - ODER WAS DAVON NOCH ÜBRIG IST!

Ein als Computerspiel getarnter Computervirus brachte die Stromversorgung der Industrienationen zum Erliegen und ließ Kernkraftwerke explodieren. Das Ende unserer so sorgfältig aufgebauten HiTech-Welt! Mit einem Schlag wurde die menschliche Zivilisation in eine Welt des Chaos und der Anarchie katapultiert. Hier beginnt This Means War!, MicroProse neuestes Strategiespiel!

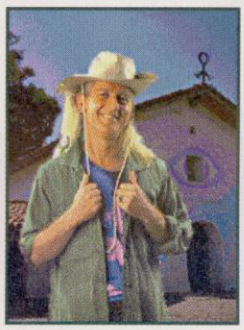


Man schreibt das Jahr 12 NS (nach dem Spiel), Sie haben die Katastrophe überlebt und die ganze Welt wartet nur darauf, von Ihnen eingenommen, wieder aufgebaut und verteidigt zu werden. Ihre Gegner sind eine Handvoll abgedrehter Warlords, die ihre Macht mit Hilfe desertierter Streitkräfte verteidigen. This Means War! - Das ist Echtzeit-Action in isometrischer 3D-Graphik bei der Sie dank der Windows-Benutzeroberfläche selbst in den heißesten Kämpfen nie die Übersicht verlieren!

Mit der richtigen Logistik löschen sie Ihre Gegner im Handumdrehen aus, treffen Sie jedoch die falschen Entscheidungen, so können Sie nur hilflos zusehen, wie die gegnerische Infantrie, die Kampfflugzeuge und Hovercrafts in Ihr Hauptquartier einfallen und nichts mehr übriglassen außer ein paar rauchende Trümmer!

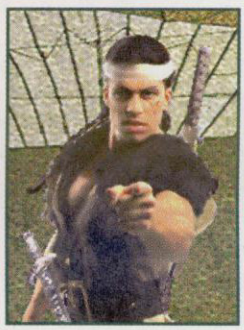


Sie beginnen mit einem einfachen Szenario mit wenigen zu steuernden Objekten. Ihre Befehle erhalten Sie von Kommandantin Clarke, die mit wertvollen Informationen und Hinweisen zum Erfolg Ihrer Missionen beiträgt. Gleichzeitig werden Sie von ihr über die ständig neuen und komplexen politischen Allianzen auf dem laufenden gehalten. Aber Vorsicht - Clarkes Meldungen können von Ihren Gegnern gestört werden!



CROCODILE GHANDI

Ein absoluter Diktator biblischen Ausmaßes und Gründer der Kirche der Universellen Geschwisterschaft.



MONDO KHAN

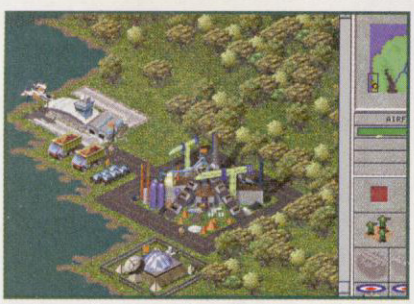
Sein Vorbild ist Dschingis Khan. Seine Armee ist ständig im Einsatz und kennt keine Heimat.



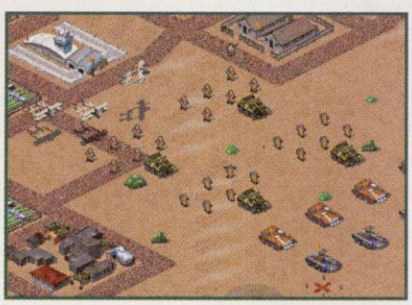
GRÄFIN ANASTASIA ROMANOV

Ihre taktische Brillianz entspricht der eines Generals, ihr Lebenswandel dem einer streunenden Katze.

ERHÄLTLICH FÜR IBM PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM UNTER



Errichten Sie Ihre eigenen Militäranlagen, bevor Sie die Hauptquartiere Ihrer Gegner dem Erdboden gleichmachen - begleitet von der Musik des Spiels oder Ihren eigenen Audio-CDs.



Sie befehligen Soldaten, Panzer, Flugzeuge und Helikopter, lassen Brücken, Kasernen und Bunker bauen.



Sie sind ein Kommandant der Free World Alliance und kämpfen gegen verrückte Größenwahnsinnige wie Crocodile Ghandi, Napolienne, Mondo Khan und viele andere.

THIS MEANS WAR! IST DIE HÖLLE AUF ERDEN

MICROPROSE

Spectrum HoloByte - MicroProse World Wide Web Site: http://www.microprose.com

Mord in der Sauna



Ob lange Dreharbeiten ein gutes Spiel versprechen?

Sierra hat etwas Großartiges für Krimifreunde angekündigt: **Urban Runner.** Als der Drogendealer Marcos tot in einer Sauna aufgefunden wird, hängt die Polizei den Mord dem Enthüllungsjournalisten Max Gardner an, obwohl er unschuldig ist. Der Spieler schlüpft in die Rolle jenes Reporters und muß dem wahren Täter auf die Spur kommen, bevor er selber im Knast landet. Das gesamte Spiel ist eigentlich ein interaktiver Spielfilm. Die "Click&Grab-Steuerung" soll intuitiv zu erlernen sein. Für die 180 Minuten an Videoszenen brauchten die Produzenten fünf Monate Zeit, um die insgesamt 25 Schauspieler ins rechte Licht zu rücken. Das Besondere: Sämtliche Videosequenzen füllen den kompletten Bildschirm aus. Ob ein 486er da noch ausreicht? Laut Hersteller wird die 256-Farben-Version einen 486DX2/66 benötigen, die Version mit 32.000 Farben hingegen schon einen Pentium 90 mit Quadspeed-Laufwerk und einer 1-MB-Grafikkarte mit VRAM! Wir dürfen gespannt sein.



Der Hauptdarsteller in Action!

Zauberhaft

Schon mal als Schlange mit Trollen geschwoft? Oder als vollbusiger Vamp einem Polizisten die Brille weggeflirtet? In SCIs actionlastigem Adventure **Kingdom O'Magic** habt Ihr die Chance, derlei nicht gerade alltägliche Erfahrungen hautnah mitzuerleben. Mit welchem Helden Ihr die abgedrehten Abenteuer in einem noch abgedrehteren Fantasyland erledigt, ist eigentlich egal, denn sowohl Lady Sha-Ron, die nicht schlecht zaubern kann, als auch Snakeman Sidney, der lieber auf die bewährte Haudrauf-Methode per Schwert schwört, mischen die bunte Bevölkerung recht kräftig auf. Drei Szenarien stehen zur Auswahl: "Das ganz normale Adventure" (laßt Euch vom Titel nicht täuschen), "Der tolle 7/11 Quest" oder "Der etwas bizarre und abgedrehte Quest". Alles klar? Na, dann spart mal recht schön, denn das komplett gerenderte Game soll schon in Kürze die Lachmuskeln strapazieren.



"SierraOriginals" für wenig Kohle

Große Spiele zum kleinen Preis bietet Sierra Coktel seinen Kunden an. Alle zwei Monate veröffentlicht das Softwarehaus zwei bis vier Games in der Budget-Reihe "SierraOriginals". Im Angebot finden sich Titel aller Genres, mit denen man einen hohen Verkaufserfolg erzielt hat und die mindestens zwölf Monate auf dem Markt waren. Momentan sind beispielsweise **Goblins 3, King's Quest VI, Space Quest IV** und **Aces over Europe** für nur 29,95 DM zu haben.

Kampf der Geschlechter

Politisch nicht ganz korrekt nennt Alan Bunker, Pressesprecher bei Sales Curve Interactive, verschämt grinsend sein neuestes Projekt: In **Gender Wars** geht es nämlich mit Köpfchen (wenig) und Kanone (viel) auf Seiten der Herren bzw. Köpfchen (mehr) und Kanone (auch nicht gerade wenig) auf Seiten der holden Weiblichkeit heftigst zur Sache. Welche Sache? Es soll der Beweis angetreten werden, wer das bessere Geschlecht ist – Weiblein oder Männlein. Daß dabei der Humor nicht zu kurz kommt, versteht sich von selbst. So sind z. B. die Quartiere der "Herren" mit Bierdosen vollgemüllt, während die Mädels wohl etwas mehr den Putzlappen schwingen. Das Actiongame bietet Optik, die sich etwas an Syndicate von Electronic Arts anlehnt, aber detaillierter ausgestattet ist und durch recht originelle Extras erfreut. Steuern dürft Ihr jeweils einen ganzen Trupp, der vor den sehr abwechslungsreichen Einsätzen auch noch ausgerüstet werden muß. Die mehr als 30 Missionen dürften ganz nett werden, ab März soll man mehr und genaueres davon zu sehen bekommen.



Baller, baller, peng, peng

Nicht nur witzig geht's bei SCI zu. Neuesten Gerüchten zufolge haben die Jungs aus Battersea auch noch ein heißes Ballergame in der Mache, das sie uns als Osterei unterjubeln möchten. **XS** wird als Multi-Player-Shooter beschrieben, in dem wie beim berühmten Live-Quasar in London (PC-Spiel-Vorgänger ASM berichtete ausführlich) mit Laserwumme durch die Gegend gehetzt wird, immer auf der Suche nach etwas, das sich bewegt. Peng! Das Ganze findet in Direktperspektive statt, damit einem der Angstschweiß auch überzeugend in die Augen läuft. Könnte ein echter Knaller werden.



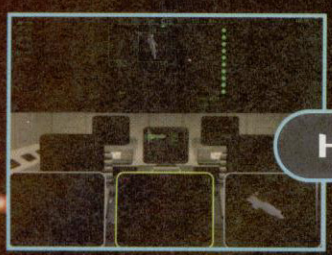
Pinball 3D-VCR

Die Flipperspezialisten von 21st Century präsentieren ihre neueste Kreation, die das Flippern in 2D und 3D erlaubt. Vier Spieltische mit Rampen, Kugelfallen, Lichtfeldern und einer Multiball-Funktion für bis zu zehn Bälle.



Eine Videooption ist auch eingebaut, so daß Ihr Euren Freunden Euer bestes Spiel auch nachträglich zeigen könnt. Für etwa 70 DM wird das Spiel noch im Frühjahr im einschlägigen Fachhandel erhältlich sein.

BATTLECRUISER 3000AD



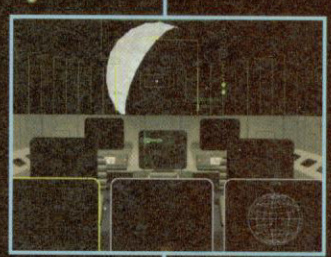
HANDEL

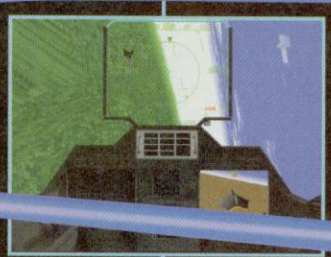
RESSOURCENMANAGEMENT

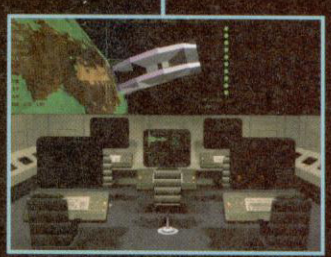


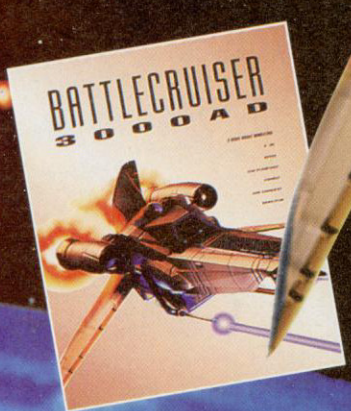
KAMPF

STRATEGIE









ERSTELLT VON TAKE 2 INTERACTIVE SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF PC CD-ROM

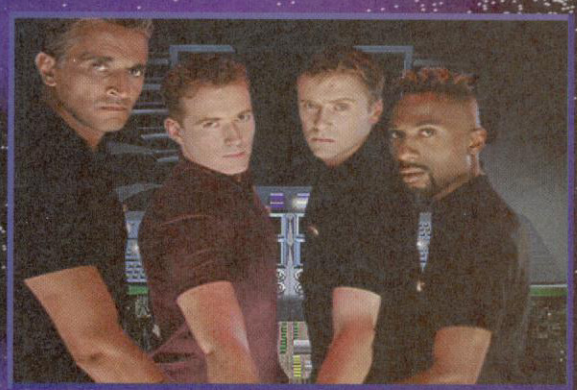
Battlecruiser 3000AD and Take 2 Interactive Software are Trademarks of Take 2 Interactive Software.Inc.
Distributed by GAMETEK Deutschland GmbH Steinmetzstr. 20, 41061 Mönchengladbach, Germany. Tel. +49 (0) 2161 189702 Fax. +49 (0) 2161 189722


Der neue Strategie-Knüller von SOFTWARE 2000
AB NOVEMBER AUF PC CD-ROM
USK
Geeignet ab 12 Jahren
Kompatibel mit Windows 95

SPACE MARINES

DER STÄHLERNE KAISER





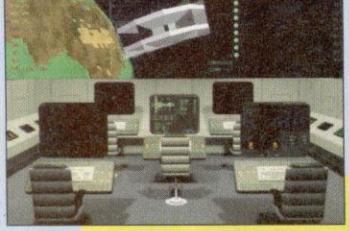
FEATURES:

- 50 Level mit individuell gestalteten Landkarten
- 5 auswählbare, interaktive Gegnerintelligenzen
- Einheiten und Erfahrungswerte bleiben für die nachfolgenden Spielrunden erhalten
- Rollenspielorientierte Charaktere auf Seiten der Marines
- Spielmodi: Kampagne oder Standard
- im Kampagnen-Modus bis zu fünf unabhängig agierende Parteien pro Spielrunde
- 2 - 4 Spielermodus sowie Vorbereitung für ein Upgrade einer 4-Spieler-Netzwerkoption
- insgesamt über 45 Minuten 3D-Animation und Video-Sequenzen
- über 100 verschiedene Waffensysteme mit zusätzlichen Ausbauoptionen
- bis zu 10.000 Felder große Landkarten
- SVGA-Grafik mit drei Zoomstufen zur Auswahl



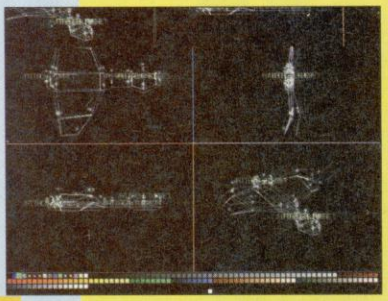
SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr) • Mailbox (0 52 41) 98 60 23



Nicht alle der 225 zugänglichen Planeten sehen so vertrauenerweckend aus

Mighty Machines

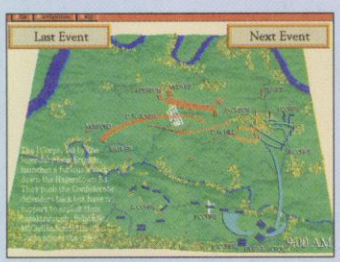


Der Ausstattungstraum aller Hi-Tech-Strategen

Die Strategie-Fans unter uns wird **GameTek** in Kürze mit einer umfangreich wirkenden Sci-fi-Simulation beglücken. **Battlecruiser 3000 AD** führt in eine ferne Zukunft, in der der Spieler als Kommandant eines Raumkreuzers eroberungslüsterne Aliens in Schach halten soll. Neben der üblichen Action im Weltraum werden auch Handelsoptionen und diplomatische Verwicklungen mit 25 Sonnensystemen versprochen. Drei verschiedene Spielmodi sollen für langen Strategiespaß sorgen, der durch aufwendige Technik und Grafiken in SVGA noch weiter untermauert wird.

Krieg und Frieden

Einen Einblick in die für Historiker nicht uninteressante Frage, warum welche Schlacht gerade diesen und keinen anderen Verlauf genommen hat, will **The War College** aus dem Hause **GameTek** vermitteln. Das Basispaket bietet zunächst fünf Szenarien von Schlachten, die tatsächlich die Weltgeschichte veränderten: von Caesar und Pompejus bis hin zur Barbarossa-Panzerschlacht spannt sich das Angebot, das mit Zusatzdisks in Zukunft noch erweitert werden soll. Ab Februar darf den Großen der Weltgeschichte gezeigt werden, wie sie es hätten besser machen sollen.



Der Aufmarsch bei der Schlacht von Antietam

Heiße Nummer

Probleme mit dem Computer? 0190-898989 ist die Lösung. Hier stehen rund um die Uhr Hersteller- und händlerunabhängige Experten zur Verfügung, die Fragen zu Win 95, Internet, CD-ROM, Betriebssystemen, Druckern oder Modem beantworten. Der Service kostet 3,60 DM pro Minute.

Eierkloppe



Gleich geht die Keilerei nach allen Regeln der Kunst los

Noch nimmt American Football in Deutschlands Sportszene eine etwas exotische Stellung am Rande der großen Sportarten ein. Das Interesse daran nimmt jedoch immer mehr zu, und auch die Namen der amerikanischen Profi-Spieler sind hierzulande nicht mehr so ganz unbekannt. Daher haben Computersimulationen wie **Football Pro '96 Season** von **Sierra** durchaus ihre Existenzberechtigung, zumal sie optisch und spielerisch vor allem in dieser neuesten 96er Ausgabe recht ansprechend gestaltet wurden. Da die Fangemeinde jedoch ziemlich klein ist, wurde bei diesem Programm auf eine deutsche Version verzichtet. Alle 30 NFL-Profi-Teams dürfen nach vorgegebenen oder selbst entworfenen Plays auf dem Spielfeld gesteuert werden, die neuesten Regeln und Statistiken wurden implementiert, ein Tutorial sorgt für schnellen Durchblick, technische Schmankerl wie viele unterschiedliche Kameraperspektiven oder Wiederholung besonders spektakulärer Szenen sind natürlich ebenfalls mit eingebaut. Freunde von Football-Games werden mit dem Programm bestens zurechtkommen, für Neueinsteiger in diese Sportart ist es allerdings ein wenig zu speziell.

Ein Licht in der Nacht

Wer wirre Wissenschaftler als Freunde hat, sollte sich nie auf mitternächtliches Babysitting einlassen, vor allem dann nicht, wenn besagter Wissenschaftler an Dimensionstoren herumbastelt. **Sierra** hat sich dieses spukigen Stoffs angenommen und ist gerade dabei, mit **Lighthouse** eine neue Gruselmär gekonnt ins Adventurelicht zu setzen. Weil das Baby, auf das man als Spieler in dem einsam gelegenen Leuchtturm aufpassen soll, von einem schwarzen Wesen aus einer Parallelwelt entführt wird, muß man wohl oder übel hinterher und zwecks Rettung recht seltsame Abenteuer in einer sehr fremden Welt bestehen. Ab Juni soll man sich mit exotischen Maschinen und merkwürdigen Fahrzeugen in einer vorberechneten 3D-Welt herumplagen, übrigens ein echtes Optik-Novum bei Sierra.

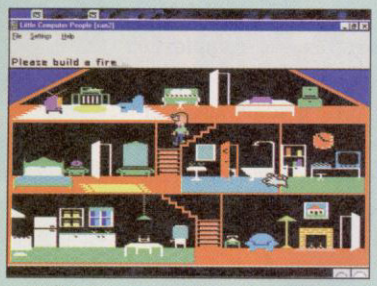
Kampf der Giganten

Das Kultspiel rund um die Stahlkolosse des 31. Jahrhunderts brachte erst kürzlich frischen Wind in heimische PCs. Jetzt gibt es von Activision Mechwarrior 2 speziell für Pentium-Rechner mit Win95-Betriebssystem. Für alle Netzwerk-Spieler wurde eine besondere NetMech-Win95-Version integriert, um sich gleich auf mehreren PCs mit Lasern beschießen zu können. Leider setzt das Spektakel hohe Hardwareanforderungen voraus: Der Pentium sollte neben Win95 auch 12 MB RAM sein eigen nennen und zusätzlich mit einem Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk und SVGA-Grafikkarte ausgestattet sein. Get the action for 120 DM!



Das waren noch Zeiten ...

Es war einmal, Mitte der achtziger Jahre (als alle noch C-64er hatten), da wohnten Leute im Computer. Man mußte ihnen zu essen geben, ihren Hund füttern und sie hin und wieder mal streicheln ...

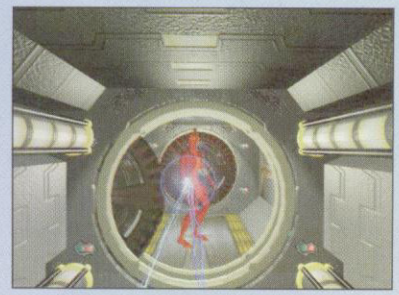


Juhu! Little Computer People sind wieder da!

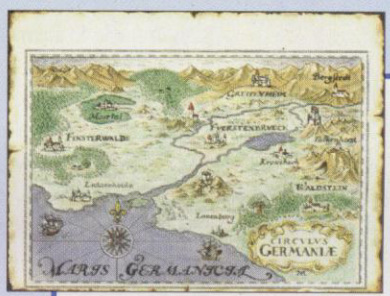
Little Computer People – sie sind wieder da! Activision hat eine CD mit 15 C-64-Hits zusammengestellt. Neben den "Kleinen Leuten" findet man auf der CD: **Beamrider, Decathlon, Hacker, Portal, Zenji, Top Fuel Eliminator, Alcazar, Toy Bizarre, Zone Ranger, Rock'n'Bolt, Park Patrol, Web Dimension, The Great American Cross-Country Road Race** und **Master of the Lamps**. Das Ganze ist Win-95-tauglich und wechselt im Laden für 'nen schlappen Fuffie den Besitzer. (Systemvoraussetzungen: 486 DX 66, SVGA, 8 MB RAM)

Afterkirk

Star-Trek-Fans dürfen schon mal die Phaser schnüren, denn demnächst soll es fertig sein: Das neue Spiel von Viacom, **Star Trek: Deep Space Nine – Harbinger**, verspricht spannende Abenteuer für die Freunde der "dritten Generation" und alle anderen, die einem Science-fiction-Adventure nicht abgeneigt sind. Obwohl sich nach Interplay und Spectrum Holobyte mittlerweile die dritte Firma ein Stück aus dem Star-Trek-Kuchen herausschneidet, soll sich an der Grundstimmung wenig ändern. In dieser Hinsicht bleibt auch das neue Spiel dicht an der Vorlage, bringt alle bekannten Charaktere und die beliebten Schauplätze der Serie "wirklichkeits"-getreu ins Bild und stellt die Spieler selbst in den Mittelpunkt einer spannenden Episode. Einen ausführlichen Test werden wir schnellstmöglich zu Euch herüberbeamen.



SPOTLIGHT



Die Simulation verfügt über einen Mehrspielermodus für bis zu sechs Spieler

Halb und halb

Die Fugger war in grauer Vorzeit ein Hit auf dem 64er. Jetzt kommt der zweite Teil, der durch beigelegte Auftragskarten zur Hälfte den Charakter eines Brettspiels erhalten soll. Sunflowers will damit ein völlig neuartiges Spielsystem auf den Markt bringen. Die Wirtschaftssimulation baut auf realen historischen Daten und Fakten auf. Für eine gute Spielatmosphäre sollen mehrere intelligente Computergegner, 3D-Grafiken, ein interaktives Kampfszenario, Sprachausgabe sowie ein 32-Kanal-Digital-Soundtrack sorgen.



Girls will love!

Die amerikanische Serie *Melrose Place* hat wahnsinnige Erfolge zu verzeichnen. Wer amerikanische Serien dieser Machart mag, wird das interaktive Adventure **McKenzie&Co** von **American Lasergames** lieben. Hier kann man coole Freunde treffen und mit süßen Boys flirten oder auf angesagte Partys gehen. Auf insgesamt fünf CDs gibt's neben dem interaktiven Adventure auch Knobelspielchen sowie Schmink- und Klamottentips, begleitet von abgefahrenen Sounds. Sogar ein echter Lippenstift ist in der Packung enthalten. Und noch ein Bonbon enthält McKenzie&Co: eine Music-CD mit insgesamt zwölf Trendy-Songs von Strawberry Zots, Poet, Cool Notes und Tee Green. (100 DM, Systemvoraussetzungen: 486/50, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk)

Sunflowers goes Comic

Sunflowers arbeitet hochmotiviert an einem musikalischen Grafik-Adventure im Comic-Stil. "Es gibt 45 Locations auf etwa 120 Bildschirmen sowie 17 unterschiedliche Musikstücke, jeweils passend zum Ort, an dem man sich gerade befindet", verrät die Softwareschmiede. Das Game wird 3D-Sequenzen, zahlreiche Puzzles, eine humorvolle Story mit originellen Charakteren und digitalisierter Sprachausgabe haben. Noch vor Ostern soll das Teil in den Regalen stehen. So, wie's bisher aussieht, könnte es ein echter Leckerbissen werden!



Der Name des Games ist noch geheim



Könnte was werden ...

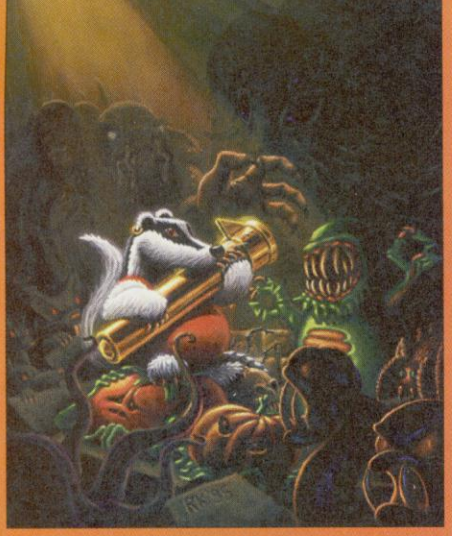
Wir für Euch!

CeBIT'96 HANNOVER 14. — 20. 03. 1996

PC Spiel wird auf der CeBIT '96 vertreten sein. Ihr findet uns am Tronic-Stand Nr. D46 in Halle 9 im Erdgeschoß. **Tronic-Media-World** präsentiert neben PC Spiel und PC Spiel SPECIAL die Tronic-Titel In'side MULTIMEDIA, In'side Shareware sowie unser neuestes Magazin in'side online und weitere Verlagsprodukte. Wir freuen uns auf Euren Besuch und stehen für Auskünfte und Gespräche selbstverständlich gern zur Verfügung! *Die Redaktion*

TRONIC Media World

SPOTLIGHT



Tailchaser

Wenn Ihr Euch bei Jump'n'Runs nicht auf den Schwanz getreten fühlt, dürfte Euch das Actionadventure mit dem flinken Stinktier gut gefallen. In sieben verschiedenen Missionen müßt Ihr Euer Geschick unter Beweis stellen. Damit das Ganze nicht zu langweilig wird, erwartet Euch eine Vielzahl von Zwischenmonstern und Endgegnern. Aber auch jede Menge Rätsel müssen gelöst werden, um die verschiedenen Welten zu durchqueren. Dabei versuchen zahlreiche Figuren, Einfluß auf Euch zu nehmen: Manche benötigen Hilfe, andere versuchen, Euch in Fallen zu locken, und der nächste erzählt Euch einen Witz. Die gut gelungenen Grafiken werden mit butterweichem Scrolling auf den Bildschirm gebracht, so daß man fast Konsolenqualität erreicht. Für optimalen Spielkomfort sorgt die komplett deutsche Sprachausgabe. Das fertige Spiel soll noch im Frühjahr auf den Markt kommen.
Infos: DEFCOM

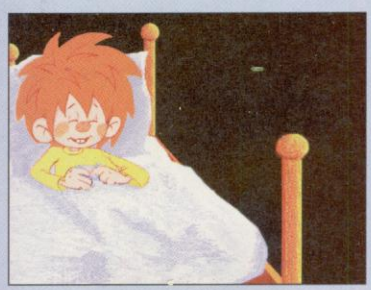
Rasantes von Software 2000

Die Eutiner Softwareschmiede arbeitet derzeit auf vollen Touren an einer Umsetzung der Königsdisziplin im Rennsport. **Formel 1 Manager** soll ein interessanter Mix aus komplexen Sport- und Wirtschaftselementen werden und voraussichtlich Anfang April erscheinen. Verhandlungen mit Sponsoren, Technikern und Fahrern sind dabei ebenso gefragt, wie im eigentlichen Renngeschehen dabei zu sein: ob im Kommandostand des Teammanagers, via Fersehübertragung live von der Strecke oder aus einem Begleithubschrauber. Außerdem steht Formel 1 Manager unter der Schirmherrschaft eines der bekanntesten deutschen Formel-1-Fahrer; wer das jedoch sein wird, wollte Software 2000 noch nicht verraten.





Hurra, Pumuckl ist da!

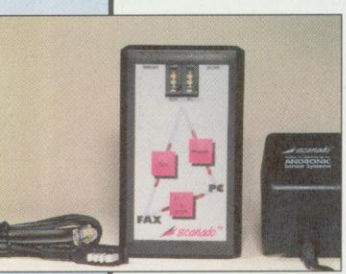


Der süße Fratz mit der Quäksstimme spielt jetzt die Hauptrolle in **Pumuckl Klabauterjagd**, einem Plattform-Game von **Escal Software**. In über 100 Spiellevels (Lode-Runner-ähnlich) an 20 verschiedenen Orten wird die Geschicklichkeit des Spielers gefordert. Bestimmte Stellen lassen sich nur dann überwinden, wenn man Mathematikaufgaben löst. Das Programm erkennt am Verhalten des Spielers automatisch, welcher Altersstufe er zuzuordnen ist und stellt Aufgaben in entsprechenden Schwierigkeitsgraden. Allerdings besteht bei der Installation auch die Möglichkeit, die Rechenaufgaben außen vor zu lassen. Klabauterjagd soll Spielspaß für jung und alt bieten. Der PC-Spiel-Test ergab jedoch, daß das Gameplay recht schnell und schwierig ist, so daß kleinere Kinder Probleme mit der Lösung haben dürften. Gut gelungen sind der digitale Sound sowie die Geräusch- und Sprachsamples (100 DM, Systemvoraussetzungen: 486/DX, 66 MHz, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk)

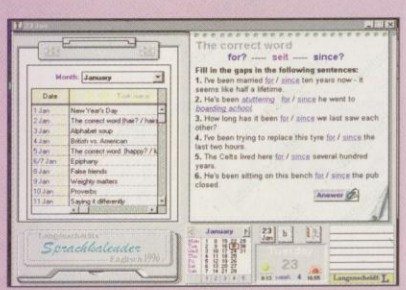


Schwarze Verbindung

Keine Kohle für einen separaten Scanner? Scanado, eine kleine schwarze Box, bietet die Lösung. Das Teil verbindet Modem, Tischfax und PC so, daß das Fax als Scanner genutzt werden kann, ohne Telekom-Gebühren zu produzieren. Genausogut kann das Fax mit Scanado als 200-dpi-Drucker genutzt werden. Vor allem ist die Box einfach zu handhaben, da sie nur mittels dreier Tasten bedient wird. Das Gerät gibt's für 199 DM bei Circle-Point in Hilden, Tel.: 02103/20055.



Häppchen-Englisch



Step by step die Englischkenntnisse aufbessern – eine tolle Sache! Langenscheidt hat jetzt einen elektronischen Abreißkalender für Windows auf den Markt gebracht. Morgens, wenn der PC neu gestartet wird, läßt **Langenscheidts Sprachkalender Englisch 1996** automatisch eine kleine Sprachübung erscheinen. Im Programm sind Lückentexte, Grammatikhinweise, typische Redewendungen, Witze, unterhaltsame Knobelaufgaben sowie interessante Infos zu Land und Leuten etc. Und natürlich kann man ihn auch als "normalen" Kalender benutzen, Termine und Geburtstage eintragen; selbst horoskoptechnisch ist der Benutzer immer auf dem laufenden (30 DM).

An diesem Abo gibt's nix zu meckern



wird gebracht & ist einfach günstig & immer up to date

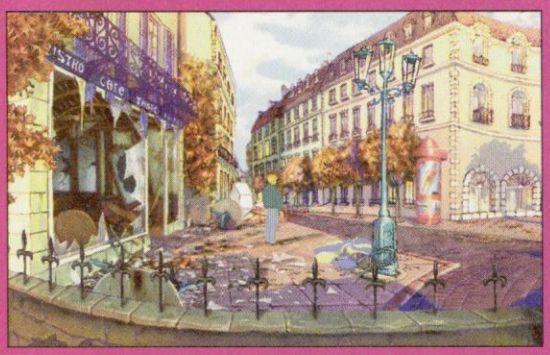
Besucht uns auf der CeBIT'96 HANNOVER 14. — 20. 03. 1996

Halle 9 EG / Stand D46

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

Bestellt sie Euch!
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege

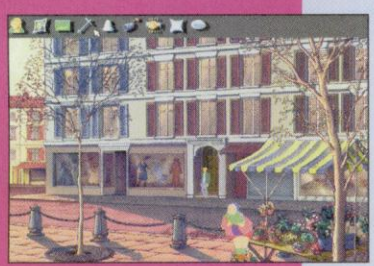
SPOTLIGHT



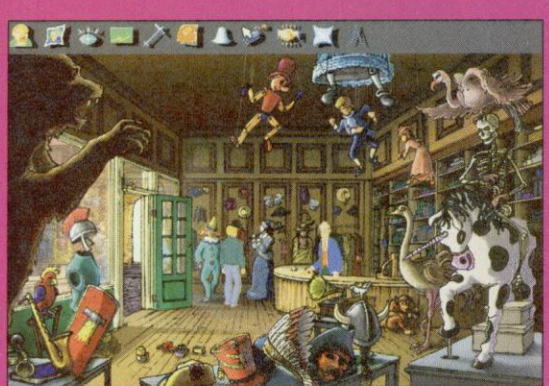
Keine Sorge, der Polizist würde eher sein eigenes Knie als den Helden treffen

Ein Amerikaner in Paris

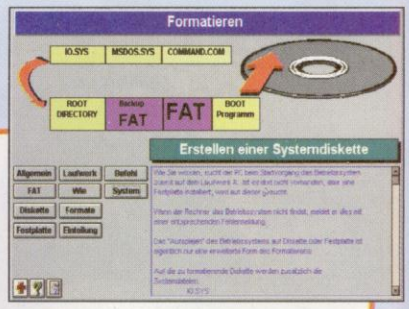
Ein dickes Überraschungsei will uns **Revolution Software** ins Osternest legen: **Broken Sword** ist ein Adventure, das durch bunte, detailreiche Grafik und eine interessante Story auf sich aufmerksam macht. Held ist ein schlaksiger amerikanischer Jüngling, der in Paris Urlaub macht und natürlich genau in dem Café seinen Espresso schlürft, das von einem irren Clown in die Luft gesprengt wird. Nette Ausgangssituation, nicht wahr? Vertrottelte Polizisten, vergammelte Clubs, Reisen nach Spanien und Syrien, Katakomben, Ausgrabungsstätten und selbstverständlich auch noch eine Liebesgeschichte (man ist ja schließlich in Paris) lassen einiges an Abwechslung und Spannung erwarten. Natürlich kommt das Game auch in einer komplett deutschen Version. Mehr demnächst in diesem Theater.



Die Blumenfrau ist eine Seele von Mensch



Im Kostümladen warten etliche mehr oder weniger geschmackvolle Überraschungen auf den ahnungslosen Spieler



Hilfe für PC-User

Ob jung oder alt, Frau oder Mann, dumm oder schlau – der PC-Doctor von Prosoft soll allen Anwendern helfen, falls sie mehr über ihren PC wissen möchten. Bei einem Neuerwerb eines PC gibt PC-Doctor mittels fundiertem Wissen über die Reihenfolge der Installation der einzelnen Hardwarekomponenten und deren Peripheriegeräte anhand praxisorientierter Darstellungen Hilfestellung. Ein Diagnoseprogramm steht dabei genauso zur Verfügung wie ein umfangreiches Lexikon für Computerbestandteile. Selbst eine Datenbank zur Auflistung von Rechtsfragen und Supportadressen namhafter Hersteller wurde integriert. Hintergrundwissen über die Funktionsabläufe eines PC wird mittels eines bildlich dargestellten Lernprogramms weitergegeben und sollte gerade für Einsteiger relativ einfach zu erlernen sein. Zum weiteren Funktionsumfang gehören Erklärungen zu den einzelnen Betriebssystemarten, Speicherverwaltung, Viren und grundlegende Infos für eine Reise ins Internet. PC-Doctor ist zu einem Preis von 99 DM bei folgender Adresse erhältlich: Prosoft Vertriebs- und Publishing GmbH, Ahnfeldstr. 26, 40239 Düsseldorf.



Cyberia, die Zweite

Schon im ersten Teil von **Virgins** Science-fiction-Story ging es heftig zur Sache. Jetzt kommt der Nachfolger **Cyberia 2** – und die Ballerorgie hat noch an Tempo zugelegt.

In der Rolle des Meisterhackers Zak Kingston übernimmt der Spieler Spezialaufträge von einer Rebellengruppe. Das Ziel: Die Free World Alliance ein für allemal zu vernichten. Hersteller Xatrix verspricht dreimal soviel Action wie im ersten Teil, noch kniffligere Puzzles auf einer verbesserten Engine. Zudem sollen die Gegner bei jedem Neustart anders verteilt werden. Also für Langzeitmotivation dürfte gesorgt sein. Wo so viel Ballerei ansteht, ist die BPjS natürlich nicht weit. Eine Indizierung wäre hier nicht ausgeschlossen.



Wüste Ballerorgien dürften mit Cyberia 2 anstehen



Die Ran-Datenbank

Die Ran-Datenbank verfügt über ein Menüsystem, das alle Informationen wie Ergebnisse, Tore und Auswechslungen enthält, die über verschiedene Untermenüs wie Statistik, Verein etc. abgerufen werden können. Die angepriesenen Videosequenzen verlangen zwar nicht nach einer MPEG-Karte, aber sie ist empfehlenswert. Neben den gesamten Spielergebnissen der Fußball-Bundesliga seit 1963 verfügt die Datenbank auch über die persönlichen Daten und Fotos der einzelnen Spieler. Zusätzlich enthält die CD-ROM ein Gewinnspiel und ein Fanverzeichnis, in dem man Aufnahmeanträge eintragen lassen kann. Trotz der guten Grafiken und ansehnlichen Videosequenzen ist diese Datenbank nur mit befriedigend zu bewerten, da das Programm sogar auf einem Pentium mit 100 MHz nur sehr langsam läuft und beim Klicken auf ein, zwei falsche Buttons schnell abstürzt.

Jet + Stream

Bestellannahme rund um die Uhr auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE KUHL#

TELEFONNUMMERN: (07247) 1254
(07247) 1031
(07247) 1032
FAX: (07247) 8549

SOFTWARE-VERSAND
POSTFACH 1243
76346 LINKENHEIM

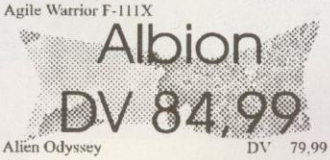
DV - DEUTSCHE VERSION
DA-DEUTSCHE ANLEITUNG
EV-ENGLISCHE VERSION
(*) WAR BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT VERFÜGBAR

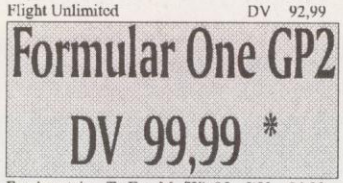
Wir führen auch 3,5 Zoll Disketten

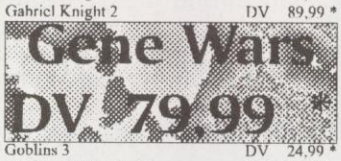
Preisliste Kostenlos und unverbindlich anfordern.

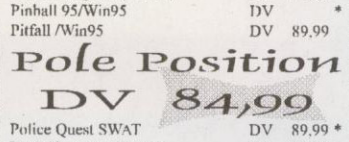
PC CD-Rom

11th Hour	DV	89,99
3 D Lemminge	DA	89,99
3 D Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DA	69,99 *
Absolute Zero	DV	79,99 *
Across the Rhine	DV	94,99
Adams Family Pinball	DA	67,99 *
Agile Warrior F-111X		*
Alien Odyssey	DV	79,99
Aliens	DA	74,99
Alone in the Dark 3	DV	69,99
Alone in the Dark Teil 1+2	DV	59,99
Amerika 1861-1865	DV	94,99
Anvil of Dawn	DV	99,99 *
Apache Longbow	DV	74,99
Ascendancy	DV	79,99
Assault Rigs	DA	82,99 *
Awful Green Things	DA	*
Aztec - Empire of the Blood	DV	*
Battle Beast	DV	74,99
Battle Isle 3	DV	89,99
Battle Race	DA	87,99 *
Beaves and Butthead	EV	64,99
Bermuda Syndrome	DV	89,99
Biing	DV	64,99
Bioforge	DV	87,99
Bleifuß	DV	54,99
Blind Date	DA	54,99
Braindead 13	DV	74,99 *
Buried in Time	DV	79,99
Caesar I	DA	24,99 *
Caribbian Disaster	DV	89,99
Carrier Strike Force	DV	79,99
Championship Manager 2	DV	99,99
Chewy - Flucht von F5	DV	79,99
Chronomaster	DA	84,99 *
Civilization 2000	DV	*
CivNet	DV	99,99
Clearing House	DV	69,99
Comand & Conquer	DV	89,99
Combat Air Patrol	DA	59,99
Command Aces of the Deep	DV	94,99
Commodore 64 Action Pack	EV	34,99 *
Conqueror	DV	29,99
Conquest o. t. New World	DV	89,99
Crusade	DV	84,99
Crusader	DV	79,99
Cyberia 2	DV	89,99 *
Cybermage	DV	82,99
Cyberspeed /Win95	DV	74,99
Cyberwar	DV	109,99
Daedalus Encounter	DV	99,99
Daggerfall	DV	94,99 *
Dark Universe	DV	82,99
Deathkeep AD&D /Win95	EV	79,99 *
Der Kapitalist/Capitalism	DV	79,99
Der Planer 2	DV	74,99 *
Der Reeder	DV	79,99
Der Talismann	DV	74,99
Destruction Derby	DA	89,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	82,99
Discworld	DV	82,99 *
Dreamweb	DV	24,99 *
Dungeon Master 2	DV	87,99
EA Sports Rugby	DA	39,99
Earthworm Jim /Win95	DV	74,99 *
Earthworm Jim II	DV	82,99 *
Eight Ball Deluxe 2.0	DA	59,99
Elite 3	DV	94,99
Empire 2	EV	79,99
Entomorph	DV	72,99
Epic Pinball	DA	79,99
Extractors	DV	64,99
Extreme Pinball	DA	59,99
Eye of the Storm	DV	89,99
Fade to Black	DV	82,99
Fatal Racing	DV	74,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99
FIFA Soccer internat.	DV	72,99
Fighter Duell	DA	67,99
Final Approach	DA	49,99
Flashback	DV	72,99
Flight o. t. Amazon Queen	DV	79,99
Flight Simulator 5.1	DV	119,99
Flight Unlimited	DV	92,99
Frankenstein - T.t.E.o. M. /Win95	DV	94,99
Front Page Football 96	EV	74,99
Frontlines	DV	64,99
Future Dimension	DV	59,99
Gabriel Knight	EV	24,99 *
Gabriel Knight 2	DV	89,99 *
Goblins 3	DV	24,99 *
Goblins 4 / Woodruff ...	DV	77,99
Grand Prix Manager	DV	89,99
Hardball 4	DA	82,99
Harpoon 2 Deluxe	EV	79,99
Hattrick / Ikaron	DV	82,99
Heart of Darkness	DA	89,99 *
Hereos of Might&Magic	DV	79,99
Hexen	DA	79,99
History Line 1914-1918	DV	29,99
HUGO	DV	69,99
Human Recal	DV	84,99
In the First Degree	DV	84,99
Indy Car Racing 2	DA	79,99
Inherit the Earth	EV	89,99 *
J. Madden Football 96	DV	89,99
Jagged Alliance	DV	89,99
Jewels of Orakel	DV	84,99
Kaiser Deluxe	DV	62,99
Kind of Magic 4	DV	49,99
Kingdoms of Germany	DV	74,99
Kings Quest 6	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	84,99
Kings Quest Col. 1 - 6	DA	84,99
Klik'n Play	DV	94,99
Knights of Xentar	DV	89,99
Last Dynasty	DV	79,99
Litil Divil	DA	67,99
Little Big Adventure	DV	94,99
Live Action Football	DA	82,99
Lode Runner - Network	DV	89,99 *
Lost Signals	DV	79,99
Lukas TOP Adv. Col.	DV	84,99
Machiavelli the Prince	DV	94,99
Mad TV 2	DV	74,99 *
Made in Germany Comp.	DV	64,99
Magic Carpet 1	DV	34,99
Magic Carpet 2	DV	79,99
Magic the Gathering /Win95	DV	99,99 *
Mechwarrior 2 Exp.-Pack	DV	49,99 *
Mechwarrior 2 /Win95	EV	84,99 *
Mechwarrior 2 Netzwerk	DV	*
Mechwarrior 2 Spec.Edition	DV	*
Metal Marines	EV	69,99 *
Mission Critical	DA	82,99
Monopoly	DV	64,99
Mortal Combat 3	EV	99,99
Myst Special Edition	DV	69,99
NASCAR Racing	DA	79,99
NASCAR Racing Track Pack	DA	39,99
NBA Jam Tournament	DA	87,99
Need for Speed	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	84,99
Panzer General 2	DV	74,99 *
Perfect General 2	DA	79,99
Phantasmagoria (7 CD)	DV	89,99
Pinball 95/Win95	DV	*
Pitfall /Win95	DV	89,99
Police Quest SWAT	DV	89,99 *
Pool Champion/Win95	DA	74,99
Powerhouse	DV	59,99
Preflight FS5	DV	59,99
Primal Rage	DV	79,99
Pro Pinball - The Web	DV	59,99
Q - Pop	DV	69,99
Ran Soccer	DV	74,99
Ran Trainer 2	DV	69,99
Raven Project	DV	59,99
Rebel Assault 2	DV	99,99
Return to Zork	DV	29,99
Riddle o. Master Lu	DV	89,99 *
Ring der Nibelungen	DV	59,99 *
Schleichfahrt	DV	84,99 *
Sensible World of Soccer	DV	69,99
Sid Meier Classics	DV	94,99
Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Sim Tower /Win	DV	79,99
Sim Town	DV	69,99
Simon the Sorcerer 2	DV	74,99
Space Quest 6	DV	79,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek interactive Manual	EV	89,99
Star Trek Omnipedia	EV	79,99
Steel Panthers	DA	72,99
Stonekeep	DA	89,99
SU - 27 Sukhoi /Win95	DV	72,99 *
Terror Trex/Win95	DA	*
The Dig	DV	74,99 *
The Mutation of J.B.	DV	*
The War College		*
Thexter / Win95	DA	64,99 *
This means War! /Win95	DV	92,99 *
Thunderhawk 2	DV	79,99
Thunderscape	DV	74,99 *
Tie Fighter + Data SVGA	DA	69,99
Tilt	DA	54,99
Top Gun - Fire at Will	DV	99,99 *
Torin's Passage	DV	89,99
Total Distortion	EV	77,99 *
Trivial Pursuit	DV	74,99
Virtual Karts	DV	104,99
Warcraft 2	DV	79,99
Werewolf vs. Comanche	DV	89,99
Wetlands	DA	72,99
Wing Commander 3	DV	84,99
Wolf	DV	72,99
Worms	DV	72,99
Zone Raiders	DA	69,99
Zool 2	DA	59,99

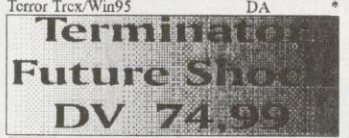


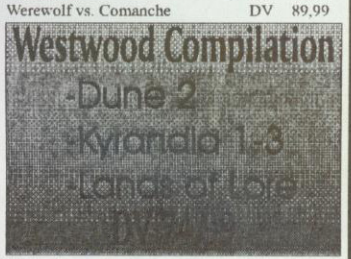




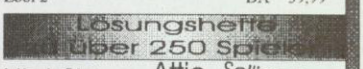


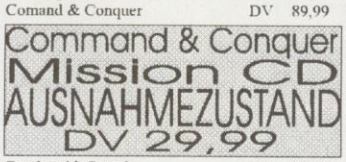


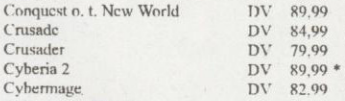


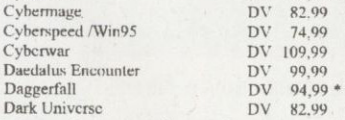












Hint Shop Attic Selling Point
Sybex Sammelbände SSI
Markt&Technik CPS Heldak

Zubehör

Analog PRO	Gravis	59,99
Firebird-Prog. Joystick	Gravis	119,99
Game Pad	Gravis	37,99
Phoenix-Prog. Joystick	Gravis	189,99
CH Pedals	CH Products	109,99
CH Throttle	CH Products	159,99
F-16 Combat Stick	CH Products	149,99
F-16 Flighterstick	CH Products	189,99
F-16 Flightstick	CH Products	99,99
Flight Stick	CH Products	79,99
Flight Stick Pro	CH Products	124,99
Flightstick	CH Products	82,99
Flightstick Pro	CH Products	134,99
Jet Stick	CH Products	74,99
Mach III	CH Products	74,99
Pro Throttle	CH Products	199,99
Virtual Pilot - Steuerhorn	CH Products	169,99
Competition Pro 5000 Black	Dynamics	27,99
Competition Pro Mini Star	Dynamics	32,99
Wingman Extreme	Logitech	89,99
Joypad programmierbar	Suncom	89,99
Formular T2 Lenkrad	Trustmaster	249,99

Händleranfragen erwünscht

Vorkasse DM 6.90 (Euroscheck oder Überweisung). Bei Nachnahme DM 10.50 zzgl. Nachnahmegebühr.
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20.- pauschal
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung.

Ab DM 250 keine Portokosten

Wer kann dazu schon nein sagen?

Europe Online und Int

Ein Online-Dienst gehört ins Internet. Das wird immer mehr Leuten klar. Nicht wahr, Bill? Europe Online ist im Internet und bringt Sie ins Internet: als günstiger Provider.

Kann Ihr Provider das? Sie mit News versorgen? Und zielsicher durchs Internet führen? Dafür haben wir eine eigene Redaktion.

Chats, Foren, Magazines, Games, Movie-News, Entertainment, Service und mehr. Sie werden staunen, das gibt's bei uns alles auf deutsch.

Sie sind schon im Internet? Dann schauen Sie mal rein:
http://www.EuropeOnline.com

Bei **135 Einwahlknoten** surfen Sie höchstwahrscheinlich zum Ortstarif.

10 Internetstunden sind frei. Danach entscheiden Sie, ob Europe Online Ihr Provider werden soll. Eine leichte Entscheidung, wenn Sie erst unsere günstigen Gebühren sehen.

ernet in einem.



Coupon abschicken, und Sie bekommen die Zugangssoftware kostenlos.

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Europe Online, Postfach 810 164
81901 München, Fax 0 89/92 09 7-101
Oder rufen Sie doch ganz einfach an:

0130/82 32 50

im/3



Olivision

Lange Zeit war es still um Italiens größte Rechnerschmiede. Jetzt meldet sich Olivetti mit dem EnVision PC zurück. Die patente Wunderkiste soll die Lücke zwischen PC, Hi-Fi-Anlage, Videorecorder und Spielekonsole schließen.

SPOTLICHT

Multimedia will das Volk! Aber nicht jeder, der in die schöne, bunte Medienwelt abtauchen will, möchte sich mit modernen Beriebssystemen auseinandersetzen oder sein Wohnzimmer mit einem surrenden, grauen Stahlblechmonster mit armdicken Kabelbündeln vollstellen. Kein Wunder, daß der technisch weniger versierte Teil der Bevölkerung interessiert in Richtung Spielekonsolen schielt. Die kompakten Daddelkisten sind heute mit allen Leistungsmerkmalen eines modernen Computers ausgestattet und treffen mit Preis und Bedienkomfort genau die Zielgruppe der Showview-Anwender, die schon vor einer Zeitschaltuhr am Videorecorder kapitulieren. Features wie Adreßverwaltung, Textverarbeitung oder neuerdings das Internet bleiben Konsolenfans jedoch noch vorenthalten. Anders beim Olivetti EnVision. In dem formschönen schwarzen Gehäuse, das an einen Videorecorder erinnert, befindet sich alles, was Multimedia schön macht. Ein ausgewachsener Pentium 75 sorgt für knackige Rechenleistung, die Grafikkarte ist fernsehertauglich und kann Video und PhotoCDs abspielen. Über das eingebaute Modem steht auch der Weg in die Online-Welt offen.



Kompakte PC-Konsole für das Hi-Fi-Rack

Das alles läßt sich mit einer handlichen Remote-Tastatur mit eingebautem Trackball gut anwenden, ist über Fernbedienung und Frontplattenelemente auch im Nicht-Monitor-Betrieb bedienbar und hat eine sagenhafte Standby-Schaltung, mit der man Windows trotz geöffneter Word-Dateien und Grafikadventures in Sekundenbruchteilen abschalten und ebenso schnell am nächsten Tag an der gleichen Position wieder aufnehmen kann.

Sehr kontaktfreudig zeigt sich der EnVision bezüglich der Schnittstellen. Alle Standardschnittstellen sind vorhanden, teilweise doppelt auf Vor- und Rückseite. Trotz der Vielzahl an vorbestückten Komponenten ist es im Inneren des Rechners aufgeräumt, und drei freie Steckplätze lassen auch zukünftige Erweiterungen zu. Softwaremäßig arbeitet der EnVision unter Windows 95 und hat zur weiteren Vereinfachung der Bedienung ein spezielles Desktop, den Olipilot. Vorinstalliert sind auch einige gängige Spiele, Multimedia-Anwendungen und Treiber für die eingebauten Zusatzkarten.

Keine Frage, daß die mitgelieferten Applikationen einwandfrei funktionieren. Interessant wird es erst, wenn man ein neues Programm installieren will. Hier versagt die Buy&Play-Taktik von Olivetti. Wovon jeder PC-Anwender ein Lied singen kann – das Leid der Softwareinstallation – trifft Envision-Besitzer besonders hart. Nicht nur, daß die Einrichtung eines DOS-Games unter Win 95 eine Aufgabe für Leute mit Know-how ist, das ganze wird noch erschwert durch die extrem spärliche Dokumentation.

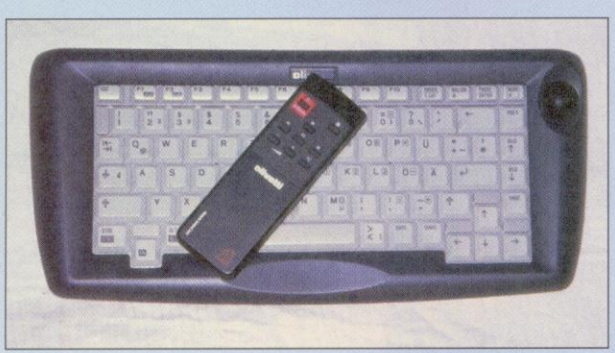
Einige Bugs können den Spaß außerdem schnell trüben. Die Fernsehwiedergabe funktioniert im DOS-Hi-Res-Modus so gut wie gar nicht, zudem blockiert Win 95 des öfteren Soundkarte und Joystickport. Die begrüßenswerte Frontbedienung erkennt manche der neueren Hybrid-CD-Formate nicht, und wünschenswert wäre auch eine Leuchtdiode, die verrät, ob das praktische Remote-Keyboard überhaupt angeschaltet oder ob Windows wieder einmal abgeschmiert ist. ❑

tom

PC Konsole

Der Olivetti Envision strotzt an allen Ecken und Enden nur so von guten Ideen. Manche Features sind von der Grundidee her ganz gut, aber letztlich doch nicht richtig durchdacht. Die Bildschirmauflösung von 640*480 im TV-Betrieb reicht erstaunlicherweise zum Arbeiten voll aus, wenngleich ein SVHS-Adapter für 100-Hz-TV-Geräte eine preisliche Alternative zu einem Monitor eröffnet hätte. Alles in allem ist der Olivetti das ideale Zweitgerät für Leute, die ihren Arbeitsplatzrechner frei von spielenden Kindern halten wollen.

tom



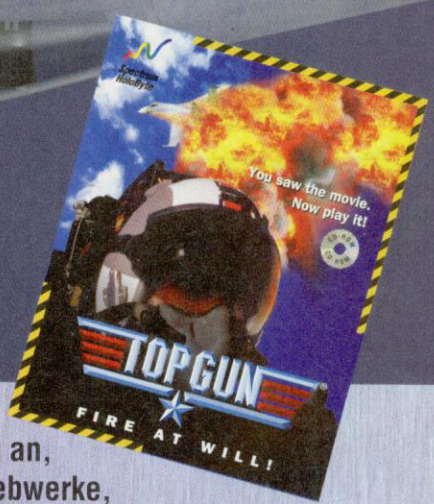
Klein aber fein, die Fernbedienung

Produktinfo

Olivetti EnVision
Kompakt-PC mit umfangreicher Multimedia-Ausstattung, MPEG, PhotoCD und SoundBlaster-Wiedergabe, TV-Anschluß, Remote-Keyboard, WIN 95, Spiele-Paket, Edutainment- und Multimedia-Anwendungen.
Preis: 3999 DM

UNSER NEUESTER FLUGSIMULATOR - DA BLEIBT IHNEN DIE LUFT WEG





ERHÄLTLICH FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE MIT CD-ROM

Schnallen Sie sich an, starten Sie die Triebwerke, und machen Sie sich bereit, in einen interaktiven Film katapultiert zu werden, in dem es nur einen Sieger gibt. Sind Sie bereit zum Abheben? Sind Sie bereit für "TOP GUN® - Fire at Will"?

Spectrum HoloByte

MICROPROSE

Spectrum Holobyte - Microprose World Wide Web Adresse: http://www.microprose.com

™ und © 1995 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten.
MicroProse ist autorisierter Nutzer.

TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Kyrandia 3
dt., CD-ROM *
Creature Shock
dt., CD-ROM *
Space Quest 4
CD-ROM
Kings Quest 6
CD-ROM
Der Trainer
dt., PC Disk
Reunion
dt., PC Disk

je **19,99**

* Auslieferung vorauss. März '96

Spectrum Holobyte's neuester Streich:

Top Gun
Fire At Will

Erleben Sie mit dieser High-End-Flugsimulation einen interaktiven Filmtrip!

kompl. dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Wing Commander IV
CD-ROM
99,99



Kaum zu glauben!

Zwei Klassiker, welche in keiner Sammlung fehlen sollten, zum Preis von einem!

7th Guest
und
Dune 1
komplett auf CD-ROM!
19,99

Achtung! Action-Fans aufgepaßt!

Terminator: Future Shock
Bethesda präsentiert mit Future Shock ein abwechslungsreiches 3D-Action Game mit Dauermotivation.
CD-ROM
89,99

Cyberia II
Der zweite Teil des interaktiven Weltraum-Action-Abenteuers verspricht noch mehr Spannung!
CD-ROM
89,99

Desert Strike
und
Jungle Strike
komplett auf einer CD-ROM
19,99

Across the Rhine
kompl. dt., CD-ROM
59,99

Formula 1
Grand Prix 2
Der Nachfolger einer der besten Rennsimulationen aller Zeiten!
CD-ROM **99,99**

Shannara
kompl. dt., CD-ROM
79,99

And the winner is...

Nach endlosen Beratungssitzungen mit meinem Namens-Wettbewerbs-Team habe ich mich bei den vielen tollen und teilweise recht ausgefallenen Vorschlägen letztlich schweren Herzens für folgenden Namen entschieden:

Anton
– der Preisteufel –

Da dieser Name mehrfach vorgeschlagen wurde, habe ich die Gewinner mittlerweile selbst benachrichtigt. Selbstverständlich danke ich auch allen anderen, die an meinem Namens-Wettbewerb so eifrig teilgenommen haben. Die versprochenen Präsente für alle Teilnehmer habe ich zwischenzeitlich auf den Weg gebracht. Da einige Vorschläge aber so kreativ und ausgefallen waren, habe ich mich entschieden, diese noch mit einem gesonderten Trostpreis zu prämieren. Viel Spaß damit!



Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour (dt.)	99,99	
3D Ultra Pinball (dt.)	69,95	
Addams Family Pinball	69,99 *	69,99 *
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Albion (dt.)	89,99	
Alien Odyssey	69,99	
Anvil of Dawn	**79,99 ***	
Apache Longbow (dt.)	79,95	
Ascendancy (dt.)	89,95	
Assault Rigs	69,99 *	
ATF US (X-Fighters, dt.)	89,99 *	
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle in Time	79,99 *	
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan	69,95	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Beavis & Butthead: Virt. Stupidity	69,99	
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Big Red Racing (dt.)	79,99 *	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Bolo	59,95	
Braindead 13 (dt.)	69,99 *	
Burning Steel 4 (dt.)	79,99 *	
C64 Action Pack (Win 95)	39,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Capitalism	89,95	
Championship Manager 2 (dt.)	99,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	69,99	
CivNet (dt.)	99,99	
Command: Aces of the Deep (dt.)	79,99	
Command & Conquer	99,95	
Command & Conquer Data CD	**29,99 ***	
Conquest of the New World (dt.)	89,99 *	
Cronicles of the Sword	79,99 *	
Chronomaster	79,99 *	
Conqueror a.d. 1086 (dt.)	79,99 *	
Crusader – No Remorse (dt.)	89,95	
Cyberia 2 (dt.)	89,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
D (dt.)	89,99 *	
Daggerfall (dt.)	99,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Der Seelenturm (dt.)	69,99	
Descent 2	89,99 *	
Destruction Derby	99,95	
Die Fugger 2 (dt.)	**79,99 ***	
Die Siedler 2 (dt.)	89,99 *	
Die total verr. Rallye/mit Pad	39,95/59,95	
Discworld	89,95	
Dschungelbuch		49,95
Dungeon Keeper (dt.)	89,99 *	
Dungeon Master 2	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99 *	
Earthworm Jim (Win 95, dt.)	69,99	
Empire 2	79,95	
Entomorph	79,99	
ESPN Extreme Games	59,99 *	
Extreme Pinball	59,99	
Fade to Black (dt.)	99,95	
Fatal Racing	69,95	
FIFA Soccer 96 (dt.)	89,95	
Flightsimulator 5.1 (dt.)	119,95	
Flight Shop (für FS 5.1)	89,95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Frankenstein (dt.)	79,99	
Fritz 4 (Schach)	**139,99 ***	
Front Page Sports: Football 96	69,99 *	
Gabriel Knight 2	89,99 *	
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardball 5	89,95	
Harpoon 2 Deluxe	79,99	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heros of Might & Magic (dt.)	79,95	
Hexen	99,95	
Hugo	69,99	69,95
IndyCar Racing 2	79,99	
Jagged Alliance (dt.)	99,95	99,99 *
Jewels of the Oracle	89,99	
Johnny Bazookatone	69,99 *	
Kaiser Deluxe	69,95	
Knights of Xentar (dt.)	99,95	
Lands of Lore 2 (dt.)	**99,99 ***	
Lemmings 3D	99,95	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Made in Germany: Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif	69,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	89,95	
Magic the Gathering (dt.)	99,99 *	
Mechwarrior 2 (Win 95, Netzwerk)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99 *	
Micro Machines 2 Limited Edition	49,99	
Mission Critical	79,99	
Monopoly	69,99	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Jam T.E. AKTIONSPREIS	69,99	
NBA Live 96	89,99 *	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
PGA Tour Golf 96	89,95	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	39,99 *	
Pinball Wizzard 2000	69,99 *	
Pinball World	69,99	
Pitfall (nur Windows 95!)	79,95	
Pole Position (dt.)	**89,99 ***	**89,99**
Pool Champion	69,99	
Prince of Persia Collection	49,99	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Psychic Detektive	79,99 *	
Psycho Pinball	89,95	89,95
ranSoccer (dt.)	79,95	
ranTrainer 2 (dt.)	79,99	
Radix – Beyond the Void	59,99 *	
Rayman (dt.)	79,99 *	
Rebel Assault 2	69,99	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99 *	
Ridge Racer	59,99 *	
Ring der Nibelungen	69,99 *	
Rise 2: The Resurrection	**89,99 ***	
Sam & Max (dt.)	59,95	69,95
Sea Legends (dt.)	79,99	
Sensible Golf	69,99 *	69,99 *
Sensible World of Soccer	79,99	79,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	89,99	
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	79,99 *	
Shivers	79,99	
Shockwave Assault	89,99	
Sid Meier Coll.: Civiliz., Coloniz., Pirates Gold, Railr.Tycoon Deluxe	89,99	
Silent Hunter	79,99 *	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Sim Isle (dt.)	79,95	
Sim Tower (dt.)	89,95	89,95
Sim Town (dt.)	79,95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79,95	79,95
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Marines (dt.)	89,95	
Space Quest 6 (dt.)	79,95	
Star Rangers (dt.)	69,99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep	85,00	
Teamchef (dt.)	**89,99 ***	
Tek War	79,99	
Tempest 2000 (dt.)	59,99 *	
Terminator: Future Shock	89,99 *	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	

PC-Spiele	CD	Disk
The Dig	69,99	
This Means War! (dt.)	89,99 *	
Thunderhawk 2	79,99	
Thunderscape (dt.)	79,99 *	
Tie Fighter	69,99	79,95
Tilt	59,99	
Time Gate: Knight's Chase (dt.)	**89,99 ***	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
Top Gun – Fire At Will (dt.)	99,99 *	
Torin's Passage (dt.)	89,99	
Total Distortion	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tower	99,99	
Turrican 2	59,99	
Transport Tycoon incl.World Editor	89,99	69,95
Under a Killing Moon	69,95	
US Navy Fighter Gold (dt.)	99,95	
Virtual Snooker	79,99 *	
Vollgas – Full Throttle (dt.)	89,95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	**79,99**	
Warhammer	79,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Werewof vs. Comanche (dt.)	79,95	
Westwood Comp.: Lands of Lore		
Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2	79,95	
Wetlands (dt.)	59,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99 *	
Witchaven	69,95	
Worms	69,99	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	79,95	79,95
Z	69,99 *	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest + Dune 1	19,99	
Aces Collection: Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	**29,99 ***	
Atari 2600 Action Pack Vol.1	29,95	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Civilization	39,95	39,95
Creature Shock (dt.)	19,99 *	
Critical Path (dt.)	29,99	
Dark Sun 2 (e.dA.)	29,99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	
Dawn Patrol (dt.)	29,95	
Der Trainer (dt.)		19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Earthsiege (dt.)		39,99
EA Sports: Rugby World Cup '95	39,95	
Elite Plus	19,95	
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Hell (dt.)	29,95	
Hi Octane (dt.)	**39,99**	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Ishar Trilogy	39,95	
Kings Quest 6	19,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Larry 1-6 Collection	39,99	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99 *	
Lemmings 2 incl. Lemmings 1	29,95	
Magic Carpet (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Master of Orion	39,95	
Menzoberranzan (e.dA.)	19,99	19,99
Nascar Racing	**29,99 ***	**49,95**
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
NHL Hockey 94	29,95	39,95
Noctropolis (dt.)	29,95	
North & South	9,95	29,95
Oldtimer (dt.)	29,95	
PGA Tour Golf	29,99	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Rally Championships		19,99
Ravenloft 2 – Stone Prophet	39,95	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Reunion (dt.)		19,99
Shadow of the Comet	29,99 *	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Simon the Sorcerer (dt.)	39,95	
Software Manager		9,95
Space Hulk (dt.)	29,95	
Space Quest 4	19,99	
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	
Star Crusader (dt.)	19,99	
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Star Trek – Judgement Rites	**29,99 ***	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 (dt.)	39,99	
Super VGA Harrier & Mig 29	19,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Tornado	19,95	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Familienduell		9,95
TV-Show: Punkt, Punkt, Punkt		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima 7 (CD=e.dA., Disk=dt.)	29,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
Virtuoso (dt.)	**19,99**	
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada	29,99	
Wings of Glory	39,95	

Software der anderen Art	CD	Disk
3D Atlas	99,99 *	
Alfred Biolek – Meine Rezepte	**59,99**	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
D-Info 2 (elektron. Telefonbuch)	49,99 *	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
König der Löwen: Interaktiv. Film	109,99	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	**89,99 ***	
Star Trek Omnipedia	69,95	
Star Trek Techn. Manual (dt.)	99,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	**219,99**
Sex, Lügen & Video	39,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM Panasonic 581 B, 4fach-Speed	299,95
Soundblaster 16 Value Edition IDE	199,99
Soundblaster 32 PNP	319,99
Star Trek-Maus Pads, diverse Motive	**je 16,95**
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad+FIFA Soccer CD	**49,95**
Gravis Joystick Analog	ab 49,95
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman Light	49,95
Logi WingMan Extreme	99,95
MS Sidewinder Joystick	109,99
MS Sidewinder Joystick incl. Fury 3	149,99
Thrustmaster XL Action Controller	59,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	**319,95**
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	559,95
FIFA Soccer 96	89,99
Goalstorm	99,99
Lemmings 3D AKTIONSPREIS	69,95
Loaded	89,99
Panzer General	**89,99**
Street Fighter – The Movie AKTIONSPREIS	69,95
Twisted Metal	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	3. Edition	60 Karten	dt. 14,80
Booster Pack	3. Edition	15 Karten	dt. 4,80
Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt. 16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt. 5,49
Starter Pack	Ice Age	60 Karten	engl. 16,99
Booster Pack	Ice Age	15 Karten	engl. 5,49
Renaissance		8 Karten	dt. 3,49
Heimatländer		8 Karten	dt. 3,99
Homelands		8 Karten	engl. 2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point

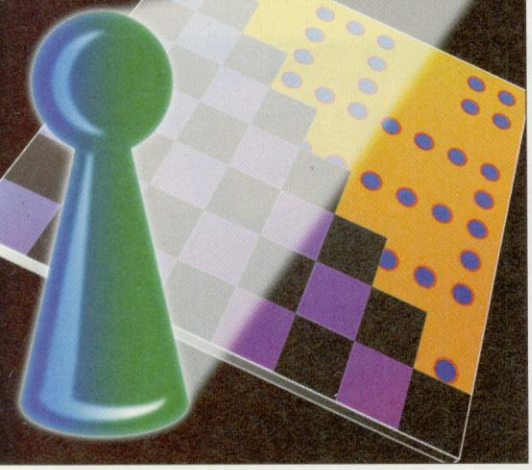
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222



Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bretthupferl

von Rainer Scheer

SPOTLIGHT

Geschwindigkeitsrausch

Speed
Autor: Reinhard Staupe; Kartenspiel für 2 Personen ab 8 Jahren; Hersteller: Adlung Spiele, PF 1162, 70807 Korntal; Preis: ca. 10 DM.

Speed ist angekündigt als das schnellste Kartenspiel der Welt. Atemholen ist hier nicht gefragt. 30 Karten bekommt jeder der beiden Mitspieler. Die Karten haben als Unterscheidungsmerkmale Menge, Motiv und Farbe. Und los geht's!

Gleichzeitig versuchen die Spieler, auf zwei Ablagestapel ihre Karten so schnell wie möglich loszuwerden, wobei immer ein Merkmal der vorangegangenen Karte auch auf der nächsten Karte übereinstimmen muß. Drei Karten gibt's in die Hand, dann wird vom eigenen Kartenstapel aufgefüllt.

Behauptet wird, daß das Spiel drei bis fünf Minuten dauern würde. Alles Lüge! Der Rekord liegt unter 60 Sekunden. Speed ist ein Suchtspiel, klein in der Verpackung, riesig im Spielspaß.



In Kürze ...

Februar – das bedeutet in jedem Jahr Internationale Spielwarenmesse in Nürnberg. Die meisten Verlage halten sich bis zum Messetermin schwer bedeckt, es ist ja alles sooo geheim.

Sicher ist aber, daß es für das fulminante "Spiel des Jahres 1995", **Die Siedler von Catan** von Klaus Teuber, ein Erweiterungsset geben wird, mit dem das hervorragende Spiel nun auch für fünf und sechs Personen spielbar wird.

Vom Neueinsteiger '95, der Firma Goldsieber Spiele aus Fürth, die mit vier gut gemischten Titeln gefallen konnte, sollen in diesem Jahr sieben Neuerscheinungen kommen. Dabei wird man auch Spiele in kleineren Formaten anbieten.

Und der Marktführer? Die "blaue Ecke" (Ravensburger) verfährt streng nach der Devise "Wir kopieren Amerika": Von einem eigenen Profil kann hier schon lange nicht mehr die Rede sein. Jetzt hatten wir gerade nach der **Maulwurf Company** wieder neue Hoffnung geschöpft ... – war aber nix. Dafür gibt's die Klassiker **Kuhhandel** und **Hol's der Geier** jetzt im neuen, kleinen und handlichen Schachtel-Outfit, obgleich auch dieses Schachtelformat bei der Konkurrenz abgeguckt ist ...

Flußdiagramm

Venice Connection
Autor: Alex Randolph; Legespiel für 2 Personen ab 10 Jahren; Hersteller: Drei Magier Spiele GmbH, Mühlenstraße 10, 91486 Uehlfeld, Tel.: 09163/9999-0; Preis: ca. 20 DM (erhältlich im Fachhandel oder im Direktbezug beim Hersteller).

Wer's lieber etwas ruhiger und beschaulicher mag, aber auf die traute Zweisamkeit nicht verzichten möchte, der ist mit **Venice Connection** bestens bedient. In jedem Spielzug werden ein, zwei oder drei Karten ausgelegt. So entsteht langsam das Bild eines Kanals. Am Ende muß ein zusammenhängender Flußlauf entstanden sein. Wer die letzte Karte legt und damit das Bild schließt, gewinnt. Was einfach und bekannt klingt – ehedem war's aber mit Wegnehmen –, ist eine tolle Denke für Leute, die Sinn für taktisch hochwertige Legespiele haben.



Karriereträume

Der große Dalmuti
Autor: Richard Garfield; Kartenspiel für 4 bis 8 Personen ab 8 Jahren; Hersteller: Amigo Spiele, Messenhäuser Str. 65, 63322 Rödermark; Preis: ca. 10 bis 15 DM.

Und was ist, wenn nun doch mehr Leute in so 'ner Skihütte sind??? Dann kommt **Der große Dalmuti** auf den Tisch, denn da wer-



den mindestens vier Mitspieler benötigt. Früher gab's in dieser Art *Karriere Poker*, oder ein einfaches Poker-Blatt erfüllte den Zweck.

Der große Dalmuti von *Magic*-Autor Richard Garfield variiert im Vergleich mit seinen Vorgängern nur die Kartenverteilung. Keine neue Idee, aber ein tolles Spiel, denn wer träumt nicht davon, einmal Dalmuti zu sein und sich von vorne bis hinten bedienen zu lassen?

Neu

TRONIC

Media World

Premiere

am 14. März 1996
auf der CeBIT in Hannover

CeBIT'96 HANNOVER
14. — 20. 03. 1996



http://www.tronic.de

Diese Internet-Adresse werden Sie sich merken müssen!

Das umfassende Angebot rund um den Computer, komplett in deutscher Sprache.
Hinschauen und begeistert sein.

Neues aus dem Spieler

Noch im letzten Jahr galt die Consumer Electronic Show (CES) in Las Vegas als die Spielemesse schlechthin. Diesen Rang hat ihr jetzt die E³-Messe in Los Angeles abgelaufen. Während sich die großen Spielehersteller in der Spieler-metropole eher rar machten, zeigte sich die Zubehörindustrie äußerst präsent.

Ganz im Zeichen der Virtual Reality stand die CES '96. Noch vor einem Jahr war in Sachen Cyberhelme und 3D-Brillen nur Material im Experimentierstadium zu sehen. Dieses Mal bewegten sich die Kosten der Virtual-Reality-Hardware für Endverbraucher bereits im Bereich des Erschwinglichen. Trendsetter waren dabei die I-Glasses, die Thomas M. bereits im letzten Heft ausführlich vorgestellt hat. Das Konzept wurde von zahlreichen Firmen übernommen. So zeichnet sich mittlerweile eine echte Konkurrenzsituation ab, bei der vor allem wir Endverbraucher lachende Dritte sein kön-

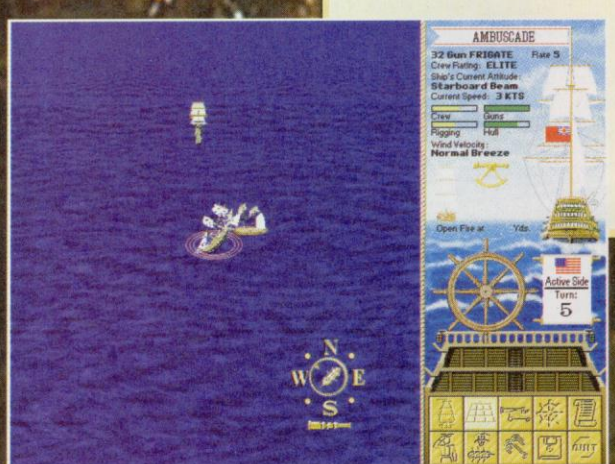


Flugi als Strategiespiel

Over the Reich heißt ein recht unkonventionelles Luftkampfspiel, das Avalon Hill bis zum Sommer herausbringen will. Weit entfernt von jeder Simulation muß der Spieler seine Geschwader taktisch geschickt gegen den Gegner einsetzen. In den beiden klassischen Spielmodi Bewegung und Angriff muß der Spieler versuchen, auf dem Spielfeld hinter den Gegner zu kommen, um ihn zu toasten. Eine anspielbare Demo sah recht interessant aus, aber es fehlten noch viele Details.

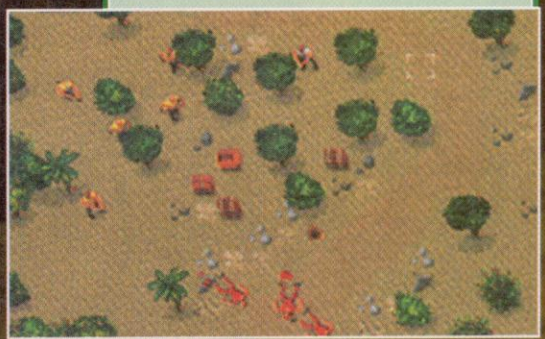
Historische Seeschlacht

Von Avalon Hill kommt noch in diesem Frühjahr ein Spiel heraus, das für Freunde von Piratenfilmen ein Muß sein wird. Ähnlich wie die Seeschlachten in Pirates von Microprose kann sich jetzt der Spieler in *Wooden Ships and Iron Men* an die Spitze einer Flotte von Dreimastern setzen und Schlachten schlagen. Dabei geht es natürlich nicht so simpel wie bei Pirates zu. In 17 historischen Szenarien muß der Wind ausgenutzt, die Mannschaft in Segel-, Enter-und Geschützcrews eingeteilt werden. Das Hi-Res-Game sieht so verdammt gut aus, daß wir uns fragen, warum erst jetzt jemand auf diese Idee gekommen ist. Viel Strategie mit einer ordentlichen Ladung Action kommt da auf uns zu.



Data-CD für Jagged Alliance

Der Strategie-Rollenspielknaller des letzten Jahres, Jagged Alliance, bekommt Nachschub. Die Data-CD bietet außer neuen Szenarios auch zahlreiche Updates. Wichtigstes Merkmal dürfte dabei die Vier-Spieler-Netzwerkoption sein. Weitere Features sind neue Charaktere, ein Szenario und Campaign-Editor und eine umfangreichere Spielengine. Außerdem verspricht Sir-Tech den Käuferwünschen entsprechende Änderungen der Materie.





rparadies

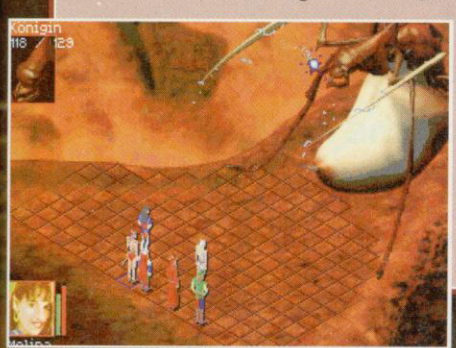
nen. Der bisherige Preis von ca. 2000 Mark dürfte nämlich demnächst stark nach unten korrigiert werden. Laut Aussagen der Hersteller könnte der Preis für diese VR-Helme bereits Ende des Jahres unter die 1000-DM-Grenze rutschen.

Ein weiteres Stichwort war das Internet. Viele Hersteller sitzen momentan an der Entwicklung von Spielen für das Internet. Virgins Monopoly war da nur die Spitze des Eisbergs. Konkretes zu diesem Thema ließ aber noch kein Hersteller aus sich herauslocken. Man arbeite daran, war die gängige Aussage. ❑

cus/tom

Neues vom Schwarzen Auge

Als alleiniger deutscher Spielehersteller war Attic-Entertainment auf der CES mit seinem einzigen Produkt *Schatten über Riva*, dem letzten Teil der Nordland-Trilogie in der Rollenspielserie *Das Schwarze Auge*, vertreten. Die Liste der Updates, die Attic zu diesem Teil verspricht, ist episch lang. Deshalb hier nur die wichtigsten Details in Kürze: komplett neue Grafik mit gerenderten Zwischensequenzen in SVGA, erweiterte Sound-FX zu jeder Situation, verbessertes Dialogsystem, ausführlicheres Magie- und Kampfsystem sowie neue Monster und über 150 Non-Player-Characters. Wer sich also bereits im Nordland aufgehalten hat, wird an diesem Spiel nicht vorbeikommen. Aber auch Neulinge bekommen mit diesem Game ein Stand-Alone-Produkt, das Lust auf mehr macht.



Preisknaller

7th Guest	19,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Bureau 13	29,95
Caesar 1	19,95
Campaign	19,95
Campaign 2	19,95
Conspiracy	24,95
Creature Shock	19,95
Dawn Patrol	29,95
Dune 2	29,95
Elite 2	19,95
Formula 1 GP	29,95
Goblins 1+2	19,95
Gobblins 3	19,95
Hell	19,95
Indy Car Racing	19,95
Jurassic Park	19,95
King's Quest 6	19,95
Kyrandia 3	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Noctropolis	29,95
Patriot	19,95
PGA Golf Classic	29,95
Populous2/Powermon	29,95
Rebel Assault	29,95
Silent Service 2	19,95
Sim City enhanced	19,95
Simon the Sorcerer 1	29,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
TFX	29,95
Tornado	19,95
Ultima 1+2 Classic	29,95
Ultima 7 Classic	29,95
Wing Armada	29,95
Wing Commander 2	29,95

CD ROM

5th Musketeer*	59,95
11th Hour	84,95
AH 64 Longbow	79,95
Albion	79,95
Aliens	69,95
Alien Odysee	69,95
Alien Virus e.	59,95
Amerika / Civil War	69,95
Anvil of Dawn*	69,95
Apache Longbow	64,95
Arcade Classics	74,95
Ascendancy	74,95
Assault Rigs*	64,95
Aztec: Emp. of Blood*	a.A.
Batman Forever	79,95
Battle Cruiser 3000AD	74,95
Battle Isle 3	77,95
Battles in Time	59,95
Bermuda Syndrom	79,95
Bling	64,95
Bioforge Gold*	79,95
Bioforge Mission CD*	34,95
Bleifuss	49,95
Buried in time	74,95
Burning Steel 4*	64,95
Caesar 2	72,95
Capitalism	69,95
Carribbean Disaster	79,95
Carrier Strike Force*	74,95
Championship Man.	84,95
Chewy	66,95
Chronomaster	74,95
Civilisation 2000*	a.A.
Civilisation Net	79,95
Colony Wars 2492*	64,95
Command & Conq.	79,95
Comm.&Conq. Data	27,95
Command Aces o.t.D.	72,95
Conqueror	69,95
Conq. o.t. New World	79,95
Crusader	74,95
Cyberia 2*	84,95
Cybermage	77,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall*	84,95
Death Gate*	74,95
Deathkeep AD&D*	74,95
Der Druidenzirkel	64,95
Der Planer 2*	69,95
Der Seelenturm	69,95
Desert+Jungle Str.	44,95
Destruction Derby	84,95
Die Siedler	29,95
DSA 3: Schatt. ü. Riva*	74,95
Dungeon Keeper*	84,95
Earthworm Jim	62,95
Endorfun	59,95
Entomorph	69,95
Fade to Black	79,95
FIFA Soccer 96	74,95
Frankenstein	89,95
Gabriel Night 2	79,95
Games Cheat	29,95
Grand Prix Manager	79,95
Hattrick (Ikarion)	72,95
Hexen	72,95
Hollywood Pictures	79,95
Hugo 3	69,95
Ice & Fire	69,95
Imperum Romanum	74,95
Indy Car Racing 2	69,95
Jagged Alliance dt.	79,95
Jazz Jackrabbit	59,95
Jewels of the Oracle	79,95
Knight's Chase	a.A.
Lands of Lore 2*	84,95
Locus	89,95
Mad News	64,95
Mad TV 2*	74,95
Made in Germany	59,95
Magic Carpet 2	74,95
Magic the Gathering	94,95
Master of Xenos	a.A.
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Metal Lords*	79,95
Millenia*	59,95
Monopoly	67,95
Monty Python's Waste	79,95
Mortal Coil	62,95
Myst dt.	64,95
NBA Jam Tournament	84,95
Need for Speed	74,95
NHL Hockey 96	74,95
Panzer General	29,95
Panzer General 2	69,95
PC Games Cheat -immer gewinnen-	24,95
Phantasmagoria	77,95
Pinball 95	a.A.
Pinball Illusions	56,95
Pinball Wizard 2000	59,95
Pitfall Win95	74,95
Police Quest SWAT	69,95
Pool Champion Win95	64,95
Pro Pinball:The Web	49,95
Psycho Pinball	64,95
RAN Soccer	69,95
RAN Trainer 2	69,95
Raven Project	74,95
Rayman	69,95
Rebel Assault 2	67,95
Red Ghost*	79,95
Riddle of Master Lu dt*	84,95
Riddle of Master Lu e.	79,95
Ring der Nibelungen	59,95
Road Warrior	59,95
Santa Fe Mysteries*	59,95
Schleichfahrt*	84,95
Sensib. World of Socc.	69,95
Shellshock*	69,95
Shivers	74,95
Shock Wave Win95*	69,95
Sid Meier Classics	79,95
Silent Hunter*	72,95
Sim City 2000 Collect.	82,95
Simon the Sorcerer 2	69,95
Skaphander	54,95
Skunny	49,95
Soccer Stars 96*	64,95
Space Marines	74,95
Star Control 3*	a.A.
Hier gibt's was für Trekkies:	
25th Anniversary	24,95
Star Trek 2	24,95
Generations*	a.A.
Klingon	a.A.
Next Generation e.	79,95
Next Generation dt.	89,95
Omnipedia e.	74,95
Technical Manual e.	69,95
Steel Panthers	69,95
Stonekeep	89,95
SU 27*	69,95
Synergist	a.A.
Talisman	69,95
Tekwar	72,95
Terminator Future Sh.	84,95
TFX 2000 Eurofighter	79,95
Tie Fighter SVGA	59,95
Tiny Troops*	64,95
The Dig e.	59,95
The Dig dt.*	79,95
This means War!*	84,95
Thunderhawk 2	74,95
Thunderscape	74,95
The Hive*	77,95
Tilt	52,95
Toonstruck*	a.A.
TOP GUN*	94,95
Torin's Passage	79,95
Total Distortion*	74,95
Trivial Pursuit	74,95
Turrican 2	54,95
UEFA Champion Leag.	69,95
US Navy Fight. Gold	82,95
Vikings*	a.A.
Vollgas	77,95
War College (UMS3)	a.A.
Warhammer	74,95
Werewolf/Comanche	69,95
Westwood Compilat.	69,95
Wetlands	54,95
Wing Commander 3	79,95
Worms	59,95
X-COM	39,95
X-COM+Subwar2050	59,95
X-Wing Enhanced	69,95
Z*	69,95

GOLF

Sensible Golf	59,95
PGA Tour Golf 96	74,95
PGA Tour Scenery	29,95
Links 386 + 2 Plätze	59,95
viele Plätze à	49,95

Flugsims

Liste „Flugsims" anfordern

Airbus 2 (Win95)*	69,95
Flight unlimited	79,95
Flugsimulator 5.1 e	79,95
Flugsimulator 5.1 dt	94,95
FS 5 Scen. Designer	64,95
FS 5 Flight Shop*	79,95
FS Pre-Flight	44,95
FS Final Approach 5.0	44,95
BAO Aircraft Coll. je	49,95
RENO 3 (500 Scen.)	24,95
Europe 1	54,95
alle Regionen D/AU je	44,95

Hardware

Liste „Zubehör" anfordern

Joysticks	
CH Virtual Pilot	149,95
CH Pedals	99,95
Sidewinder	99,95
Sidewinder + Fury3	119,95
Gravis Gamepad	29,95
Gravis Analog	39,95
Gravis Analog Pro	44,95
Gravis Firebird	99,95
Gravis Phoenix	159,95
Neu ! Thrustmaster	
TM FCS Flight 2	119,95
TM F16 Flight	239,95
TM Weapon Contr. 2	179,95
TM Form. T2 Lenkr.	239,95
Soundkarten	
Ultrasound ACE	169,95
Ultras. Plug&Play	249,95
SB 16 VE IDE	159,95
SB 32 Plug&Play	269,95
Yamaha SW 20 PC	249,95
Yam. Wavetable Up.	199,95

Game It!

☎ 0831/511 67-0

Telefax 0831/511 67-1
Compuserve 100106,3111
✉ Game It! - 87488 Betzigau

Preise gelten meist für die dt. Version incl. Eilservice
Lösungen (Hint Shop) ab DM 19,95
Preise Stand 17.1.96 - * = noch nicht verfügbar am 17.1.
Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 250,- frei
Vorkasse / Scheck / Bankeinzug DM 6,90, ab DM 250,- frei
Wir vertreiben keine „Erotik" oder indizierte Spiele!

Knallhart kalkuliert unsere
TOP 10

Braindead 13	59,95
Das schw. Auge 3*	74,95
Dungeon Keeper	84,95
Formula 1 GP 2	94,95
NBA Live 96	74,95
Pole Position	84,95
Shannara*	69,95
Warcraft 2	69,95
Wing Commander 4	99,95
Z*	69,95

Spiel des Monats
Command & Conquer

Mission CD*	27,95
C&C 1+Mission*	99,95

Neu für Österreich Preise x8= ÖSch

Konsolen-Corner

Auch wenn die Grafiken, die von PCs berechnet werden können, immer besser und schneller werden, machen auf diesem Gebiet bisher noch die Spielekonsolen von sich reden. Und weil Neues für diese phantastischen Geräte wenig später auch für den PC umgesetzt wird, berichten wir in Zukunft in aller Kürze über die wichtigsten Entwicklungen.

ESPN Extreme Sports

(Playstation)



Eines der interessantesten, aber auch schwierigsten Rennspiele, die in letzter Zeit auf den Markt gekommen sind, heißt **ESPN Extreme Sports**. Ungewöhnlich: Es geht keineswegs darum, mit möglichst viel PS ans Ziel zu kommen. Vielmehr steht für die Jagd auf den ersten Platz nur eine "MS" (Menschen-Stärke) zur Verfügung, und man kann wahlweise auf einem Fahrrad, einem Skateboard, einem Straßenschlitten oder mit Rollerblades ins Rennen gehen, um sich auf einer der fünf Strecken möglichst schnell an die Spitze zu setzen.

Damit die Fahrt nicht zu einfach wird, stehen vier Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. In der Stufe "Extreme" wird die Abfahrtstrecke zum harten Slalomkurs, der auch gewieften Ski-Assen zur Ehre gereichen würde. Als wäre der kurvige Parcours noch nicht genug Herausforderung, können die Mitfahrer mit Tritten und Schlägen am Fortkommen gehindert werden, und natürlich zahlen sie mit gleicher Münze heim.

Loaded

(Playstation)

Knallharte Action ohne Gnade ist bei **Loaded** von Gremlin Interactive garantiert. Viel Hirn ist nicht gefragt, lediglich stabile Daumen für Feuerhagel ohne Ende. Aus der Vogelperspektive wird einer (oder werden zwei) von sechs unterschiedlich bewaffneten Charakteren durch feindliches Gebiet gesteuert. Die Gegner, die sich dabei in den Weg stellen, können und sollen abgeschossen werden. Das ist mal wieder eine mächtig blutige Angelegenheit, aber trotzdem steckt jede Menge Spaß im hervorragend umgesetzten Spiel, besonders wenn man zu zweit herumballern darf! Das fand wohl auch die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), denn sie verpaßte dem blutigen Spektakel tatsächlich eine relativ gemäßigte Altersempfehlung "ab 16 Jahren"!



ag



Neues von der Wizardry-Front

Eingefleischten Rollenspielern dürfte bei dem Namen Wizardry ein wohliger Schauer über den Rücken laufen. Sieben Teile und eine Goldversion des letzten Teiles sprechen für sich. Jetzt kommt etwas völlig Neues mit altbekannten Vorzeichen. Die Wizardry-Trilogie macht sich nämlich in der Adventurewelt breit. Unter dem Namen *Nemesis* bietet Sir-Tech jetzt auf vier CDs ein Rollenspiel-Adventure mit gerenderten SVGA-Animationen. Aus der First-Person-Perspektive, die aus zahlreichen beliebten und indizierten Ballerspielen bekannt ist, muß sich der Spieler durch das Nithera kämpfen und die Rätsel um ein mysteriöses Testament lösen. Standard-Features wie Automapping und knifflige Rätsel werden durch ein nagelneues Echtzeit-Kampfsystem ergänzt.





Suncom baut Flugi-Sticks

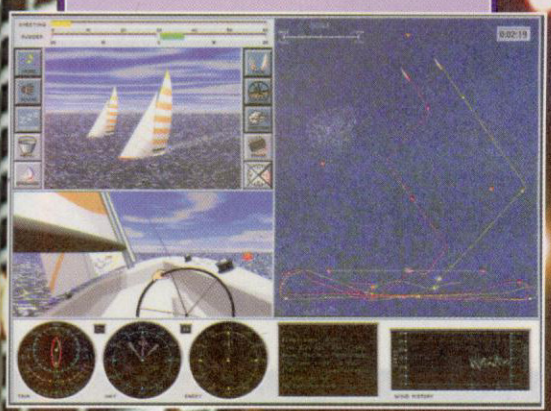
Schon seit langer Zeit steht Suncom in Sachen Standard-Joysticks mit hervorragendem Ruf da. Jetzt wird die Produktpalette um Multifunktions-Flugi-Sticks erweitert. Vier Modelle stehen auf der Produktpalette. Vom simplen Flugstick F-15E Hawk mit erweiterten Funktionen bis hin zum Luxusgerät F-15E Eagle mit 240 Funktionen stehen Angebote auf der Release-Liste, die für jeden Geschmack und Geldbeutel das Passende bietet. Die Preise reichen von ca. 90 bis hin zu 350 DM (deutscher Vertrieb: Microprose).

Logic on the Rocks

In das Genre der Logikspiele ist *Icebreaker* zu zählen. Das einfache Knobelgame von Magnet Interactive basiert auf den Regeln des Game of Life. Der Spieler muß mit einem futuristischen Gefährt verschiedene Pyramidensorten eliminieren. Jede Pyramide hat jedoch ein gewisses Eigenleben, und unter Umständen kann man mit einem falschen Zug gewaltige Kettenreaktionen auslösen. Hört sich ziemlich wirr an? Am besten selbst einmal ansehen, die Demo-Version des Knoblers befindet sich auf der Heft-CD.

Segeln für den Hausgebrauch

Sail '95 heißt der Segelsimulator von Vivid Simulations. Mit diesem Teil wird es möglich, den Americas Cup zu gewinnen, ohne auch nur einmal die Planken eines Bootes betreten zu haben. Simuliert werden diverse Ausführungen der Teilnehmer des letzten Americas Cup sowie realistische Wetter- und Wasserverhältnisse. Mit nautisch exakten Instrumenten und physikalischen Modellen der Yachten dürfte sich hier für Segler und Nichtsegler langanhaltende Unterhaltung am PC bieten.



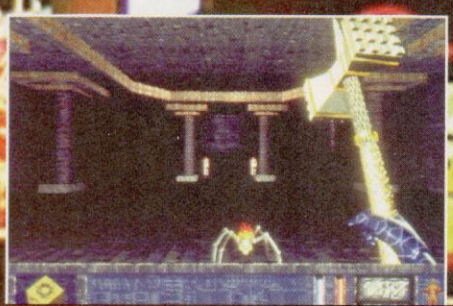
Hardware für Flipperfreaks



Joystick-Spezialist Thrustmaster kommt mit einer völlig neuen Idee auf den Markt: Jetzt wird der Flut der Flipper-Games Ehrerbietung gezollt. Der *Wizard Pinball Controller* ist nämlich die optimale Erweiterung für alle Flipperfreaks. Der Controller wird mittels Klettverschluß an den Seiten der PC-Tastatur fixiert und durch eine Schiene unter der Tastatur stabilisiert. Neben den obligatorischen Flipperbuttons und einer ergonomisch gestalteten Handballenauflage gibt es jetzt auch die Schüttelfunktion, mit der der Flipper auf dem Bildschirm gerüttelt werden kann. Aber Achtung, wer zuviel rüttelt bekommt eine Tilt-Meldung! Wir haben das Teil auf der Messe ausgiebig getestet und unser Kommentar dazu: Nie war Videoflippern so schön wie mit dem Wizard. Ob das Teil in Deutschland verkauft wird und wieviel es kosten wird, ist zur Zeit noch nicht raus. Aber dafür lohnt sich auch ein Import aus den Staaten. Thrustmaster-Exklusivvertreiber Leisure-Soft müßte aber mit dem Klammerbeutel gepudert sein, wenn sie sich dieses Geschäft durch die Lappen gehen ließen.

Voll normaahl, ey

Wenig normal geht es im Interplay/Gremlin 3D-Adventure *Normality* zu. Der Held hat gerade eine längere Haftstrafe abgesessen und muß feststellen, daß sich in seiner Heimatstadt Neutropolis einiges geändert hat. Alle Sachen, die in irgendeiner Form Spaß machen könnten, wurden abgeschafft, und die Leute sitzen nur noch in ihren Appartements und langweilen sich. Zu allem Überfluß kreuzt auch noch die sogenannte Norm-Patrol durch die Straßen der Stadt und macht all denen das Leben schwer, die sich als Normalos bezeichnen. Aufgabe des Helden ist es, die Drahtzieher hinter der Verschwörung gegen den Spaß an der Freud ausfindig zu machen und wieder für normale Verhältnisse zu sorgen. Völlig normal, daß das Game noch nicht fertig war und erst Anfang des Sommers auf den Markt kommen soll.



Pinhead im PC

Mit der Lizenz für die *Hellraiser*-Serie wollen 20th Century Fox und Magnet Interactive die Gunst der 3D-Ballerfreunde errringen. Die Horrorstory aus bewährter First-Person-Perspektive erzählt frei nach Motiven von Clive Barker die Geschichte eines Cyberhunters, der während der Bugsuche im Cyberspace auf die Xenobiten trifft. Mit viel Ballerei und einem Puzzle-Schwerpunkt gilt es, sich durch die einzelnen Sphären der virtuellen Hölle zu kämpfen, um am Ende einen knallharten Showdown mit Oberbösewicht Pinhead hinzulegen. Von der Engine ist bis auf einen Hi-Res-Modus noch nichts bekannt. Da 20th Century jedoch auf reichlich Requisite und Originalschauspieler zurückgreifen kann, erwartet die Freunde des Splatterhorrors ein optisches Vergnügen.



SirTech als Sportsponsor

Der Rollenspielspezialist Sir-Tech ist jetzt offizieller Sponsor des US-Vierer-bob-Teams. Wer also bei den nächsten Olympischen Winterspielen die Bobwettbewerbe verfolgt, sollte einmal das Kufenmonster der US-Mannschaft unter die Lupe nehmen.

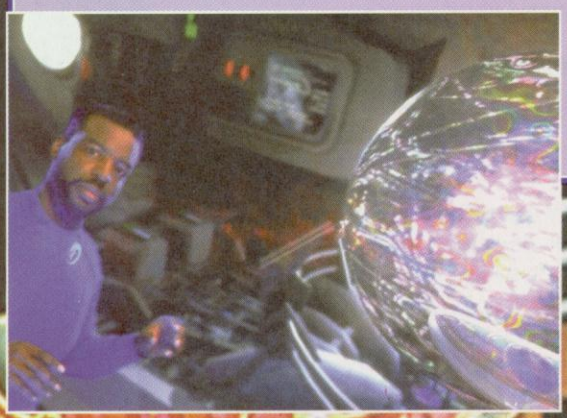


AD&D-Strategie

Neuigkeiten aus den Forgotten Realms der AD&D-Serie: Mit dem neuesten Titel *Blood&Magic* sollen neue Pfade bei der Kult-RPG-Serie beschritten werden. Statt mit einer Party marodierend durch Dungeons zu wandern, stehen bei dem geplanten Game Strategieelemente à la *C&C* oder *Warcraft* im Vordergrund. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Magiers, der bestimmte Aufträge in unerforschtem Terrain erfüllen muß. Dazu gilt es, zunächst einmal eine magische Infrastruktur aufzubauen und mit den gewonnenen Machtmitteln klassische Monster und Dämonen des AD&D-Universums zu beschwören. Kasus Knaxus ist dabei die große Liste an transformierbaren Spielfiguren und ein gewaltiger Vorrat an Zaubersprüchen. Die gezeigte Demo war schon über das Beta-Stadium hinaus und dürfte demnächst als Interplay-Lizenz eintrudeln.

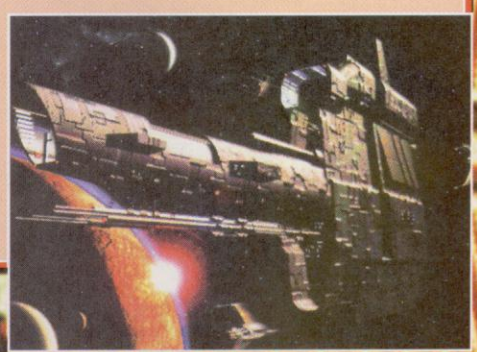
Flippers Enkel

Auf der Raumstation *Bluestar* ist einiges im argen. Die Zerstörung der wissenschaftlichen Station steht kurz bevor. Zeit, daß Special-Agent Abacus sich der Sache annimmt. Klar, daß der Spieler die Rolle des Agenten übernimmt. Ungewöhnlich ist jedoch, daß der Held Abacus, bevor er Agent wurde, als Showdelphin in einem Zircus gearbeitet hat. In der fischigen Science-fiction-Story hat die Menschheit gelernt, daß Delphine intelligente Lebewesen und der Kommunikation mächtig sind. Da die Meeressäuger ausgezeichnet zur Arbeit im schwerelosen Raum geeignet sind, werden sie bevorzugt in Forschungsprojekten im Weltall eingesetzt. Das gerenderte Adventure glänzt durch phantastische Grafik und eine vertrackte Backgroundstory. Der Erscheinungstermin wurde von 20th Century Fox jedoch erst auf das dritte Quartal '96 gelegt.



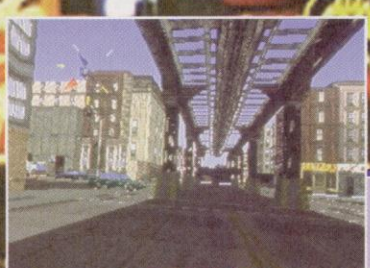
Der Blizzard heult wieder

Auch bei Blizzard ruht man sich nicht auf den Warcraft-II-Lorbeeren aus, sondern arbeitet fleißig an neuen Titeln, die den Qualitätsaspekt der Company noch verstärken sollen. Interessantester Titel war die fast fertige Space-Opera *Pax Imperia II*. Der erste Teil dieser Strategie-/Exploration-Serie war auf dem Macintosh ein Kulttitel. Bis zu 16 Spieler versuchen, die Vorherrschaft ihres Sonnensystems zu sichern. Das fängt in *Civilization*-Manier auf dem eigenen Planeten an und bietet schon mal Spieltiefe für einige Monate. Nach der Kultivierung des eigenen Lebensraums geht es auf Expansionskurs ins All, wo man weitere Planeten findet. Klasse Grafik und ein nicht enden wollendes Universum machen das Game zum kommenden Highlight für Strategiefans. Ebenfalls in Arbeit ist *Diablo*, ein isometrisches Strategiespiel, bei dem es gegen Luzifer persönlich geht und das noch dieses Frühjahr fertig werden soll. Etwas länger muß man dann auf *Shattered Nations* warten, einen weiteren Multiplayer-Strategietitel mit einer Endzeit-Backgroundstory, die im nuklearen Winter nach dem dritten Weltkrieg angesiedelt ist.



Alex und die Mumie

Kein Multimedia-Game ohne Malcolm McDowell! Der Berufsbösewicht aus *Clockwork Orange* scheint sich jetzt ganz und gar auf das CD-ROM-Genre verlegt zu haben. In Interplays *Mummy-Tomb of the Pharao*, dem offiziellen Nachfolgetitel zu *Frankenstein: Through the Eyes of the Monster*, übernimmt der erfahrene Schauspieler den Part eines leicht verrückten Doktors, der im alten Ägypten Pyramiden ausbuddelt und dabei auf eine mordende Mumie trifft. Das Game stellt wie sein Vorgänger eine Mischung aus Realvideo vor gerenderten Hintergründen dar. Der Spieler bewegt sich ziemlich geradlinig durch die Story und wird an einigen Stellen mit Puzzles konfrontiert. In bezug auf Gameplay ist nichts atemberaubend Neues zu erwarten, und so dürfte das Spiel hauptsächlich für Fans von B-Movies interessant sein. Geplanter Termin: Sommer '96.







Die Hardest

Bei Fox' interessantester Ankündigung schlägt der Blitz gleich dreimal ein. Alle drei Teile der *Die-Hard*-Filme wurden in ein Spiel versoftet. Der Spieler übernimmt die Rolle von John McLane und macht Terroristenhorden das Leben schwer. Im ersten Teil des Games sind alle Stockwerke des Nakatomi Plaza aufzuräumen. Das Gameplay findet in einer isometrischen First-Person-Perspektive wie in *Fade to Black* statt. Die gezeigten Demos liefen vorerst nur auf einer Playstation und sahen phantastisch aus. Im zweiten Teil der Trilogie geht es in Virtual-Cop-Manier über den Dulles Airport und im dritten Teil mit einem Taxi quer durch New York. Drei völlig unterschiedliche Games mit toller Grafik und reichlich Special-FX machen das Spiel nicht nur für Die-Hard-Fans interessant. Die Win-95-Version, die Direct-3D unterstützt, soll Ende Mai in den USA auf den Markt kommen.

Aufgepasst und zugefasst!

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

3D Pinball Outpost	d	1	69.-
5 th Musketeer *	d	2	69.-
11 th Hour	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	55.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	39.-
AH-64 Longbow *	d	2	88.-
Albion	d	5	84.-
Alien Odyssey	d	1	65.-
Aliens	d	2	69.-
Anvil of Dawn	e	1	69.-
Apache Longbow	d	2	79.-
Ascendancy	d	8	79.-
Battle Isle III	d	8	79.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Big Red Racing *	e/d	1	75.-
Biing	d	2	55.-
Bioforge	d	3	69.-
Bioforge Gold *	d	3	89.-
Bleifuß	d	2	55.-
Buried in Time	d	2	79.-
Burning Steel 4 *	d	8	69.-
Braindead 13 *	d	3	69.-
Caesar2	d	8	79.-
Capitalism	e/d	8	77.-
Carrier Strike Force	d	2	75.-
Civil War (Amerika)	d	8	79.-
CIV Net	d	8	89.-
Championship Manager 2	d	2	94.-
Chewy - Flucht von F5	d	3	59.-
Chronomaster *	e/d	1	74.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer	d	8	79.-
Command & Conquer II *	d	8	88.-
Conqueror *	d	1	79.-
Crusade	d	8	79.-
Crusader - No Remorse	d	2	79.-
Cyberia II *	d	2	89.-
Cybermage Darkl. Awakened	d	1	79.-
D *	d	1	86.-
Daggerfall *	d	5	85.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Death Gate *	d	2	69.-
Der Druidenzirkel	d	8	65.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm	d	5	69.-
Destruction Derby	e/d	1	85.-
Diabolo *	d	2	79.-
Die Fugger 2 *	d	2	79.-
Discworld	d	1	79.-
Dungeon Master II	d	5	79.-
Dungeon Keeper *	d	3	89.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earthworm Jim (Win95)	d	1	69.-
Entornorph	e/d	5	69.-
F1 Grand Prix 2 *	d	2	99.-
Fade to Black	d	1	86.-
Fast Attack *	d	1	69.-
Fatal Racing	e/d	2	64.-
FIFA Soccer 96	d	4	79.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Flight Simulator 5.1	d	2	119.-
Frankenstein	d	2	79.-
Gabriel Knight 2	e/d	3	85.-
Grand Prix Manager	d	2	89.-
Heart of Darkness *	d	2	87.-
Heroes of Might & Magic	d	5	75.-
Hexen (ID-Soft)	e	1	49.-
Hi-Octane	d	1	35.-
Höhlenwelt	d	3	44.-
Hugo 3	d	1	65.-
Indy Car Racing II	d	2	74.-
Jagged Alliance	d	8	89.-
Jewels of the Oracle	d	3	79.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest 7	d	3	59.-
Legend of Kyrandia 3 *	d	3	29.-
Lemmings 3D	e/d	8	89.-
Little Big Adventure	d	3	69.-
Locus *	e/d	1	88.-
Mad TV 2 *	d	2	79.-
Made in Germany Hits '95	d	sam	65.-
Magic Carpet Plus	d	1	49.-

CD SPIELE

Magic Carpet II	d	1	79.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	39.-
Mechwarrior II	d	1	75.-
Mechwarrior II Mission	e/d	zus	44.-
Millenia *	d	2	64.-
Monopoly	d	8	67.-
Myst	d	3	69.-
NBA Live '96 *	d	4	79.-
NBA Jam Tournament	e/d	4	85.-
Need for Speed	d	2	79.-
NHL Hockey 96	d	4	79.-
Offensive *	d	8	79.-
Panzer General II (W95)	d	8	79.-
Pax Imperia 2 *	d	8	79.-
PGA Tour Golf 96'	e/d	2	79.-
Phantasmagoria (7 CDs)	d	3	89.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Illusions	e/d	2	69.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Pitfall (WIN95)	e/d	1	76.-
Pole Position *	d	2	89.-
Police Quest V SWAT	d	3	79.-
Pro Pinball The Web	d	2	55.-
Psychic Detective *	e/d	3	75.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Fame	e/d	2	84.-
Ran Soccer	d	4	74.-
Ran Trainer 2	d	2	69.-
Rayman *	d	1	75.-
Rebel Assault 2	e	1	68.-
Red Ghost *	d	8	89.-
Sensible World of Soccer	d	4	75.-
Shell Shock *	d	2	69.-
Shivers *	d	3	79.-
Sim City 2000 CD Collection	d	2	89.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, CD32, Playstation, Erotik, Shareware und Phillips CD-i. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Sim Tower	d	2	79.-
Simon the Sorcerer 2	d	3	76.-
Simon the Sorcerer 2 (WIN95) *	d	3	79.-
Space Quest 6	d	3	75.-
Space Marines	d	8	77.-
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Steel Panther	d	2	76.-
Tek War	e/d	1	59.-
T.F.X. EF2000	d	2	79.-
Tie Fighter SVGA	e/d	2	65.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Tilt	d	2	55.-
Time Gate - Knight Chase *	d	3	88.-
The Dig	e/d	3	68.-
The Lost Eden	d	3	79.-
The Riddle of Master Lu *	d	3	88.-
This Means War ! *	d	8	88.-
Thunderscape *	d	5	74.-
Thunderhawk 2	d	2	69.-
Total Distortion *	e	2	74.-
Top Gun - Fire at Will *	d	2	99.-
Torin's Passage	d	3	84.-
Transport Tycoon Deluxe	d	2	89.-
Trivial Pursuit	d	8	74.-
US NAVY Fighters Gold	d	2	88.-
Vollgas	d	3	79.-
Warcraft II	d	2	74.-
Werewolf vs Comanche	e	2	69.-
Westwood Compilation	d	sam	74.-
Willi Lembkes Fußball Man.	d	2	64.-
Wing Commander 3	d	1	79.-
Wing Commander 4 *	d	1	99.-
Witchaven	e	1	69.-
Whales Voyage II	d	3	75.-
WipeOut	d	2	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
Worms	d	1	69.-
WWF Wrestlemania	d	1	89.-
Z *	d	8	69.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Across the Rhine	d	2	59.-
Burning Steel 3	e/d	2	39.-
Caesar1 *	e/d	2	25.-
Creature Shock *	d	1	24.-
Dune II	d	3	29.-
Dreamweb	d	3	29.-
Flugsimulator 5.1 dt	d	2	119.-
Gabriel Knight *	e	3	24.-
Goblins 3 *	d	3	24.-
Hand of Fate	d	2	33.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Labyrinth of Time	e/d	3	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Legend of Kyrandia 3 *	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Nascar Racing *	d	2	29.-
NHL Hockey 94	e/d	4	29.-
Panzer General	e/d	2	29.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Privateer	e/d	2	29.-
Rüsselsheim *	d	3	25.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
Simon the Sorcerer 1	d	3	29.-
Star Trek 25th Anniversary	d	3	29.-
Star Trek Judgement Rites	d	2	29.-
Syndicate Plus	d	2	29.-
Ultima 7 Classic	e/d	5	29.-
Ultima Underworld 1+2	e/d	5	29.-
USS Ticonderoga	d	2	29.-
Wetlands	e	1	39.-
Wing Commander II	e/d	2	29.-
Wipe Out	d	2	49.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	149.-
Soundblaster 16 Value IDE	179.-
Yamaha DB-50 XG Wavetable	219.-
Game Card Eliminator	44.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Firebird	119.-
Gravis Gamepad	35.-
Logitech Wingman Extreme	99.-
Sidewinder 3D Pro	109.-
Suncom F-15 E Hawk	139.-
Matrox Millenium 4MB W-RAM PCI	999.-

Lösungen

5th Musketeer	19,90
Bermuda Syndrome	19,90
Command & Conquer (neu)	14,80
Crusader - No Remorse	19,90
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	24,80
Dark Forces	19,90
Death Gate	19,90
Der Druidenzirkel	19,90
Flight of the Amazon Queen	19,90
King`s Quest 7	19,90
Lands of Lore	19,90
Legend of Kyrandia III	19,90
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19,90
Monkey Island 1 oder 2 je	19,90
Phantasmagoria	19,90
Riddle of Master Lu (neu)	14,80
Simon the Sorcerer II (neu)	14,80
Space Quest 6 (neu)	14,80
Stonekeep	19,90
Star Trek TNG A Final Unity (neu)	14,80
System Shock	19,90
The Dig	19,90
Torin's Passage	19,90
Ultima Underworld 1 oder 2	19,90
Vollgas	19,90
Woodruff	19,90
11 th Hour	19,90

Wir führen alle Hint-Shop Lösungen !

Unsere Spiele des Monats:

Command & Conquer
Incl. Mission CD: "Ausnahmezustand"
12 neue Missions !
Komplett deutsch
Mission CD nur 29.- nur **99.-**

Wing Commander 4*
The Price of Freedom...
Komplett deutsch
nur **99.-**

Last Minute: D-INFO 2.0 * nur 44 DM

Top - Spiele auf CD ROM

Descent 2 *
Descent 2 Mission Builder 39.-
Anleitung deutsch nur **79.-**

Terminator Future Shock *
Komplett deutsch nur **79.-**

Wer jetzt nicht kauft.....
Hexen nur **49.-**
Quake * nur **89.-**
jeweils komplett englisch

Daggerfall *
Super Rollenspiel !
Komplett deutsch nur **85.-**

Warcraft 2
FIFA Soccer 96
NBA Live 96 *
Komplett deutsch je nur **79.-**

Duke Nukem 3D *
First-Person-Action in SVGA !!
Anleitung deutsch nur **79.-**

Cybermage
Darklight Awakened
Komplett deutsch nur **79.-**

F1 Grand Prix 2 *
endlich in SVGA !!
Komplett deutsch nur **99.-**

Rebel Assault 2 *
Möge die Macht mit uns sein !!
The Dig *
Super Adventure !
Komplett deutsch je **89.-**

Stonekeep
Jetzt lieferbar !
Komplett deutsch je nur **84.-**

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. 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 Annahmeverweigerung berrechnen wir 30 DM Kostenpauschale !
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 16.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir ohne Aufpreis in Sicherheitsverpackungen !



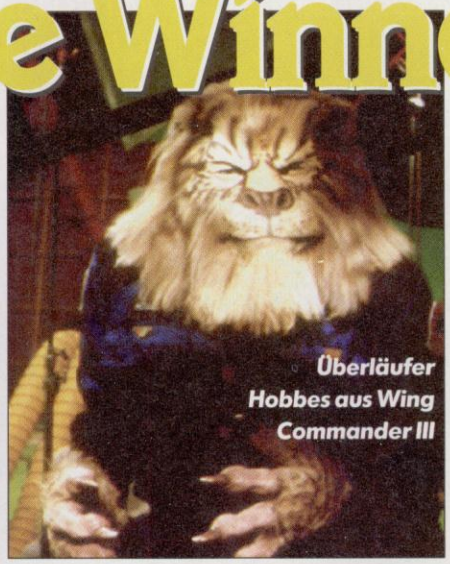
Das Kunstwerk

Der große PC-Spiel-Award:

The Winner is:



v.l.n.r.: Stefan Asef, Markus Matejka, Sandra Alter



Überläufer Hobbes aus Wing Commander III



Vier CDs enthält das Knüller-Pack

REPORT

PC Spiel wollte wissen, welches Game im letzten Jahr für Euch der absolute Mega-Hit war.

ORIGIN

ELECTRONIC ARTS

Überraschungspakete

Als Belohnung für die rege Beteiligung wurden im Losverfahren 25 Gewinner aus einem Riesenberg von Postkarten gezogen. Ein Paket mit absoluten Spielehits erhielten: Michael Rösener, Leverkusen; Julius Otto, Wuppertal; Alex Stanic, Düsseldorf; Alexander v. Stetten, Wien; Eric Holthausen, Münster; Bettina Weber, Hann. Münden; Hendrik Burmann, Bünde; Holger Debrich, Neuwied; Rainer von der Wehd, Taufkirchen; Peter Müller, Jena; Jens Büttner, Delmenhorst; Alejandro Rodriguez, Hannover; Michael Wittig, Grünwald; Igor Kühn, Konstanz; Jürgen Wilde, Johanngeorgenstadt; Michael Schmidt, Merzalben; Carsten Hahn, Hilden; Marcel Buhlmann, Sirbis; Jörg Sonntag, Schkeuditz; Janet Lehmann, Altenburg; J. Scherbarth, Mölln; Lars Ronge, Johanngeorgenstadt; Anja Peters, Hagen; Wolfgang Siewert, Leinzell; Stefan Schelker, Kleinandelfingen/Schweiz

Zur Auswahl standen in der PC-Spiel-Ausgabe 12/95 60 heiße Games. Daraus solltet Ihr Eure fünf Favoriten auswählen und auf einer Postkarte an PC Spiel schicken. Wir sind in der Flut Eurer Zuschriften beinahe erstickt, aber nur beinahe!

Ihr habt gewählt, und hier ist er nun, der absolute Überflieger des Jahres 1995: **Wing Commander III** vom texanischen Softwarehaus **Origin**! Solch eine besondere Leistung verlangt natürlich auch nach einer ganz besonderen Auszeichnung. Ein schnöder Pokal erschien zu gewöhnlich. Also wurde eigens ein Künstler beauftragt, aus einem 300 Jahre alten Stück Eiche ein kleines Kunstwerk anzufertigen.

Chefredakteur Stefan Asef und PC-Spiel-Redakteurin Sandra Alter wurden mit der Übergabe an den deutschen Distributor Electronic Arts betraut, der stellvertretend für die Texaner die Auszeichnung entgegennehmen sollte. Also machten sich die beiden flugs auf den Weg von Eschwege (Sitz von PC Spiel) nach Gütersloh, damit das Kunstwerk möglichst bald den Besitzer wechseln konnte.

200 Kilometer galt es bis nach Gütersloh zurückzulegen. Und da war es: das strahlende Gesicht von Electronic-Arts-Vertreter Markus Matejka! "Natürlich haben wir nichts anderes erwartet", grinste er verschmitzt.

"Aber im Ernst: Die Wing-Commander-Serie hat sich damals gut verkauft und verkauft sich auch heute noch", wußte der Firmensprecher zu berichten.

Tatsächlich hat es Origin geschafft, mit der Wing-Commander-Serie Geschichte zu schreiben. Es war 1990, als der erste Teil auf den Markt kam. Kritiker waren begeistert, Endverbraucher rissen den Händlern das Game nur so aus den Händen.

Chris Roberts, der Vater von Wing Commander, griff für die Rahmenhandlung der Weltraumoper auf bewährte Spielfilmmuster zurück. Durchgehende Sprachausgabe und die Video- und Kampfsequenzen in hoher SVGA-Auflösung sorgen für viel Atmosphäre; die spannende Story tut ihr übriges.

Stolze vier Millionen hat die Produktion von Wing Commander III verschlungen. Kein Wunder, denn die Spielfilmsequenzen wurden unter anderem mit Top-Schauspielern wie Mark Hamill in Szene gesetzt. Doch schon kurz nach Erscheinen des dritten Teils stand fest, daß diese Kosten schnell eingespielt sein würden.

Da bleibt nur noch zu sagen, daß die PC-Spiel-Leser die absolut richtige Wahl getroffen haben! Knapp geschlagen wurde bei der Leserwahl **Command&Conquer** von **Westwood**, das sich damit den zweiten Platz sicherte. Eine Auszeichnung gibt's dafür allerdings nicht. Tja, Wing-Commander-Fans wissen: Es kann eben nur einen Sieger geben! Auf Platz drei landete **Magic Carpet 2 - Die Niederwelten** der Firma **Bullfrog**. Platz vier belegte **Star Trek - A Final Unity** und last but not least reihte sich **LucasArts** mit **Vollgas** auf Platz fünf ein. ❑

sat

PC Spiel mit CD-ROM

Abo Prämie

Antwort

TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Freundschaftswerbung
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✘

Datum,Unterschrift

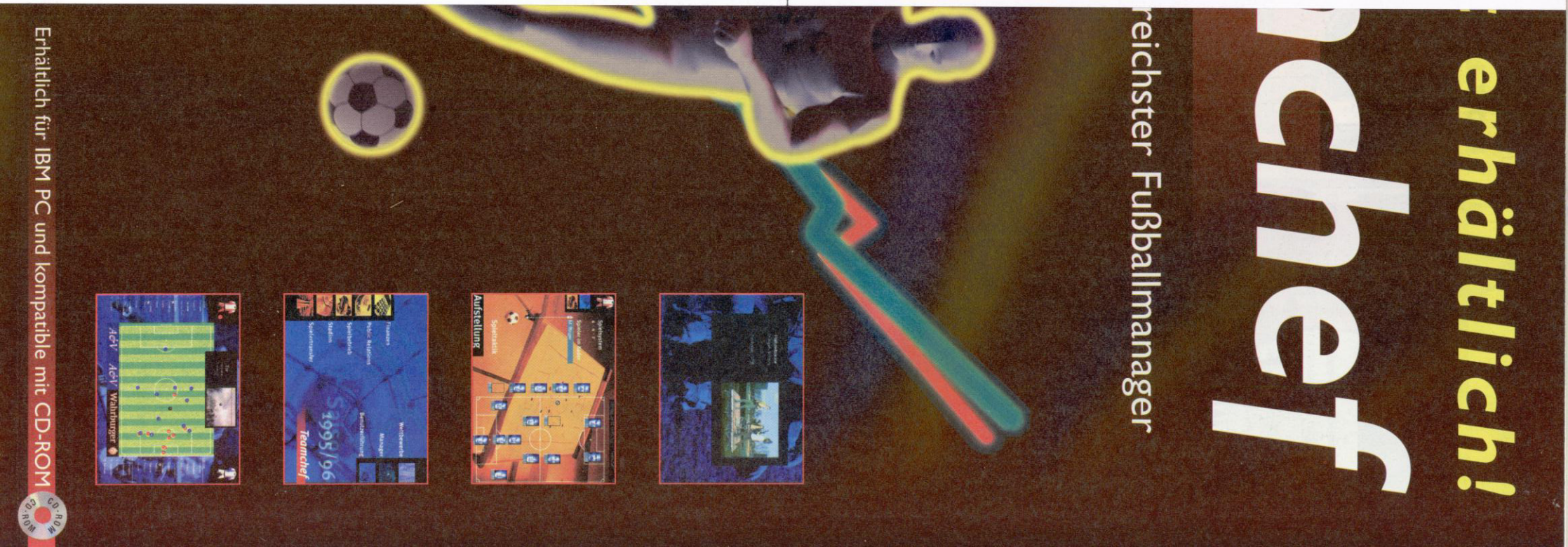
TRONIC's Bazar
shopping on cd-rom

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



Star Trek Artikel

- ☐ Krawatte aus Seide ..... 49,90 DM
- ☐ Star Trek Communicator ..... 39,00 DM
- ☐ Star Trek Communicator Generations ..... 30,00 DM
- ☐ Star Trek Communicator mit Sound ..... 38,00 DM
- ☐ Star Trek Schlüsselanhänger
  - ☐ Next Generation ..... 24,95 DM
  - ☐ Original ..... 24,95 DM
  - ☐ Communicator ..... 24,95 DM
- ☐ Next Generation Deluxe Uniform Shirt ..... 110,00 DM

  Größe: Farbe:
- ☐ Star-Trek-Pack ..... 140,00 DM

  (Bettwäsche, Communicator, CD)
- ☐ Bajoranischer Tricoder ..... 49,90 DM
- ☐ Classic Tricoder ..... 49,90 DM
- ☐ Archivierungssystem inkl. 12 Hüllen ..... 24,95 DM
- ☐ Bilderkalender Software 2000 ..... 29,90 DM

Packages

- ☐ Action-Pack Vol. 1: Whales Voyage, Hired Guns, Flight of the Intruder ..... 60,00 DM
- ☐ Action-Pack Vol. 2: Desert Strike & Jungle Strike ..... 49,95 DM

Angebot des Monats:

- ☐ Fantasy-Pack Vol. 1: Magic Carpet & Ambush ..... 49,95 DM
- ☐ Comic-Pack Vol. 1 ..... 8,00 DM
- ☐ Comic-Pack Vol. 2 ..... 15,00 DM

Bausätze

- ☐ Enterprise 1701 A ..... 49,95 DM
- ☐ Enterprise 1701 d ..... 49,95 DM
- ☐ 3-Teile-Pack ..... 54,95 DM
- ☐ Deep Space Nine Station ..... 59,95 DM
- ☐ Millennium Falken ..... 59,95 DM
- ☐ Star Wars Destroyer ..... 49,95 DM
- ☐ Tie Fighter ..... 27,95 DM
- ☐ X-Wing Fighter ..... 37,95 DM
- ☐ Enterprise Display Satz ..... 49,95 DM
- ☐ Excelsior ..... 49,95 DM
- ☐ Klingon Bird of Prey ..... 49,95 DM
- ☐ Tie Fighter Gold ..... 39,95 DM
- ☐ B-Wing Fighter Gold ..... 34,95 DM
- ☐ Battle of Hoth Action Scene ..... 49,95 DM

Gesamtbetrag
+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

---,-- DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

Freundschaftswerbung

PC Spiel 3/96

☐ **PC Spiel Abo plus Prämie!**

mindestens 12 Ausgaben innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für **80 DM** (europäisches Ausland für 95 DM/Übersee auf Anfrage).

Ich verschenke das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✘

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

✘

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Die Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe. Die Prämie wird nach Bezahlung der Rechnung verschickt.
Das Abo ist befristet auf 1 Jahr.

Gewünschte Zahlungsweise

☐ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

☐ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.: .....

Der große The

Das Kunstwerk





v.l.n.r.: Stefan Asef, Markus Matejka, Sandra Alter

PC Spiel wollte wissen, welches Game im letzten Jahr für Euch der absolute Mega-Hit war.

ORIGIN

ELECTRONIC ARTS

REPORT

Überraschungspakete

Als Belohnung für die rege Beteiligung wurden im Losverfahren 25 Gewinner aus einem Riesenberg von Postkarten gezogen. Ein Paket mit absoluten Spielehits erhielten: Michael Rösener, Leverkusen; Julius Otto, Wuppertal; Alex Stanic, Düsseldorf; Alexander v. Stetten, Wien; Eric Holthausen, Münster; Bettina Weber, Hann. Münden; Hendrik Burmann, Bünde; Holger Debrich, Neuwied; Rainer von der Wehd, Taufkirchen; Peter Müller, Jena; Jens Büttner, Delmenhorst; Alejandro Rodriguez, Hannover; Michael Wittig, Grünwald; Igor Kühn, Konstanz; Jürgen Wilde, Johanngeorgenstadt; Michael Schmidt, Merzalben; Carsten Hahn, Hilden; Marcel Buhlmann, Sirbis; Jörg Sonntag, Schkeuditz; Janet Lehmann, Altenburg; J. Scherbarth, Mölln; Lars Ronge, Johanngeorgenstadt; Anja Peters, Hagen; Wolfgang Siewert, Leinzell; Stefan Schelker, Kleinandelfingen/Schweiz

ur Aus
Spiel-A
Games
fünf Fa
auf ein
schicken. Wir sind i
ten beinahe erstickt,

Ihr habt gewählt
absolute Überflieg
Wing Commande
Softwarehaus **Orig**
re Leistung verlan
einer ganz besond
schnöder Pokal e
Also wurde eigens
aus einem 300 Jah
kleines Kunstwerk

Chefredakteur St
Redakteurin Sandr
Übergabe an den de
tronic Arts betraut,
Texaner die Auszeic
sollte. Also machten
den Weg von Esch
nach Gütersloh, da
lichst bald den Besit

200 Kilometer ga
zurückzulegen. Un
lende Gesicht von
Markus Matejka!
nichts anderes er
schmitzt.

"Aber im Ernst:
Serie hat sich dam
kauft sich auch he
mensprecher zu be

PC SPIEL

Star Trek Artikel
Bausätze
Freundschaftswerbung
PC Spiel 3/96

Demnächst erhältlich!

Teamchef

Werden Sie Europas erfolgreichster Fußballmanager





MICROPROSE

methoden mfn NEUGESTALTUNG

MICROPROSE • THE RIDGE • CHIPPING SODBURY • BRISTOL BS17 6BN • GB

Erhältlich für IBM PC und kompatible mit CD-ROM

CD-ROM

HOTLINES

Heißer als ma



Was tun, wenn mal ein Spiel partout nicht laufen will? Nicht jeder traut den Hotlines der Hersteller, die Notfallhilfe versprechen. Dabei sind diese besser als ihr oft schlechter Ruf, wie wir herausgefunden haben.

Computerspiele – gerade für den PC – wissen Anwender mit immer neuen Fehlermeldungen zu überraschen. "Benötige Soundtreiber 3.4" heißt es da, oder "49 Megabyte mehr an XYZ-Speicher erforderlich". Dabei ist den Schöpfern der virtuellen Welten meist kein Vorwurf zu machen. Die Vielzahl der Kombinationsmöglichkeiten diverser Sound-, Video- und sonstiger Steckkarten und Treiber macht es den Programmierern unmöglich, alle Eventualitäten mit einzukalkulieren.

Doch auch ohne exotische Kartenspielereien steht der erwartungsfrohe Spieler in spe oft vor einem digitalen Scherbenhaufen. Das Handbuch schweigt sich aus, die Datei README.TXT beschäftigt sich wie immer nur mit der klingenden Katastrophe AWE 32, und der sachkundige Bekannte, der sich in früheren Fällen als Retter in der Not erwiesen hat, weilt unerreichbar in einem tibetanischen Gebirgskloster.

Trotzdem aber gibt es keinen Grund, zu verzweifeln, denn oft genügt ein Telefongespräch, um das Problem in den Griff zu bekommen. Fast alle Soft- und Hardwarefirmen haben mittlerweile sogenannte Hotlines eingerichtet, über die sich der Spieler helfen lassen kann. Gleichgültig, ob man Schwierigkeiten bei der Installation hat oder im Adventure partout nicht weiter weiß – die Hotline hilft. Meistens zumindest.

Wer tutet so spät bei Nacht und Wind ...

Die erste Hürde, die es zu nehmen gilt, ist folgende: Man muß sich einen Platz an der Spitze der Warteschlange der leidgeplagten Anrufer verschaffen. Erstaunt registrieren Hotline-Benutzer, daß uns die Telekom mit einer Vielzahl von Besetztzeichen gesegnet hat. Da gibt es die hektischen und kurzatmigen, dann die gemütlichen, die hart an der Grenze zum Klingelzeichen tuten, oder die angetäuschten, die erst ein Freizeichen vorgaukeln, um dann den Kunden mit stakkatohaften Lautäußerungen zu brüskieren.

Die Erfahrung hat gezeigt, daß der Vormittag die günstigste Zeit für einen Anruf ist. Leider liegen auch genau dann – Telekom sei Dank – die Telefontarife am höchsten. Und bisher hat sich noch keine Firma bereiterklärt, ihre Hotline nachts zwischen 2 und 5 Uhr zu besetzen.

Wer seine Nerven schonen möchte, sollte es – sofern möglich – trotz solcher Widrigkeiten vor dem Mittagessen probieren. Am Nachmittag sind 30 bis 40 Anrufer pro Stunde und Leitung keine Seltenheit, wie mir viele Hotline-Mitarbeiter berichteten.

Sierra

Ich habe einmal die Probe aufs Exempel gemacht und einige Hotlines unter die Lupe genommen. Erster Anlaufpunkt ist das Sorgentelefon der Firma Sierra/Coktel. Nachdem meine Wählversuche anfangs alle im Besetzt-Nirwana enden, bittet mich beim vierten Durchgang wenigstens eine weibliche Stimme vom Band, es später noch einmal zu probieren. Beim fünften Mal dann endlich der Connect mit einem menschlichen Wesen – es meldet sich Michael Weidauer. Geduldig hört er sich mein Problem an: Der 3D Pinball läßt die Soundkarte nicht zu Wort kommen. Er erkundigt sich nach meiner Konfiguration und Telefonnummer und verspricht, sich in zehn Minuten wieder zu melden. Meine Telefonrechnung würde es ihm danken.

Wer's glaubt, denke ich, und bin um so überraschter, als das Telefon tatsächlich nach kurzer Zeit um Hilfe ruft. Michael hat versucht, den Fehler zu reproduzieren, was ihm jedoch trotz Nachbau meiner Konfigu-

...n denkt

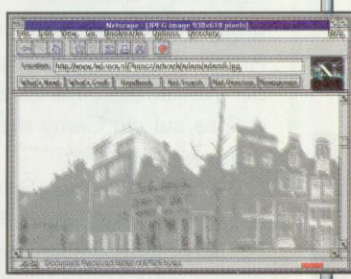
Firma	Telefon	Wann erreichbar	Mailbox	Internet- Seite
Ascon	05241 - 966933	Mo-Fr, 16-17 Uhr	05241 - 688060	
Attic Entertainment	07431 - 54323	Mo-Fr, 10-12 u. 13-18 Uhr		
Blue Byte	0208 - 4508888	Mo-Fr, 15-19 Uhr		
Bomico	06107 - 945145	Mo-Fr, 15-18 Uhr	06107 - 930222	
Bullfrog	siehe EA			
Brøderbund	siehe Bomico			
Cyberdreams	siehe Bomico			
Domark	siehe Microprose			
Electronic Arts	05241 - 26024	Mo-Fr, 10-12 u. 14-17 Uhr		www.ea.com
Empire	siehe Bomico			
Legend	siehe Virgin			
LucasArts	siehe Softgold			
Max Design	0043 - 3687241470	Di und Do, 15-18 Uhr		
Maxis	siehe Bomico			
Microprose	05241 - 946480	Di 15-18 Uhr	05241 - 946484	www. microprose.com
Navigo	089 - 32466222			
Neo	0043-16074080	Di und Do, 13-16 Uhr		
New World Computing	siehe Softgold			
Novalogic	siehe Softgold			
Ocean	siehe Bomico			
Origin	siehe EA			
Rainbow Arts	siehe Softgold			
Red Balloon	05241 - 807080	Mo-Fr, 10-17 Uhr		
Sierra/Coktel Vision	06103 - 994040	Mo-Fr, 9-19 Uhr	06103 - 994041	
Sir-Tech	siehe Softgold			
Softgold	02131 - 965111	Mo, Mi, Fr, 15-18 Uhr	02131 - 965222	support@ softgold.gun.de
Software 2000	05241 - 986010	Mo-Fr, 11-18 Uhr		
Spectrum Holobyte	siehe Microprose			
US Gold	0044 - 213266418	Mo-Fr, 10-18 Uhr		
Virgin	040 - 391113	Mo-Do, 14-18 Uhr	040 - 3908160	www.vie.co.uk\ vie
Warner Interactive	040 - 27855306	Di und Do 15-18 Uhr		



Surfin' WWW
Andreas Lober unterwegs im Internet

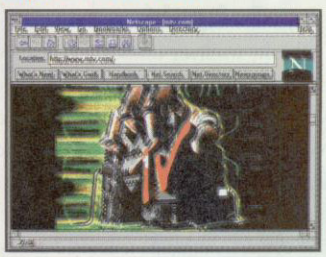
Ein Jahr PC Spiel, ein halbes Jahr "Surfin' WWW" – aus diesem Grund gibt's heute zwar nicht extra viele, aber extra schöne Links:
Augenschmaus von unbekannnten Künstlern gibt's in der **Artvark Gallery**. Gemälde, Computergrafiken und Fotografien von Menschen, Städten und Landschaften. Einfach anschauen:

http://www.fwi.uva.nl/~boncz/artvark



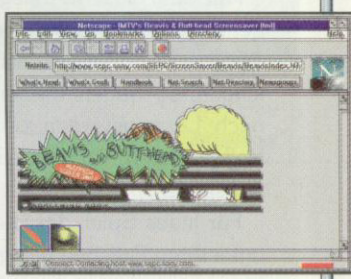
Musikfreunde, die sich über die neuesten Ereignisse im Showbiz informieren wollen, können sich zur Untermalung der Videoclips im Fernsehen die Homepage des Musikkanals **MTV** reinziehen, wo es aktuelle Infos und Kuriositäten, aufwendig aufbereitet, gibt. Für die Vielzahl der Grafiken ist die Geschwindigkeit des Links recht annehmbar.

http://www.mtv.com/



Bleiben wir noch einen Moment bei MTV – oder vielmehr bei zwei seiner Söhne, den größten Knallköpfen dieses Planeten: Beavis & Butt-Head sind mit Soundclips und Videos vertreten. It sucks!

http://www.sepc.sony.com/SEPC/ScreenSaver/Beavis/BeavisIndex.HTML



Und noch etwas Ernsthafteres: Engagierte Umweltschützer haben das **Rainforest Action Network** gegründet. Informationen und Aktionen rund um eines der wichtigsten Ökogebiete der Erde gibt's bei:

http://www.ran.org/ran/

So, liebe Leute, das war mein letztes "Surfin' WWW". Ab nächsten Monat werdet Ihr einen neuen Reisebegleiter durch das Internet haben. Deshalb möchte ich mich nochmals ganz herzlich für alle Mails bedanken, die Ihr mir in den vergangenen Monaten geschickt habt. Zum letzten Mal also an dieser Stelle meine E-Mail-Adresse:
andreas.lober@student.uni-tuebingen.de
"... an dieser Stelle ..."? Tja, irgendwie sagt mir mein Gefühl, daß dieser Abschied kein kompletter ist und daß wir uns an anderer Stelle im gleichen Heft bald wiederlesen werden ...

ration nicht gelungen ist. Treiber werden ausgetauscht, Midimapper gebastelt – alles ohne Erfolg. Mich als staatlich geprüften Windows-Hasser wundert das wenig, doch scheint der Sierra-Mann in seiner Berufsehre gekränkt. So bastelt er die nächsten Stunden hausintern an meinem Problem herum, muß aber gegen Abend schließlich erst einmal das Handtuch werfen.

Normalerweise ist beim vierten oder fünften Anruf der Schaden behoben, wie er zu berichten weiß. Ich verzichte aber großmütig darauf, ihn von seiner übrigen Arbeit abzuhalten. Schließlich liegt einer der Vorteile des Jobs als Spieletester darin, daß es auf ein Game mehr oder weniger nicht ankommt.

Wer aber für seine Spiele teuer bezahlt hat, der ist natürlich mehr an einer Aufklärung des Sachverhalts interessiert. Ist das gar nicht möglich – was sehr selten vorkommt –, dann ist ein Umtausch in ein anderes Produkt des Hauses aber jederzeit möglich. Die Auswahl ist ja groß genug.

Softgold

Nächstes Objekt meiner telefonischen Begierde ist die Hotline der Firma Softgold, die unter anderem für Companies wie LucasArts, New World Computing oder Novalogic Rede und Antwort steht.

Trotz der Vielzahl der Angebote bin ich schon beim ersten Versuch mit Bodo Thevissen verbunden. Auch hier erwartet mich wieder eine freundliche und aufmerksame Beratung. Mein Problem diesmal: Ich hänge im LucasArts-Abenteuer *The Dig* fest.

Auch mit diesem Anliegen bin ich hier an der richtigen Adresse, denn während etwa 70 % der Anrufer technische Probleme beklagen, so fragen immerhin noch 30 % nach Lösungswegen oder Hinweisen in Rollenspielen, Adventures oder auch Actionspielen.

Für jedes Spiel, das die Firma Softgold unter ihren Fittichen hat, gibt es auch einen Mitarbeiter, der es gespielt hat und weiterhelfen kann. Zusätzlich sind die Telefon"knechte" oft mit den internen Hintbooks der Programmierer und Herstellerfirmen gesegnet, so daß hier keine Frage offen bleiben muß.

(An dieser Stelle schnell noch ein kräftiges "Buuuh!" in Richtung Sierra, die doch tatsächlich eine "Hint-Line" unter einer 0190er-Nummer anbieten. Das riecht nach Abzockerei und ist wenig kundenfreundlich.)

Was kann ich tun ...

Bevor nun aber dem Moloch Telekom geopfert wird, gilt es, einige Hinweise zu beachten. An die erste Stelle sei die netzerfahrenen Lesern sicherlich bekannte Abkürzung "RTFM" (read the f... manual) gestellt, was auf Deutsch einer nicht ganz höflichen Aufforderung zum Studium des beiliegenden Handbuchs entspricht. Was eigentlich überflüssig klingt, macht aus der Erfahrung vieler Hotline-Mitarbeiter durchaus Sinn. Manche Kunden sind derart wild darauf, das eben gekaufte Spiel in Augenschein zu nehmen, daß sie ein Blick in das Handbuch in ihrem Tatendrang nur unnötig bremsen würde. Andere wiederum sind ganz einfach zu faul – auch so was gibt es.

Wenn sich im Manual kein Hinweis auf das Problem findet, dann kann man auf dem Datenträger nach der eingangs erwähnten Datei README.TXT suchen (die manchmal allerdings einen anderen Namen trägt). Hier sind die letzten Informationen zu Bugs und deren Behebung enthalten, die nach der Drucklegung des Handbuchs aufgetaucht sind.

Aber jetzt ...

Halt – noch nicht! Oder habe ich irgendwas von Wählen gesagt? Na also. Nun nimmt man erst einmal Stift und Papier zur Hand und notiert: Rechnertyp, Betriebssystem, Speicher (läßt sich mit dem MEM-Befehl ermitteln), Sound-, Grafik und Maustreiberversionen, welche Art der Speicherverwaltung benutzt wird (EMM386, QUEMM etc.) und – ganz wichtig – die Versionsnummer des Spiels. Diese Angaben erleichtern den Helfern am anderen Ende der Leitung die Fehlersuche ganz enorm. Wer das Problem einfach nur mit "geht nicht" und den Rechnertyp als große graue Kiste beschreibt, hat wenig Chancen, sein Game jemals in voller Pracht zu erleben. Und wer an dieser Stelle denkt "Das gibt es ja nicht", der sollte einmal einen Tag lang in die Rolle eines Hotliners schlüpfen. Ist nämlich wirklich alles schon vorgekommen.

So, jetzt ist's fast geschafft. Als letztes vor Inanspruchnahme einer Hotline schaltet





man am besten noch den Rechner ein und setzt sich mit dem Telefon – sofern es die Leitungslänge erlaubt – direkt davor. Damit ist man auch für Fragen wie "Was passiert denn, wenn Du XYZ machst?" gewappnet. Tatsächlich kann es die Telefonrechnung enorm in die Höhe treiben, wenn man zwischendurch erst den Rechner hochfahren und dann dauernd von der Küche auf den Dachboden wetzen muß.

Und wo finde ich die Nummern?

Leider haben sich die Hersteller noch nicht auf eine einheitliche Stelle im Handbuch einigen können, an der auf Hotline-Dienste hingewiesen wird. So bleibt nichts anderes übrig, als die Manuals, Beipackzettel und Antwortkarten genauestens zu studieren. Ich zum Beispiel habe meinen Spielepark daraufhin mal genauer untersucht und bin nur bei Produkten von Electronic Arts und Acclaim nicht fündig geworden. Um Euch aber die lästige Suche zu erleichtern, haben wir eine kleine Tabelle gebastelt, der Ihr die notwendigen Nummern zur Kontaktaufnahme entnehmen könnt.

Kleiner Tip am Rande: Mit einem Faxgerät kann man auch den günstigeren Nachttarif nutzen und spart so eine Menge Geld. Die Hotline-Menschen rufen zurück.

Schluß jetzt ...

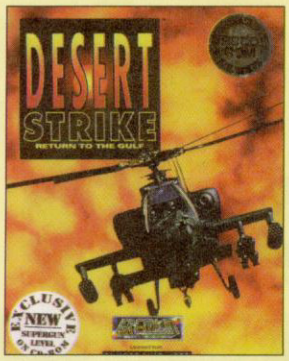
Fazit unseres kleinen Hotline-Tests: Sowohl bei Softgold und Sierra, aber auch bei allen anderen von mir getesteten Firmen wurde freundlich und zuvorkommend nach der Lösung gesucht. Zwar braucht es einige Anläufe, bis man durchkommt, doch sollte das in den Zeiten der Wahlwiederholung kein echtes Problem darstellen. Einige Software-Companies wie US Gold oder Max Design unterhalten jedoch leider keine Vertretung in Deutschland, so daß man in diesen Fällen um einen Anruf im Ausland nicht herumkommt. ❑

Matthias Steinwachs

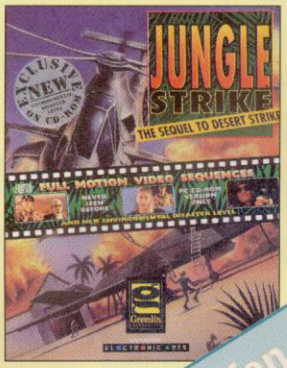
TRONIC's Bazar

shopping on cd-rom

Action-Pack Vol. 2



&



nur **49,95**

Jetzt zugreifen

Buzz Aldrin's Race into Space

Buzz Aldrin's Race into Space ist eine Simulation des größten Abenteuers der Menschheit: Über 300 Weltraum-Missionen, über 1000 historische Fotos, kompletter Soundtrack und Soundeffekte.

CD-ROM

29,95



Flight of the Intruder



Ein Leckerbissen für Militärstrategen auf der Basis realer militärischer Konflikte der Vergangenheit

CD-ROM

12,95



Silent Service II

Extrem spannendes U-Boot-Spektakel. Beweist Eure Geschicklichkeit als Kommandant eines mächtigen U-Boots in verschiedenen gefährlichen Situationen

CD-ROM

12,95

Besuchen Sie uns

CeBIT'96 HANNOVER 14.—20. 03. 1996

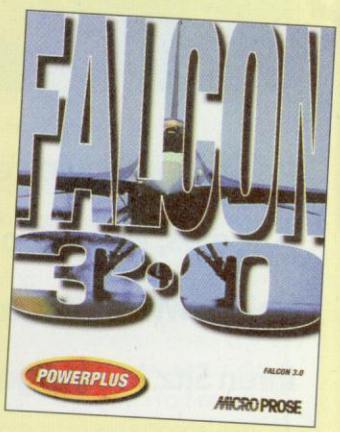
Halle 9 EG
Stand D46

Falcon 3.0

Euer Geschwader erwartet Euch! Fliegt die F-16 an drei explosiven Kampfschauplätzen.

CD-ROM

39,95





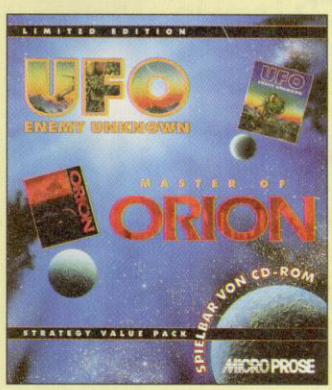
12,95

Stunt Driver

Eine ganz andere Art des Autorennens. Herzklopfen ist angesagt, wenn Ihr am Bildschirm das ausprobiert, was Ihr Euch im realen Leben aus Angst vor Blechschäden nicht traut

CD-ROM

UFO & Master of Orion



Master of Orion: Greift mit Eurer Zivilisation nach den Sternen!
Ufo Enemy unknown!
Eine Begegnung der beängstigenden Art.

CD-ROM

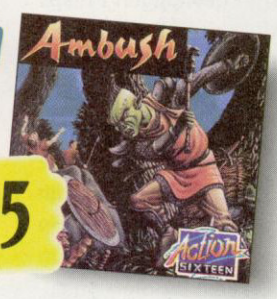
zusammen nur

49,95

Ambush

Für Strategiefreunde und Fantasyfans gleichermaßen interessant. Belagerung, Hinterhalte, Stärken und Schwächen müssen innerhalb der spannenden Märchenhandlung eingesetzt werden. Endlich ein Strategieerlebnis für Abenteuerfreunde

CD-ROM



12,95

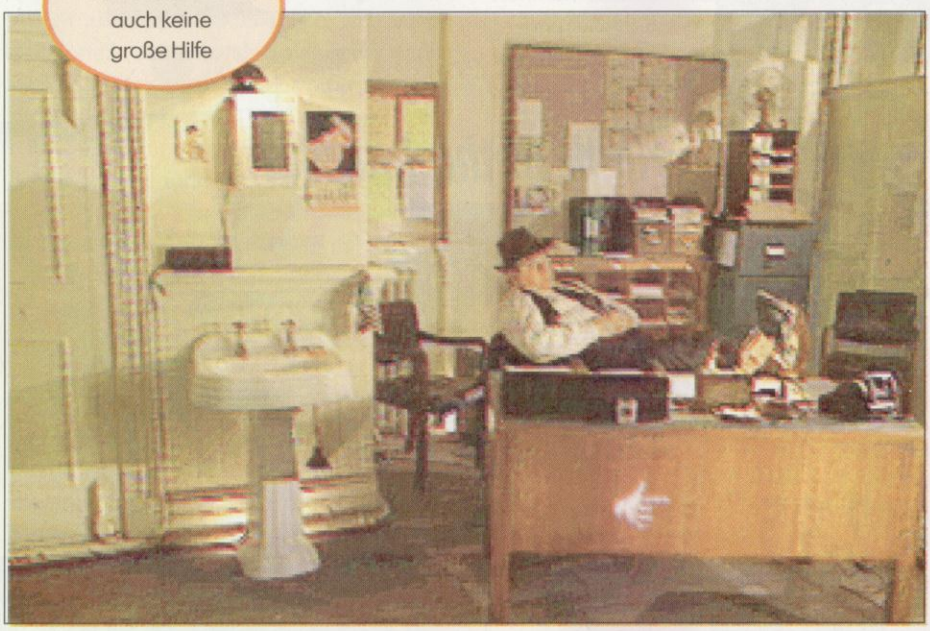
Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter 05651/97618

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

PHILIPS STEIGT EIN

Hollywood, Venice & Spiele





Im Studentenviertel von Los Angeles, Westwood, hat die Philips Media Company ihren Sitz. In dem gewaltigen Gebäude entstehen die neuen Titel für das CD-i sowie in letzter Zeit verstärkt PC-Software. Wir haben die Firma besucht, um zu sehen, wie in direkter Umgebung von Hollywood gearbeitet wird.

Für jeden Multimediaschaffenden ist Kalifornien – speziell Los Angeles – das Paradies. Jeder in dieser Stadt ist Model, Schauspieler, Setbauer, Grafiker, Soundtechniker oder etwas ähnliches. Bedingt durch die Nähe zu den großen Studios von Hollywood finden sich hier innerhalb kürzester Zeit die Teams, mit denen sich sehenswerte Produktionen auf die Beine stellen lassen.

Wohl aus diesem Grund hat Philips, ein ohnehin sehr medienorientierter Konzern, hier sein Hauptquartier für Spieleentwicklung aufgeschlagen. Im gewaltigen Philips Building auf dem Willshire Blvd. hat die Company gleich eine ganze Reihe von Stockwerken belegt.

Wer sich bereits mit der Idee getragen hat, ein eigenes Spiel zu basteln, sollte einmal das technische Equipment sehen, mit dem ein Produzent mit dem Volumen von Philips eine solche Sache angeht. Ein ganzes Stockwerk ist allein für die Tonstudios reserviert. Philips, durch seine Hi-Fi-Produkte mit dem richtigen Background versehen, hat hier einfach alles zusammengetragen, was man für eine komplette Spielfilmproduktion benötigt.

Ebenfalls ein Entwicklertraum: die Videoproduktion. Auf einer Etage befinden sich gleich mehrere Studios mit einem zentralen Schnittraum. Auch hier findet sich nur Hi-Tech vom Feinsten.

Direkt in den angrenzenden Stockwerken sind dann die Studios der einzelnen Softwaregruppen untergebracht. Wir konnten einen kurzen Blick in die Pandemonium-Studios werfen, in denen gerade das Comic-Actiongame **Toon Wars** entstand. Die haarsträubend komische Story handelt von einem waffenstarrenden Pinguin, der in First-person-Perspektive in einer Tex-Avery-Welt aufräumt.

Mal abgesehen davon, daß das Game phantastisch aussah und selbst den strengsten DXXM-geschädigten deutschen Sittenwächter in einen Zwiespalt treiben dürfte, war es hochinteressant, den Machern eines solchen Games mal über die Schultern



Der schießwütige Pinguin von Pandemonium

Der Vermieter will Kohle sehen, und er sieht gar nicht diskutierfreudig aus

sehen zu können. Die Grafiken werden erst einmal von einem Animator auf Papier entworfen, danach werden die Bilder eingescannt und am PC koloriert. Nachdem zu jeder Figur oder zu jedem Objekt mehrere Kompositionen angelegt wurden, setzt sich das ganze Team zusammen und diskutiert, was im Game am meisten hergibt. Erst danach werden die Grafiken probeweise in einen Testlevel eingesetzt und mit der 3D-Engine verbunden.

Sind die Charaktere durchanimiert, wird erneut gemeinsam darüber diskutiert, woran noch gefeilt werden muß. Erst wenn die einzelnen Objekte mehrfach zwischen Kolorateur, Animator und Programmierern hin- und hergegangen sind, werden sie zum Leveldesign weitergegeben, das wieder von einer eigenen Gruppe gestaltet wird.

Fertige Levels landen dann bei den Beta-Testern und, wenn diese noch etwas zu meckern haben, prompt wieder beim Animator. So eine Vorgehensweise ist überhaupt nur möglich, wenn die Produktionsstätten nah beieinander liegen und wenn die Projektplanung stimmt.

Ebenfalls zu sehen gab es übrigens die fast fertige Version eines Action/Strategie-Titels, bei dem mit aufziehbaren Spielzeugen gegeneinander gefochten wird. Obwohl das Game auf den ersten Blick etwas krude aussieht, hat man schon nach der ersten Spielrunde den Dreh raus und findet Gefallen an kurzen, aber heftigen Desktop-Schlachten. Einen Namen hatte das Produkt zwar noch nicht, aber uns wurden Beta-Versionen versprochen, die bis zum nächsten Heft vorliegen dürften.

Spielbar und mitnahmebereit war aber ein neues Grafikadventure, das wir im folgenden Sonderbericht exklusiv vorstellen. ❑

tom/cus



Ausgezeichnete Animationen als Vorlage

Das harte Dasein eines P.I.

Sam Spade und Phillip Marlowe haben Konkurrenz bekommen. Mitten in den 40er Jahren muß sich der Spieler als Privatdetektiv durchschlagen. Natürlich ist die Kohle knapp, und ebenso natürlich zeichnet sich ein Auftrag ab.

Das Leben als Privatdetektiv ist nicht besonders einfach. Das bekommt der Spieler spätestens beim Intro von **The Dame was Loaded** mit.

Wie der Titel schon verrät, dreht sich alles um eine sehr mysteriöse Dame, die eines schönen Tages in das Büro stolziert und mit einem scheinbar stinknormalen Suchauftrag droht: Ihr Bruder ist verschwunden. Doch es wäre kein Adventure, wenn sich dieser Routinejob nicht zu einer handfesten und rätselhaften Krimistory entwickeln würde.

Ehe man sich versieht, blickt man direkt in eine geladene Kanone. Die zeigt dummerweise auch noch genau auf die Stelle des Detektivkörpers, bei der Kugeln die fatalsten Wirkungen zeigen können. Korrupte Cops, gestohlene Diamanten und noch ein Mord machen die Sache schließlich richtig kompliziert.

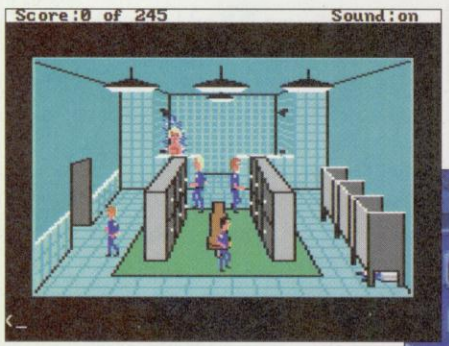
Die Spielengine besteht aus einem Full-Motion-Video, in dem der Spieler interaktiv agieren kann. Per Maus werden adventureüblich alle möglichen Gegenstände greifbar. Größtenteils klickt man sich von Örtlichkeit zu Örtlichkeit. Dabei ist natürlich Timing gefragt. Kommt man zum Beispiel abends zum Friseur, steht man vor verschlossener Tür.

30 Charaktere treten im Spiel auf und sind mehr oder weniger hilfreich. Nebenbei kann man sich beim Pokern ruinieren oder aber richtig absahnen. Je nach Skill des Spielers stehen neun verschiedene Lösungswege auf dem Drehplan, die, laut Philips, für 40 Stunden Spielspaß sorgen sollen. Untermalt wird die ganze Sache mit einem coolen, jazzigen Soundtrack. Noch in diesem Frühjahr soll das Teil auf den Markt kommen.

DIE POLICE-QUEST-STORY

Mit der Maus gegen die Ma

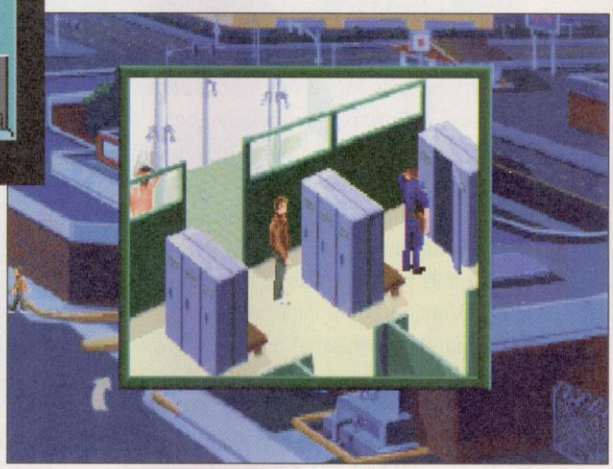
Sierras POLICE-QUEST-Reihe bietet eine spannende Dokumentation des Alltags amerikanischer Polizisten. Und der besteht nicht nur aus Rumballern und dem Verschlingen von Donuts.



Police Quest 1 – Originalversion

Mittlerweile fünf Teile umfaßt Sierras Police-Quest-Serie, die in allen Episoden eine knallharte, authentische Simulation des Polizistenlebens bietet – komplett mit all den Formalismen wie der Recherche am Computer und dem ganzen Papierkram. Auch die Handbücher sind äußerst detailliert und authentisch. Zusammen mit den Elementen herkömmlicher Grafikadventures entstanden Spiele, die in Amerika zum Teil sogar zur Ausbildung echter Polizeibeamter empfohlen werden. Kein Wunder, war doch der Erfinder der Serie, Jim Walls, selbst lange Jahre Polizist bei der California Highway Patrol.

Mit **Police Quest 1: In Pursuit of the Death Angel** fing 1987 alles an. Heutigen Standards können die detailarme EGA-Grafik oder der Text-Parser natürlich nicht mehr genügen. Trotzdem lohnt sich ein Blick in das Spiel immer noch, gerade wegen des schlichten Charmes des Oldie-Originals. Am besten von allen Teilen wurde hier nämlich der Streifendienst im Polizeiauto in Szene gesetzt. Das Auto ließ sich ganz einfach mit dem Ziffernblock auf einer Übersichtskarte steuern.



Police Quest 1 – VGA-Remake

Der zweite Teil der Serie, **The Vengeance**, entstand 1988 und kann schon mit wesentlich detaillierterer EGA-Grafik, mit AdLib-Sound und einem Ansatz von Mausunterstützung aufwarten. Auch die Handlung ist um einiges komplexer als beim Vorgänger. Dafür wurde bürokratischer Ballast abgespeckt, der den Vorgänger stellenweise etwas langatmig geraten ließ.

So mußte man zum Beispiel nicht mehr vor dem Losfahren erst einmal ums Auto herumlaufen, um die Fahrtüchtigkeit zu überprüfen. Außerdem fuhr man diesmal nicht mehr selbst; die einfache Angabe des Fahrtziels genügte. Und erstmals wurde auch das Training am Schießstand eingeführt. Wer nicht genügend übte, versagte zu einem späteren Zeitpunkt kläglich, mit denkbar schlechten Folgen für den Gesundheitszustand des Helden.

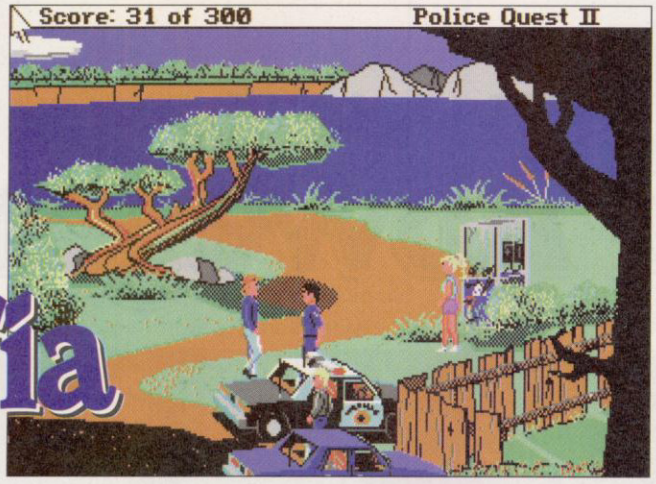
In völlig neuem Gewand präsentierte sich 1991 **Police Quest 3: The Kindred**. Die Bedienung erfolgte nunmehr vollständig per Maus über ein Interface, das sich in modifizierter Form jahrelang in Sierra-Adventures bewähren sollte: Fährt man mit der Maus an den oberen Bildschirmrand, dann wird eine Leiste mit verschiedenen Aktions-Icons eingeblendet, und alternativ kann durch Drücken der rechten Maustaste zwischen den verschiedenen Aktionen hin- und herge-

Police Quest: In Pursuit of the Death Angel

Tatort Lytton: Nur 30.000 Einwohner hat die kleine Stadt in Kalifornien – und doch große Drogenprobleme, verursacht durch die explosionsartige Ansiedlung von immer mehr Industrie. Anfangs ist der Held des Spiels, Sonny Bonds, nur ein einfacher Streifenpolizist, doch als im Drogendezernat eine Stelle frei wird, ist er sofort zur Stelle. Langsam arbeitet er sich zum ominösen "Death Angel" vor, verhaftet kleine Dealer, pokert hoch, rettet eine Lady aus den Klauen der Drogenmafia und wird rechtzeitig zum Happy-End mit Küssen und Beförderung belohnt.

Police Quest 2: The Vengeance

Wieder ist die Kleinstadt Lytton der Schauplatz grausamer Morde. Dank Sonny Bond war der "Death Angel" Jessie Bains verurteilt worden und sicher hinter Schloß und Riegel, aber er schafft es, bald darauf zu fliehen. Natürlich hat er eine Stinkwut auf diejenigen, die ihn in den Knast gebracht haben – allen voran auf Sonny. Erstes Opfer seiner Rache wird ein Gefängniswärter, den Bains bei seiner Flucht entführt hat. Auch eine weitere Bekannte aus Teil 1, die bekehrte ehemalige Prostituierte Marie, steht auf der Abschußliste. Wird Sonny sie beschützen können?



Police Quest 2

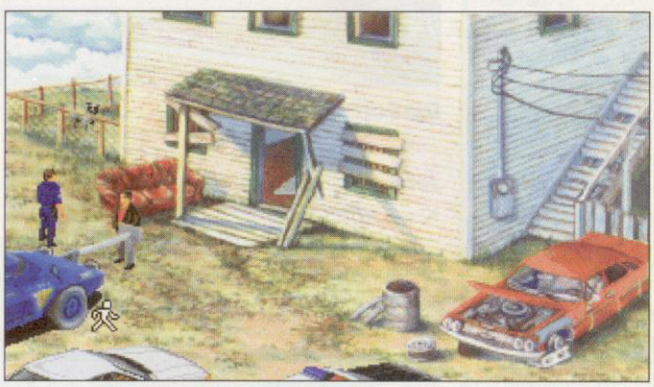
schaltet werden. Die VGA-Grafik des dritten Teils weiß auch heute noch zu gefallen. Sehr realistisch und äußerst stimmungsvoll war die Kombination aus gezeichneter und digitalisierter Grafik. "The Kindred" lehnte sich außerdem wieder enger an Teil 1 an; es gab zum Beispiel wieder den Streifendienst, der jedoch aufgrund einer in dieser Hinsicht verunglückten Maussteuerung und schlechter Übersicht ziemlich nervtötend ausgefallen war.

Sozusagen als Bonus veröffentlichte Sierra 1992 den ersten Teil der Serie noch einmal: Inhaltlich blieb alles weitgehend beim alten, technisch wurde das Game jedoch kräftig aufgebohrt. So kamen nun auch die Fans des ersten Teils in den Genuß von Maussteuerung und VGA-Grafik.

1993 folgte der vierte Teil, **Open Season**, der einen ziemlich harten Bruch mit der Vorgänger-Trilogie darstellte. Auf der technischen Seite gab's teilweise SVGA-Grafik und durchgehende Sprachausgabe (CD-Version). Sämtliche Hintergründe und Charaktere waren digitalisiert worden, leider verpixelten sie aber stark.

Police Quest 3: The Kindred

Ein paar Jahre sind ins Land gegangen, Sonny hat die Ex-Prostituierte Marie geheiratet und gerade seine Ausbildung zum Sergeant beendet. Alles scheint in schönster Ordnung, doch Police Quest wäre nicht Police Quest, wenn nicht binnen kürzester Frist dieser Frieden empfindlich gestört würde. – Marie wird auf dem Parkplatz beim Einkaufszentrum niedergestochen, eine Mordserie beginnt. Offenbar stammen die Täter aus dem Milieu eines Satanskults mit Verbindungen zur Drogenszene – angeführt vom Bruder des Erzfeindes Jessie Bains!



Police Quest 3

SOFT & SOUND SHOP
Fach- und Versandhandel
für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.
In Ihrer Nähe.

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
0190-190816

Traum-PC ab 45,-
Komplett - Systeme
ab DM 45,* monatlich.
*Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

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.

52064 Aachen
Mauerstraße 92 · 0241-402608
96047 Bamberg
Fleischstraße 5 · 0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44 · 030-3962821
12207 Berlin
Osdorfer Str. 13 · 030-7128599
33615 Bielefeld neu
Stapenhorst Str. 42 · 0521-175872
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10 · 0531-508231
40477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1 · 0211-4910187
76448 Durmersheim
Hauptstraße 2a · 07245-7373
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15 · 09131-26658
45329 Essen
Altenesser Str. 448 · 0201-343937
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2 · 0551-46563
68542 Heddesheim neu
Kirchbaumstr. 19 · 06203-44686
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25 · 02452-4817
34131 Kassel
Lange Str. 81 · 0561-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18 · 0431-970046
50672 Köln neu
Palm Str. 45-47 · 0221-2579741
50939 Köln neu
Gottesweg 149 · 0221-446499
23564 Lübeck
Wakenitzstr. 7 · 0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104 · 0391-42622
68159 Mannheim
Jungbuschstr. 3 · 0621-101203
40667 Meerbusch neu
Dorfstraße 2a · 02132-911134
66538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13 · 06821-26797
41460 Neuss
Hamtorstr. 20 · 02131-278967
90443 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42 · Telefon-Nr. folgt
37520 Osterode
Markt 14 - 16 · 05522-73011
75177 Pforzheim
Scharnhorststr. 12-14 · 07231-560655
24306 Plön
Lübsches Tor · 04522-3412
66578 Schiffweiler
Kreisstr. 18 · 06821-632163
29525 Uelzen
Hutmacher Str. 11 · 0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heimstätten Weg 23 · 05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63 · 05361-37474

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

Police Quest 4: Open Season

Der vierte Teil der Police-Quest-Serie führt in die Millionenmetropole Los Angeles, eine Stadt voller sozialer Spannungen. Hauptperson ist nun Detective John Carey vom Morddezernat des Los Angeles Police Department. Sein langjähriger Freund und Partner wird in South Central L. A. tot aufgefunden. Weitere Morde folgen, und bald wird klar, daß es sich beim Täter nur um einen Psychopathen handeln kann. Johns Ermittlungen auf der Spur dieses gefährlichen Kriminellen führen ihn durch die verschiedensten Teile von Los Angeles vom Ghetto South Central bis nach Hollywood.



Police Quest 4

Inhaltlich wagte man mit Open Season den Sprung aus der Kleinstadt Lytton nach Los Angeles. Entsprechend düster geht es zu: Die Handlung ist äußerst komplex, die Stimmung weit weniger optimistisch als in den restlichen Teilen. Das Spiel macht seinem Titel (deutsch "Jagdsaison") alle Ehre: Es werden auch die kleinsten Details der Mordserie eines Triebtäters beschrieben, eingerahmt von blutigen Bandenkriegen und der allgemein desolaten sozialen Situation der Großstadt. Auch die Realitätsnähe ist enorm, denn die Ermittlungen werden bis ins kleinste Detail simuliert. Seit Teil 4 stand den Spieldesignern übrigens der ehemalige Leiter des Los Angeles Police Departments und langjährige Polizeioffizier Chief Daryl Gates mit Rat und Tat zur Seite. Wieder neue Wege geht der neueste Teil der Reihe, **Police Quest SWAT** (siehe Sonderbericht). ❑

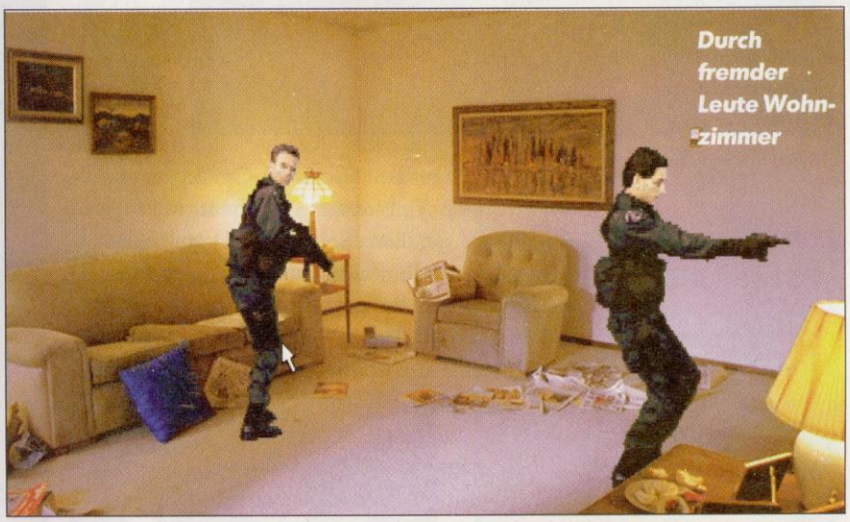
Elmar Schwarzl

Alles auf einmal

Die ersten vier Teile von Police Quest kann man jetzt auf einer Sammel-CD erwerben. Sowohl die Originalversion von Teil 1 als auch das VGA-Remake sind enthalten, die Teile 2 und 3 in der englischen Originalversion und Teil 4 in der Multimedia-Version mit (englischer) Sprachausgabe. Als Bonbon gibt's außerdem die kompletten Sierra Hintbooks zu allen Teilen (sehr praktisch!), ein Making-Of-Video und ein Interview mit Daryl Gates.

POLICE-QUEST SWAT

Auf Abwegen



Durch fremder Leute Wohnzimmer

Stürmen, schleichen, befreien, überwältigen: Alles kein Problem für die Jungs vom SWAT? Zeit, mit den Mythen aufzuräumen und die Härte des Jobs am eigenen Leib zu erfahren.

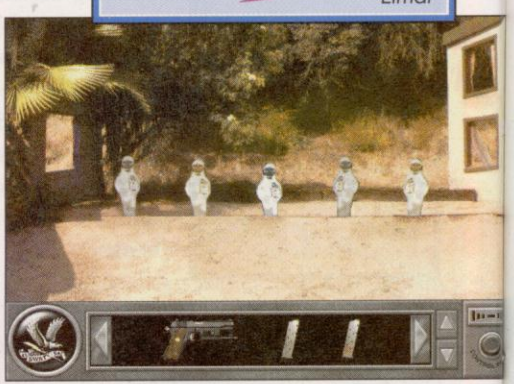
Gute Idee ...

... schlecht realisiert. SWAT ist eine solide präsentierte, authentische Dokumentation mit Spieleinlagen, die aber letzten Endes nur wie ein Werbeprodukt des Los Angeles Police Department wirkt. Zuviel Multimedia, zuwenig Spiel. Für Polizeifans durchaus tragbar, aber kein Adventurevergnügen.

Elmar

Tactics Team (SWAT) ist die Eliteeinheit des Los Angeles Police Department. Aufgabe der Gruppe ist es, schwierige Situationen, wie z. B. Geiselnahmen zu einem möglichst unblutigen Ende zu bringen. Der Spieler übernimmt die Rolle von SWAT Pup, einem Neuling im Team.

Als solcher bringt er zuerst das Training am Schießstand hinter sich, dann geht es auf diverse Einsätze ("call-ups"). Dabei muß man anderen Teammitgliedern Deckung geben, sich durch Innenräume pirschen und Verdächtige festnehmen oder ungefährlich machen. Je nach Situation stehen dabei unterschiedliche Waffen zur Verfügung. Mal gilt es, eine durchgedrehte Hausfrau vor sich selbst



Die Schießbude für Profis

Jetzt geht's den Terroristen an den Kragen



zu beschützen, mal muß man einen Industriellen aus den Händen einer Terrororganisation befreien. Bei insgesamt drei verschiedenen Missionen kann man jeweils zwei verschiedene Aufgaben innerhalb des Teams zugewiesen bekommen. Die "Polizei-Simulation" macht anfangs einen hochkomplexen Eindruck, bereits nach wenigen Spielminuten kommt jedoch eher Enttäuschung auf. All die authentischen Tips, Hinweise, Formeln werden im Einsatz gar nicht gebraucht. Dann nämlich entscheidet hauptsächlich das Trial-and-Error-Verfahren: Ob ein bestimmtes Verhalten richtig oder falsch ist, läßt sich erst hinterher sagen.

Wie zu guten Text-Adventure-Zeiten versucht man stellenweise verzweifelt, dem Programm klarzumachen, was man eigentlich tun möchte. Ein ziemlich unflexibles Interface erlaubt Bewegungen nur in ganz bestimmte, vorgegebene Richtungen, wobei viel zu häufig zwischen verschiedenen Ansichten der jeweiligen Umgebung hin- und hergeschaltet wird. Weil eigentlich schnelles, exaktes Handeln angesagt ist, schadet dieser Aspekt dem Spiel besonders.

Nur drei verschiedene Szenarien bieten eindeutig zu wenig Abwechslung, eine motivierende Hintergrundstory fehlt gänzlich, und auch die Schießstände werden sehr bald langweilig. Schade, aus diesem Thema hätte man eindeutig mehr machen können. ❑

Elmar Schwarzl

Police Quest SWAT

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ authentische Darstellung der Arbeit des SWAT
+ realistische, detailreiche Grafik

– träge, unflexible Steuerung
– häufige Wechsel der CDs notwendig

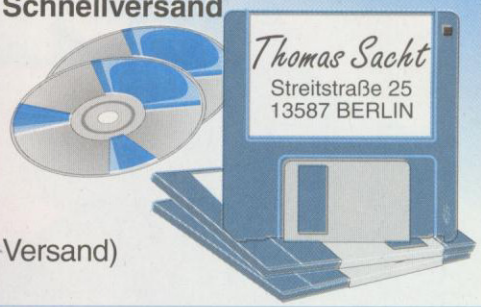
Hersteller: Sierra Preis: ca. 100 DM

Groß- und Einzelhandel für

PC / AMIGA SOFT- & HARDWARE



ca. 2000 Spiele - Titel ständig vorrätig
24 h - Schnellversand



Thomas Sacht
Streitstraße 25
13587 BERLIN

(030) 336 30 37
(030) 336 60 55
(030) 336 60 41 (nur Versand)
FAX (030) 336 37 41

Titel	CD	3.5"	DM
1942	x		75,--
A-Train Classics		x	49,--
Aces of the Deep	x	x	85,--
Across the Rhine		x	109,--
Adams Family Pinball	x		99,--
Albion	x		99,--
Alien Logic	x		85,--
Alien Olympics	x	x	69,--
Aliens	x		69,--
Alladin		x	65,--
Alone in the Dark 1 & 2	x		69,--
Alone in the Dark 3	x		79,--
Anstoß World Cup Edition		x	55,--
* Arcade Pool/Overdrive	x	x	39,--
Asterix	x		79,--
* Battle Bugs	x		85,--
Battledrome		x	45,--
* Battle Race	x		65,--
Big Sea		x	75,--
Big Red Racing	x		89,--
Bliing	x	x	75,--
Bioforge Gold	x		99,--
Bioforge	x		95,--
Black Hawk		x	75,--
Bleifuß	x		69,--
Bundesliga Manager III		x	89,--
Bureau 13	x	x	85,--
Burning Steel IV	x		97,--
Caribbean Disaster	x	x	95,--
Civilization 2000	x		99,--
Chaos Control	x		85,--
Chartbreaker		x	75,--
Christoph Columbus		x	39,--
Chronomaster	x		89,--
Combat Classics 3	x	x	69,--
Command & Conquer	x		99,--
Commander Blood	x		85,--
Creature Shock	x		99,--
* Cyberia II	x		99,--
Cyber Speed	x		69,--
Cyber War	x		99,--
Cyberwords	x		39,--
Cyberrace		x	85,--
Dangerous Streets		x	49,--
Dark Sun		x	85,--
Das schwarze Auge 1	x		59,--
Das schwarze Auge Sternschweif	x		79,--
Das schwarze Auge 2 Spech Pack		x	39,--
Der Clou	x	x	79,--
Der Clou - Profidiskette		x	49,--
Der Froschkönig	x		59,--
Der Meister (Fußball-Manager)		x	69,--
Der Reeder	x		79,--
Die Siedler		x	85,--
Die Verrückte Rally	x		79,--
Doppelpass		x	85,--
* Dungeon Keeper	x		89,--
* Earth Command	x		79,--
Eartsiege	x	x	89,--
Ecstatica		x	85,--
Elevens Hour	x		99,--
Elite 3	x	x	89,--
Eye of the Beholder III		x	85,--
F-117 Nighthawk	x	x	49,--
F1 Grand Prix II	x		99,--
Fields of Glory		x	75,--
FIFA Soccer 96	x		99,--
Fire and Ice		x	65,--
Flamingo Tourrs	x		69,--
Flight of the Amazon Queen	x	x	85,--
Flight Unlimited	x		99,--
Flugsimulator 5.1	x		89,--
Forever Growing Garden	x		29,--
Formula One Grand Prix II	x		99,--
Formula One & Golf	x		69,--
Frankenstein	x		89,--
* Freddy Pharkas	x		89,--
FX Fighter incl. Pad	x		79,--
Gene Wars	x		79,--
Goblins 3	x	x	99,--
Great Naval Battles 3	x		99,--
Hand of Fate	x		39,--
Hattrick!	x	x	85,--
Hanse die Expedition		x	49,--
Hell	x		89,--
Hexen	x		89,--
Hi-Octane	x		89,--
Höhlenweltsaga	x		99,--
Hollywood Pictures	x	x	89,--
Hugo	x		79,--
* Incredible Toons	x		79,--
Indiana Jones 4		x	59,--
Inferno	x		99,--
International Tennis Open	x		79,--
Iron Assault	x		89,--
* Iron Cross	x		89,--
Jagged Alliance	x		79,--
* Joy of Sex	x		75,--
Jungle Strike	x	x	79,--
Jurassic Park	x		79,--
KA 50 Hokum		x	75,--
König der Löwen		x	75,--
Kindoms of Germany	x		69,--
Kings Quest 7	x		89,--
Kings Quest Collection	x		89,--
Kyrandia III	x		89,--
Lands of Lore	x		39,--
Larry 6		x	39,--
Leisure S. Larry VI	x		69,--
Lemmings the Tribes	x		69,--
Litil Divil	x	x	69,--
Little Big Adventure	x		99,--
Live Action Football	x		89,--
Lords of the Realm	x	x	69,--
Mad News	x		69,--
Mad News Extrablatt		x	49,--
Made in Germany (3Top Hits)	x		69,--
Magic Carpet II	x		89,--
Magic Carpet Data	x		39,--
Maniac Mansion		x	49,--
* Marco Polo	x		79,--
Master of Magic	x	x	79,--
Mega Race	x		39,--
Menzoberanzan	x	x	79,--
Nascar Racing	x	x	75,--
Navy Strike	x		109,--
NBA Live Basketball	x		99,--
New World of Lemmings		x	55,--
NHL Hockey 96	x		99,--
No. 2 Collection	x		69,--
Noctropolis	x		89,--
Panzer General	x	x	75,--
Peter Pan		x	69,--
PGA Tour Golf	x		99,--
Phantasmagoria (7 CD´s)	x		99,--
Pinball Illusions	x		69,--
Pinball Mania		x	69,--
* Pinball Wizzard 2000	x		75,--
Pirates Gold		x	49,--
Police Quest 4		x	75,--
Powerdrive	x		59,--
Privateer		x	99,--
Privateer & Strike Commander	x		39,--
Privateer SAP		x	45,--
Prototyp	x		89,--
Psycho Pinball		x	69,--
Ravenloft 2	x	x	109,--
Rebel Assault II	x		99,--
Renegade	x		85,--
Rider Cup		x	20,--
Rings of Medusa Gold		x	89,--
Rise of the Robots	x		89,--
Robinsons Reqiem		x	79,--
Rugby world cup	x		89,--
Rüsselsheim		x	79,--
Sage von Nietoom	x		49,--
Schatz im Silbersee		x	39,--
Shannara	x		89,--
Sensible Golf		x	79,--
Sensible World of Soccer		x	89,--
Shadows of Cairn	x		49,--
Silent Hunter	x		79,--
Sim City 2000		x	89,--
Sim City 2000 Scenario		x	49,--
Sim Classics		x	75,--
Simon the Soccer	x	x	89,--
Skyrealms of Jorune - Alien Logic		x	85,--
SSN 21 Seawolf	x		39,--
Space Federation		x	75,--
Space Marines	x		79,--
Space Quest Collection	x		89,--
Speed Racer		x	20,--
Star Trek: Next Generation	x		109,--
Steel Panthers	x		89,--
Stonekeep	x		99,--
Street Fighter II		x	39,--
Strike Commander	x		39,--
Strike Commander Speech Pack		x	49,--
Subwar 2050	x	x	99,--
Superhero League of Hobocken	x		79,--
Super Karts	x	x	89,--
Super Street Fighter 2 Turbo		x	69,--
Syndicate		x	39,--
Syndicate Data Disk		x	45,--
Syndicate Plus	x		39,--
System Shock	x	x	89,--
Tank Commander	x		99,--
Terminator 2		x	75,--
Terror of The Deep		x	89,--
T.F.X. II Eurofighter 2000	x		99,--
The 7th Quest	x		29,--
Theatre of Death		x	75,--
The Complete Chess System	x	x	89,--
The Daedalus Encounter	x		99,--
The Dig	x		99,--
The Lost Eden	x		85,--
Theme Park	x	x	79,--
The Fighter		x	85,--
The Fighter Mission		x	35,--
Top Gun	x		99,--
Tower Assault	x	x	69,--
Transport Tycoon	x	x	89,--
Transport Tycoon World Editor		x	39,--
UFO Enemy Unknown	x	x	69,--
Ultimativ Body Blows		x	59,--
USS Ticonderoga	x		95,--
Virtual Pool		x	99,--
Vollgas	x		79,--
Wacky Wheels	x		59,--
Wake of the Ravager	x	x	89,--
WallStreet Manager		x	89,--
War Hammer	x		79,--
Warcraft II	x		89,--
Warlords II		x	79,--
Warlords II Scenario		x	79,--
Warriors			79,--
Wing Armarda	x	x	89,--
Wing Commander III	x		95,--
Wing Commander IV	x		99,--
Wings of Glory	x		89,--
Winter Olympics		x	69,--
Woodruff	x		79,--
World Cup Year 94	x		
X-Wing Collection		x	79,--
Zeppelin Giants of the Sky	x		85,--

*) bei Drucklegung noch nicht erschienen!

Versandpreise = Ladenpreise

Öffnungszeiten & Versand
Montag - Freitag 10.00 - 18.00
Donnerstag 10.00 - 20.30
Samstag 10.00 - 13.30

Wie kommt die Ware zu mir?
Entweder Ihr besucht uns in unserem Ladengeschäft in **Berlin**
Streitstraße 25
(Spandau)

oder **Schnellversand**
Telefon (030) 33 66 0 55
Bestellungen bis 16.30 Uhr werden noch am selben Tag versandt

DAS KLEINGEDRUCKTE
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Es gelten unsere AGB. Diese werden auf Wunsch gerne zugesandt.

Geht´s leichter?

Was kostet mich der Spaß?
Versand erfolgt nur mit UPS per Nachnahme = Porto plus 8,50 DM

Zahlungen mit allen gängigen Kreditkarten per Ansage von KK-Nummer und Fälligkeitsdatum.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

PC Spiel mit CD-ROM + SOFTW







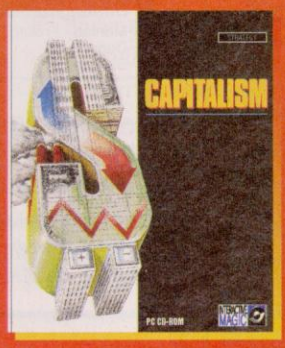
1. Preis



Möchten Sie mehr über Peacock wissen, rufen Sie Reiner Riepen unter Tel: 0 29 57 - 79 12 96 an, Fax: 0 29 57 - 79 93 60. Auf der CeBIT finden Sie Peacock in Halle 11, Stand A57



1. Preis: ein Peacock-PC mit allen Schikanen



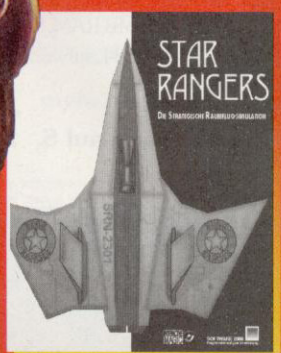


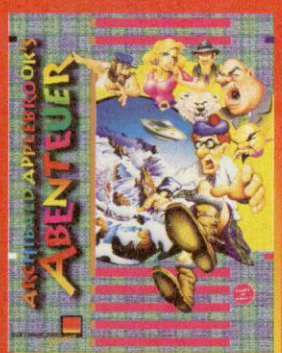
WARE 2000 WETTBEWERB

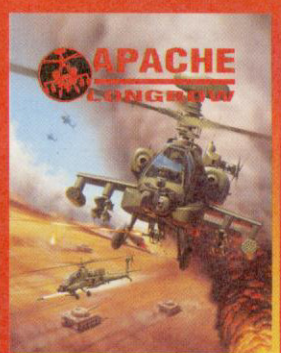


Wie kann man gewinnen? Einfach folgende Fragen beantworten: Wie viele Software-2000-Games sind auf dieser Doppelseite zu sehen und wie heißen sie? Die Antwortpostkarte geht an PC Spiel, Stichwort: "Software 2000", Bremer Str. 10a, 37269 Eschwege. Einsendeschluß: 30.04.96. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter des Tronic-Verlags und der Firma Software 2000 sowie ihre Angehörigen dürfen nicht teilnehmen. Allen anderen viel Glück!

2. Preis: ein Game nach Wahl plus ein Überraschungsset
3. Preis: eine Archibald- oder Talisman-Uhr plus ein tolles Überraschungsset
4. – 6. Preis: je ein Überraschungsset





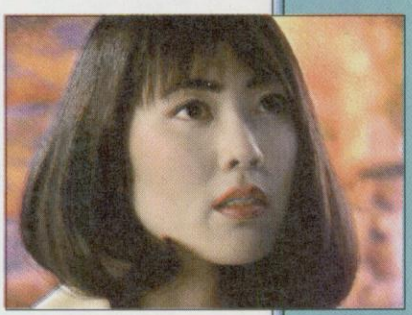


Spätzünder

Schon machte sich nach Abschluß der letzten Ausgabe Katerstimmung in der Redaktion breit. Es schien, als sollte zu Jahresbeginn die große Flaute auf dem Meer der Spieleneuerscheinungen eintreten, da hagelte es doch noch eine Menge vielversprechender Games. Und selbst wenn ein Teil davon aus den Resten besteht, die wohl fürs vergangene Weihnachtsgeschäft nicht gut genug gewesen sind, bescherte uns die Industrie auch ein paar langerwartete und brandneue Hits. So wird im 3D-Action-Fach (während immer noch alle Welt auf *Quake* wartet) gleich doppelt eingeheizt: **Cybermage** von Electronic Arts und **Terminator: Future Shock** von Virgin bieten beide deutlich mehr als stures Drauflosballern. Beide Games landeten dementsprechend bei der Redaktionswahl zum Spiel des Monats ganz oben, genau wie **Thunderhawk 2 Firestorm**, eine actionorientierte Hubschraubersimulation vom Feinsten, **Shannara**, das Adventure von Virgin, von dem schon seit Monaten geredet wird, und **Gabriel Knight 2 – The Beast Within**, ebenfalls ein Adventure, mit dessen toller Story Sierra den umstrittenen ersten Teil deutlich übertrifft.



Terminator: Future Shock



Gabriel Knight 2

Aber auch ein paar andere Titel verdienen eine Extra-Erwähnung. **Per.Oxyd** von dongleware zum Beispiel, der dritte Teil des Knobelspiels mit den Murmeln, hat der gesamten Redaktion viel Freude gemacht. **Lion** von Sanctuary Woods gefällt bestimmt allen, die schon den Vorgänger Wolf schätzten, denn nun dürfen sie auch in die Haut der königlichen Katze schlüpfen. Und bei **The Dark Eye** von Inscape haben wir ausnahmsweise auf eine herkömmliche Wertung verzichtet, denn damit würde man der phantastischen Geschichte Unrecht tun, die mit spielerischen Mitteln erobert wird, ohne wirklich ein Spiel zu sein.



The Dark Eye

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

0 Punkte
Vom Kauf eines solchen Spiels kann nur abgeraten werden. Entweder gibt es keinen erkennbaren Spielspaß, oder er wird durch schwerste technische Mängel vollkommen zunichte gemacht.

1 Punkt
Das Spiel hat ein paar Vorzüge, aber mindestens ebenso viele Nachteile. Vor einer Anschaffung sollte man sich in jedem Fall ein eigenes Urteil bilden. Beim Kauf bleibt das Risiko der Enttäuschung.

2 Punkte
Ein durchschnittliches Spiel ohne echte Highlights. Es ist durchaus spielenswert, aber das jeweilige Genre bietet Besseres. Wer das weiß und in Kauf nimmt, wird bei einer Anschaffung trotzdem nicht enttäuscht..

3 Punkte
Ein gutes Spiel. Genrefans mögen es auf jeden Fall und werden die Anschaffung nicht bereuen.

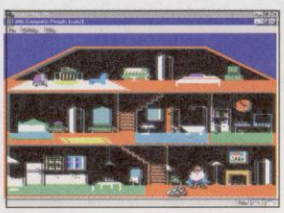
4 Punkte
Ein sehr gutes Spiel, das zum Besten gehört, was das jeweilige Genre bietet. Man sollte es auf jeden Fall gesehen haben.

5 Punkte
Ein herausragendes Spiel, das neue Standards im jeweiligen Genre setzt. Rundum gelungen, garantiert es kaum endenden Spielspaß für (fast) jeden Geschmack. Bedingungslos zu empfehlen.

☛ XX Das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt.

Grafik, Sound und Komfort (Installation, Bedienung usw.) werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.
Die Systemanforderungen beziehen sich stets auf die mindestens erforderliche Ausstattung – es ist beinahe die Regel, daß ein wirklich flüssiger Ablauf erst bei Rechnern der nächsthöheren Klasse garantiert ist. Das Vorhandensein eines CD-ROM-Laufwerks wird automatisch vorausgesetzt, weil Spieleneuerscheinungen mittlerweile nur noch ausnahmsweise auf Disketten erhältlich sind. Läuft ein Spiel unter Windows, dann wird mindestens die Version Windows 3.1 vorausgesetzt. Sofern bei Redaktionsschluß bekannt, werden in den Beschreibungen die Altersempfehlungen der Unterhaltungssoftware-Selbstkontrolle (USK) mit angegeben.

C-64 15 Pack



Kompilation, ca. 50 DM, Hersteller: Activision, Muster von: Bomico

Da werden Erinnerungen wach: Little Computer People gibt's jetzt für den PC! Activision hat 15 C-64-Hits auf eine CD gepackt. Unter anderem sind Zone Ranger, Hacker, Park Patrol, Web Dimension, Beamrider und Master of the Lamps mit von der Partie.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

☛ **mehr auf S. 15**

Abaron



Ballerspiel, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: ProCom Datentechnik

Horizontal scrollende Balleraction. Eine durchaus herausfordernde Aufgabe, trotzdem nur Durchschnitt im mittlerweile breit besetzten Genre.

Systemanforderungen: 386DX/40, 4 MB RAM, VGA, Maus

USK: ab 6

☛ **mehr im CD-Magazin**

Anvil of Dawn



Rollenspiel, ca. 90 DM, Hersteller: New World Computing, Muster von: Softgold

Ein böser Warlord greift nach der Macht in der Welt von Tempest. Wird die Party des Spielers das Unheil verhindern können? Gutes Rollenspiel mit kleineren Mängeln bei Technik und Sound.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 86

Baryon



Ballerspiel, 79,95 DM, Hersteller: Acro Studio, Muster von: CDV

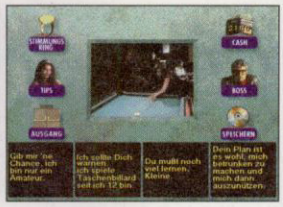
Mit dem neuen Baryon-Jäger müßt Ihr die künstliche Stadt Amazon Paradise gegen die Angreifer verteidigen. Guter Genredurchschnitt, der zudem einigen Humor mitbringt.

Systemanforderungen: 386DX/40, 4 MB RAM, VGA

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 84

Blind Date



Kommunikationsspiel, ca. 70 DM, Hersteller: Trimark Interactive, Muster von: Softgold

Wer kriegt das Mädchen? Der Spieler nur, wenn er im Gespräch brilliert. Mit gut übersetztem Wortwitz zählt dieses Spiel zu den erträglicheren seiner Art.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 119

Claim to Power



Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: Rainbow Arts, Muster von: Softgold

In der Rolle eines jungen Helden erbt man ein Königreich. Das Problem: Man muß es erst noch den Händen finsterer Widersacher entwinden. Ein sehr wenig abwechslungsreiches Gameplay läßt von diesem Spiel eher abraten.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 6

☛ mehr auf S. 92

Conqueror A.D. 1086



Strategiespiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

Das Mittelalter ist eine unruhige Zeit. Um die Sicherheit der eigenen Leute zu garantieren, müssen Spieler für eine gesunde Infrastruktur im Heimatländle sorgen. Vielfältige interessante Aspekte machen das Spiel sehr spannend.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows, ca. 3 MB auf Festplatte

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 90

Cybermage – Darklight Awakening



Ballerspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Origin, Muster von: Electronic Arts

In diesem 3D-Action-Shooter mit Adventureelementen kämpfen Marsrebellen gegen internationale Konzerne. Abgesehen von der Story, kommt endlich mal frischer Wind ins Genre.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: nicht unter 18

☛ mehr auf S. 74

The Dark Eye



Adventure, ca. 95 DM, Hersteller: Inscape, Muster von: Warner Interactive

Den Ansprüchen, die man an ein Spiel stellt, wird The Dark Eye nicht gerecht. Im Grunde erobert man sich auf die Art eines Adventures eine Geschichte, und wenn man sich auf das ungewöhnliche Produkt einläßt, wird daraus eine fesselnde Angelegenheit.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows, 16-Bit-Soundkarte

USK: ab 12

☛ mehr auf S. 96

Dime City



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Starbyte Software

Dime City ist eine Gangster-Wirtschaftssimulation. In der Rolle des Gangsters Humphrey gilt es, Mafioso des Jahres und Gouverneur der Stadt zu werden. Originelles Szenario, aber größeres Spielvergnügen nur im Mehrspielermodus.

Systemanforderungen: 386/25, 4 MB RAM, VGA

USK: ab 12

☛ mehr im CD-Magazin

Kurz angespielt

Der Druidenzirkel – Im Netz der Träume



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Sir-Tech, Muster von: Attic

Im Traum bekommt der Held die Kräfte seiner Druiden-Vorfahren übertragen und macht sich auf die Suche nach einem verschollenen Verwandten. Das Action-Adventure der "Jagged-Alliance"-Macher kann nicht ganz halten, was es verspricht.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 12 MB auf Festplatte

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 87**

Earthworm Jim



Jump'n'Run, ca. 100 DM, Hersteller: Activision, Muster von: Bomico

Earthworm Jim, ein wahrhaft tierischer Held, hüpft durch tolle Abenteuer. Die neue CD-ROM-Version ist so spielenswert wie die Versionen für Konsolen.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 112**

Extreme Pinball



Flippersimulation, ca. 85 DM, Hersteller/Muster von: Epic MegaGames

Der Nachfolger von Epic Pinball glänzt nicht gerade mit Innovationen. Insgesamt vier Tische bieten vom Design her und auch im Spiel nur durchschnittliches Vergnügen.

Systemanforderungen: 486/50, 8 MB RAM, VGA

USK: ab 6

☛ **mehr auf S. 80**

Gabriel Knight 2 – The Beast Within



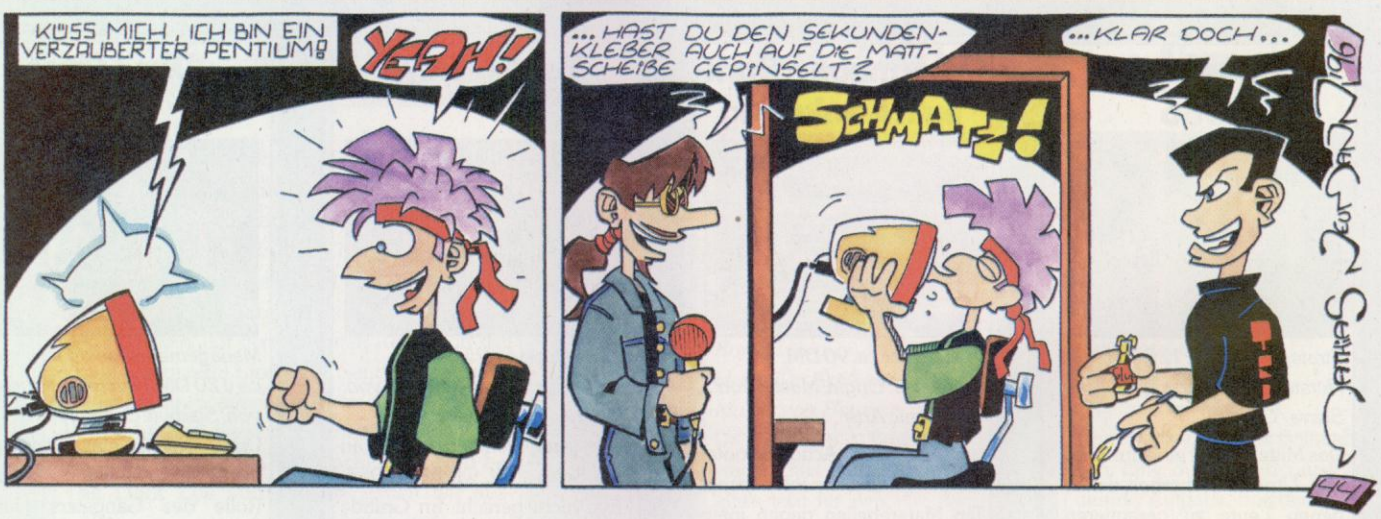
Adventure, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

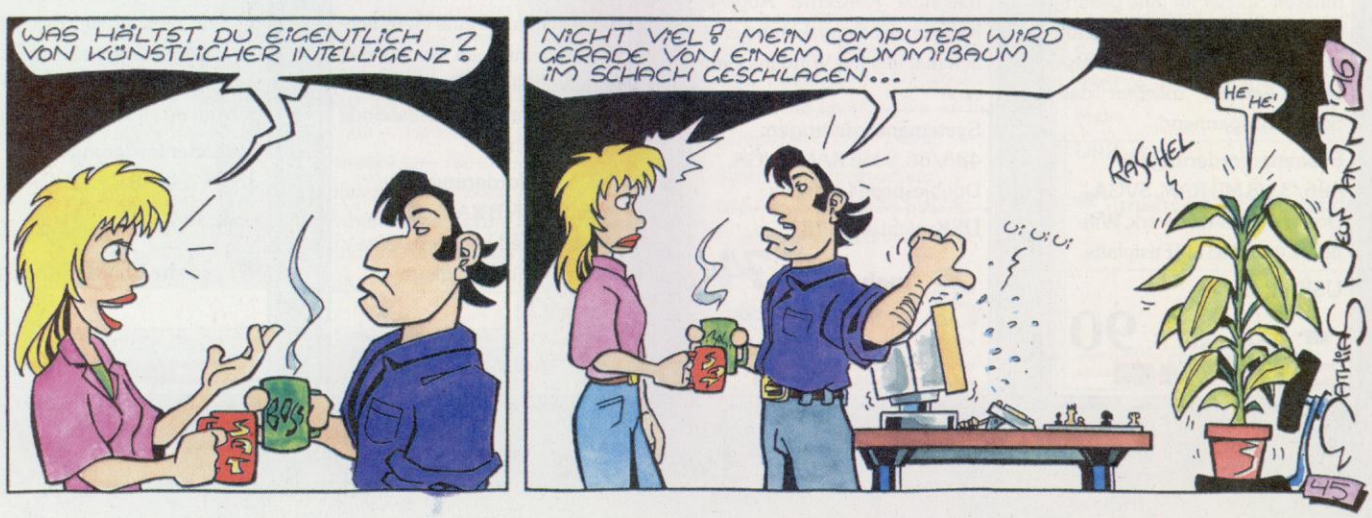
Gabriel Knight und Freundin Grace auf Werwolf-Jagd im Münchner Untergrund – das ist nicht nur enorm spannend, sondern auch viel besser als der Vorgänger.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, Soundkarte, ca. 20 MB auf Festplatte

USK: nicht unter 18

☛ **mehr auf S. 78**





Eine schrecklich nette Redaktion

Kurz angespielt

Hardball 5



Sportsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Warner Interactive

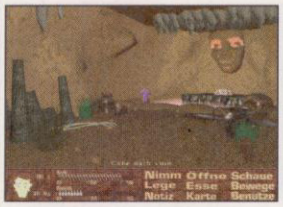
Zum fünften Mal wurde die Baseballsimulation kräftig aufgebessert. Es springt mehr heraus als ein Update der statistischen Daten. Das Game ist mittlerweile so wirklichkeitsnah, wie es die moderne Technik nur erlaubt. Für Fans des Sports ein Muß.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, ca. 10 MB auf Festplatte

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 124

Human Recall



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller: CAPS Software, Muster von: NBG

Abenteuer unter Wasser: Der Tauchgang führt in ein versunkenes Piratennest voller Geheimnisse. Leider hakt's an allen Ecken und Enden; in dieser Form sollte kein Produkt auf den Markt kommen.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 98

Imperium Romanum



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Rainbow Arts, Muster von: Softgold

Zeitpiraten machen das alte Rom unsicher. Folglich bleibt kein Auge trocken, wenn in diesem Adventure sogar Punks und die Blues Brothers eine Rolle spielen.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ mehr auf S. 95

Instant Replay



Sportsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Philips Media, Muster von: Philips Media

Ein American-Football-Spiel der besonderen Art: Man übernimmt die Rolle des Schiedsrichters. Fast schon ein Trainingsprogramm für angehende Referees, wird dieses Spiel echten Fans des Sports gut gefallen.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, VGA, Windows, Soundkarte, ca. 4 MB auf Festplatte

☛ mehr auf S. 120

Reality!

Die innovative Joystick-Generation

SV 241 PC FLIGHT FORCE PRO*
Das HIGH-END Gerät des Profi-Analog-Joysticks. 4 Tasten, Links- und Rechtshänder gleichermaßen, integriertes digitales Steuerkreuz für Rundumsicht, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.
unverbindliche Preisempfehlung
DM 99,95

SV 205 PC OPTIX*
Der Ananlog- und Digital-Joystick mit optischen Kontakten. Erleben Sie die wahre Simulation. inkl. MEGA ZOOM (3,5" Disk)
unverbindliche Preisempfehlung
DM 69,95

SV 231 PC PROPAD 4
Das digitale PC Pad mit 4 Tasten. Jump'n Run in Perfection!
unverbindliche Preisempfehlung
DM 39,95

SV 240 PC FLIGHT FORCE*
Das Basismodell des Profi-Analog-Joysticks. 2 Tasten, ergonomischer Griff mit Metallkern, neue Mechanik und verbesserte Standfestigkeit.
unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

Jöllenbeck
GmbH · FarEast-Import-Export
27404 Weertzen · Tel. (0 42 87) 12 51 · Fax (0 42 87) 6 07

* 3 Jahre Garantie

Kurz angespielt

King's Quest VI

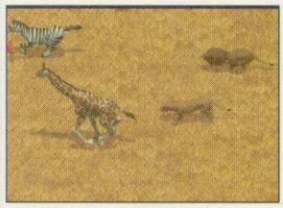


Adventure, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

Noch ein ehemaliger Adventurehit, den Sierra nun auf CD zum Sonderpreis neu auflegt. Sehr empfehlenswert für die, die's noch nicht haben. Für den gleichen Preis von je 29,95 DM gibt's übrigens auch Goblins 3, Space Quest IV und Aces over Europe.

Systemanforderungen: 386DX/33, 3 MB RAM, VGA

Lion



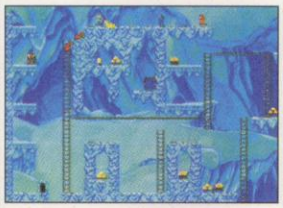
Simulation, ca. 90 DM, Hersteller: Sanctuary Woods, Muster von: Centregold

Nachdem man schon mit Wolf ein ähnliches Produkt angeboten hatte, bringt Sanctuary Woods allen Spielern nun die Möglichkeit, das Leben des "Königs der Tiere" aus der Ich-Perspektive zu erleben. Stark!

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM (DOS), 8 MB RAM (Win), VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 20 MB auf Festplatte

☛ **mehr auf S. 121**

Loderunner



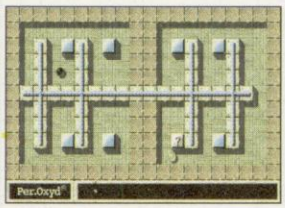
Jump'n'Run, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra/Dynamix, Muster von: Bomico

180 neue Levels und Zweispieleroption über Netzwerk oder Modem hat Loderunner in der Neuauflage zu bieten. Außerdem kommt das ganze nun komplett in Deutsch. Zwei Spieler können Hand in Hand vorgehen oder sich ein Kopf-an-Kopf-Rennen liefern.

Systemanforderungen: 486/25, 4 MB RAM, VGA

USK: ohne Beschränkung

Per.Oxyd



Knobel-/Geschicklichkeitsspiel, 60 DM, Hersteller: dongleware, Muster von: NBG

Mit Hilfe von virtuellen Murmeln müssen in 200 Labyrinth-Levels zusammengehörige Paare sogenannter Oxyd-Steine gefunden und "umgedreht" werden. Die Fortsetzung des Suchspiels bietet noch mehr Spaß als die beiden Titel vorher.

Systemanforderungen: 386SX/25, 4 MB RAM, VGA, Maus, ca. 2 MB auf Festplatte

☛ **mehr auf S. 113**

Pinball 95



Flippersimulation, ca. 80 DM, Hersteller: Maxis, Muster von: Bomico

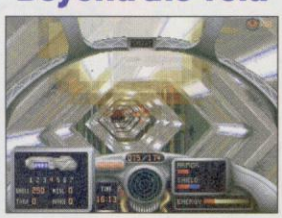
Drei Flipper auf einer CD, leider ohne Highlights. Sogar Grafik und Sound sind unterdurchschnittlich, und angesichts zahlreicher besserer Genrevertreter darf man getrost abraten.

Systemanforderungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Windows, Doublespeed-Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 81**

Radix: Beyond the Void



Ballerspiel, ca. 70 DM, Hersteller/Muster von: Epic MegaGames

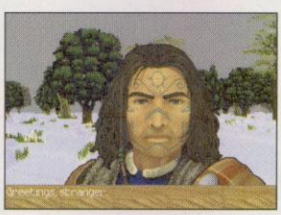
Auf dem entfernten Asteroiden Theta-2 wird eine Kolonie von Invasoren belästigt. Aufgabe der Spieler ist nun, den Kerlen ein paar Raketen in die fetten Raumschiffe zu jagen. Gute Action, cooler Sound.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 83**

Ringcycle



Adventure, ca. 80 DM, Hersteller: Psygnosis, Muster von: Sony Interactive

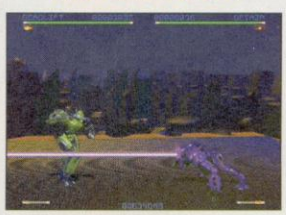
Hier diente die Nibelungen-Sage als Adventurevorlage. Die "Götterdämmerung" hat eine endlos lange, schnarchige Vorgeschichte und wird mit klassischer Musik von Wagner begleitet. For fans only.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12 Jahre

☛ **mehr im CD-Magazin**

Rise of the Robots 2: Resurrection



Prügelspiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Mirage

Nun prügeln sie wieder, die Roboter. Grafisch opulent umgesetzt, bietet dieses Spiel deutlich mehr als der eher schwache Vorgänger.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 114**

Kurz angespielt

Ronny im Erdbeerzauberland



Adventure, ca. 90 DM, Hersteller: Scops Software, Muster von: Selling Points

Im Zauberland muß Ronny einige Aufgaben erfüllen, um neue Tricks für seine Vorstellung zu lernen. Das 3D-Adventurespiel für jüngere Spieler bietet hochwertige Rendering-Grafiken und deutsche Sprachausgabe.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed Laufwerk

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr im CD-Magazin**

Shannara



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller: Legend, Muster von: Virgin

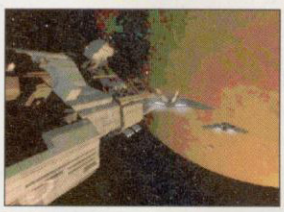
Unheimliche Mächte machen das Land unsicher, und der junge Recke Jak macht sich mit Freunden auf, der Gefahr zu begegnen. Das Adventure mit Rollenspielelementen bietet eine äußerst stimmungsvolle Story und einen angenehm ruhigen Spielablauf.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 85**

Shockwave Assault



Ballerspiel, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Im jeweils eng begrenzten Einsatzgebiet geht's 15 Missionen lang im Kampfgleiter gegen die Wellen der Angreifer. Sowohl grafisch als auch spielerisch sind einige Schwächen zu verzeichnen.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, Windows 95, DirectX-kompatible Hardware

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 82**

SU-27 Flanker



Kampfflugsimulation, ca. 130 DM, Hersteller: SSI, Muster von: Mindscape

Kampfflugfans steigen hier in die russische SU-27 und bestehen zahlreiche schwierige Missionen. Der Schwerpunkt liegt mehr auf der Simulation als auf der Action, und dementsprechend sollten Ballerfans eher verzichten.

Systemanforderungen:
486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Windows 95, ca. 8 MB auf Festplatte

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 79**

Top-Hits on CD

... dauerhaft günstig

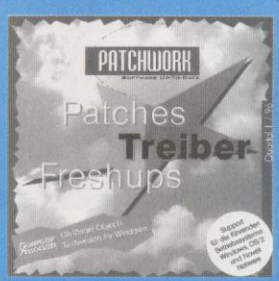
CD-ROM GESAMTKATALOG KOSTENLOS!

Verschiedenes

207 Games-Edition	9,90
2.000 Mailboxnummern	19,90
ADI-Lernsoftware	je 69,90
ADAC Special Auto '96	49,90
Astro (Vollversion)	14,90



Bertelsmann Universallexikon '96	**69,90**
C64 CD-ROM für den PC	24,90
Casino Games	14,90
Clips & Fax	26,90
Corel Draw Vorlagen Vol. 2	24,90
Comic-Games	14,90
Bodyworks 5.0	59,90
Denk und Knobelspiele	19,90
Deutsche Alpenstraße	44,90
Deutsche Geschichte I	59,00
Deutsche Shareware 3	24,90
Dr. Hardware	24,90
DS 5 (inkl. 25 Vollv.)	25,90
Elektronik-Software	14,90
Englisch 1 Plus	69,00
Freeware CD-ROM (1.100 Prg.)	24,90
Geo City Route	59,00
Grand-Prix Racing	14,90
Internet-Wegweiser Pro	26,90
Kartenspiele Vol. 2	12,90
Le Louvre	79,00
Lern & Spiel 4 Kids	14,90
Max City-Guide '96	59,00
Megapak 4 (10 Spiele-Vollv.)	74,90
Megastorm 3.0	29,90
Mein Büro (inkl. 7 Vollvers.)	39,90
MS-Cinemania '96	69,00
Netzwerk-Software	14,90
Night Owl 19	29,90
OS/2 Hobbes 12/95	27,90



Patchwork 1/96 **29,90**

PC-Fahrschule f. Win.	49,00
Pegasus 2.0 '95/96	27,90
Pegasus Games (Doppel-CD)	27,90

GRATIS CD-ROM für Erstbesteller!

Pegasus Source '95/96	32,90
Pegasus WIN '95	27,90
Picture Publisher 4.0	25,90
Pinball Paradise	14,90
Rätselbox interakt	24,90
RTL Chronik '95	39,90
Steuer '96	35,00
Schach Professional	12,90
Shoot 'em up Games	14,90
Spiele-Helfer	19,90
Topware D-Atlas	36,90
Topware D-Fax	36,90
Topware D-Info 2.0	36,90
Topware D-Jure	36,90
Topware New-Motion	36,90
Topware D-Steuer	39,90
Topware Gold II	39,90



Designer 4.0	**34,90**
Typemaker (500 True-Type Fonts)	36,90
US-Info (Privat o. Business)	je 39,90
Vereins-CD	19,90
60 Jahre VW-Käfer	39,90
WAV Soundrevolution 2 CDs	39,90
Wirtschaftssimulationen	19,90
Yellow Point Vol. 1	19,90
CD-Leerhüllen 10er Pack	**6,90**
Doppel-Leerhüllen 10er Pack	**12,90**

Bei uns erhalten Sie fast jede in diesem Magazin vorgestellte o. beworbene CD-ROM (einfach bequem mitbestellen) !!

NEU: mehr als 250 Video-CD Titel im Katalog.

Erotik CD-ROM

bitte neuen Farbkatalog anfordern !

DIREKT-VERSAND

Inh. Renate Hübner · Waldhornstr. 107 · 80997 München

Telefon 0 89 / 1 40 79 48-5
Telefax 0 89 / 1 40 79 48-6
T-Online: *HÜBNER#

Versandkostenanteil 5,90 (ab 200,- frei!). Zahlung bequem per **Vorkasse (Scheck), Bankeinzug oder Nachnahme (zzgl. NN). Schulen und Behörden werden auf Rechnung beliefert.**

Händleranfragen erwünscht!

Kurz angespielt

Teamchef



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: mfn GmbH, Muster von: Microprose

Als Fußballmanager lenkt man die Geschicke eines Vereins aus einer europäischen Nationalliga. Eine Reihe neuartiger Ideen beleben dieses Spiel im dicht besetzten Genre. Nach Eingewöhnung durchaus reizvoll.

Systemanforderungen: 386DX/33, 8 MB RAM, SVGA, Windows 3.1, Maus, ca. 15 MB auf Festplatte

USK: ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 76**

Terminator: Future Shock



Ballerspiel, ca. 110 DM, Hersteller: Bethesda Software, Muster von: Virgin Interactive Entertainment

Zum dritten Mal geht's gegen die finsteren Roboter aus der Zukunft. Doch wer wie üblich einfach drauflosballert, kommt nicht weit. Das Spiel bietet auch sonst eine echte Belebung fürs 3D-Ballergenre.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte, ca. 20 MB auf Festplatte

USK: nicht unter 18

☛ **mehr auf S. 122**

Thunderhawk 2 Firestorm



Kampfflugsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Core Design, Muster von: Centregold

Im Team einer NATO-Eingreiftruppe werden Krisenherde in aller Welt angeflogen. Das Spiel ist die wohl beste Hubschraubersimulation zur Zeit, wenn man vor allem auf die Action schielt.

Systemanforderungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte

USK: ab 16

☛ **mehr auf S. 73**

WWF WrestleMania



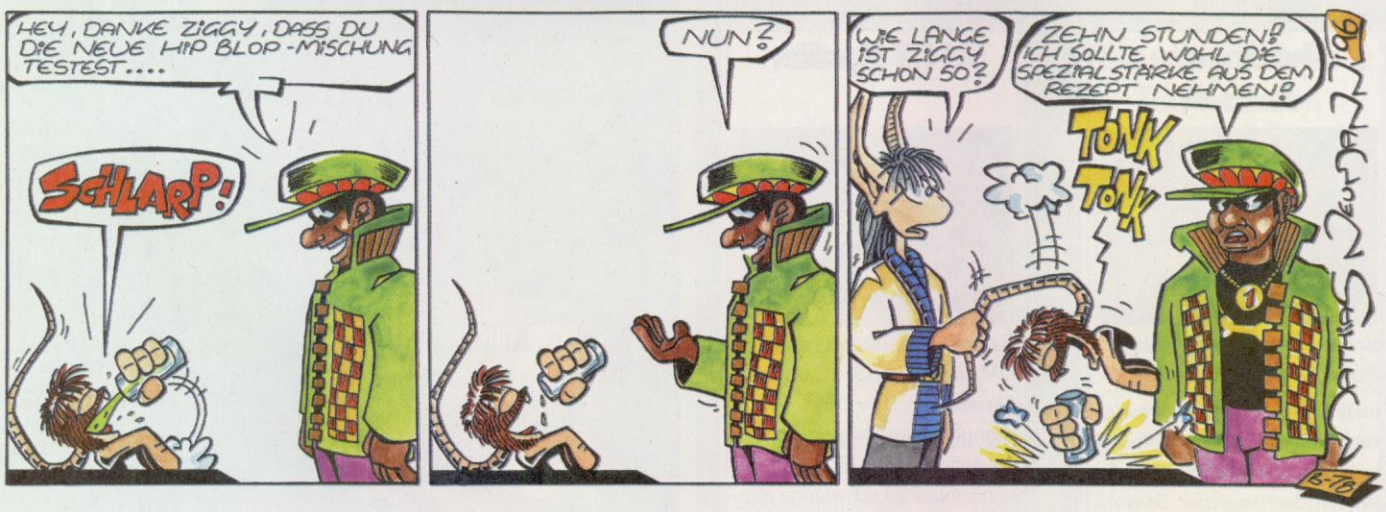
Prügelspiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Acclaim

Alleine oder zu zweit betritt man mit Stars aus der Catcherszene den Ring. Die Umsetzung des dubiosen Fernsehspektakels ist ohne Frage gut gemacht und spielenswert.

Systemanforderungen: 486/25, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

USK: ab 12

☛ **mehr auf S. 99**





PC Spiel Extra

ENTERTAINER

Kino, Video, Multimedia

3/96



NEWS:
Jura in "JURIS"

ONLINE SPIELEN:
Site-Seeing im Internet

OFFLINE:
Neueste Computer-Druckware

KINO DIGITAL:
Jumanji – Die grüne Hölle aus dem Rechner

Der High-Tech-Thriller auf Video

JUDGE DREDD

TRONIC's Bazar

shopping on cd-rom

Viel Comic für wenig Geld!



Comic-Pack Vol. 1

Space-Rat Band 1+2 plus Computer-cassettenbuch

nur ganze **8,–**

Comic-Pack Vol. 2



1 Asterix-Stickeralbum
1 Asterix-Bastelbuch
4 Postkartenbücher
2 Alf-Hefte
1 Aladin-Bastelbuch

zusammen nur **15,–**

Next Generation Deluxe Uniform



110,–

Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL – in den Farben Gold und Blau lieferbar) mit Metallrangabzeichen

Star-Trek-Communicator



30,–

als Metallpin aus dem neuen Kinofilm "Generations"



39,–

als Metallpin – gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fans

Perfect Pinball



39,95

Der Klassiker unter den Flippern!

... and the Winner is:



Maßstab 1:43, limitierte Auflage

49,95

Michael Schumacher im Benetton-Renault

Star-Trek-Tricoder

je **49,90**



Tricoder classic

mit Sound- und Lichteffekten, inkl. Batterien



Bajoranischer Tricoder

Besuchen Sie uns

CeBIT'96 HANNOVER 14.—20. 03. 1996

Halle 9 EG
Stand D46

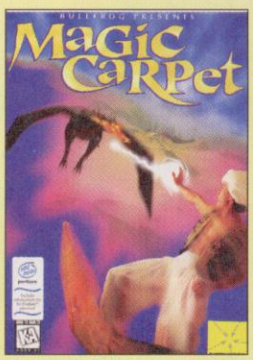


Enterprise-Display-Satz

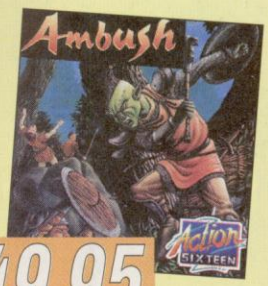
49,95

Drei Enterprise-Modelle, inkl. Display-Ständer zur optimalen Präsentation der Modelle

Fantasy-Pack Vol. 1



Beides im Pack für nur



49,95

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter 05651/979618

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

IMPRESSUM

Herausgeber	Christian Widuch
Chefredakteur	Stefan Martin Asef (sma, verantw.)
Redaktion	TRONIC-Verlag, Michael Suck
Titel	JUDGE DREDD © VCL Communications
Layout	Dirk Anhof (verantw.)
Anzeigenleitung	Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25
Anzeigenverkauf & Mediaberatung	Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12 Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15 Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14 TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München Münchner Str. 17, 85540 Haar Tel.: 0 89/45 69 14-12 Fax: 0 89/45 69 14-10
Anzeigendisposition	Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16 Fax: 0 56 51/97 96-44
Repräsentant im Ausland	GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB 071/2215462, Fax: GB 071/2290795
Reproduktion	REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue
Druck und Gesamtherstellung	Druckerei Jungfer, Herzberg

EDITORIAL

Gar nicht nett ...

... finden die Offiziellen das, was sie da im geheimnisvollen Ding namens Internet des öfteren finden. "Schmuddelsex" ist da noch die harmlosere Bezeichnung für all jene Varianten menschlicher Abartigkeiten und Bedürfnisse, die im Netz der Netze präsentiert werden. Aber rechtfertigt das Selbstzensur à la CompuServe? Oder moderierte, überwachte Chats, wie man das von AOL hören konnte?

Wohl kaum. So anarchisch und vielfältig das Internet ist, so groß sind natürlich auch die Möglichkeiten, das Netz zu mißbrauchen. Aber wer mit dem großen Zensurrechen durch die Online-Kommunikation pflügt, reißt nur zu schnell auch die kleinen, feinen Daten-Perlen mit heraus. Und solche Perlen zu finden, wird vermehrt zur Aufgabe ganzer Zeitschriftenverlage. Wir wollen da keineswegs zurückstehen: In dieser Ausgabe des ENTERTAINER beschäftigen wir uns ausführlich mit dem Internet und den darin befindlichen Softwarehäusern. Was bieten denn die großen Spielehersteller in ihren Sites? Wie sieht der Produkt-Support aus? Welche Software kann man gratis laden? Oder dient das Ganze nur der Werbung? Diesen und weiteren Fragen sind wir nachgegangen und werden es in den nächsten Monaten auch bei den anderen Datennetzen tun.

Daneben sollen aber andere Formen der Unterhaltung in dieser Ausgabe nicht zu kurz kommen. Wieder gibt es reichlich News, und mit dem Video Judge Dredd und dem neuen Kinofilm Jumanji stellen wir zwei Filme vor, die ohne den massiven Einsatz des Computers überhaupt nicht denkbar wären – willkommen in der schönen neuen Welt! Oder besser nicht? Denn bei aller Freude über den Cyberspace: There's nothing but the real thing!

INHALT

ENTERTAINER

NEWS

Top-Spot: Die Ex-Justizministerin vergibt höhere Online-Weihen S. 60

TITEL

Abgebrannt: Stallone macht als Judge Dredd aus der Megacity Kleinholz S. 62

ONLINE

Nett oder nicht: Die Internet-Seiten der Spielehersteller S. 64

KINO

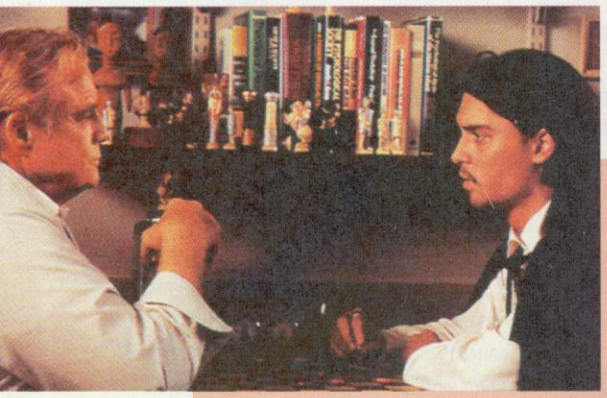
Phantastisch: Robin Williams macht aus einem Haus ein Tollhaus S. 68

BÜCHER

Neues aus der Offline-Welt der Literatur S. 70

NEWS

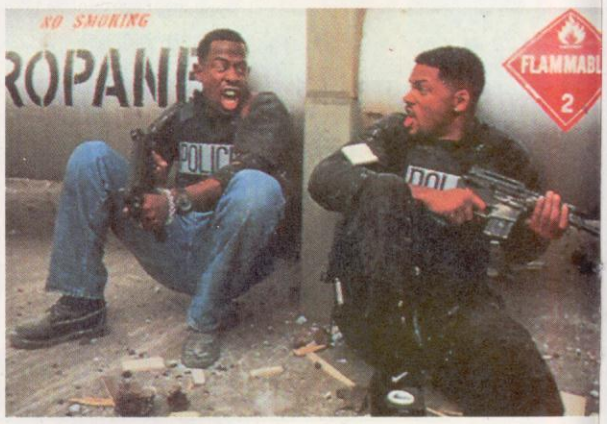
EVERYBODY'S DARLING



Was für ein Gespann: Ex-Frauenliebling **Marlon Brando** und der derzeitige Frauenliebling **Johnny Depp** sind endlich auf einer Videokassette erhältlich. Auf dem Cover sind die beiden Generationen von Hollywood-Helden unter dem Titel **Don Juan de Marco** vereint, wobei natürlich der Depp den Don Juan spielt und Marlon Brando den Psychiater mimt. Witzig ist der Streifen, weil Johnny Depp sich im Film nur für den größten Lover der Weltgeschichte hält und diese Rolle mit viel Ironie spielt und weil Marlon Brando den zerknirschten und gleichzeitig faszinierten Therapeuten des Don Juan so überzeugend darstellt wie kein anderes Knittergesicht der Filmgeschichte.

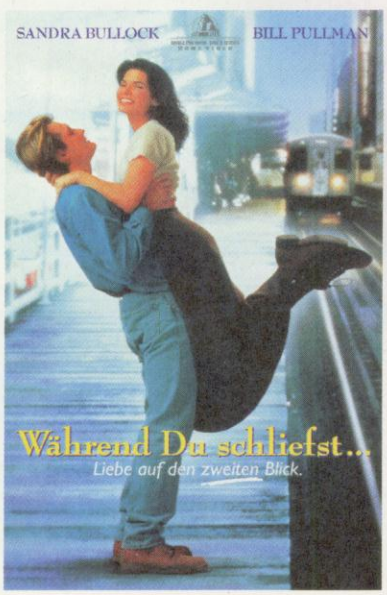
WITZISCHKEIT

Harte Jungs bringens auch nicht: Der **Prinz von Bel Air** oder **Fresh Prince,** wie er sich als Sänger nennt ("Boom, shake the room"), stapft durch seinen ersten großen Film wie ein armes Muskelhäufchen ohne Verstand. Coole Sprüche am laufenden Band sind das einzige Repertoire des Will Smith, wie er bürgerlich heißt. Er ist einer der beiden **Bad Boys**, die als schwarze Cops gegen Heroinhändler vorgehen. Die ernste, aber auch abgelutschte Story wird nur durch den zuweilen unfreiwilligen Humor aufgemischt. Warum der Film aber auch als Video kaum floppen kann, muß wohl doch an den flapsigen Sprüchen der beiden Hauptdarsteller liegen, denn "Witzischkeit" kennt keine Grenzen.



PENNER-GLÜCK

Sandra Bullock ist Karten-Kontrolleuse an einem S-Bahnhof und sieht jeden Tag ihren Traumprinzen, mit dem sie noch nie ein Wort gewechselt hat. Erst als sie diesen vor dem Tod bewahrt, wird ihr Traum wahr: Der schöne Mann liegt im Koma, und sie wird von den Verwandten fälschlich als Verlobte identifiziert. Doch das Penner-Glück währt nicht lange, denn Sandra verliebt sich in den Bruder des Verunglückten. Eine romantische Komödie wie diese gab's schon lange nicht mehr, und auf Video werden erneut die Tränendrüsen stark belastet.

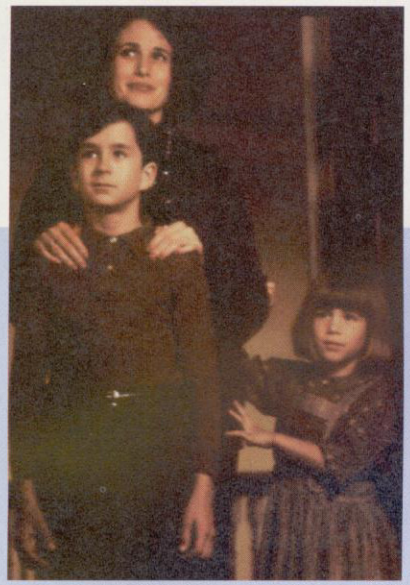


SPÄTE EINSICHT

Die Bertelsmänner wollten mit dem neuen Online-Dienst **AOL** (America Online) der Telekom den Rahm abschöpfen. Doch der Monatspreis von 9,90 DM für nur zwei Stunden und 4,50 DM für jede weitere Stunde im Netz hat viele ehemalige Benutzer des Feldtestes erzürnt. AOL lenkt jetzt ein: Ein "Power-User-Tarif" soll eingeführt werden. Wie der aussehen könnte, zeigt das großzügige Angebot an die ehemaligen Tester: Im "Dank-24-Tarif" gibt's für 24 DM monatlich 24 Online-Stunden bei nur 2,40 DM für jede weitere Stunde. Weiter so!



ENTFESSELNDE HELDEN



beschreibt Diane Keaton in ihrem gleichnamigen Film. Eher müßte es allerdings heißen "Entfesselter Liebreiz", denn wer kann schon dem charmanten Lächeln einer **Andie McDowell** widerstehen? Die Süße aus **Vier Hochzeiten und ein Todesfall** mimt diesmal eine verzweifelte Mutter, die neben einem verrückten Ehemann auch noch ein widerspenstiges Kind und eine schlimme Krankheit hat. Eigentlich dreht sich der Film aber gar nicht so sehr um Andie, sondern um ihr Filmkind Steven. Der Kleine reißt aus, als zu Hause die Wogen höher schlagen, und landet bei seinen schrulligen Onkels, um dort das Erwachsenwerden zu proben. Gott sei Dank versandet der Film aber nicht zu sehr im romantischen Gefühlssumpf, dafür sorgen die verrückten Brüder und der skurrile Humor des Films.

HOME CINEMANIA



Der Grafikkarten-Hersteller **Miro** war schon immer seiner Zeit ein bißchen voraus und bot bereits VGA-Karten mit MPEG-Funktionen an, als es noch nicht einmal Tempos für Nachnieser gab. Jetzt macht die Firma wieder einen Sprung nach vorn: Die neue **Video 22SD** bietet nicht nur Hardware-MPEG zum Abspielen von Videoclips, sondern besitzt 2 MB des superedlen EDO-RAMS, damit die Filmchen mit lippensynchronem Stereoton über den Schirm huschen. Und der besondere Gimmick: Die Grafikkarte unterstützt das neue **Microsoft**-Direct-Draw-Interface, das in naher Zunkunft besonders bei Spielen unter Win 95 zum Einsatz kommen soll. Soviel Multifunktionalität hat ihren Preis: Gut 500 DM sind für die Video 22SD zu berappen.
Info: Miro Computer Products, Braunschweig

FLUGLÄRM



Microsoft läßt die Multimedia-Süchtigen nicht zur Ruhe kommen: Neu auf dem Markt ist **Faszination Luftfahrt**. Das Programm ist schon etwas Besonderes, denn im Gegensatz zu den anderen Werken der "Home"-Line des Unternehmens ist dieses Produkt komplett in Deutsch und läuft sogar noch unter Windows 3.1. Geboten werden neben Texten über die Geschichte und die Highlights der Luftfahrt einige Videos aus diversen Weltkriegen und zivilen Flügen. Aus dem zentralen Menü heraus kann man sich auch nach Interessengebieten orientieren oder berühmte Persönlichkeiten suchen. Klar, daß der Rote Baron mit von der Partie ist. Das meiste Feeling bringt aber der originale Fluglärm des Programms rüber. Ganze 1000 Audioclips sorgen so für virtuelle Taubheit.

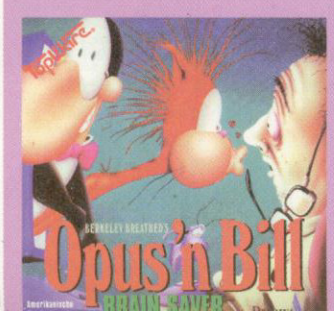
DIE HARDER

Der Mann ist nicht zu stoppen: **Jean Claude van Damme** ist schon wieder im Kino zu bewundern. **Sudden Death** heißt das neue Werk des Kampfsport-Künstlers, der unversehens in das Kidnapping des amerikanischen Vize-Präsidenten gerät, als dieser sich ein Eishockey-Spiel anschaut. Alle Eingänge des Stadions sind verschlossen, und van Damme nimmt den Kampf gegen die Gangster auf. Klingt verdammt nach **Die Hard**, Mister Damme!



TRIEFEND GEMEIN

Kein Monitor auf dieser Welt braucht mehr einen Bildschirmschoner. Die Energiefresser werden dank DPMS einfach dunkel und mümmeln dann nur noch fünf Watt in sich hinein. Aber wer der Schlichtheit entsagen möchte, bekommt jetzt wieder Gelegenheit: Der **Opus'n Bill Brainsaver** ist da. In Deutschland kennen wohl nur wenige den witzigen Cartoon-Pinguin, der in den USA schon längst Kult ist. Denn wo die **Peanuts** aufhören, fängt **Bloom County** samt seines Starpinguins erst an:



Der Humor ist zuweilen triefend gemein und politisch. Mal wird eine drogenkranke, debil lächelnde Katze zum Rockstar, mal nimmt Opus an einer Jagd auf die letzten Liberalen teil. Also: Unbedingt anschauen, dann abschalten!
Info: Topware, Preis: ca.



Auf Kriegsfuß: Stallone und sein Gegenspieler mit der Metallplatte

Richter und Henker

Stallone bleibt sich treu: Als Judge Dredd zeigt er den Gangstern, was eine Harke ist – wenn er eine Verhaftung vornimmt, muß man die Verdächtigen meist mit Schaufel und Besen ins Gefängnis kehren.



Die Unterlippe macht's möglich – ansonsten wäre Stallone unter seiner Judge-Dredd-Maske nicht zu erkennen

KURZINFO

Titel:	Judge Dredd
Genre:	Science-fiction, Action
Länge:	ca. 118 Min.
Hersteller & Jahr:	Cinergi/VCL, 1995
Label:	Constantin Video

Endzeitvisionen sind in. Wie anders ist zu erklären, daß eine Comic-Figur wie Judge Dredd sich einer so außerordentlichen Beliebtheit erfreut? In England liegt die monatliche Druckauflage aller Judge-Dredd-Periodika derzeit bei gut 300.000 Exemplaren, selbst bis nach Hollywood eilte der Ruhm des gnadenlosen Richters und Henkers Dredd.

Die Faszination des Charakters hat zwei Gründe. Da ist das düstere Bild einer zukünftigen Erde, in der nur noch drei Riesenstädte (Megacities) den Planeten umspannen. Jede Stadt ist ein gigantischer Slum, in denen die "Judges" halbwegs für Ordnung sorgen. Und da ist auf der anderen Seite das zeichnerische Können von Künstlern wie Simon Bisley, die aus Judge Dredd mit zynischem Humor und alptraumhaft irrealer Gewalt eine Kultfigur gemacht haben.

Die Killer-Klone

Die Gewalt und damit die Action haben sich natürlich in die Hollywood-Adaption des Stoffes herübergerettet. Wenn Stallone alias Judge Dredd auf der Straße patrouilliert, fliegen die Fetzen. Bei der Kritik ist der Film wegen seiner oberflächlichen Gewaltorgien ganz schön durchgefallen – zu dünn sei die Story, zu dünn auch die Dialoge. Da ist durchaus was dran. Wenn Stallone seine schiefe Unterlippe verzieht, kommen meist nur wenige Sprachbrocken raus. Mehr als 40 Zeilen Text hat er in dem Film nicht. Aber was man dem Streifen nicht vorwerfen kann, ist eine zu dünne Story. Sie paßt vielmehr zu der Comic-Figur wie die Faust aufs Auge, denn der Plot ist wild und phantastisch: Dredds böses Alter ego, ein Klon aus vergangenen Experimenten, will Dredd vernichten. Rico heißt er, und er arbeitet für den korrupten Oberrichter Jürgen Prochnow. Dieser schafft es, Dredd ein Verbrechen anzuhängen und ihn dafür in den schlimmsten Knast von Megacity I zu bringen. Doch Dredd kann fliehen und versucht, Rico und den Richter aufzuhalten, die gerade dabei sind, eine Killerarmee von Klonen aufzustellen.

Humor auf Sparflamme

Diese Geschichte wäre auch als Comic-Strip durchaus vorstellbar. Was dann allerdings fehlen würde, wäre der Humor. Denn wo der Comic immer wieder mit Selbstironie arbeitet, auch wenn das Blut in Strömen fließt, verzieht Stallone nur weiter die Unterlippe. Ein paar trockene Sprüche hat er zwar schon, der Film, aber es fehlt ein wenig das Charisma des Originals.

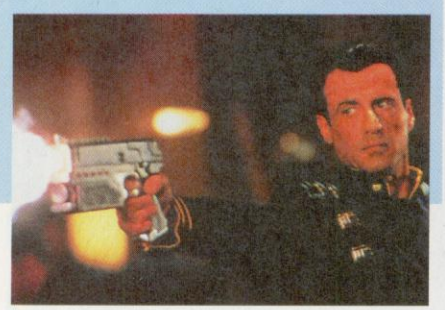
Dafür stimmt die Atmosphäre. Es war kein leichtes, die gigantischen Stadtkulissen der Comic-Vorlage halbwegs originalgetreu zu übernehmen. Aber da an dem Film fast nur Science-fiction-Profis arbeiteten, die sich ihre Sporen allesamt schon bei **Alien** verdient hatten, ist letztendlich eine richtig gruselige Megacity geschaffen worden, die es locker mit den düsteren Kulissen in **Blade Runner** aufnehmen kann. Und dann sind da noch die Special-Effects: Schön anzusehen, sehr realistisch und dazu noch mit einer Rasanz gedreht, daß die Augen flimmern. Immerhin: In diesem Punkt ist der Film deutlich besser als seine Vorlage. Das ist doch was!

❑

Michael Suck

SYLVESTER STALLONE

Seine Karriere begann wenig vielversprechend: Er verdingte sich als Porno-Darsteller, hatte seltene Auftritte in besseren Filmen wie Woody Allens **Bananas** (1971). Mit **Rocky** schaffte er aber 1976 den Durchbruch, es folgten **Rocky II** (1979), **Rocky III** (1982) und schließlich 1990 mit **Rocky V** das Ende der Boxer-Sage. Bei den ersten drei Teilen schrieb er die Drehbücher, führte Regie und wurde schließlich auch noch Produzent. Weitere Erfolge feierte er in drei Filmen als **Rambo**, aber immer wieder wechselte er auf den Regiestuhl oder schrieb Drehbücher für seine Filme, so bei **Staying Alive** (1983), **Die City Cobra** (1986)und **Over the Top** (1987). Weniger erfolgreich war sein Wechsel ins Komödienfach, denn **Oscar** (1991) und **Stop! Oder meine Mami schießt** (1992) floppten. Erst mit der Rückkehr zum Actionfilm kam der Erfolg zurück: **Cliffhanger** (1993) und **Demolition Man** (1993) ließen die Kassen wieder klingeln; nur 1994 ging Stallone mit **Der Spezialist** baden.



Super-Software-Zeitschriften

Jetzt GRATIS testen!









DOS TREND Magazin

Das **weltweit auflagenstärkste „Sharewaremagazin mit CD-ROM bzw. Heftdiskette!** Jede Ausgabe mit **198 Farbseiten** voll interessanter Programmvorstellungen, Programmiertips, News, Leserforum, Problemhilfen und vieles mehr. Erhältlich wahlweise **mit Heft-CD-ROM** (enthält alle im Heft vorgestellten ca. 250 - 350 Sharewareprogramme) **oder mit HD-Heftdiskette** (enthält ca. 8 - 14 ausgesuchten Programmhits).

Heftpreis: DM 14,80 (mit CD-ROM)
DM 9,80 (mit Diskette)

Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Mit jeder Ausgabe enthalten Sie einen **bekannten, erstklassigen Spielehit** jeweils in deutscher VGA-Vollversion (oftmals früher für **über DM 100,– im Handel** angeboten!), der als **komplettes kommerzielles Originalprogramm** auf **CD-ROM dem Heft beiliegt**. Im Heft wird die **komplette Anleitung** - und meist auch die **vollständige Spielelösung** - gleich mitgeliefert! Außerdem enthält die CD-ROM interessante Demo-Versionen aktuelle Topspiele.

Heftpreis nur DM 9,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark - jetzt fast geschenkt!" Keine Shareware, sondern **kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die vormals im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unfaßbar günstigen Preis - jeweils inkl. **Lizenz-Urkunde!** Eine komplette, bebilderte Anleitung befindet sich im Heft. Abhängig vom Original-Programmumfang liegt dem Heft eine **HD-Diskette oder CD-ROM** bei.

Heftpreis nur DM 9,99

Bestseller Games Gold

Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inklusive kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen. Diese **„GOLD"-Edition** enthält jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die erst kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Heftpreises angeboten wurden und allen Spielefans bestens bekannt sind. Die Erstausgabe erscheint im Februar 1996.

Heftpreis nur DM 14,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS FÜR VIER MONATE!

Unser besonderes Angebot! In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL die Möglichkeit, jedes der hier abgebildeten PC-Magazine (inkl. Heftdiskette bzw. Heft-CD!) **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten Ausgaben** über einen **Zeitraum von 4 Monaten kostenfrei zugesandt!** (Erscheinungsweise: zweimonatlich) Füllen Sie einfach die betreffende(n) Zeile(n) **auf dem umseitigen PEARL-Bestellschein** mit aus - und überzeugen Sie sich dann völlig gratis vier Monate lang selbst von den Vorzügen dieser PC-Fachmagazine. Wenn Sie keinen weiteren Bezug über diesen Viermonatszeitraum hinaus wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz bis spätestens 2 Wochen nach Erhalt der 2. Heftlieferung formlos und ohne Angabe von Gründen schriftlich mit - und die Lieferung wird eingestellt.

Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Jahres-Abo** mit jeweils **6 Ausgaben pro Jahr** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf und bezahlen im Abo für jeweils 6 Ausgaben der **„DOS-TREND mit Diskette"**, **„Bestseller Games"** oder **„fast geschenkt"** nur jährlich DM 55,90 bzw. für die **„DOS-TREND mit CD-ROM"** jährlich DM 75,90 oder für die **„Bestseller Games GOLD"** jährlich DM 76,90. Die Versandkosten sind bereits mit inbegriffen! Diese Jahresabos verlängern sich um jeweils weitere 6 Ausgaben, wenn nicht spätestens zwei Monate vor deren Ablauf (vor der 5. Ablieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt. Die Bezahlung erfolgt per Bankeinzug. Dieses Probeabo-Angebot zum Kennenlernen gilt nur für Kunden, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift(en) waren oder sind.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 002	ORGANICE PRIVAT 1.5 PLUS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 004	PACKRAT	DM 9,99
☐	FG 005	VIRTUS Walkthrough	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 008	MEDIA-MANIA 1.2 PRIVAT	DM 9,99

BESTSELLER GAMES

☐	TBG 01	INDIANA JONES 3	DM 9,99
☐	TBG 02	MONKEY ISLAND 1	DM 9,99
☐	TBG 03	MIGHT & MAGIC 3	DM 9,99
☐	TBG 04	INDIANA JONES 4	DM 9,99
☐	TBG 05	BATTLE ISLE	DM 9,99
☐	TBG 06	MIGHT & MAGIC 4	DM 9,99
☐	TBG 07	MONKEY ISLAND 2	DM 9,99

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

☐ [204] **Probeabo DOS TREND mit Heftdiskette 3,5"**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,60*

oder

☐ [210] **Probeabo DOS TREND mit CD-ROM**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,60*

☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98*

☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 19,98*

☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD**
4 Monate (2 Ausgaben) gratis, statt DM 29,98*

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben. Diese Abos verlängern sich dann jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht 2 Monate vor Ablauf (vor der 5. Lieferung) eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: _____

Bank _____ Ort _____

BLZ _____ Kto. _____

Lieferanschrift:

Name _____

Vorname _____

Straße _____

Plz./Ort _____

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) _____

Datum _____ Unterschrift _____

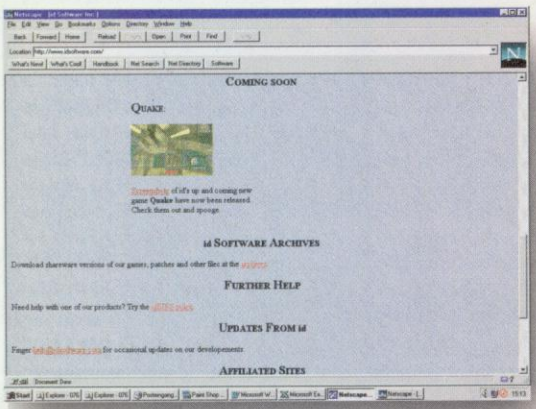
Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum _____ 2. Unterschrift _____

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency · Am Kalischacht 4 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-200 · Telefax: 07631/360-444

Site-Seeing im Netz

Jedes Software-Haus, das etwas auf sich hält, ist auch im Internet vertreten. Wir haben die Sites der großen Spielehersteller gesichtet: Vom 13-Megabyte-Demo bis hin zur Lebensgeschichte der Firmenkatze reicht das Angebot im Netz.



id hat den vielleicht besten Update-Service für seine Spiele

Das Internet quillt über, die Zahl der Anbieter und Nutzer des weltweit größten Datennetzes wächst von Tag zu Tag exponentiell. Gerade die kommerziellen Anbieter reißen sich geradezu um die gut 40.000.000 Web-Surfer. Nur, wer bei den Millionen von Web-Pages auch Besucher haben möchte, muß ganz schön auffallen.

Am verheißungsvollsten an der Adresse eines Spieleherstellers sind sicherlich die Spiele selbst. Man hofft auf Schnäppchen oder nagelneue Demos und Shareware, um die heimische Festplatte wieder zu füttern. Das zumindest haben alle Firmen aus der Branche erkannt, die sich im Netz tummeln.

Und geradezu vorbildlich präsentieren sich in puncto Demos und Shareware die großen Sharewarehersteller – das liegt wohl in der Natur der Sache. **Epic Megagames, id Software, Apogee** und **3D Realms** bieten jeweils umfangreiche Download-Bereiche mit Dutzenden von Sharewareversionen neuer Spiele sowie Updates älterer Werke. Bei Epic dreht sich dabei alles um den neuen Flipper der Firma: **Extreme Pinball** heißt er, gut 3,5 MB warten auf den Download. Ähnlich "spezialisiert" ist id, allerdings mit einem älteren Hit der Firma, für den es eine schier unerschöpfliche Zahl von Updates, Zusatzlevels und sonstigen Hilfen gibt. Das Design des id-Angebots dagegen ist eher schlicht.

Ganz anders beim Marktführer Apogee: Der teilt sich zwar seine Webseiten mit 3D Realms, aber dafür sind Design und Support Spitzenklasse. Im Stil einer Mailbox kann sich der Benutzer neue Levels für Spiele der Firma besorgen, daneben gibt es zu allen Produkten Cheat-Codes und Tips. Sogar ein Live-Internet-Chat wird dem Web-Surfer angeboten. Und da die Apogee "Internet-BBS" über 200 Nodes verfügt, also 200 Benutzern gleichzeitig Zugang gewährt, sind die Chats durchaus interessant. Und ein witziges Gimmick gibt es auch: Eine Live-Shot-Camera überträgt alle paar Sekunden ein aktuelles Bild aus den Apogee-Firmenräumen.

Kleine Eigenheiten dieser Art findet man allerdings nicht oft auf den Web-Seiten der Spielehersteller. Viel zu oft dominiert dumpfe Werbung anstatt gezielter Information. Die Negativ-Beispiele: **Domark, Warner Active, NovaLogic** und **Ocean**. Veraltete Webseiten zu Spielen wie **Comanche** (NovaLogic) oder Pressemitteilungen, die vom Mai '95 datieren (Ocean), reizen kaum zum Verweilen. Den Firmen gemeinsam ist die nur mäßige Pflege ihrer Web-Angebote. Da nützt auch kein "Club-Angebot" wie bei Warner Active, denn bei diesen Sites sind Demos und Patches rar, neue Produkte selten. Nur Ocean hat eine Entschuldigung: Der britische Hersteller produziert ohnehin fast nur noch für die Konsolen.

Die Kleinen jagen die Großen

Besser machen es da ein paar andere Firmen der Branche – und es müssen nicht immer die Großen sein, die auch die größten Web-Seiten haben. **Broderbund**, der kleine, aber feine Hersteller von Spielen wie **Myst** oder **Prince of Persia**, hat zwar nicht viele neue Spiele, aber dafür ist die Produkt-Hilfe die wohl eigenwilligste im Internet. Als Spiel im Stil von **Where in the World is Carmen Sandiego?** wird die Hilfe angeboten. Das kostet zwar Übertragungszeit für die Grafiken, ist aber durchaus nett.

Damit kann ein Marktriese wie **Activision** seltsamerweise kaum mithalten. Das interessanteste Angebot ist wohl noch das Windows-95-Demo von **Mech Warrior II**, doch daneben gibt es viele Bilder, aber wenig Spielbares. Immerhin, Activision kündigt die komplette Neustrukturierung der Web-Seiten an.

Selbige hat **Bullfrog** wohl schon hinter sich. In edlem Design präsentiert die Top-Firma ausführliche Hilfen zu **Magic Carpet I** und **II** samt "Playing-

LOHNT SICH'S

Wer im Internet wandelt und einen teuren Provider für den Zugang bezahlen muß, erwartet natürlich etwas für sein Geld. Die meisten Spielehersteller bieten dann auch eine Fülle von Demos. Nur, vieles davon findet man auf gängigen Heft-CDs, und wenn ein 8-MB-Demo nur aus einem kurzen Videoclip besteht, sollte man die Finger davon lassen. Doch es gibt natürlich ebenso echte Perlen, aber die muß man erst mal finden.

Im Schnitt sehr ordentlich haben die Verantwortlichen den Produkt-Support im WWW gelöst. Ein wenig mehr Humor und Charme könnte aber so manche Firma durchaus noch vertragen. Wie es anders geht, zeigen ja Trilobyte, Westwood und Virgin. In puncto Professionalität gibt es aber nur eine Empfehlung: Sierra hat die mit Abstand besten WWW-Seiten und zeigt eindrucksvoll, was man im Internet bieten kann, um Kunden zu gewinnen. Da sollten die Mitbewerber mal einen Blick reinwerfen!

Guide" und Interviews mit den Designern der Spiele. Wer will, kann auch noch das 5,8 MB große MC-II-Demo herunterladen. Brandheiß bei Bullfrog – **Dungeon Keeper**, ein Rollenspiel, bei dem der Spieler erstmals den Dungeon steuert. So haben wir das am liebsten: Man schaut auf die Web-Page, entdeckt Hilfen, die man schon immer gebraucht hat, und Spiele, von denen man noch nie gehört hat. Die meisten besseren Internet-Seiten im World Wide Web bieten diesen Service. Dabei haben sich bestimmte Features durchgesetzt. Wer Fragen zu speziellen Spielen hat, wühlt sich zunächst durch die FAQs, die Antwortseiten zu den "frequently asked questions", den "gelegentlich gestellten Fragen". Hilft das nicht weiter, bietet eine gute Web-Seite noch einen E-Mail-Support. Meistens existiert für diese E-Mails ein Formular, in dem nach dem Computersystem, dem genutzten Spiel und manches Mal sogar noch nach dem kompletten Aufbau der Autoexec.bat und Config.sys gefragt wird.

Nach diesem Muster sind zum Beispiel die Seiten von **Mindscape, Access** oder **Interplay** aufgebaut. Jede der Firmen bietet ein ausführliches Firmenprofil und dazu noch ganz spezielle Hinweise zu dem jeweiligen Hit-Produkt. So konzentriert sich Mindscape ganz auf den neuen Flugsimulator **SU-27 Flanker** und promotet das Spiel mit Interviews und Auszügen aus Presse-Rezensionen. Interplay hingegen hat sich ganz **Descent I** und **II** verschrieben, denn neue Levels und Demos warten auf den Download, und als Spezial-Info gibt es eine **Stonekeep**-Sonder-Homepage. Beim **Links386**-Hersteller Access dreht sich natürlich alles um den Golfsport. Kursrekorde und Saves von schönen Putts gibt es in Hülle und Fülle, dazu Verweise auf Golf-Sites im WWW. Aber Access bietet noch mehr: Das neue "Interactive Movie" **Pandora Directive** ist mit einer Detektivnovelle vertreten, und unter dem Menüpunkt "Electia" gibt's Ausgewähltes zum Leben nach dem Golf – neueste Film-Rezensionen, Testberichte und Links zu anderen WWW-Seiten findet man hier.

Virtueller Knabberspaß

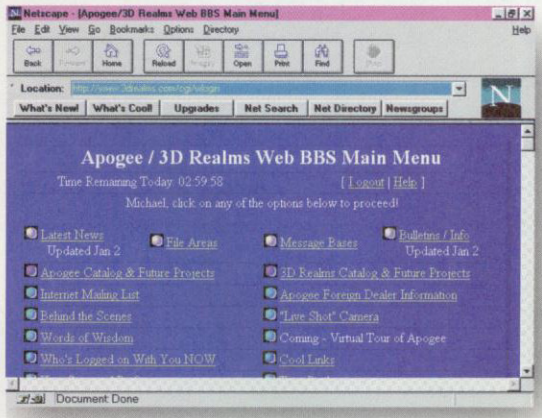
Eine gewisse Spezialisierung findet man natürlich ganz besonders bei Firmen, die sich auf ein bestimmtes Spiele-Genre eingeschossen haben. **Maxis** ist dafür wohl das beste Beispiel, ist doch die gesamte Web-Site auf die "Sim-Serie" des Herstellers ausgerichtet. Daß Maxis damit richtig liegt, beweist eine eigens im Web gestellte Umfrage, deren Ergebnisse man nachlesen kann: Demnach benutzen 72 % der Maxis-Web-Besucher **Sim City**. Kein Wunder, daß Maxis mit Download-Areas für Sim-City-Städte und Sim-City-Szenarien protzt, abgerundet durch diverse Preisausschreiben. Im Demo-Bereich sieht es dagegen etwas düsterer aus. Einziges Highlight ist das Demo zu dem neuen Pinball-Spiel **Full Tilt**. Ohne Zeitlimit oder sonstige Beschränkungen kann der erste Tisch des Flippers gespielt werden – immerhin ist das ein guter Service.

Wer noch größeren Hunger nach Gratis-Software hat, kommt an einem Besuch bei den internationalen Branchenführern nicht vorbei. Hier endlich übersteigen die Demos den magischen 10-MB-Bereich.

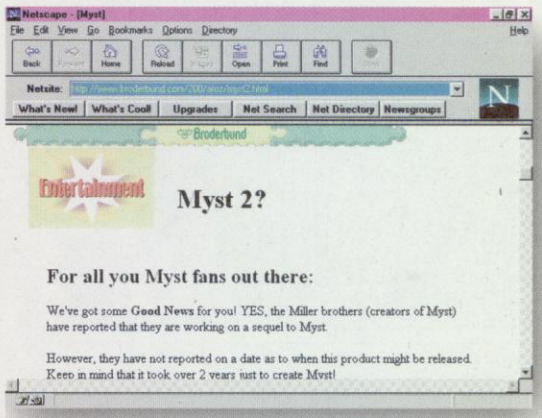
Relativ harmlos ist da noch der Videoclip zu **Heart of Darkness** auf der **Virgin**-Homepage, denn mit 8 MB Umfang liegt man für den 50-Sekunden-Clip noch im Mittelfeld der Top-Sites. Wer sich diesen Download-Streß nicht zumuten will, kann sich ja noch den anderen Virgin-Produkten widmen, am Virgin-Chat teilnehmen und sich an den humorigen Texten der Web-Seiten ergötzen. Denn im Gegensatz zu den eher trockenen Seiten der Konkurrenten nimmt sich Virgin selbst aufs Korn und gestaltete die Seiten wie eine Werbung für Käse-Chips. "Zesty Bytes" heißt der virtuelle Knabberspaß, der durchs Programm führt.

Ähnlich humorig geht es auch bei **Westwood** zu. Die vielgepriesenen Produkt- und Presse-Informationen, die die anderen Hersteller auf ihre Seiten heften, heißen bei Westwood realistischerweise "unsere halbjährliche Propaganda". Trotz so viel Selbstironie kommt aber der ernstgemeinte Support der Westwood-Spiele nicht zu kurz: Gut gegliedert und nett gestylt gibt es Spieltips zu allen **Kyrandia**-Adventures. Oder wie wäre es mit einem Job bei Westwood? Programmierer, Designer und Marketing-Leute werden ständig gesucht. Ein Gespräch mit den Westwood-Leuten im firmeneigenen Chat-Client kann vielleicht den Karrierestart bedeuten.

Geradezu gigantisch mutet übrigens der Dateibereich der Firma an, der auf einem eigenen FTP-Server abgelegt ist. Viele, viele Spiele-Patches, Updates, Demos und sogar Utilities für den allgemeinen PC-Bedarf harren auf diesem Rechner des Downloads. Schade nur, daß FTP-Server mit der grafischen Gestaltung des WWW-Bereichs des Internet wenig zu tun haben. Sie bestehen nur aus Programmnamen, die in Verzeichnissen zusammengefaßt sind – ähnlich einer Mailbox. Doch im Gegensatz zu den Mailboxen kann man sich bei Westwood keine Beschreibung der File-Listen herunterladen. Da hilft nur Rumprobieren. Besser ist das in der WWW-Wohngemeinschaft von **MicroProse** und **Spectrum Holobyte** gelöst worden. Auch diese beiden benutzen einen FTP-



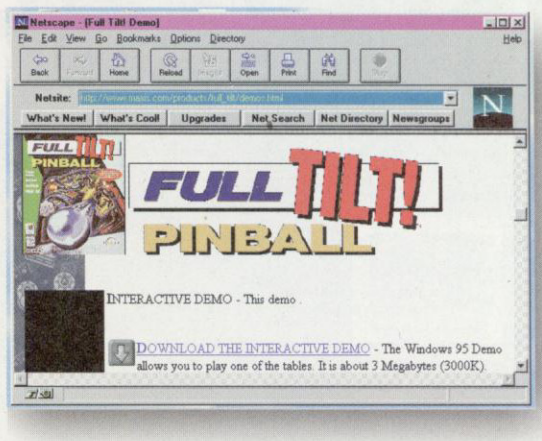
Die Mailbox im Internet. So sieht die Übersicht bei Apogee aus



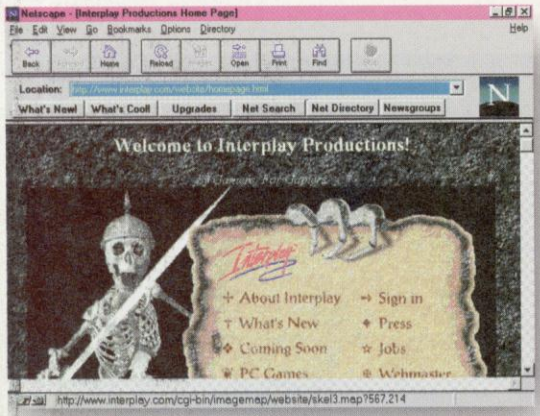
Mysteriös: Die Myst-Fans werden bei Brøderbund vertröstet



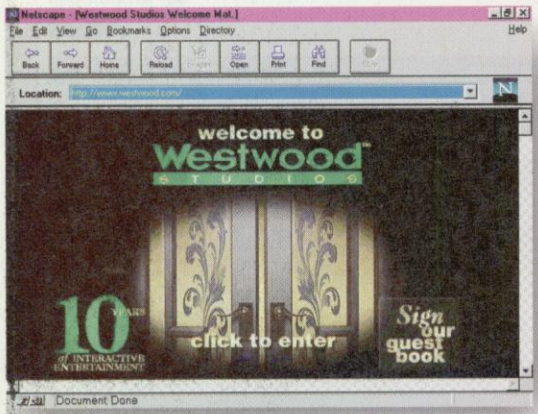
Bei Access weiß man, woher der Erfolg kommt



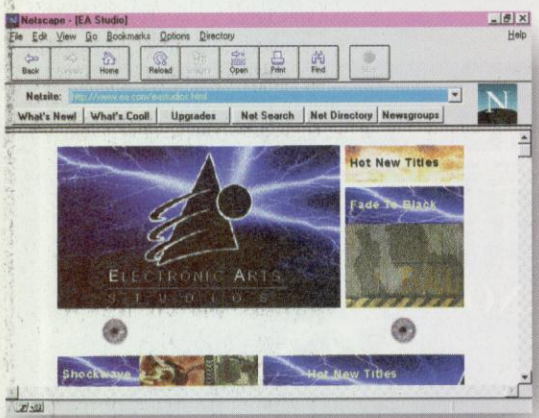
Maxis bietet seinen neuen Flipper zum Gratis-Demo-Download



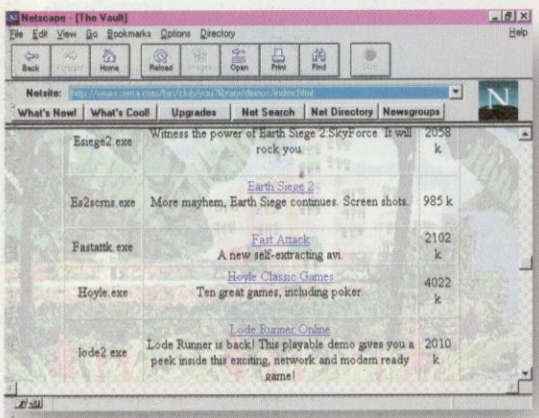
Bei Interplay dreht sich alles um das Rollenspiel Stonekeep



Vorhang auf! Westwood bietet eine der besten Vorstellungen im Internet und vergibt ein paar Jobs



Electronic Arts mußte seine Seiten nach Labels aufteilen



Das ist Weltklasse. Sierra hat nicht nur ein gutes Design, sondern vergibt alte Spiele umsonst!

Server mit gut hundert File-Einträgen, aber hier existiert die heißbegehrte File-Liste samt Beschreibung zum Herunterladen.

Der ewige Zweite

Doch nicht allein der Dateibereich überzeugt bei dem Gespann: Schon auf der Homepage merkt man, wie viele Infos die Hersteller untergebracht haben. Da gibt es z. B. eine eigene Damon-Hill-Abteilung, in der alle Rennen des ewigen Zweiten als Reports abrufbar sind. Oder aber man kann die neuesten Firmen-Infos abrufen, die nach Datum sortiert und topaktuell sind. Das Gimmick bei Microprose: ein 9-MB-Demo des neuen Spiels **Knight Moves**.

Das langt aber immer noch nicht für den Rekord. Den hält nämlich Branchen-Primus **Electronic Arts** mit seinem 13 MB umfassenden **Magic-Carpet-II**-Demo. Leider ist das Demo nicht mehr viel wert, weil zu alt, doch EA ist groß – und gut. Die neuesten Spiele findet man unter dem Label **EA Studios**. Zwar haben die Seiten in diesem Bereich aufgrund der vielen Screenshots durchweg einen Umfang von 150 KB oder mehr, aber dafür wird man durch neueste Infos zu Spielen wie **Shredfest** oder dem Kriminalfilm-Abenteuer **Psychic Detective** entschädigt.

Das Problem von Electronic Arts ist aber eindeutig die Größe des Unterhaltungsriesen. Viele Labels mußten auf den WWW-Seiten untergebracht werden, und das ging eindeutig zu Lasten der Übersichtlichkeit. Wer Demos will, schaut am besten auf der EA-Homepage nach, ohne in ein Label zu wechseln. Denn wer z. B. von EA zu **Origin** surft, wird reichlich wenig finden. Da hilft es auch nicht, daß die Seiten sogar in deutscher Sprache verfügbar sind.

Kochbücher und Kartenspiele

Deutsche Firmen im Internet zu finden, ist ohnehin mühsam. Einzig **Bluebyte** verdingt sich auf diesem Terrain, bietet ein paar Updates und Demos zur **Battle-Isle**-Serie. Allerdings sind die Infos nicht gerade brandneu.

Ganz in Englisch, aber dafür superedel ist hingegen das WWW-Angebot von **Sierra**. Der Adventure-Veteran mit Hang zur Edutainment-Software erschlägt den Web-Surfer geradezu mit Material. Toll gestylte Hintergrund-Grafiken liegen unter gut strukturierten Menüs, die durch das umfangreiche Angebot führen. Einzigartig: Wer sich als registrierter User (Gratis-Mitgliedschaft) nur für bestimmte Angebote interessiert, kann sich sein eigenes "Control-Center" basteln! Doch die Mitgliedschaft ist nicht Pflicht. Wer nur stöbern will, findet zu jedem noch so alten Spiel von Sierra eine Tip-Seite und sogar Sonderangebote. Wie wäre es zum Beispiel mit **Space Quest I** zum Preisrabatt von 75 %?

Natürlich, ärgerliche Eigenwerbung wie die für Kochbücher muß man ebenfalls ertragen, aber daß Sierra ein altes Spiel wie zum Beispiel die Kartenspiel-Sammlung **Hoyle Classic Games** zum kompletten Gratis-Download freigibt, ist hoch anzurechnen. Selbst Spiele, für die nicht einmal ein Demo vorhanden ist, können von Sierra bezogen werden. So wird das neue Rollenspiel **The Realm** auf Wunsch als Betatest freigegeben, wenn man seine persönlichen Daten und die E-Mail-Adresse angibt. Ebenfalls kostenlos ist ein spielbares Demo zu dem **Mortal-Combat**-Verschnitt **Cry.Sys**. Selbst ein Chat-Bereich darf bei Sierra nicht fehlen – Surfer-Herz, was willst du mehr?

Mit diesem hohen Aufwand können kleinere Companies natürlich nicht mithalten. Aber dieses Manko wird dafür oft durch Ideenreichtum wettgemacht. **Viacom** ist sicherlich Weltmeister im Promoten, besonders bei **Zoop**. Auf den Seiten des Herstellers im WWW kann man Zoop sogar online spielen, sofern man den Web-Browser Netscape 2.0b oder höher besitzt und damit animierte JAVA-Sites auf den Schirm bekommt. Beim Softwarehaus **Trilobyte** geht man sogar noch einen Schritt weiter: Die virtuellen Räume aus **7th Guest** und **11th Hour** können in dem neuen WWW-3D-Standard VMRL3 online besucht werden. Und da Trilobyte außer diesen beiden Spielen eher weniger zu bieten hat, widmete man einige Web-Seiten der Firmenkatze. Scruffy heißt sie, und wenn sie über den Lautsprecher miaut oder in der Fotosammlung treudoof in die Kamera linst, bleibt kein Auge trocken. Der absolute Hammer: Wer Fragen an Scruffy hat, braucht diese nicht mehr per E-Mail zu stellen. Bei Trilobyte hatte man anscheinend genügend Zeit, einen interaktiven Parser zu programmieren. Ein Formularfeld eröffnet die Möglichkeit, Scruffy jede beliebige Frage zu vorher ausgesuchten Themen zu stellen. Die Beantwortung übernimmt angeblich Scruffy – in Echtzeit! ❑

Michael Suck

DIE LINKS

Wer die Adressen der Spielefirmen gezielt eingeben will, braucht in der Regel nur nach diesem Schema vorzugehen:

http://www.‹firmenname›.com

Nur wenige Firmen haben anders gelagerte Adressen (z. B. *http://www.bluebyte.de*). Ein kurzer Besuch beim Suchprogramm **Yahoo** (Adresse: *http://www.yahoo.com*) hilft dann weiter. Dort kann entweder direkt nach dem Firmennamen gesucht werden oder aber nach Spielefirmen allgemein (Suchbegriffe: games & companies)

DIE NUMMER 1 KOMMT



F1-MANAGER'96

IN ZUSAMMENARBEIT MIT RTL & EINEM BEKANNTEN DEUTSCHEN FORMEL1-RENNFAHRER BY

SOFTWARE 2000

Die Wildnis tobt

Robin Williams im Dschungelfieber: Der Starkomiker spielt in seinem neuesten Film ein Spiel, das ein normales Familienhaus in eine grüne Hölle verwandelt – dem Computer sei Dank.



Vereint:Robin Williams (Mitte), wird nach 26 Jahren von zwei Kindern gerettet



Der aus der grünen Hölle kam – ein Großwildjäger aus dem Parallel-universum

Ein Brettspiel lebt. Wer die falsche Zahl würfelt, wird mit Riesenspinnen nicht unter drei Exemplaren bestraft



KURZINFO

Titel:	Jumanji
Genre:	Fantasy-Komödie
Länge:	ca. 108 Min.
Hersteller & Jahr:	Tristar Pictures, 1995
Label:	Columbia Tristar

Der kleine Junge Alan hat es schwer: Von seinen Mitschülern wird er verprügelt, und seine Eltern sind so beschäftigt, daß es für eine vernünftige Erziehung kaum reicht. Doch das Leben wird für Alan plötzlich sehr aufregend: Als er in einem Graben eine Holzkiste mit der Aufschrift **Jumanji** entdeckt, entpuppt sich die Kiste als ein Brettspiel mit geradezu magischen Fähigkeiten. Alan probiert das Spiel mit seiner besten Freundin Sarah aus, würfelt die erste Zahl und findet sich plötzlich in einer geheimnisvollen Dschungelwelt wieder, aus der es kein Entkommen gibt. Sarah selbst läuft schreiend aus dem Haus und will Hilfe holen. Doch niemand glaubt ihre Geschichte.
Erst 26 Jahre später entdecken andere Kinder das Spiel in dem mittlerweile verfallenen Haus und holen Alan mit der richtigen Würfelzahl zurück. Doch das Spiel hat gerade erst begonnen: Ehe es sich die Helden versehen, tobt die Wildnis in der Hausruine. Und Alan wird sogar von einem Großwildjäger verfolgt.

Jurassic Park im Wohnzimmer

Die Story von Jumanji erinnert fatal an **Die unendliche Geschichte**. Und tatsächlich: Genau wie das Werk von Michael Ende ist auch Jumanji ein berühmtes Jugendbuch. Freilich schien es jahrelang unmöglich, die Geschichte des Autors Chris Van Allsburg filmisch umzusetzen. Erst modernste Computertechnik ließ die Produzenten Kroopf und Teitler an eine Umsetzung glauben – inspiriert von Spielbergs **Jurassic Park**, wie Kroopf zugibt: "Jurassic Park kam damals wie gerufen, denn plötzlich sahen wir die Möglichkeit, unseren Film zu machen. Industrial Light & Magic (ILM), die Spielbergs Saurier am Computer entwickelte, war neugierig darauf, für Jumanji Tiere mit Fell und Haaren zu konzipieren. Das bedeutete Neuland, eine völlig neue Herausforderung."
Die wesentliche Herausforderung für ILM und die zwei anderen Special-Effects-Firmen lag wohl darin, den Schauplatz des Spiels ständig in neue Illusionen verwandeln zu müssen. Mit jedem Zug auf dem Brettspiel mußten andere Überraschungen erzeugt werden. Löwen, Schlingpflanzen, ein Monsunregen oder eine Stampede von Rindern brachen so während der Dreharbeiten über die Schauspieler herein.

Ein Riesenspaß

Für Robin Williams, der den "gealterten" Alan spielt, bedeuteten die Dreharbeiten aber einen Riesenspaß: "Es war lustig und aufregend, jeden Tag mitten in einer Szene auf einen neuen Trick oder Effekt reagieren zu müssen – sogar, wenn dabei Tausende von Litern Wasser auf dich herabrauschen. Es gab Situationen, in denen man sich höllisch konzentrieren mußte, wollte man den Tag unverletzt überstehen."
Im fertigen Film sieht kein Zuschauer mehr, welchen Ursprung all die Tiere und Naturkatastrophen letztendlich hatten. Die Computer-Spezialisten von ILM fertigten ihre Dschungelbewohner nach Originalphotos an, die dreidimensional gerendert wurden. Danach erfolgte die Simulation der Muskelbewegungen, und schließlich wurden die Modelle mit realistischen Texturen versehen – mit Haut, Fell und Haaren. Nur mit den Haaren gab es etwas mehr Probleme. Deshalb wohl sehen die Affen in dem Film allesamt so aus, als seien sie gerade frisch geschoren worden ...

Michael Suck

Wial

Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL
Fünffensterstraße 9
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰,
Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

ODIN
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
BATTLEBUGS KOMPL. DT.	24,90
DELTA –V– 3,5"	**19,90**
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	29,90
DRAGONS LAIR	24,90
DSCHUNGELBUCH DT. ANL. 3,5"	**49,90**
EARTH SIEGE KOMPL. DT.	29,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MENZOBERANZAN DT. ANL. 3,5"	19,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	**34,90**
POLE POSITION F1 KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL. 3,5"	19,90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	19,90
SOFTWAREMANAGER KOMPL. DT. 3,5"	19,90
STARLORD KOMPL. DT. 3,5"	**24,90**
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	49,90
SUBWAR 2050 INKL. MISSION DISK KOMPL. DT.	29,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR K. D.3,5"	49,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29,90
W O L F 3,5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL –OUTPOST– (SIERRA) D. A.	79,90
5TH MUSKETEER DT. HANDBUCH	69,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**89,90**
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT. ANL.	**29,90**
3D LEMMINGS DT. ANLEITUNG	85,90
7TH GUEST + DUNE I DT. ANL.	**19,90**
ABARON DT. ANLEITUNG	**59,90**
ACES OVER EUROPE CLASSICS – SIERRA –	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT.	**49,90**
ACTION SOCCER DE LUXE KOMPL.DT.	69,90
AIR HAVOC / TOWERSIMULATION KOMPL. DT.	69,90
AIR POWER	**29,90**
ALBION KOMPL. DT.	**89,90**
ALIENS – COMICBOOK ADVENTURE – DT. ANL.	79,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	**29,90**
ALIEN LOGIC (SSI) – SKYREALMS –	29,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK 3 KOMPL. DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	75,90
ANVIL OF DAWN ENGLISCHE VERSION	89,90
APACHE AH-64 LONGBOW KOMPL. DEUTSCH	79,90
ARCHIBALDS APPLEBROOKS ADVENTURE K.D.	89,90
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	85,90
ASSAULT RIGS DT. HANDB. ✻	69,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	69,90
ATARI ACTION PACK VOL. II	49,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL. I	29,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BAO FLIGHT SHOP FUR FLUGSIMUL. 5.1 K.D.	89,90
BARYON DT. ANLEITUNG	**59,90**
BATMAN FOREVER DT. ANL. ✻	59,90
BATTLEBEAST KOMPL. DT.	49,90
BATTLEBUGS KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✻	**69,90**
BATTLEISLE II INCL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	69,90
BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**85,90**
BATTLE RACE DT. ANL.	89,90
BEAVIS & BUTTHEAD -VIRTUAL STUPIDITY- DT. ANL.	**65,90**
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DT.	79,90
BIING! KOMPL.DT.	59,90
BIOFORGE KOMPL. DT.	85,90
BLEIFUSS KOMPL. DT.	65,90
BLITZKRIEG	**19,90**
BOLO DT.ANL.	49,90
BRAINDEAD 13 KOMPL. DT.	85,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	69,90
BURIED IN TIME – JOURNEYMAN 2 –	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 –3 KOMPL.DT.	49,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	39,90
BURNING STEEL 4 KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
CAMPAIGN 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	89,90
CARRIER STRIKE FORCE KOMPL. DEUTSCH	89,90
CAR & DRIVER + STORMOVIK SU 25 BUNDLE	35,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 KOMPL. DT.	79,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. ✻	**79,90**
CIVILIZATION	35,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	**89,90**
CLAIM TO POWER (WIN 95) KOMPL. DT.	**89,90**
CLASSIC ADVENTURE INKL. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COCKTEL KID COLLECTION inkl. WOODRUFF & SCHNIBBLE, INCREDIBLE MACHINE, ADI MATHE, ADI DEUTSCH	79,90
COLONIZATION KOMPL. DT.	49,90
CONQUEROR AD 1086 DT. ANL.	79,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	49,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGSBUCH	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	**29,90**
COMMAND ACES OF THE DEEP KOMPL. DT.	85,90
COMMODORE 64 ACTION PACK	**29,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD ✻	99,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	**24,90**
CRUSADE – GREENWOOD – KOMPL. DT.	85,90
CRUSADER, NO REMORSE KOMPL. DT.	85,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
CYBERMAGE–DARKLIGHT AWAKENING– KOMPL. DT.	89,90
CYBERSPEED DT. ANL.	79,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTCH ✻	**89,90**
DARK EYE (EDGAR ALAN POE) DT. ANLEITUNG	**79,90**
DARK SUN II DT. ANL.	39,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	29,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAWN PATROL	29,90
DAY OF TENTACLE -M. MANSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✻	**79,90**
DEATHKEEP AD & D DT. ANLEITUNG ✻	69,90
DER CLOU INKL. PROFI SCENERY KOMPL. DT.	29,90
DER KAPITALIST (CAPITALISM) KOMPL. DT.	69,90
DER MEISTER KOMPL. DT.	59,90
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESERT STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	99,90
DIE BOX: INCL. BURNTIME/DYNATEC/ WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
DIE FUGGER 2 KOMPL. DEUTSCH✻	**75,90**
DIE VERRUCKTE RALLYE INKL. GAMEPAD	49,90
DIME CITY KOMPL. DEUTSCH	89,90
DISCWORLD KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP) K.DT.	**39,90**
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – KOMPL. DT.	29,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**69,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT.	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT.	85,90
EARTHWORM JIM 2 (INKL. EWJ 1) DT. ANL ✻	59,90
EMPIRE DE LUXE II – ART OF WAR –	69,90
ENDORFUN DT. ANLEITUNG	59,90
ENTOMORPH – THE PLAGUE–	69,90
ESPN EXTREME GAMES DT. ANLEITUNG ✻	**59,90**
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	**29,90**
EXTREME PINBALL DT. ANLEITUNG	79,90
F 14 FLEET DEFENDER GOLD DT. HANDB.	29,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	99,90
FALCON 3.0 & TORNADO DT. HANDBUCH	**29,90**
FATAL RACING KOMPL. DEUTSCH	49,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**85,90**
FIFA INT. SOCCER INCL. GRAVIS GAME PAD	49,90
FLIGHTCOMMANDER II KOMPL. DEUTSCH	49,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 INKL. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH	129,90
FLUGSIMULATOR 5.1. SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLUX DT. ANLEITUNG ✻	**54,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANLEITUNG	**39,90**
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FRANKENSTEIN – INTERPLAY – DA/WIN95	95,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	29,90
FRITZ 4 (WIN) – CHESSBASE – K.D.	**129,90**
FRONTPAGE FOOTBALL 96 SEASON	79,90
FX FIGHTER	45,90
GABRIEL KNIGHT	**29,90**
GABRIEL KNIGHT 2 – BEAST WITHIN –	**85,90**
GAMETEK COLLECTION INCL. ELITE 2-FRONTIER/-PROJECT NOMAD/HUMANS	29,90
GOBLINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	**29,90**
GONE FISHIN	39,90
GRAND PRIX MANAGER (WIN95) KOMPL. DT.	**89,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	89,90
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	89,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	85,90
HEXEN DT. ANL.	79,90
HI-OCTANE DT. ANL.	49,90
HISTORY LINE 1914 – 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	**39,90**
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	35,90
HOT NEWS 2	7,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**79,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DT.	79,90
IMPERIUM ROMANUM KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
INCA COLLECTION KOMPL. DEUTSCH	**65,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS-	**29,90**
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	**59,90**
INFERNO	24,90
IRON ASSAULT	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE KOMPL. DT.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL. ✻	**89,90**
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	**69,90**
JOHNNY MNEMONIC DT. ANL.	59,90
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JUNGLE STRIKE	29,90
JURASSIC PARK	24,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KINGS QUEST 7 KOMPL. DT. – JEWELCASE –	59,90
KIYEKO UND DIEBE DER NACHT KOMPL.DT.	69,90
KLICK N PLAY GAME PACK	9,95
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	35,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 -MALCOME REVENGE- KOMPL. DT.	**24,90**
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT. ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	29,90
LEMMINGS 1&2	29,90
LINKS 386 INKL. 2 SCENERYS	49,90
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS 386 COURSE RIVIERA COUNTRY CLUB	49,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LODERUNNER -NETWORK- KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LOST EDEN KOMPL. DT.	79,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	35,90
LUCAS ARTS ARCHIVE : INKL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT / D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INKL. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	79,90
MAD NEWS INCL. EXTRABLATT KOMPL. DT.	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KOMPL. DT.	**69,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
MAGIC CARPET INKL. HIDDEN WORLDS K. DT.	59,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	99,90
MASTERPIECE COLLECTION: MENZOBERRANZAN / AL QADIM / –RAVENLOFT 1&2 / DARK SUN 1&2	79,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	45,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	35,90
MECHWARRIOR 2 INCL. EXPANSION SET	**89,90**
MECHWARRIOR II EXPANSION SET KOMPL. DT.	44,90
MECHWARRIOR II – CLANS – KOMPL. DT.	85,90
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	59,90
MERLINS ZAUBERLEHRLING KOMPL. DT. ✻	**54,90**
MICROCOSM	**24,90**
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	49,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 1-3	**35,90**
MILLENIA – ALTERED DESTINIES – KOMPL. DT.	69,90
MISSION CRITICAL DT. ANL.	89,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	79,90
MORTAL COIL DT. ANL.	79,90
MYST KOMPL. DT.	**59,90**
NAPOLEONICS INKL. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	19,90
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	39,90
NASCAR TRACK PACK	39,90
NBA JAM TOURNAMENT DT. ANLEITUNG	89,90
NBA LIVE 96 DT. ANL. ✻	85,90
NEED FOR SPEED DT. HANDBUCH	99,90
NETWORK A4 KOMPL. DT.	85,90
NHL ICEHOCKEY EA-CLASSICS	34,90
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORTH & SOUTH	19,90
OFFENSIVE KOMPL. DEUTSCH ✻	**79,90**
OLDTIMER KOMPL.DT.	35,90
PANIC IN THE PARK DT. ANL.	69,90
PANZERGENERAL DT. HANDB.	29,90

CD-ROM-GAMES

PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	**69,90**
PATRIZIER KOMPL. DT.	39,90
PC GAMES CHEAT	29,90
PERFECT GENERAL II	39,90
PERFECT PINBALL DT. ANL.	24,90
PGA TOUR GOLF 96 DT.HANDBUCH	89,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT.	**49,90**
PINBALL ILLUSIONS DT. ANL.	65,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT. ✻	79,90
PINBALL WORLD DT. ANLEITUNG	69,90
PIRATES GOLD! DT. ANLEITUNG	**39,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K. DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	**89,90**
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	**79,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWER, CORRUPTION & LIES COLLECTION (MRGIN)	54,90
POWERHOUSE V 1.2 – SIMULATION KOMPL. DT.	29,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	**39,90**
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	54,90
PRISONER OF ICE K.DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	**59,90**
PRIVATEER – CLASSIC – DT. ANLEITUNG	29,90
PROJECT PARADISE DT. ANL.	89,90
PRO PINBALL – THE WEB – DT. ANL.	69,90
PROTOTYPE KOMPL. DEUTSCH	**24,90**
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	**89,90**
PSYCHO PINBALL	39,90
Q.POP KOMPL. DEUTSCH	69,90
QUANTUM GATE	29,90
QUEST FOR GLORY 4	**35,90**
RADIX DT. ANLEITUNG	**54,90**
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
ran TRAINER 1 KOMPL. DT.	**24,90**
ran TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE	34,90
RAVENLOFT INKL. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET – DT. ANL.	**29,90**
REBEL ASSAULT KP. DT./DT. UNTERTEIL	39,90
REBEL ASSAULT ENGL. VERSION	**29,90**
REBEL ASSAULT II ENGL. VERSION UPDATEF.	85,90
RED GHOST KOMPL. DT.	89,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR – RETRIBUTION	24,90
REUNION	24,90
RIDDLE OF MASTER LU KOMPL.DEUTSCH	29,90
RIDGE RACER DT. ANLEITUNG	**79,90**
RIVERS OF DAWN DT. ANLEITUNG ✻	**54,90**
ROAD WARRIOR DT. ANLTIUNG	**69,90**
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	69,90
ROBOT CITY	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	**85,90**
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	39,90
S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY!!)	**29,90**
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS-	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	**29,90**
SCREAMBALL DT. ANL.	**79,90**
SEALEGENDS KOMPL. DEUTSCH	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	**75,90**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	29,90
SEELENTURM KOMPL. DT.	35,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	**79,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER KOMPL. DT.	24,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	79,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL DEUTSCH	35,90
SHANGHAI 2 – GREATEST MOMENTS – KOMPL. DT.	**29,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH]	89,90
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	89,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	**79,90**
SHIVERS DT. ANL.	29,90
SHOCKWAVE (WIN 95) DT. ANL.	79,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. ✻	39,90
SID MEIER CLASSIC COLLECTION KOMPL. DT.	**85,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	89,90
SILENT STEEL KOMPL. DT.	79,90
SIM ANT CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	119,90
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	49,95
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	85,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	24,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM ISLE – MAXIS –	49,95
SIM LIFE CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	79,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	49,95
SIM TOWN KOMPL. DT.	69,90
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	69,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖSUNGSB.	35,90
SKAPHANDER – DER AUFTRAG – KOMPL. DT.	**79,90**
SKINS GOLF AT BIG HORN DT. ANLEITUNG	59,90
SKUNNY DT. ANLEITUNG	89,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	59,90
SOCCER KID DT. ANLEITUNG	29,90
SOCCER STARS 96 DT. ANLEITUNG	**19,90**
SPACE ACADEMY DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPACE HULK CLASSICS	69,90
SPACE MARINES KOMPL. DT.	29,90
SPACE QUEST 5 KOMPL. DEUTSCH	69,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	**29,90**
SPECIAL FORCES PLUS 50 GAMES	**39,90**
SPORTS BUNDLE INKL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOUR GOLF / FORM. ONE G. P.	29,90
STARCRUSADER KOMPL. DT. INCL. DATA	69,90
STAR RANGERS DT. HANDB.	**19,90**
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	24,90
STAR TREK: FINAL UNITY COLLECTORS EDIT.	99,90
STAR TREK JUDGEMENT RIGHTS ENHANCED	99,90
STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	99,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	**29,90**
STAR TREK: O M N I P E D I A	89,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	79,90
STEEL PANTHERS – SSI –	24,90
STONEKEEP KOMPL. DT. – INTERPLAY –	69,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	99,90
SU-27 FLANKER	34,90
SUPERKARTS	**49,90**
SUPER TETRIS PLUS 50 GAMES	34,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
TALISMAN KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	79,90
TEK-WAR DT. ANL.	**19,90**
THE DIG – LUCAS ARTS – DT. ANL. / UP DATEF.	59,90
	79,90

CD-ROM-GAMES

TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION –	**49,90**
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	**89,90**
TERRA 6: SUPERMISSION I.Q. KOMPL. DT.	49,90
T.F.X EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	99,90
THE HIVE WIN/95	65,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	**29,90**
THIS MEANS WAR!	**69,90**
THUNDER IN PARADISE DT. ANLEITUNG ✻	**54,90**
THUNDERHAWK 2 – FIRESTORM – KOMPL. DT.	89,90
THUNDERSCAPE – SSI –	69,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATEF.	79,90
TILT – PINBALL – DT. ANL.	59,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	**85,90**
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT – K. D.	29,90
TORINS PASSAGE KOMPL. DT.	79,90
TOTAL DISTORTION	69,90
TOWER–FLUGLOTSENSIMULATION–/WIN 95 DT.ANL	89,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	49,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK BUNDLE K.D.	65,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	65,90
UEFA CHAMPION LEAGUE DT. ANL.	85,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
UNDER A KILLING MOON inkl. LÖSUNG DT.HANDB.	49,90
US NAVY FIGHTERS PLUS KOMPL.DT.	89,90
US NAVY FIGHTERS: MARINE FIGHTERS K.D.	39,90
U.S.S. – TICONDEROGA KOMPL. DT.	29,90
VIRTUAL KARTS KOMPL. DT.	99,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	85,90
WACKY WHEELS	**24,90**
WARCRAFT II – TIDES OF DARKNESS – K. D.	**89,90**
WARGAME COLLECTION –SSI–	79,90
WARHAMMER -FANTASY BATTLE SYSTEM- K.D.	79,90
WARLORDS II DELUXE	79,90
WAYNE GRETZKY & NHLP ALL STARS DT. ANL.	79,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL DT.	79,90
WETLANDS – TAKE A DEEP BREATH –	69,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ – KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	**89,90**
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K. D.	29,90
WIAL-KATALOG-DOPPEL-CD 95/96 CA. 1,2 GIGABYTE, DEMOS, VIDEOS, ETC.	**DM 5,99**
WILLI LEMBKES FUSSBALL MANAGER KOMPL. DT.	69,90
WINGS ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT.	89,90
WING COMMANDER IV KOMPL. DT.	**109,90**
WING OF GLORY DT. ANL.	39,90
WIPE OUT DT. ANLEITUNG	99,90
WITCHAVEN DT. ANLEITUNG	79,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	75,90
WWF WRSTLEMANIA: ARCADE GAME (WIN 95)	99,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	39,90
X WING COLLECTORS KOMPL. DT.	79,90
„Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB.]	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZOOP DT. ANLEITUNG	69,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

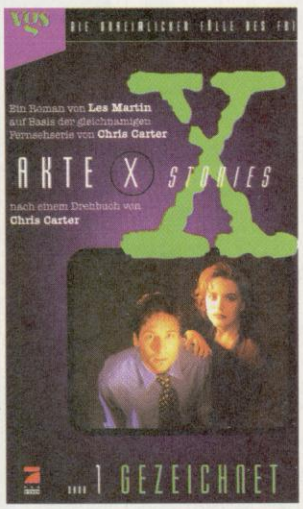
ABC WORLD OF ANIMALS (WIN95) ✻	99,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BOB DYLAN -HIGHWAY 61 INTERAKTIV-	**39,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 –ONLY–	89,90
CRANBERRIES – DOORS & WINDOWS –	49,90
DAS GROSSE LEXICOM KOMPL. DT. (COMPACT VERLAG)	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
ENCARTA WORLD ATLAS 96	109,90
FORREST GUMP – MUSIC, ARTISTS & TIMES –	69,90
GOETHE IN WEIMAR KOMPL. DT.	79,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	79,90
HAYDN – AUF DEN SPUREN VON – KOMPL. DT.	59,90
LANGENSCHEIDTS SPRACHENKALENDER ENGL. 96	29,80
LE LOUVRE – GEMÄLDE & PALAST – KOMPL. DT.	95,90
MOTORRAD REISEN USA SPEZIAL	**39,90**
MONEY LINE INT. BÖSENANALYSE KOMPL. DT.	44,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	39,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
n-tv JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	**54,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL.	19,90
PATCHWORK 1/96 KOMPL. DT.	39,90
PEGASUS 2/95 (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS GAMES (DOPPEL-CD)	29,90
PEGASUS WINDOWS 95	29,90
TELE INFO CD (33 MIO. deutsche Telefonanschlüsse)	39,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
VOODOO LOUNGE – ROLLING STONES –	49,90

PC-Soundkarten/Zubehör

FCS MARK II FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	129,90
FLCS F-16 FLIGHT STICK – THRUSTMASTER –	249,90
FORMULA T2 LENKRAD – THRUSTMASTER –	**199,90**
**GRAVIS JOY

ENTERTAINER -schmöker tips

von Rainer Scheer



Die unheimlichen Fälle des FBI

Kaum eine neue TV-Serie ist in den letzten Jahren so schnell zur Kultserie aufgestiegen wie die **Akte X** (The X-Files). Das von Chris Carter entwickelte Konzept einer Serie, die vordergründig FBI-Ermittlungsarbeit zeigt, dabei aber immer wieder Dinge des Übernatürlichen und Paranormalen behandelt, schlug wie eine Bombe ein. Unter dem Titel "Akte X – Stories" erscheinen jetzt die spannendsten Fälle auch in Buchform. Den Anfang macht dabei natürlich die Startepisode, in der das ungleiche Gespann Mulder und Scully zum ersten Mal miteinander arbeiten muß. Daneben sind Bücher zu den Folgen "Der Kokon", "Das Nest" und "Der Zirkus" erschienen. Zwar rekapitulieren diese Bücher nur bekannte Stoffe, doch die Atmosphäre der Serie trifft Les Martin wirklich gut, und so kann man die Highlights der Akte X immer wieder Revue passieren lassen.

Akte X – Stories, Band 1: Gezeichnet *von Les Martin (aus dem Amerikanischen von Ulrich Hoffmann). vgs-Verlag, Köln 1995. 123 Seiten. 18 DM.*

Katastrophe im ewigen Eis

Stephen King, James Herbert, Peter Straub, Dean Koontz – diese Namen stehen für schlaflose Nächte, für schockierendes Grauen. Alle Autoren haben mit Horrorgeschichten Erfolge gefeiert, sind der Inbegriff des Genres. Mit "Eiszeit" ist von Dean Koontz jetzt ein ganz "normaler" Abenteuerroman erschienen, angesiedelt im ewigen Eis der Antarktis. Ein Seebeben bringt die Katastrophe. Die Wissenschaftler sitzen auf einem Teil des Eisberges fest ... und die Sprengladungen ticken. Ganz im Stile Alistair MacLeans hat Autor Dean Koontz seinen Roman gestaltet, und er hat seine Hausaufgaben gut gemacht. Wer MacLean kennt, wird die zahlreichen Anspielungen verstehen und "Eiszeit" als Hommage ans große Vorbild lesen. Der Roman ist packend konstruiert, zwingend in seinem Handlungsverlauf und jederzeit spannend. Erzählen kann Koontz, und das beweist er hier wieder eindrucksvoll – auch wenn die Geschichte, für ihn ungewohnt, so ganz ohne Horror auskommt.

Eiszeit *von Dean Koontz (aus dem Amerikanischen von Uwe Anton). Bastei-Verlag, Bergisch Gladbach 1996 (TB 13715). 298 Seiten. 12,90 DM.*

Computerspiel als Buch

Ja, es zieht seine Kreise. Da gibt es die Bücher zum Film und die Bücher zum Rollenspiel, und es war nur eine Frage der Zeit, wann auch Computerspielwelten dazu benutzt würden, den Hintergrund für spannende Leseabenteuer abzugeben.

The Bard's Tale ist ein Computerspielklassiker, der jetzt zu entsprechenden Ehren kam. **Die Burg der Verräter** selbst wird allerdings kaum zu Klassikerehren kommen: Zu oberflächlich sind die Charaktere angelegt. Große Fantasy bietet das Buch nicht, eher eine routiniert erzählte Handlung, die aber kaum mit überragenden Überraschungen aufwarten kann. Gute Unterhaltung, mehr nicht. Die Fans des Spiels werden es trotzdem mögen. In der Zwischenzeit ist übrigens mit **Festung aus Feuer und Eis** ein weiterer Band erschienen.

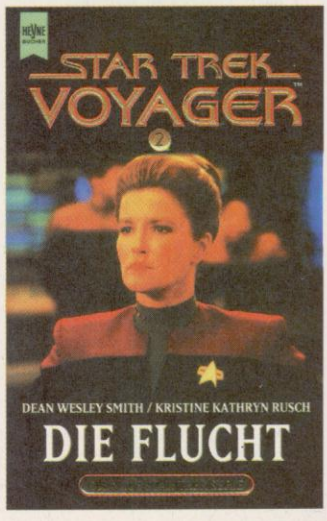
The Bard's Tale, Die Burg der Verräter *von Mercedes Lackey/Josepha Sherman (aus dem Amerikanischen von Wolfgang Thon). Bastei-Verlag, Bergisch Gladbach 1995 (TB 20261). 284 Seiten. 9,90 DM.*

Voyager: Start in die Vierte Generation

Start in ein neues Star-Trek-Zeitalter. Unter Befehl von Captain Kathryn Janeway startet 1996 auch im deutschen TV die U.S.S. Voyager in die Tiefen des Alls. Die Trekkies freuen sich auf den Start der neuen Serie, parallel dazu bringt der Heyne-Verlag alle zwei Monate einen neuen Roman heraus.

Den Auftakt bildet der packende Roman "Der Beschützer" nach dem gleichnamigen Pilotfilm. Ein weiterer Roman, "Die Flucht", ist bereits erschienen. Voyager bringt neuen Wind ins Star-Trek-Universum – nicht nur mit modernisierter Technik, sondern auch mit neuer Rollenverteilung. Eine Frau als Captain wird bestimmt für genügend Story- und Diskussionsstoff sorgen. Literarische Höchstleistungen sind zwar in der Buchreihe nicht zu erwarten, aber allemal packende Unterhaltung, geschrieben von Profis, die sich in der Star-Trek-Welt bereits bestens auskennen.

Star Trek – Voyager, Der Beschützer *von L. A. Graf (aus dem Amerikanischen von Andreas Brandhorst). Heyne-Verlag, München 1995 (TB 5401). 233 Seiten. 12,90 DM.*



DIE TOP-HITS VON BLACK BIRD

VIOLENCE VOLUME 3

Über 1.000 neue Level, Utilities und Editoren für die bekannten 3D Action Spiele von Lucas Arts und ID Software, sowie neue Levels für HEXEN, DESCENT, DUKE NUKEM 3D und Quake.

Auslieferung in der Reihenfolge des Bestelleingangs, ab Frühjahr 1996!

DM 39,95

VIOLENCE & STRATEGY

Über 400 neue Level, Utilities, SCENARIO Editoren für WARCRAFT2, COMMAND & CONQUER, PANZER GENERAL und DESCENT.

Ab Mitte Februar erhältlich.

DM 39,95

VIOLENCE VOLUME 2

Über 1.000 neue Level, Utilities und Editoren für HEXEN, DESCENT sowie für die bekannten 3D Action Spiele von Lucas Arts und ID Software.

Allein über 100 neue Level für das bekannte Spiel von Lucas Arts.

DM 39,95

Die neuen Spiele - Knüller

11th Hour	DV	DM	99,95
3D Game Creation System	DV	DM	99,95
Air Power	DV	DM	79,95
Al Unser Arcade Racing, WIN 95	DV	DM	69,95
Ascendancy, CD-ROM	DV	DM	89,95
Asterix - Die große Reise	DV	DM	79,95
Battle Isle 3	DV	DM	89,95
Bleifuss	DA	DM	59,95
Blood, US*		DM	89,95
Caesar 2	DV	DM	89,95
CIV NET	DV	DM	99,95
Command & Conquer	DV	DM	89,95
Command & Conquer	EV	DM	99,95
Command: Aces of the Deep	DV	DM	89,95
Crusader - No Remorse	DV	DM	89,95
D! Zone 2, EV-1000 neue Levels für ID Spiele		DM	49,95
Descent	DA	DM	39,95
Desert + Jungle Strike	DV	DM	24,95
Die Siedler	DV	DM	29,95
Die Siedler 2 - Die Römer*	DV	DM	89,95
Duke Nukem 3D, US-Version Apogee*	DV	DM	89,95
Dune II	DV	DM	39,95
Dungeon Keeper	DV	DM	89,95
EA Sports Rugby	DA	DM	29,95
Elder Scrolls 2*	DV	DM	89,95
Empire2, EV, CD-ROM		DM	89,95
Fade to Black	DV	DM	89,95
FIFA Soccer + Gravis Game Pad		DM	59,95
FIFA Soccer 96	DV	DM	84,95
Formula 1 Grand Prix 2		DM	99,95
Hexen, EV, CD-ROM		DM	99,95
Hive, CD-ROM	DV	DM	69,95
HiOctane	DV	DM	39,95
Indy Car Racing 2.0	DA	DM	89,95
Lands of Lore 2	DV	DM	99,95
Mad News	DV	DM	79,95
Magic Carpet 2	DV	DM	89,95
Magic Carpet	DV	DM	34,95
Maniac Mansion 2, Day of the Tenctacle	DV	DM	29,95
MS Flugsimulator 5.1, CD, Deutsch		DM	99,95
Myst	DV	DM	84,95
Need for Speed	DV	DM	89,95
NHL Hockey 96	DV	DM	74,95
PGA Tour Golf Classics	DV	DM	34,95
Phantasmagoria	DV	DM	99,95

JETZT VORBESTELLEN!

QUAKE, US-VERSION

DM 89,95

Pitall, The Mayan Adventure	EV	DM	89,95
Pole Position	DV	DM	89,95
Pro Pinball	DA	DM	69,95
Prototype	DV	DM	69,95
Quake, US-Version, ID Software*		DM	89,95
Ran Soccer	DV	DM	89,95
RAN Trainer 2	DV	DM	89,95
Raven Project	DV	DM	79,95
Rebel Assault 2	DA	DM	79,95
Rebel Assault	DV	DM	29,95
Ruins, US*		DM	89,95
Shadow Warrior, US*		DM	89,95
Shivers	DA	DM	89,95
Silent Hunter*	DA	DM	89,95
Star Trek - A final Unity	DV	DM	99,95
Steel Panthers		DM	89,95
Stonekeep	DA	DM	99,95
Superbike Grand Prix, Microprose*		DM	89,95
System Shock, EA Classics	DV	DM	29,95
Talisman	DV	DM	89,95
Tekwar	EV	DM	99,95
Terminator Future Shock, US*		DM	89,95
TFX -Eurofighter 2000	DV	DM	89,95
The Dig	DA	DM	79,95
Torins Passage	DV	DM	89,95
Transport Tycoon Deluxe	DV	DM	89,95
Ultra Pinball		DM	69,95
Urban Decay US*		DM	89,95
US Navy Fighters Gold	DV	DM	89,95
Vollgas	DV	DM	89,95
Warcraft 2	DV	DM	89,95
Wing Commander 4*	DV	DM	99,95
WipEout	DA	DM	99,95
Witchhaven	DA	DM	89,95
Worms	DV	DM	79,95
Z	DV	DM	69,95

Hardware

Soundblaster 16 Value Edition	DM	169,95
Terratec MAESTRO 16 SE	DM	299,95
Aktivboxen 120 Watt	DM	79,95
CD-ROM LW 4xspeed	DM	189,95
CD-ROM LW 6xspeed	DM	299,95
Sidewinder Joystick	DM	99,95
Gravis Analog Pro	DM	59,95
Gravis Game Pad	DM	39,95
Logitech Wingman Light	DM	49,95
Logitech Wingman Extreme	DM	84,95
Festplatte 850 MB EIDE West. Dig.	DM	379,95
Festplatte 1.000 MB EIDE West. Dig.	DM	429,95

Bestelltelefon:
0 71 91 / 96 02 96

Bestellfax:
0 71 91 / 96 02 98

*** bei Drucklegung noch nicht erschienen.**
Alle Preise in DM incl. 15% MwSt.
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten: 6,50 - Nachnahme zzgl. DM 3,50.
Ab DM 150,– versandkostenfrei.
Händleranfragen erwünscht

Ihr Spezialist für 3D Action Spiele
Fragen Sie nach unseren US Importen!

Laden und Versand:
Am Obstmarkt 1
71522 Backnang
Tel. 0 71 91 / 96 02 96

Laden:
Bismarckstr. 6
74076 Heilbronn
Tel. 0 71 31 / 62 80 38

JES Multimedia

Bestellcoupon

Menge	Titel	Gesamtpreis
	Versandkosten:	
	Gesamtpreis in DM:	

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

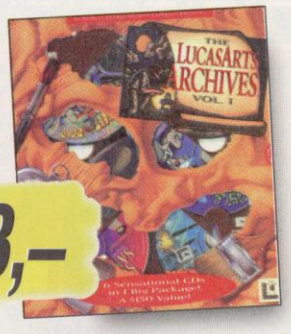
_____

Datum, Unterschrift

TRONIC's Bazar

shopping on cd-rom

LucasArts Archives Vol. 1



98,–

6 CD-ROMs

Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Sam & Max, Rebel Assault Special Edition, Day of the Tentacle, Star Wars Screen Entertainment, TIE Fighter Collector's

CD-ROM

Angebot des Monats

Action-Pack Vol. 1



&





nur ganze

60,–

nur gültig bis 19.3.96

Besuchen Sie uns

CeBIT'96 HANNOVER 14.—20. 03. 1996

Halle 9 EG Stand D46

Lost in time



19,95

Episode 1&2

Doralice muß durch Zeiten wandeln, um das Rätsel um ihr Erbe zu lösen – *PC 3,5*

Archivierungs-system



24,95

inkl. 12 Archivierungshüllen

Megapack 3



98,–

12 CD-ROMs

Lemming's, Megarace, TFX Tractical Fighter Experiment, Quantum Gate II, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, The Journeyman Project, Turbo

Megapack 4



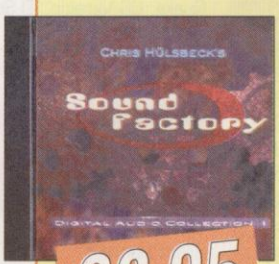
Der Knüller

98,–

11 CD-ROMs

Panzer General, Aegis, Space Ace, Tornado-Operation Desert Storm, Empire Soccer 94, Savage Warriors, Dawn Patrol, Marine Strike Fighter, Orion Conspiracy, Dragon's Lore

Chris Hülsbeck CD's



33,95

Brandheiß, brandneu, die neue Scheibe von Hülsbeck ist da!

Soundfactory DAC 1

14 Songs, z.B. Jim Power, Shades'95 u.v.m. PC-CD-ROM-Teil mit Programmen und Sounds

Folgende Hülsbeck-Audio-CDs haben wir noch auf Lager:

Rainbows

15 Musikstücke, z.B.: Giana Sisters, Z-Out, Super Turrican II, Jinks und Samplemania *Audio-CD* — 30,95

To be on top

16 Meisterstücke, z.B.: To be on top, Gem'x, Battle Isle, C. Lewis Challenge – *Audio-CD* — 29,95

Turrican

Edle Melodien und orchestral klingende Stücke! Einer der besten Soundtracks, die je für ein Spiel komponiert wurden – *Audio-CD* — 31,95

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter

05651/979618

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD

TRONIC VERLAG GMBH & CO. KG

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

Actionspaß im Tiefflug



Core Design schicken die neueste Version ihres Kampfhubschraubers auf Actionjagd durch den PC.



Ein feucht-fröhlicher Angriff



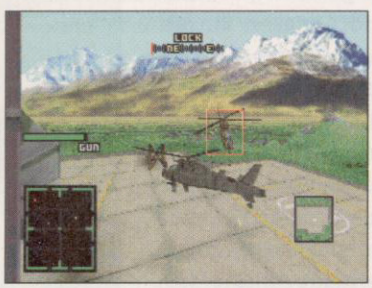
Im Tiefflug auf Gegnerpirsch

Actionschrauber

Diese Simulation ist mehr auf Action als auf die Beherrschung des Fluggeräts ausgelegt, bietet dafür aber auf schnellen Systemen ausgezeichnete Grafiken und hohen Spielspaß. Wer also den Actionspaß an erster Stelle sieht, ist mit Thunderhawk 2 sehr gut bedient. Das Game ist eine wohltuende Abwechslung im Hubschraubereinerlei und ein würdiger Nachfolger für den Actionknaller *Comanche*.

Arndt

Thunderhawk 2 Firestorm ist ein actionorientierter Hubschraubersimulator, der den Spieler an die Spitze einer NATO-Schnelleingreiftruppe setzt. Für Einsätze in Krisengebieten, die im Jahre 1999 weltweit entstehen, hat die NATO nämlich eine schlagkräftige Eingreiftruppe aus AH-73M-Thunderhawk-Kampfhubschraubern gebildet. Diese hochentwickelten Kampfmaschinen sind bis an die Rotorspitzen bewaffnet und können auch schwerem gegnerischem Beschuß standhalten.



Viel Feind, viel Ehr', viel Gegenwehr

In acht verschiedenen Kampagnen muß der Spieler seine Fertigkeiten als Hubschrauberpilot unter Beweis stellen. Jede Kampagne besteht aus drei bis vier unterschiedlichen Missionen, die vor dem Start ausführlich erklärt werden. Danach kann man noch Hand an die Bewaffnung des Hubschraubers legen, bevor es möglichst im Tiefflug über Feld und Flur geht.

In der Waffenkammer



Die Missionen sind vielfältig angelegt: Mal müssen Basen ausgeschaltet, mal eine fliegende Festung abgeschossen oder ein Touristenschiff aus der Hand von Piraten befreit werden. In jedem Fall ist mit massiver Gegenwehr der Feinde zu rechnen, und man sollte sich vorwiegend auf primäre Ziele konzentrieren, um die Missionen erfolgreich zu erfüllen. Sehr hilfreich ist die Bordkanone, die sich automatisch auf das nächste Ziel einstellt und über unendlich viel Munition verfügt. Damit er die Orientierung nicht verliert, stehen dem Piloten ein Kompaß, ein 360-Grad-Radarschirm und eine Karte der näheren Umgebung zur Verfügung.



Neben der Cockpitansicht kann man außerdem noch auf eine Vollbildschirm- und eine Außenansicht zugreifen. Der Flug durch die Vektorwelt ist in allen drei Ansichten durchaus gut zu bewältigen. Die Steuerung kann wahlweise mit Tastatur, Maus oder Joystick erfolgen. Die Haltbarkeit des Hubschraubers ist ausgezeichnet, und auch Crashs mit anderen Fluggefährten oder Bergen übersteht er erstaunlich gut. Nach jeder Mission besteht die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand abzuspeichern. Für diesen Zweck kann man entweder Paßwörter benutzen oder die Savegames direkt auf Festplatte abspeichern. Um eine hohe Geschwindigkeit bei der Grafikausgabe zu erreichen, haben die Programmierer mit einem Mix aus Grafiktechniken gearbeitet. Die Hintergrundgrafik zum Beispiel wird entsprechend der Flugposition korrekt gedreht. Der Vordergrund hingegen besteht aus Vektorgrafik, die auch Details wie Bäume und Häuser extrem realistisch wirken läßt. Je nach Rechnergeschwindigkeit können Qualität und Detailtreue des Texturemappings eingestellt werden. ❑

ag

Thunderhawk 2 Firestorm

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ schnelle Grafik
~ nur wenige Optionen

Hersteller: Core Design | Preis: 99,95 DM

CYBERMAGE

Wie ferngesteuert



Der Wissenschaftler (links im Bild) muß befreit werden



Die Rivalen

Cybermage ist schnell, komplex, rätselintensiv und spannend. Und Cybermage ist *System Shock* verdammt ähnlich. Beide Spiele benutzen das wohlgelittene 3D-Spielsystem, um ausgefuchste Levelkarten auf die Beine zu stellen Dabei ist Cybermage auch technisch dem Rivalen ebenbürtig: Von der Standard-VGA-Auflösung bis hin zu SVGA darf gespielt werden. Nur, selbst in SVGA werden die Pixel schlicht zu Blöcken vergrößert, wenn man sich Details ansehen will.
Aber das Spiel macht Spaß. Die Levelaufteilung ist raffiniert und grafisch abwechslungsreich, der Schwierigkeitsgrad einstellbar. Wer also die Sippschaft derer von **** mag, wird mit Cybermage bestens bedient.

Michael

Harte Zeiten: Klone kämpfen gegen Mutanten, internationale Konzerne gegen Mars-Rebellen. Und zwischen allen Fronten kämpft ein Mann für die Gerechtigkeit, der eigentlich schon tot ist.



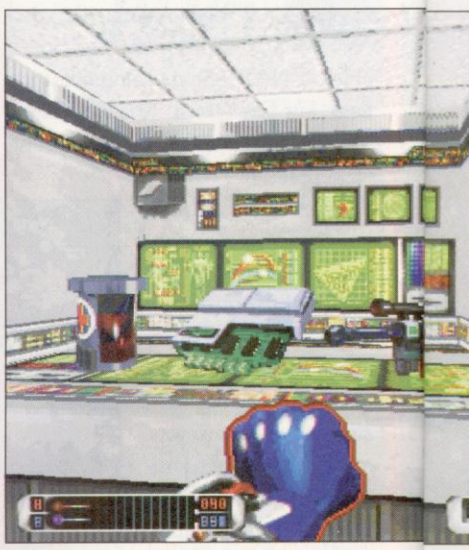
Nun also mischt selbst Origin, der Wing Commander unter den Spieleherstellern, bei den 3D-Action-Spielen mit. Eigentlich sollte man ja meinen, daß der Bedarf an hektischen Ballerspielen im Labyrinth-Stil endlich gedeckt sei, zumal dem Einfallsreichtum dieser Gattung deutlich Grenzen gesetzt sind. Weit gefehlt! Origin schneidet sich mit Macht und Kreativität ein Stück vom Kuchen ab.

Dabei ist die Story zum Spiel nicht sehr vielversprechend. Da kämpfen Mars-Rebellen gegen internationale Konzerne, und beide Seiten benutzen Klone oder Mutanten, die in die Schlacht geschickt werden. Einer dieser Cyber-Kämpfer rettet einem Mutanten das Leben und bezahlt dafür mit seinem eigenen. Die katzenähnlichen "Exoten", wie sie genannt werden, basteln zum Dank fleißig am Körper unseres Helden und schicken ihn als Menschmaschine wieder ins Rennen – Robocop läßt grüßen.

Die Story tut aber im Spiel kaum was zur Sache. Und obwohl die Vorgeschichte dem Spiel als Comic beiliegt, kann ohne deren Kenntnis direkt ins Geschehen eingegriffen werden. **Cybermage** erklärt sich sogar selbst: Zu Beginn des Spiels hastet man durch einige wenige Gänge einer dunklen Höhle, die kaum Verzweigungen besitzt. Und da der Titel dieser ersten Episode "Flucht" ist, läßt sich unschwer erraten, wohin die Reise geht.

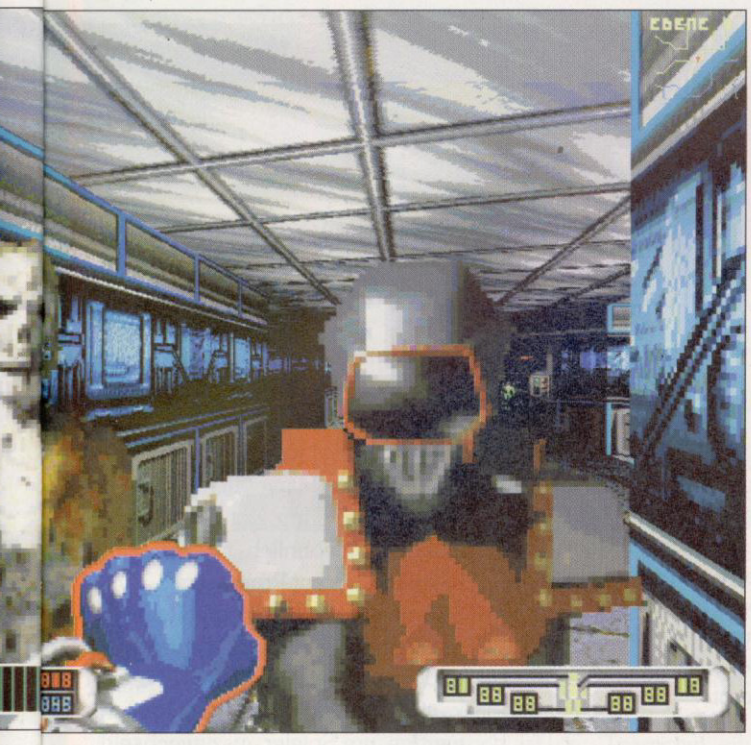
Einige hilfreiche Charaktere verraten mehr über die (Spiel-)Situation. So erfährt man von einer Art Priesterin, daß magische Kräfte zur Verfügung stehen, die aber erst gefunden werden müssen. Etliche Stockwerke höher trifft man gar auf den Chef der Rebellen-Mutanten-Abteilung, der von den Konzernschergen eingesperrt worden ist.

Die Wege sind lang in diesem Spiel, die Korridore verzweigt.



Ohne die Auto-Mapping-Funktion wäre es deshalb sehr schwierig, die Übersicht zu behalten. Mit einem Tastendruck auf [M] kann man den derzeitigen Kartenausschnitt auf den Schirm projizieren und anhand eines roten Pfeils auch den eigenen Standort bestimmen.

Nicht immer aber hilft die Karte weiter. Wenn Türen nur durch Sicherheitscodes oder ferngesteuert geöffnet werden können, muß man sich wohl oder übel woanders umsehen. Das clevere Leveldesign von Origin macht es möglich, daß diese kleinen Rätsel immer auf dem



Der Doppelhammer: Ein Zombie und ein Soldat blasen zum Angriff



Besonders der elektronische Schlüssel in der Mitte macht den Weg frei

Stockwerk gelöst werden können, in dem man sich gerade befindet. Es ist ohnehin ratsam, jeden noch so abgelegenen Raum zu durchsuchen, um an Waffen, Geld oder Schlüssel zu gelangen. Die magere Energiewaffe, die von Beginn an zur Verfügung steht, ist ohnehin nicht geeignet, größere Gegner in Schach zu halten.

Für neue Power sorgt auch das Fußvolk der Konzerne: Die rotschwarz gekleideten Soldaten sind ein gefundenes Fressen für erfahrene Spieler. Nach ihrem Ableben lösen sie sich in kleine Energiewölkchen auf, die fröhlich eingesammelt werden können - nie war Recycling so wertvoll wie heute ...

❑

msu

Cybermage

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:

+ gute Rätseltiefe für ein Ballerspiel
+ viele Transportmittel und Objekte
- magerer Vorspann
- Texteinblendungen können nicht abgebrochen werden

Hersteller: Origin Systems **Preis: ca. 90 DM**

Okay Soft

Inh. Herbert Wirnshofer

Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294

hotline news 09674-8405 Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr !

11th Hour	DV	88.90	Flugsimulator 5.1	DV	103.90	Shanghai Great Moments	DV	76.90
3D GCS + Menü		99.00	- Flight Shop (BAO)	DV	75.90	Shivers (Windows)	DA	79.90
3D Lemmings	DV	87.90	- Tower (BAO)	DV	79.90	▪ *Shockwave (Win'95)*	*DA*	*81.90*
3D Ultra Pinball	DA	65.90	▪ *Form. One Grand P. 2*	*DA*	*92.90*	***SIERRA Originals:***		***ab 14.90***
▪ *Albion*	*DV*	*79.90*	Frankenstein	DV	82.90	Silent Hunter	DV	72.90
Alien Odysee	DA	69.90	▪ *Gabriel Knight 2*	*DV*	*82.90*	Silent Steel	DV	103.90
Aliens	DV	69.90	Grand Prix Manager	DV	82.90	Sim City 2000 (Win'95)	DV	87.90
Anvil of Dawn		71.90	▪ *Heart of Darkness*		*88.90*	Sim Tower	DV	75.90
Apache Longbow	DV	73.90	Heroes of Might + Magic		72.90	Sim Town	DV	65.90
Archibald Appelbrooks	DV	69.90	Hugo 3	DV	62.90			
Ascendancy	DV	77.90	▪ *Imperium Romanum*	*DV*	*79.90*			
Battle Isle 3	DV	80.90	Indy Car Racing	DA	24.90			
Beavis + Butthead (MTV)		65.90	Indy Car Racing 2	DA	75.90			
Bermuda Syndrome	DV	77.90	In the first Degree	DV	75.90			
Biing	DV	59.90	Jagged Alliance	DV	87.90			
Bleifuß (Screamer)		56.90	▪ *John Madden 96*	*DA*	*81.90*			
Bundesliga M. Hattrick		62.90	▪ *Knights Chase*	*DV*	*85.90*			
Caesar 2	DV	77.90	Knights of Xentar	DV	85.90			
Capitalism	DV	71.90	▪ *Lands of Lore 2*	*DV*	*87.90*			
Caribbean Disaster	DA	81.90	Lost Eden	DV	75.90			
Chewy Esc v. F5	DV	69.90	Mad TV	DV	23.90			
CivNet	DV	89.90	▪ *Mad TV 2*		*73.90*			
Clearing House	DV	66.90	Magic Carpet 2	DV	79.90			
			Mechwarrior 2 (Win'95)	DV	75.90			
			Mega Pack 4		76.90			
			➡ Panzer Gen.,Aegis,Dawn Patr.					
			Micro Machines 2 Special		47.90			
			Mission Critical	DA	75.90			
			Monopoly	DV	62.90			
			Mortal Coil	DA	62.90			
			▪ *Music Central 96*		*85.90*			
			Myst	DV	68.90			
			NBA Jam Tournament	DA	87.90			
			▪ *NBA Live 96*	*DA*	*79.90*			
			Need for Speed	DV	81.90			
			NHL Hockey 96	DV	81.90			
			▪ *Panzer General 2*	*DA*	*75.90*			
			PGA Tour Golf 96	DA	81.90			
			Phantasmagoria	DV	82.90			
			Pinball Illusions	DA	59.90			
			Pinball World	DA	61.90			
			▪ *Pole Position*	*DV*	*84.90*			
			Police Quest SWAT	DA	75.90			
			Prince of Persia Col.	DA	49.90			
			Prisoner of Ice	DV	82.90			
			Pro Pinball	DA	55.90			
			Psycho Pinball	DA	68.90			
			ran Soccer	DV	72.90			
			ran Trainer 2	DV	68.90			
			▪ *Rayman*	*DA*	*72.90*			
			Rebel Assault	DA	36.90			
			Rebel Assault 2	DA	69.90			
			Return to Zork	DV	33.90			
			Riddle of Master Lu	DV	87.90			
			Scaphander	DV	59.90			
			▪ *Shannara*	*DV*	*75.90*			
			Sensible World of Soccer		75.90			
			Simon the Sorcerer I&II LIMITED EDITION mit absolut schrillem T-Shirt!		87.90			
			Skunny	DA	56.90			
			Space Marines	DV	73.90			
			Star Treck 25th Aniv.	DA	27.90			
			Star Treck:A Final..	DV	92.00			
			Star Treck Omni Pedia		85.90			
			Star Treck Tech Manual	DV	98.90			
			Star Treck Judgement R.		89.90			
			Steel Panthers	DV	67.90			
			Stonekeep	DA	89.90			
			Sukhoi SU 27	DV	72.90			
			▪ *Terminator-F. Shock*	*DV*	*85.90*			
			TFX Eurofighter 2000	DV	82.90			
			The Dig	DA	63.90			
			This Means War	DV	86.90			
			▪ *Thunderhawk 2*	*DV*	*79.90*			
			▪ *Thunderscape*	*DV*	*72.90*			
			Tie Fighter	DA	63.90			
			Tilt Pinball		56.90			
			▪ *Time Gate*	*DV*	*79.90*			
			▪ *Top Gun-Fire at Will*	*DV*	*95.90*			
			Torins Passage	DV	82.90			
			▪ *Touche-5th Musketier*	*DV*	*68.90*			
			Transport Tycoon Deluxe		82.90			
			Transport Ty./Themepark		59.90			
			Trivial Pursuit	DV	75.90			
			Turrican 2	DV	57.90			
			US Navy Fighter Gold	DV	83.90			
			▪ *Virtual Karts*	*DV*	*84.90*			
			Vollgas	DV	79.90			
			▪ *Warcraft 2*	*DV*	*74.90*			
			Warhammer (Win '95)		69.90			
			Warlords 2 Deluxe		74.90			
			Werewolf vs Comanche	DV	76.90			
			Westwood Compilation	DV	75.90			
			Willi Lemkes Fußballm.	DV	62.90			
			▪ *Wing Commander 4*	*DV*	*96.90*			
			Wipeout		88.90			
			Wetlands	DA	58.90			
			Worms	DV	65.90			
			WWF Wrestle Mania	DA	89.90			
			X-Wing Enhanced	DV	68.90			
			"Z"	DV	75.90			
			Zone Raiders	DA	68.90			

Microsoft SideWinder 3D Pro & Fury 3 115.-

Command Aces o.t. Deep 77.90
➡ -incl. Expansion Disk, WIN 95
Command + Conquer DV 87.90
▪ *- Mission Disk* *DV* *33.90*
Crusade 79.90
Crusader - No Remorse DV 79.90
▪ *Cyberia 2* *DV* *88.90*
▪ *Cybermage* *DV* *80.90*
▪ *Cyberspeed (Win'95)* *DV* *75.90*
▪ *Daggerfall* *DV* *87.90*
Day of Tentacle DV 35.90
▪ *Death Gate* *DA* *75.90*
Der Clou + Profidisk DV 29.90
▪ *Der Planer 2* *DV* *73.90*
▪ *Der Seelenturm* *DV* *65.90*
Destruction Derby DA 88.90
Die Siedler Classic DV 35.90
▪ *Die Siedler 2* *DV* *79.90*
Druidenzirkel DV 62.90
▪ *Dungeon Keeper* *DV* *85.90*
Dungeon Master 2 DV 83.90
▪ *Earth Worm Jim (Win '95* *65.90*

Electronic Arts Classics je 33,90

Empire 2 64.90
Entomorph DA 68.90
Extreme Pinball DA 73.90
Fatal Racing DV 62.90
Fifa Soccer 96 DV 79.90
Flight Unlimited DV 85.90

kostenlose Komplett-Liste (Systemangabe) anfordern, incl. Lösungsheften, Lernsoftware, Public Domain, Hardware

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE	159.-	Pioneer DR-UA 124x (4-fach)	329.-
Soundblaster 32 PnP	289.-	Toshiba AT 5302B (4-fach)	255.-
Soundblaster AWE32 PnP	435.-	Sony CDU 76 E (4-fach)	299.-
Gravis Ultrasound Plug & Play 512 KB	335.-	MS SideWinder 3D Pro, incl. Fury 3	115.-
Gravis Ultrasound Plug & Play	249.-	GRAVIS "Firebird"	117.-
Gravis MAX	185.-	Wingman EXTREME	85.-
ORCHID NU-Sound PnP	275.-	Wingman LIGHT	52.-
Roland SCD-15	419.-	SUNCOM: F-15 E Talon	199.-
Yamaha DB 50 XG	195.-	SUNCOM: F-15 E Raptor	169.-
Yamaha SW 20 PC SoundEdge	249.-	SUNCOM: F-15 E Hawk	119.-
Mitsumi FX 400 B	295.-	SUNCOM: FX 3000	95.-

Änderungen und Irrtümer vorbehalten Annahmeverweigerungen sind mit unnötigen Kosten verbunden touren werden nicht angenommen!

Stammkunden geg Rechnung DM 6.50 | Nachnahme zzgl. 3.- Zkgeb. DM 9.90
Vorauskasse DM 6.50 | Ausland - Vorauskasse DM 18.00

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele Diskette:

Biing !	D 69,90
Das Dschungelbuch	H 49,90
Dungeon Master 2	D 84,90
Earthsiege	D 36,90
Hugo	D 59,90
Panzer General	H 34,90
Pinball Illusions	H 59,90
Pole Position	*D 79,90*
Psycho Pinball	D 62,90
Simon the Sorcerer 2	D 78,90
Worms	*D 66,90*

PC- Spiele CD - Rom:

11th Hour	D 89,90
3D Ultra Pinball	D 66,90
Albion	*D 82,90*
Ascendency	D 79,90
Baryon	H 59,90
Battle Isle 3	D 79,90
Beavis & Butthead	*H 72,90*
Bermuda Syndrom	H 82,90
Biing !	D 59,90
Bioforge	D 69,90
Bleifuß	D 56,90
Braindead 13	*D 66,90*
Bundesliga Manager 3	D 64,90
Buried in Time	D 78,90
Burning Steel 4*	D 69,90
Caesar II	*D 76,90*
Caribbean Desaster	D 84,90
Chewy - Esc. von F5	D 69,90
CivNet	D 89,90
Command & Conquer	D 88,90
*C+Conq. Miss. Disk**	*D 29,90*
Crusader- no remorse	D 79,90
Cyberia 2*	D 88,90
Cybermage Darkl.Aw.	*D 79,90*
Daggerfall*	D 88,90
Der Druidenzirkel	D 63,90
Der Talismann	D 69,90
Destruction Derby	H 88,90
Dime City	D 79,90
Discworld*	D 76,90
*DSA 3: Schatten ü.R.**	*D 76,90*
*Dungeon Keeper**	*D 82,90*
Dungeon Master 2	D 84,90
EA Classics	je 32,90
(z.B Privateer, Shadow Caster, NHL Hockey 94, SSN 21 Seawolf, Strike Commander, Syndicate Plus, System Shock, Ultima 7, Ult.Underworld 1+2, Wing Armada, Wing Commander 2)	
*Earthworm Jim**	*D 66,90*
*F1 Grand Prix 2**	*D 97,90*
FIFA Soccer 96	*D 79,90*
FPS Football 96*	E 65,90
Frankenstein	D 84,90
Gabriel Knight 2	*H 83,90*
Grand Prix Manager	*D 82,90*
Hexen	*E 69,90*
Hugo 3	D 72,90
Human Recall	D 76,90
Indy Car Racing 2	D 76,90
J.Madden Football 96*	H 79,90
Little Big Adventure	D 69,90
Lode Runner Network*	D 76,90
Made in Germany	D 63,90
Magic the Gathering*	D 96,90
Magic Carpet 2	D 79,90
Mechw. 2 Exp.Pack	*H 43,90*
Micro Machines 2 Spec	D 48,90
Monopoly	D 69,90
Myst	D 67,90
NBA Jam T.E.	*H 84,90*
NBA Live 95	D 69,90
*NBA Live 96**	*D 79,90*
Need for Speed	D 79,90
NHL Hockey 96	D 79,90
Panzer General 2	H 69,90
Phantasmagoria	D 84,90
Pinball Illusions	H 59,90
Pitfall: D. Maya-Abent.	D 78,90
*Pole Position**	*D 84,90*
Police Quest SWAT	*H 76,90*
Pro Pinball: The Web	D 56,90
Psycho Pinball	D 69,90
RAN Soccer	D 74,90
RAN Trainer 2	D 69,90
*Rayman**	*D 72,90*
Realms of Chaos	H 49,90
Rebel Assault 2	H 69,90
Riddle of Master Lu	*E 79,90*
Sea Legends	*D 78,90*
Shanghai Gr.Moments	D 76,90
Shannara*	D 78,90
Shivers	H 72,90
Shockwave	*D 79,90*
Sid Meier Classic Coll.	D 85,90
Silent Hunter*	D 73,90
Simon the Sorcerer 1	D 33,90
Simon the Sorcerer 2	D 76,90
Skunny	D 59,90
Space Quest 6	D 75,90
Star Trek:A final unity	D 95,90
Star Trek:Generations*	D Anfr.
Steel Panthers	*D 69,90*
Stonekeep*	D Anfr.
TekWar	E 66,90
Terminal Velocity	H 69,90
Terminator Fut.Shock*	D 88,90
TFX: EuroFight.2000	D 82,90
The Dig	H 66,90
*This means War!**	*D 84,90*
Thunderscape*	D 73,90
Tie Fighter (SVGA)	H 65,90
Timegate1: Knights Ch.	D 81,90
Tilt	D 56,90
*Top Gun-Fire at Will**	*D 96,90*
Torins Passage	*D 82,90*
Touché - 5th Musket.	D 72,90
Tyrian*	H Anfr.
US Navy Fighters Gold	D 84,90
Vollgas*	D 79,90
Warcraft 2	*D 75,90*
Werewolf vs.Comanch.	D 74,90
*Wing Commander 4**	*D 97,90*
Wipeout	D 88,90
Witchhaven	H 71,90
Worms	D 66,90
WWF Wrestle Mania	*H 84,90*
Zusatzlevel - CD	H 39,90
(für Warcraft 1+2, C+Conquer, Sim City 2000)	

Wir führen noch viele andere Spiele Soundkarten, Joysticks u. Lösungen

* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar
E englische Version D deutsch.Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 +3.-Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden

Annahmeverweigerung: 15.– Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Fußballmanagement ist ein vielstrapaziertes Thema bei Computerspielen. Daß trotzdem noch eine Menge Neues in der Geschichte stecken kann, zeigt der TEAMCHEF von Microprose.

TEAMCHEF

Schau'n mer mal

Innere Werte

Beim besten Willen kann ich mir nicht vorstellen, daß jemand diesem Produkt gegenüber "Liebe auf den ersten Blick" empfinden könnte. Dabei wäre es bedauerlich, wenn sich potentielle Interessenten angesichts dieser scheinbar grauen Maus schnell den bunteren Vögeln im Genre zuwenden würden. Hat man sich nämlich erst einmal wirklich auf das Spiel eingelassen, wird man mit vielseitigen Optionen, frischen Ideen und einer Menge Dauerspaß belohnt. Ich jedenfalls habe den Teamchef von Mal zu Mal mehr gemocht.

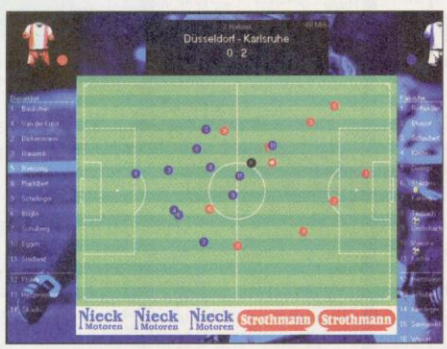
Stefan



Per Dialog kann man direkt in jedes Menü der verschachtelten Struktur wechseln

Ein ungewöhnliches Spiel, das die junge Gütersloher Softwareschmiede mfn da für Microprose entwickelt hat. Auf den ersten Blick war die gesamte Redaktion entgeistert, und niemand wollte so recht an den Test des Fußballmanagers **Teamchef** heran. Alles ist nämlich mächtig gegen den Strich gekämmt und außerdem selbst auf einem durchschnittlichen , Pentium ein wenig träge.

Doch wer den Mut nicht aufbringt, sich auf das Spiel einzulassen, der verpaßt letzten Endes doch etwas. Hinter der anfangs wenig einladenden Kulisse verstecken sich zahlreiche Überraschungen, die dem Thema eine ganze Reihe neuer Ideen abtrotzen.



Die Spielansicht offenbart schonungslos die Schwächen der Mannschaft sowie individuelle Fehler

Unkonventionell ist schon der Anfang: Den zukünftigen Manager, den man als Spieler verkörpern möchte, muß man erst einmal "erschaffen". Gleich mehrere Karrieren auf einmal kann man auf diese Weise starten, diese allein oder mit mehreren Spielern gleichzeitig verfolgen und jederzeit im Spiel zwischen den Charakteren hin- und herwechseln.

Doch erst kommt noch die Jobsuche. Hat man Glück, klingelt sofort das Telefon, und ein Präsidium bietet von sich aus das Management des jeweiligen Vereins an. Sonst muß man sich wohl oder übel an eine Agentur wenden und warten. Sobald man einen Vertrag in der Tasche hat, steht die Saisonvorbereitung für das kommende Spieljahr auf dem Programm. Nun werden die Fundamente für die später hoffentlich erfolgreiche Arbeit gelegt. Trainer, Co-Trainer und medizinisches Personal müssen eingestellt und der Mannschaftskader analysiert und aufgestockt werden. Um die Finanzen (Bankverbindungen, Bandenwerbung, Sponsoring usw.) muß man sich ebenso kümmern wie um die Ausstattung des Stadions, die spätere Versorgung und Unterhaltung des Publikums in den Spielpausen und das Training sowie die Taktik der Mannschaft. Etliche Termine sind zu bewältigen, ehe endlich, endlich das erste Saisonspiel wartet.

Noch einmal werden Aufstellung und taktische Marschrichtung feingetunt, und dann geht's auf den Platz. Ungewöhnlich für ein Fußballmanagement-Programm: Die Spielansicht zeigt sehr übersichtlich die Schwächen der Mannschaft und individuelle Fehler. Natürlich kann zwischendurch eingegriffen werden, um Spieler auszuwechseln oder neue Order zu geben.

Die Halbzeit wurde nicht vergessen. Da gibt's z. B. Live-Gigs, die als Videos auf der "Anzeigentafel" abgespielt werden (sofern man dem eigenen Stadion eine spendiert hat). Extra für diesen Zweck haben die Gütersloher Entwickler eine Reihe von aufstrebenden Bands aus der Region mitgeschnitten, und die rocken ganz schön los.

Erstmals in einem Programm dieser Art hat man versucht, sich auch dem gesamtwirtschaftlichen Umfeld des Fußballsports noch realistischer anzunähern. So besteht nicht nur die Möglichkeit, mit einem anderen Verein zu fusionieren (dessen Einverständnis vorausgesetzt), sondern man kann den eigenen Verein auch in eine Aktiengesellschaft umwandeln. Und am Ende jeder Saison warten die Sitzungen der Liga-Ausschüsse, in denen man selbstverständlich eine Stimme hat. Mit ein wenig Rückhalt können so Regeländerungen durchgesetzt werden, oder man ringt sich sogar zur Gründung einer Europaliga durch.

Zwar läuft der "Teamchef" unter Windows, aber ein echtes Windows-Programm ist er nicht. Insbesondere die Menüstruktur ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Zwar ist sie streng logisch aufgebaut und bietet außerdem einen Dialog zum Direktwechsel in jedes beliebige Zielmenü, aber erst nach einer ganzen Weile kann man wirklich unbefangen mit dem

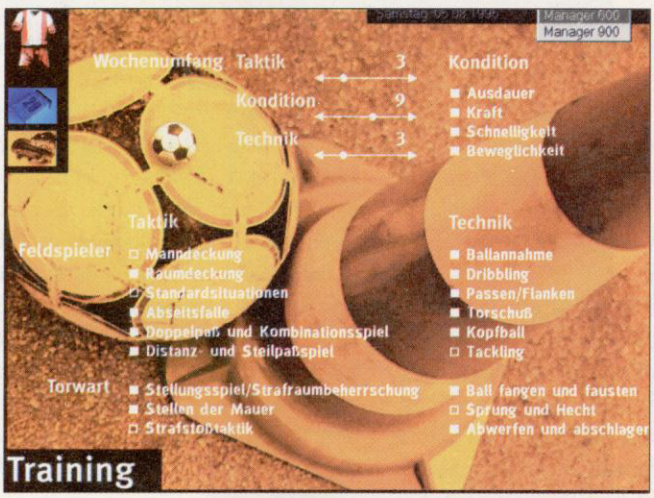


Aufstellung und Spieltaktik können bis in kleinste Einzelheiten festgelegt werden

System umgehen. Und noch ein wenig beängstigender sind die Wartezeiten, die jedenfalls mit der angegebenen Mindestausstattung beim Menüwechsel auftreten.

Dennoch ist der Teamchef ein überdurchschnittlicher Vertreter des Genres. Man merkt überall im Spiel, daß Leute daran gearbeitet haben, die selbst Spaß mit dem Programm haben möchten. ❑

sma



Mehrere Karrieren auf einmal sind möglich. Per Mausklick (oben rechts) darf jederzeit im Spiel gewechselt werden



SUPERVISION
Datentechnik

GEWINNSPIEL - GEWINNSPIEL

****

Jeden Monat verlosen wir 5x Einkaufsgutscheine im Wert von 70,– DM. Was Ihr tun müßt?
Zählt einfach die Artikel die wir hier im Angebot haben, so einfach ist das. Solltet Ihr in diesem Monat bei uns schon bestellt haben, so nehmt Ihr autom. an der Verlosung teil. Ansonsten schreibt eine Postarte mit der richtigen Lösung an:

SUPERVISION Datentechnik
- Gewinnspiel -
Backnanger Str. 53 • 71546 Großaspach

Bestelltelefon: 0 71 91/2 24 38 -Fax 0 71 91/2 24 38

!!! TOP-ANGEBOTE, DIE SPAREN HELFEN !!!

CD-ROM

Flight Unlimited	DV	99,90
Lemmings 3	DA	69,90
Panzer General	DA	89,90
ran Soccer	DV	84,90
US Navy Fighter	DV	99,90
Wing Comm. 3	DV	119,90
Wing Commander	IV	i.V.

PC 3,5"

Anstoss	DV	59,90
Biing!	DV	84,90
Das Amt	DV	93,90
Die Siedler	DV	71,90
Discworld	DA	79,90
Hanse	DV	49,90
Tie Fighter	DV	77,90

Sehr geehrte Kunden, wir führen auch PC-Hardware, Amiga, Erotik, Macintosh sowie SEGA. Fordern Sie unseren kostenl. Gesamtkatalog an.

Hardware:
PHILIPS CD-ROM Quad.Speed ATAPI-IDE, 3,5" Inst. Disk, IDE Kabel, Audiokabel 269,90
CD-Rom Caddy 8,50

Versandkosten: AB 250,– DM Porto frei
Bei Vorkasse 5,50 DM/Nachnahme 9,50 DM
DV = Spiel und Anleitung deutsch

DA = deutsche Anleitung
i. V. = Spiel ist in Vorbereitung, Vorbestellung möglich!

Kinderarbeit

Die Last der Arbeit

Kinder arbeiten in Steinbrüchen, auf Baustellen und Müllhalden. Ihr Alltag ist voller Gewalt. Oft werden sie wie Sklaven gehalten. Unter der Last dieser Arbeit zerbrechen Kinder körperlich und seelisch. terre des hommes setzt sich für Kinderarbeiter ein: Unsere Projektpartner befreien Kinder in Indien aus unmenschlichen Arbeitsverhältnissen. Sie unterstützen Kinderarbeiter in Kolumbien und Indonesien und sorgen für Alternativen: Mädchen und Jungen gehen zur Schule, bekommen genug zu essen und ein Dach über dem Kopf. Bitte unterstützen Sie diese Projektarbeit.

Eine Broschüre über Kinderarbeit senden wir Ihnen gerne kostenlos zu. Schicken oder faxen Sie uns einfach diese Anzeige mit Ihrer Anschrift.

terre des hommes
Bundesrepublik
Deutschland e.V.
Hilfe für Kinder in Not

Ruppenkampstr. 11a
Postfach 41 26
49 031 Osnabrück
Fax 05 41/70 72 33

Spendenkto 700
Osnabrücker
Volksbank eG
BLZ 265 900 25

terre des hommes



11 145 sec 95 G



Grace stößt auf Gabriels dunkles Geheimnis

GABRIEL KNIGHT 2

Wer heult so spät ...

Sie werden immer besser, die Computergames mit Videotouch. Bestes Beispiel dafür ist Sierras neuestes Gruseladventure.

Gespannt auf die deutsche Version

Heiße, da kommt Freude auf. Jane Jensen hat sich storymäßig mal wieder selbst übertroffen. Gepflegter Grusel, alles schön logisch verpackt. Dazu tolle Schauspieler, deren Videoszenen fast nahtlos aus den "Spiel"-Bildern herauswachsen. Wenn jetzt auch noch die deutsche Version mit derselben (Sprach-) Qualität aufwartet, hat Sierra sich hier einen echten Hit rangezogen.

Antje



Schon mal in München gewesen? Der U-Bahn-Plan stimmt

Die Unterhaltungen werden über intelligente Fragen und Stichworte zum Anklicken geführt



Schriftsteller aus Amerika haben's schwer. Da hat Autor Gabriel Knight endlich sein erstes Buch erfolgreich verkauft (Thema: Voodoo-Morde), das Schloß seiner Vorfahren in Deutschland geerbt und will in dieser heimeligen Umgebung nun still und leise an seinem neuesten Werk schreiben, da wird er rüde aus seinen Studien gerissen: Aus dem Münchner Zoo brechen zwei Wölfe aus, und in seinem neuen bayerischen Heimatdörfchen wird ein Kind von einem riesigen Werwolf verschleppt. Letzteres behaupten zumindest die Einheimischen. Weil Gabriels Vorfahren berühmte Schattenjäger waren, liegt es für die guten Leutchen natürlich nahe, Gabriel zu Hilfe zu holen, um das Gruseltier zu erlegen.

Die Reise führt nach München, wo auf einem echten U-Bahn-Plan die zur Action bereiten Stationen markiert sind. Je mehr Informationen Gabriel sammelt, desto mehr Stationen stehen ihm offen. Natürlich ist unterdessen auch Grace nicht untätig, seine Mitarbeiterin aus dem ersten Teil stellt ihre eigenen Recherchen an und trifft sich mit Gabriel in Rittersberg, der Heimat der Schattenjägerfamilie.

Sierra hat nach dem zwar erfolgreichen, technisch jedoch nicht gerade überwältigenden *Phantasmagoria* einiges hinzugelernt. **Gabriel Knight 2: The Beast Within** glänzt durch qualitativ hochwertige Videoszenen, bei deren Bildern immer nur jede zweite Zeile dargestellt wird; so ist ein schneller, ruckelfreier Bildablauf gewährleistet. Das Game krankt diesmal auch nicht an häßlichen Blue-Screen-Rändern. Gut gelungen ist außerdem die Umsetzung der Münchner Atmosphäre, die trotz Kuckucksuhren und König-Ludwig-Flair nicht in Amerikatypischem Kitsch versinkt.

Die Rätsel und Problemstellungen sind in sich sehr logisch, was angesichts des doch sehr mystisch angehauchten Hintergrunds nicht genug gelobt werden kann. Und wie bei Sierra seit einiger Zeit üblich, ist auch GK2 wieder in Kapitel unterteilt, in denen man abwechselnd die Rolle von Gabriel oder Grace übernimmt.

Auch wenn die Namen der Schauspieler nicht allzu bekannt sind, handelt es sich um echte Profis, bei denen man weder Schrei- noch Lachkrämpfe bekommt. Allenfalls die deutsche Aussprache eines Teils der Akteure bietet Anlaß zum Schmunzeln, aber das könnte mit Erscheinen der deutschen Version, die in Kürze fertiggestellt sein soll, ebenfalls ausgebügelt sein. ❑

ah

Gabriel Knight 2

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, Maus, SVGA, Doublespeed-CD-ROM, ca. 20 MB auf Festpl.

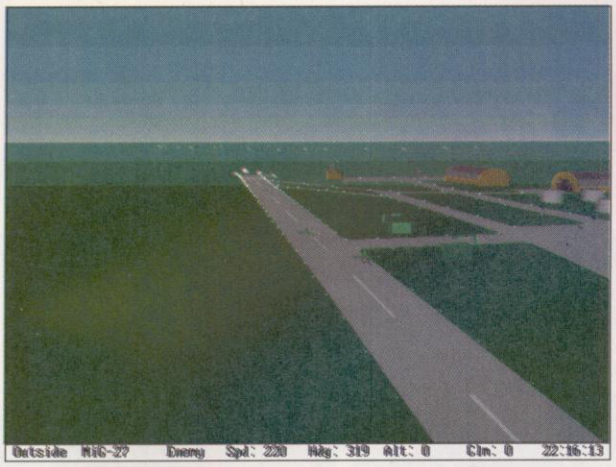
Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ gut gegliedertes Inventory
+ exzellente Optik
+ ungewöhnliche Story

Hersteller: Sierra — Preis: 120 DM

Moskaus Rache



Nur bei Nacht ist die Bodengrafik von Flanker schön

Das ist wirklich gemein: Ein neuer Flugsimulator läßt westlichen High-Tech links liegen und vertraut statt dessen auf russische Ingenieurskunst – um Bürgerkrieg in Rußland zu spielen.

Der Westen hat gesiegt. Der kalte Krieg ist gewonnen, der Rüstungswettlauf zu Ende, die Wirtschaft dem Osten um Jahrzehnte voraus. Nur eins ist zum Teil überlegen geblieben – die Waffentechnik. Kein Kampfflugzeug ist zum Beispiel so wendig, so ausdauernd und so robust wie die SU-27 "Flanker", wie sie in NATO-Kreisen heißt. Wer den puren Realismus hoch über den Wolken in einem der besten Flugzeuge der Welt simulieren will, das war auch den Sandkasten-Strategen bei SSI klar, kommt an der SU-27 einfach nicht vorbei.

Doch wo sollte man die Kiste fliegen lassen? Bei SSI fand man eine einfache Lösung: Man simuliere einen Bürgerkrieg! Im Spiel ist es die Krim, die ihre Unabhängigkeit von Moskau sucht und einen Krieg anfängt. Wunderschöne Missionen im Einzel- oder Staffelflug macht dieses Szenario möglich; Ziel um Ziel kann nun die Krim dem Erdboden gleichgemacht werden.

Vor dem heißen Luftkampf stehen aber Trockenübungen an. Eine Fülle von Tastaturkommandos müssen gelernt werden, um die Landeklappen einziehen, Gas geben oder die Raketen-Ablenk-Metallstreifen abwerfen zu können. Wer es edler mag, kann sogar die komplette Flugsteuerung über den Thrustmuster-Flightstick und sein Pedalwerk bewerkstelligen. So ganz kommt man um die Tastatur aber nicht herum.

Richtig hektisch wird es ohnehin selten. Die Landschaft jenseits des Cockpit-Bereichs wird eher behäbig animiert, obwohl doch ziemlich wenig auf der Blockgrafik zu sehen ist. Für ein Windows-95-Spiel hätte die Detailtiefe ruhig etwas aufwendiger sein können. Doch im Gegensatz zur schwammigen Grafik geht die Simulation der Flugeigenschaften ans Eingemachte. Von den Wettereinflüssen bis hin zum genau festgelegten Ausfall bestimmter Maschinenteile hat das Programm Einstellungen parat. Wer will, kann auch eigene Missionen bis ins Detail entwerfen. Soll das linke Triebwerk vielleicht Punkt 12 Uhr ausfallen? Oder wie wäre es mit einem kleinen Wirbelsturm?

Ganz im Ernst: **Flanker** ist detailverliebt wie kaum ein anderer Flugsimulator. Das geht sogar soweit, daß alle Instrumente im Cockpit in Russisch beschriftet sind – als wenn das Programm nicht schon schwierig genug wäre. Trotz einer immer noch verdienten guten Note kann dieses Spiel deshalb nur wirklich simulationsverliebten Fliegern empfohlen werden. ❑

msu

Abgeraucht

Ein seltsames Produkt legt uns Mindscape da auf den Tisch: Als Flugsimulator ist das Programm selbst auf einem Pentium 90 eine Schlaftablette. Wer bei Flugsimulationen die Action mag, sollte hier lieber verzichten

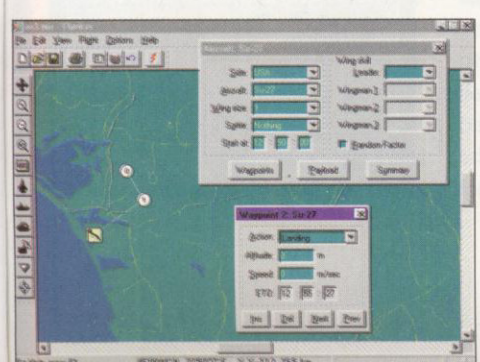
Michael



Die russische Beschriftung im Cockpit ist unlesbar



Nutzloses Gimmick: die fünf Flug-Videos



Detailliert sind die Missionsbeschreibungen samt Einstellungen

SU-27 Flanker

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Windows 95

Wertung

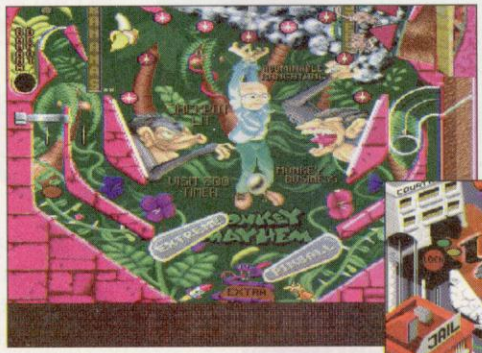
Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ einfache Installation
– umständliche Steuerung
– mäßige Grafik und Spielgeschwindigkeit

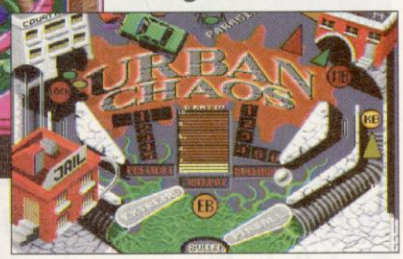
Hersteller: SSI/Mindscape Preis: ca. 100 DM

Völlig abgeTILT!

Auf einmal haben allerorten die Entwickler von PC-Spielen ihre Liebe zum Flipper entdeckt. Angesichts der Flut von Neuerscheinungen legen nun auch die Veteranen des Genres wie Epic MegaGames kräftig nach, auf daß die Kugel rolle.



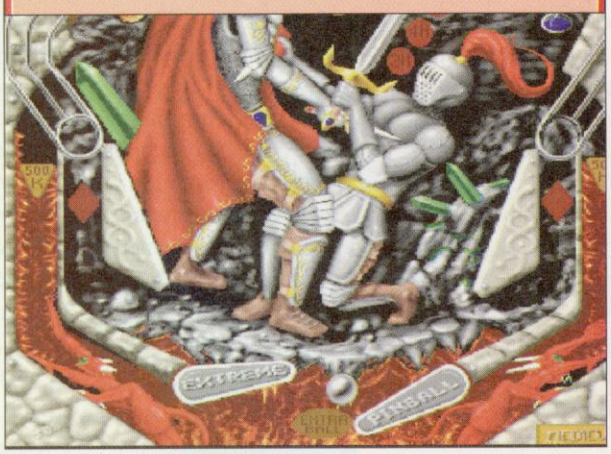
Die Affen rasen durch den Wald



Ein Beispiel für unangenehme Grafik

Über sieben Flipper mußt Du gehen, ...

... doch nur vor einem bleibst Du stehen. Ich persönlich konnte mich in der letzten Zeit ausschließlich für einen Flipper begeistern: *Pro Pinball: The Web* von Empire. Nicht daß Extreme Pinball schlecht wäre, aber sein veraltetes Design ist nicht sonderlich motivierend. Wenigstens hätten die Entwickler noch mehr Tische reinbringen können, um zumindest den Preis zu rechtfertigen. Mein Tip: Erst die Shareware-Version (Rock Fantasy) testen! *Thomas*



Extremen Spielspaß sucht man bei Extreme Pinball vergeblich



Jetzt wissen wir auch, was aus Donkey Kong geworden ist: Eingesperrt in einem Flipper ist er!

Kaum steht der eine Software-Flipper im Regal, kommt auch schon wieder Nachschub. Was soll man dann noch erwarten? Ein dreidimensionales Spieldesign aus der Sicht der Kugel oder der Flipper? Eine integrierte Rundreise durch die abenteuerliche Welt der sieben Bumper? Klar, neue Ideen müssen erst einmal gefunden werden. Aber warum sehen sich die Hersteller gezwungen, nach gescheiterter Suche ständig auf den alten, verstaubten Werkzeugkasten zurückzugreifen?

Ist **Extreme Pinball** erst mal installiert, hat man im Hauptmenü die Wahl zwischen vier verschiedenen Tischen: Medieval Knights hat sich einer mittelalterlichen Thematik verschrieben, in Monkey Mayhem ist eine Begegnung mit Donkey Kong nicht ausgeschlossen, Rock Fantasy läßt Gitarren kreischen, und Urban Chaos lädt ein zu einer wilden Schießerei im Gangstermilieu.

Von der grafischen Seite betrachtet, kann man eigentlich nur noch mit dem Kopf schütteln. Während manch anderer Flipper (beispielsweise *Pro Pinball: The Web*) mit zusätzlichen Features wie Blickwinkelveränderung und absolut realistisch wirkenden Kugelanimationen aufwarten kann, sucht man bei Extreme Pinball fast vergeblich nach Neuerungen. Lediglich die Tatsache, daß auf den Tischen selbst für etwas mehr Animationen gesorgt wurde, läßt wieder Hoffnung schöpfen. Wirklich witzig ist beispielsweise der sich drehende Kopf des Riesenaffen auf dem Monkey-Mayhem-Spielfeld. Und spielt man den Medieval-Knights-Tisch, erhebt sich nach bestimmten Aktionen der Kopf eines Drachen aus der Spielfeldmitte und spuckt wild mit dem heißen Element herum.

Tja, da sind sie nun, die vier "neuen" Tische von Extreme Pinball. Was im Endeffekt bleibt, ist eine Flippersimulation, die nur den Sammlern zu empfehlen ist. Für andere stellt sich das Game nach kurzer Spielzeit als Fast-Food ohne echte Appetitanreger heraus. ❑

tri

Extreme Pinball

Systemvoraussetzungen: 486/50, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ teilweise gelungene Animationen
– völlig veraltetes Grafikdesign

Hersteller: Epic MegaGames Preis: ca. 85 DM

Flipperdeal

Pinball 95 – drei Flippersimulationen auf einer CD. Und eine davon dürfte vielen schon bekannt sein.



Hier lauern blutrünstige Piraten

Space Cadet – na, macht es bei diesem Titel "klick"? Richtig, dieser Flipper findet sich in Win 95 Plus unter "Spiele". Das Pinball-Game des Herstellers **Maxis** dürfte schon so manche Arbeitspause gefüllt haben. Allerdings war dem englischen Softwarehaus wohl der Flipperdeal mit Microsoft nicht genug. Und so hat man sich entschieden, **Pinball 95** auf den Markt zu bringen. Auf der CD finden sich neben Space Cadet zwei weitere Flipper-Simulationen.



Dieser Flipper ist in Win 95 Plus unter "Spiele" zu finden

Auf dem Tisch "Skulduggery" stehen drei Schläger zur Verfügung, um sich gegen blutrünstige Piraten zu verteidigen. Eine Kanone sorgt dafür, daß die Kugel abgeschossen wird, und im Aus wartet ein riesiger lachender Totenschädel auf die silberne Kugel.

"Dragon's Keep" dagegen ist wie eine Festung aufgebaut. Altes Gemäuer mit Türmen und ein feuerspeiender Drache zieren diesen Tisch. Ein Bogen ist in der "Drachenhöhle" für den Abschuß der Kugel zuständig. Doch leider ist trotz all dieser guten Ideen das Gameplay recht mager ausgefallen. Der Screen ist in der Mitte vertikal unterteilt. Auf der einen Seite findet sich der Flipper, auf der anderen die Punkte-/Spieleranzeige.

Dieser Umstand läßt den Tisch selbst natürlich sehr klein ausfallen, wodurch einiges vom Flipperfeeling verlorengeht. Und auch in grafischer Hinsicht hätte sich Maxis größere Mühe geben können. Mehr Liebe zum Detail wäre hier wünschenswert.

Auf der Verpackung ist von pulsierender Musik die Rede, die sich im Spiel jedoch eher als nervig erweist. Ähnlich sieht es mit den Effekten aus, die zwar weniger nervig sind, dafür aber sehr blechern klingen. Alles in allem bietet Pinball 95 nichts, was man herausragend nennen könnte. ❑

sat

Feuer speien ...

... so, wie der Drache auf dem Tisch "Dragon's Keep", das hätte ich beim Test von Pinball 95 auch gerne gekonnt! Dann wäre von Maxis' Flippersimulation jetzt nicht mehr als ein jämmerliches Häufchen Asche übrig. Immer noch eine Flippersimulation, die die Welt nicht braucht – es ist kaum auszuhalten! Meine Empfehlung an Flipperfans: *Pro Pinball: The Web* von Empire ist wirklich erste Sahne und eine viel bessere Wahl!

Sandra



In der Höhle des Drachen

Pinball 95

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

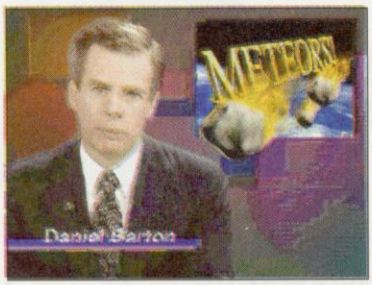
Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ ohne Installation direkt von der CD zu spielen
– unterdurchschnittliche Gestaltung
– rasselnder Sound

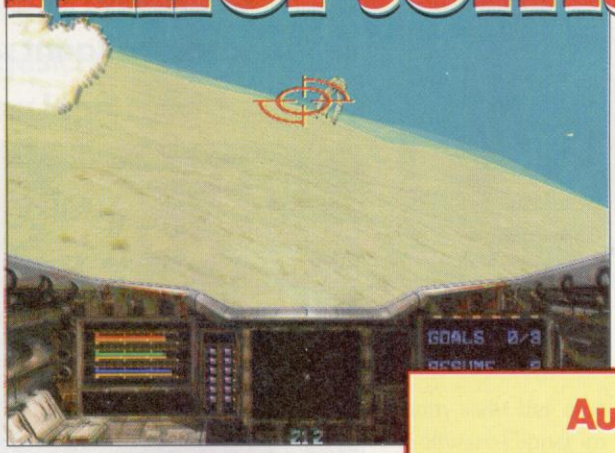
Hersteller: Maxis Preis: 80 DM

Angriff der Killertomaten



Er irrt, nicht Meteore, sondern Aliens fallen über die Erde herein

Das ist filmreif: Electronic Arts neuestes Ballerspiel erinnert an alte B-Movie-Klassiker – von "Tarantula" bis "Krieg der Welten" reicht das Spektrum der Handlung.



Mit den Bordraketen gehen die Roboter schnell in Flammen auf

Früher, ja, früher waren Ballerspiele kompromißlos. Die Handlung war schlicht, die Action dafür um so gediegener. Technisch anspruchsvoll sind sie immer noch, die Shoot'em-ups, aber im Zeitalter des Silberlings muß auch eine Handlung her.

Bei Electronic Arts dachte man sich für **Shockwave Assault** was ganz Neues aus: Aliens aus dem All überfallen die Erde und müssen zurückgeschlagen werden. Das zieht sich dann über 15 Levels hinweg, jeweils unterbrochen durch Spielfilmsequenzen, die die "Handlung" vorantreiben. Wer den Sieg der Erdlinge gegen die Außerirdischen überspringen möchte, kann sogar gleich im zweiten Kapitel anfangen. Dort haben sich die bösen Buben auf den Mars zurückgezogen und müssen erneut bekämpft werden. Das dauert dann wieder 15 Level.

Auf dem Schirm sieht der Kampf gegen die Feinde aus dem All leider etwas ernüchternd aus. Per 3D-Flugperspektive steuert der Spieler seinen Gleiter gegen die feindlichen Wellen. Zwei Dinge muß er dabei beachten: Er darf von der vorgegebenen Flugroute nicht abweichen, und er muß in jedem Teilabschnitt des Levels eine bestimmte Aufgabe erfüllen. Die vordringlichste Aufgabe ist natürlich die komplette Säuberung des Levels von feindlichen Robotern, Raumschiffen und Gleitern. Das wilde Ballern auf alles, was sich bewegt, wird aber gelegentlich durch den warnenden Hinweis versauert, doch bitte schön die zivilen Gebäude stehenzulassen. Tut man das nicht, geht es zurück an den Levelanfang.

Es ist aber gar nicht so leicht, die militärischen von den zivilen Zielen zu unterscheiden. Bodengrafik und Gegner-Design leiden beiderseits an der simplen grafischen Gestaltung. Das paßt zu der ebenfalls eher mageren Gegnerintelligenz. Ein weiteres Manko ist die Steuerung. Zwar darf neben der Tastatur ebenso der Joystick gerührt werden, doch eine Kalibrierungsoption für die tückisch wackeligen Analog-PC-Sticks hat man glatt vergessen. Im Vergleich mit diesen Mängeln mutet es seltsam an, wieviel Mühe EA in die Produktion der Rahmen-Filmhandlung gesteckt hat. Reale Schauspieler mimen vor gezeichneten Hintergründen. ❑

msu



Auf dem Mars beginnt das zweite Kapitel des Kampfes

Ausgebremst?

"DirectX", das war wohl nix: Microsofts neue Treiber für Windows 95 sollen aus der ehemaligen Spielebremse eigentlich eine Spiele-Plattform machen. Doch was uns EA da unter der (Windows-)Oberfläche bietet, ist ein deutlicher Rückschritt. Nur der Sound in Dolby-Surround macht echt was her. Liegt es an der Programmierkunst, oder wird da doch wieder der PC von Windows ausgebremst? Fest steht, daß Shockwave Assault nach wie vor dem Action-Denkmal Novastorm nicht das Wasser reichen kann. Damit ist nach Raven (PC-Spiel 2/96) bereits der zweite Versuch in zwei Monaten gescheitert, das Action-Genre neu zu beleben.

Michael

Shockwave Assault

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Windows 95, DirectX-kompatible Hardware

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ professionelle Filmproduktion
+ genialer Stereo-Surround-Sound
– fade Grafik und Animation
– schwache Gegnerintelligenz

Hersteller: Electronic Arts | Preis: ca. 90 DM

RADIX: BEYOND THE VOID

Roboter-imperium



Rummel im Tunnel, hier ausnahmsweise mal ohne Gegner

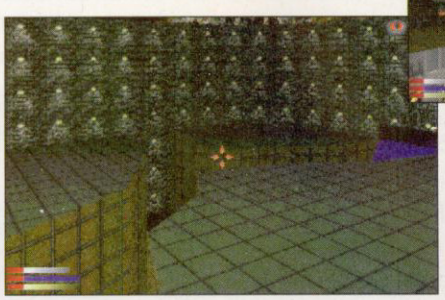


Durch den Tunnel zum Reaktorkern des Levels

Auf Theta 2 gibt's Ärger: Eine Bande interdimensionaler Aliens hat sich auf dem Planeten festgesetzt und versucht nun, der Menschheit das Leben schwer zu machen.

Supermoderne Raumfighter werden grundsätzlich immer dann erfunden, wenn gerade mal wieder eine Invasion ansteht. So wird auch der Radix-Jäger genau zur richtigen Zeit fertiggestellt, nämlich gerade, als auf Theta 2 eine Bande Aliens aus einer anderen Dimension für Ärger sorgt.

Zunächst machen sich die Burschen an der Trinkwasserversorgung von Theta 2 zu schaffen und installieren Generatoren, die die Wasservorräte vergiften sollen. Dann manipulieren sie Computerterminals und schrecken auch nicht davor zurück, sich an Kläranlagen zu schaffen zu machen. Jetzt gilt es, an Bord des neuen Radix Jägers zu springen und die Pläne der Aliens zu vereiteln.

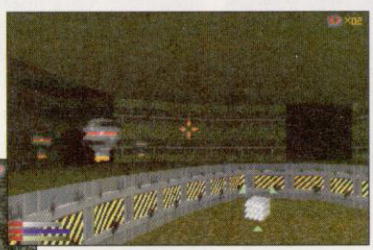


Gruftige Gräben: In diesen tiefen Spalten verbirgt sich einiges

Wie in so manchem anderen Ballerspiel auch, darf sich der Spieler in diesem Game in einem fließend scrollenden 3D-Szenario herumtreiben. Doch statt selbst mit Tastendruck oder Schieben der Maus für Bewegung zu sorgen, gleitet hier das Gefährt automatisch vorwärts und kann mittels eines Nachbrenners beschleunigt werden.

Sieben verschiedene Extrawaffen mit unterschiedlicher Feuerkraft und Schußgeschwindigkeit beseitigen Aliens, öffnen so manche Türe und helfen gezielt, die Installationen des Gegners zu vernichten und damit die eigentlichen Missionsziele zu erreichen. Ein Schutzschild, der allerdings nicht unerschöpflich ist, schützt vor gegnerischem Feuer.

Beim Flug durch die teils sehr verzwickten Labyrinthe finden sich immer wieder Extras wie Munition, Sonderbewaffnung und zusätzliche Schildenergie. Neben den Hauptaufgaben, die sich in jedem Level stellen, gibt es noch "Sekundärziele". Während das Verlassen des Levels ohne Vollzugsmeldung bei den "Primäraufgaben" nicht möglich ist, können die Sekundärziele vernachlässigt werden, bringen bei Erreichen jedoch einen satten Punktebonus. Bei der Orientierung in den teils sehr verzweigten Levels hilft eine zuschaltbare Automap.



Schwebemine und Extrawaffe finden sich in diesem Raum

Schon bei der Abwicklung der eigentlichen Aufgaben gibt es einiges an Rätseln zu knacken. Holografische Wände und spezielle Türen, die sich erst nach der Erledigung bestimmter Aufgaben öffnen, unterstreichen dieses Puzzleelement noch, auch wenn das Knacken vieler Rätsel zum Weiterkommen nicht unbedingt nötig ist. ❑

hs

Mehr Spaß mit Stick

Noch'n XXXX-Clone? Jein! Ja, weil es auch hier nicht viel mehr zu tun gibt, als herumzufliegen sowie Aliens und Roboter abzuballern. Nein, weil hier herumgeflogen und nicht herumgelaufen wird. Angenehm bemerkbar macht sich das intelligente Leveldesign, das den Möglichkeiten eines fliegenden "Helden" gut gerecht wird. Ob man an Radix viel oder eher mittelmäßig Spaß hat, hängt wesentlich davon ab, wie gesteuert wird. Mit Tastatur ist das Spielvergnügen eher bescheiden, hängt ein Joystick am Computer, macht's gleich dreimal so viel Spaß. *Heiner*

Radix: Beyond the Void

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ gute Action ohne bluttriefende Kettensägen
+ intelligentes Level-Layout
– stereotype Puzzle

Hersteller: Epic MegaGames Preis: ca. 80 DM

BARYON

Mit Pauken und Trompeten



In diesem Level haben alle Objekte einen hektischen Schatten

Zocken wie in der Spielhalle: Baryon ist das hektischste Actionspiel der Saison und läßt selbst den Humor nicht zu kurz kommen.



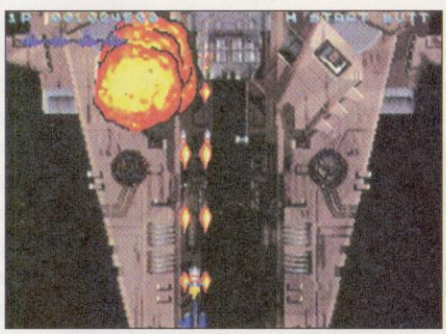
Kleine Zwischensequenzen wie diese gibt's auch noch

Die oft anrüchigen Spielhallen der Welt sind ihr letztes Domizil, auf den PCs werden sie kaum noch gesehen: Die Rede ist von den "klassischen" Ballerspielen, jenen vertikal scrollenden Shoot'em-Ups, wie sie jahrelang auf dem Computer und den großen Automaten zu Hause waren. Wenn es heutzutage um Action geht, sind 3D-Spiele oder gar interaktive Spielfilme der Renner.



Doch die Tradition ist noch nicht tot. Kleine, fleißige Koreaner haben sich bemüht, mit **Baryon** endlich wieder ein Ballerspiel der alten Machart zu programmieren. Die Spielansicht ist schlichtes 2D – aber geballert wird mit "Pauken und Trompeten".

Manche Gegner haben geradezu gigantische Ausmaße



Baryon ist schnell erklärt: Per Tastatur oder Joystick kann das eigene Raumschiff über den gesamten Bildschirm gesteuert werden. Von oben steuern Wellen von feindlichen Schiffen entgegen, und auf dem Boden scrollen installierte Kanonen und Bombenschächte vorbei. Einige der größeren Feindschiffe sind zudem Träger von Bonusgegenständen. Mit Vorliebe schütten sie natürlich Waffen und deren Aufrüstungen aus, wenn sie das Zeitliche segnen. Ebenfalls gern gesehen sind rote Kristalle, die am Rundenende mit Punkten gutgeschrieben werden.

Der Zielsuch-Laser bietet die beste Überlebensmöglichkeit



Aber die Highscore-Jagd ist ohnehin sekundär, zumal nicht einmal eine entsprechende Liste vorhanden ist. Vielmehr sind die Waffen das A und O des Spiels.

Sicher entscheidet der persönliche Geschmack, welches der sieben Waffensysteme aufgesammelt und mit weiteren Boni verstärkt werden soll. Im Spiel hat sich jedoch besonders der Zielsuch-Laser, ergänzt mit einem Raketensystem, als perfekte Waffe bewährt. Dafür gibt es einen triftigen Grund: Bei Baryon geht dermaßen die Post ab, daß das gezielte Erfassen von Gegnern schier unmöglich ist.

Selbst bei richtiger Taktik und optimaler Waffenbeute ist Baryon ein schwieriges, ja fast schon unfaires Spiel. Die Einstellung des Schwierigkeitsgrades zum Beispiel ist leider nicht möglich. Lediglich ein besonderes Gimmick im Optionen-Menü reduziert die Hektik. Denn unter "Speed" kann der Spieler die gewünschte Geschwindigkeit des Scrollings einstellen. Das heißt, je langsamer der Hintergrund vorbeizieht, desto länger dauert es, bis neue Gegner auf dem Schirm erscheinen. ❑

msu

Fetzig

Explosionen über Explosionen – Baryon ist so rasant, daß einem die Ohren klingeln. Aber trotz Hektik, guter Grafik und (leicht kratzigem) Bombastsound bleibt Baryon durchschnittlich. Kleine, nette Gags versüßen zwar das Baller-Allerlei, doch letztendlich ist das Spiel zu einfach und auch zu chaotisch. Die Übersicht ist gering und wird Joystick-Artisten nur ermüden. Trotz des knackigen Schwierigkeitsgrades sorgen vier Continues (Spielfortführungen) für lockeres Durchspielen. So imitiert Baryon zwar perfekt die Klassiker, wird aber selbst nie einer werden.

Michael

Baryon

Systemvoraussetzungen: 386DX/40, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

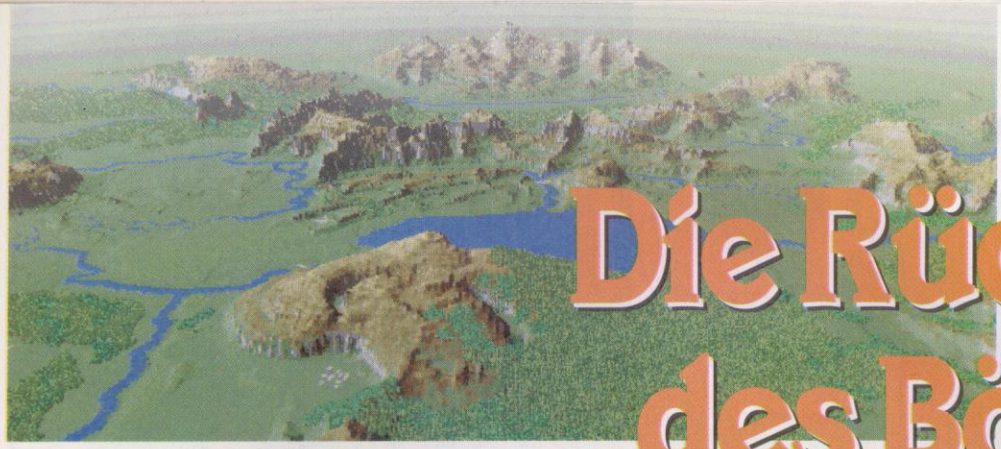
Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ ultraschnelles Gameplay
+ amüsante Spieleinlagen

– kratziger Sound
– zu unübersichtlich

Hersteller: Acro Studio
Preis: ca. 80 DM



Das Land Shannara ist auch aus der Luft besehen eine Augenweide

SHANNARA

Die Rückkehr des Bösen

Es ist schon lange her, daß der erzböse Magier Brona bezwungen wurde – jedermann glaubt ihn tot. Zwar hat der Finstere tatsächlich das Zeitliche gesegnet, aber das bedeutet für einen mächtigen Magier wie ihn noch nicht das wirkliche Ende.

Jahrzehnte sind vergangen, seitdem der junge Halbelfe Shea Ohmsford zu seiner abenteuerlichen Reise aufbrach, um das Schwert von Shannara zu suchen. Es waren die bösen Mächte des Erzmagiers Brona, der vom Schädelland aus die Welt mit Schrecken heimsuchte, die den jungen Shea zu seiner Reise trieben. Seither wurden viele Abenteuer bestanden und der Böse mit Hilfe des Schwertes bezwungen. Die Jahre vergingen, und die Erinnerung an die Tage des Unheils verblaßten. Shea heiratete, und bald stellte sich Nachwuchs ein, der kleine Jak Ohmsford wurde geboren.



Die Reflexionen dieses schwarzen Spiegels lassen Unheil ahnen



Vor dem magischen Schwert von Shannara fürchtet sich das Böse besonders

Als Jak ein junger Mann geworden war, legten sich wieder dunkle Schatten über das Land, und unheimliche Monster durchstreiften die Gegend. Als dann noch der Druide Allanon auftauchte und von einer großen Gefahr sprach, die heraufdämmert, zögerte Jak nicht lange und begab sich auf eine abenteuerliche Reise. In Begleitung des Spielers begibt sich Jak zur Stadt Leah, in der König Menion regiert, der schon mit Jaks Vater Shea gegen Brona gezogen war.

Die Schauplätze, an denen Jak und der Spieler zu agieren haben, bieten Abenteuer reinsten Wassers: Mit der Maus wird auf Erkundung gegangen, Gegenstände werden eingesammelt, um sie später am rechten Platz zu benutzen, und mit anderen Charakteren wird über ein "Multiple-Choice-System" kommuniziert. Sind es jedoch Monster, die auftauchen, wird nicht geredet, sondern gekämpft. Dazu gibt es ein spezielles Interface, in dem Helden und Unholde dargestellt werden und der Spieler festlegen kann, wer gegen wen kämpft und welche Aktionen der Betreffende ausführen soll. Weite Reisen über Land, wie der Ausflug nach Leah, finden in einer Übersichtskarte statt. Dabei manövriert der Spieler seine Helden durch das Gelände und muß den immer wieder im Gebüsch lauernden Monstern aus dem Weg gehen. ❑

hs



Was diese geisterhafte Erscheinung wohl zu jammern hat?

Adventure, klassisch, gut!

So mancher Softwarehersteller setzt auf actionbeladene Blutbäder. Andere schwören auf technisch überwältigende, aber inhaltlich hohle Games. Und letztlich gibt es da noch die Riege der Spielemacher, die auf technisch gut gemachte Games setzen, die den Spieler durch ihre Geschichte in Bann schlagen. Diese kleine, aber feine Gruppe wird von Legend angeführt, wo man von Anfang an größten Wert auf gute Geschichten legte. Und Legend Entertainment waren es auch, die sich der inhaltlichen Nähe zu Büchern und Romanen klar wurden und begannen, Bestseller aus Science-fiction und Fantasy zu Spielen zu versoften. Wie sich zeigt, ist auch Terry Brooks' Shannara hier in guten Händen. Die Geschichte des Spiels, die übrigens eigens für das Game entworfen wurde, zeigt sich der literarischen Vorlage würdig. Shannara ist bestechende Abenteuerunterhaltung im klassischen Stil, präsentiert in edler Grafik mit bester englischer (deutsche Version ist in Vorbereitung) Sprachausgabe. Ein Tip für Spieler, die es lieber ruhiger mögen und gute Geschichten und solide Rätsel zu schätzen wissen.

Heiner

Shannara

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA

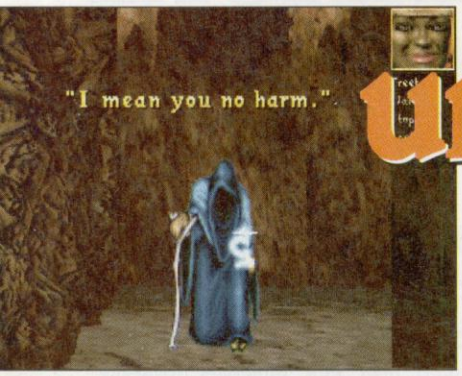
Wertung

Grafik	Sound	Komfort

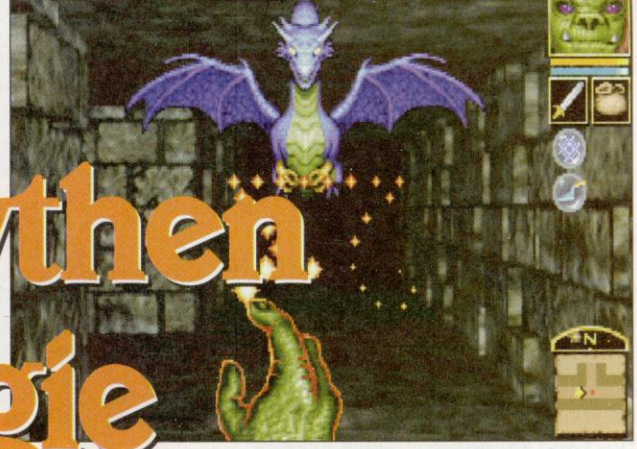
Was uns auffiel:
+ Story, die nicht nur Fantasy-Fans begeistert
+ angenehm ruhiger Spielverlauf

Hersteller: Legend Entertainment Preis: 100 DM

Monster, Mythen und Magie



Einer der Dialoge mit den vielen NPCs



Bezaubernd: Zaubersprüche werden in die Luft gemalt

SPIELFELD

Nach zahlreichen Might&Magic-Abenteuern haben sich die Programmierer von New World Computing endlich einer neuen Technik bedient. Heraus kam ein Rollenspiel, das sich durchaus sehen lassen kann.

Noch zehn Meter. Die Knie beginnen zu zittern. Jetzt sind es nur noch fünf. Gleich geht's los. Wham! Das Monster steht der Party gegenüber und wehrt sich mit Krallen und Gebiß. Jeder Schwerthieb und jeder Feuerball zählt. Es geht um Leben und Tod! Zähne zusammenbeißen und "SLOSH"! Puh, das Monster wurde von der Heldengruppe vernichtet ...

So oder ähnlich spannend ist es wohl schon jedem Rollenspieler ergangen. Die Frage, was an einem RPG überhaupt interessant ist, beantwortet New World Computing mit dem jüngsten Werk **Anvil of Dawn**. Die Vorgeschichte setzt sich einmal mehr aus dem alten, wohlbekannten Dilemma zusammen: Ein böser Warlord riskiert 'ne große Lippe und möchte die Welt namens Tempest an sich reißen. Also muß ein Held her, der dem Ganzen ein Ende macht und für Frieden, Freude und Eierkuchen sorgt.

Fünf verschiedene Charakterklassen stehen anfangs zur Auswahl, wobei sich die Unterschiede im wesentlichen bei der Kampf- oder Magiefähigkeit bemerkbar machen.



Hack&Slay mittels Mausklicks

Hinsichtlich des grafischen Aufbaus gibt es einerseits durchaus Positives zu verkünden, andererseits wirken die Dungeons teilweise eher schlicht. Zudem offenbaren sich bei genauerer Betrachtung einige Fehler in der Technik. Wie zum Beispiel bei *Stonekeep* wird die gesamte Umgebung in Full-Screen-Darstellung angezeigt.



Ein Charakterbildschirm, der fast alles aussagt – Inventar, Attribute und Automapping

Beim Herumstreifen in den verwinkelten Gängen müssen jede Menge verrückte, gut animierte Kreaturen beseitigt werden. NPCs lassen sich zwecks Informationsaustausch anquatschen, aber leider nicht in die eigenen Reihen aufnehmen. Dafür wurde eine komfortable Automap-Funktion integriert, die eine manuelle Beschriftung seitens des Spielers zuläßt. Ein zusätzlicher kleiner Bonus: Es existiert eine Außenwelt! Die ist zwar hübsch gerendert, läßt aber dennoch wenig Handlungsspielraum zu.

Was bleibt, ist ein gutes Rollenspiel, das nicht ganz an Qualität und Atmosphäre des Mitbewerbers Stonekeep herankommt. Rollenspielfans dürfen trotzdem getrost zugreifen. ❑

tri

Anvil of Dawn vs. Stonekeep

Puuh! Kaum steht der Rollenspielknaller Stonekeep von Interplay in den Regalen, kommt auch schon Nachschub von New World Computing. Und Anvil of Dawn bietet fast alles, was auch schon bei Stonekeep zu gefallen wußte. Nur leider hat man beim technischen Aufbau ein wenig geschlampt, und die vor sich hindüdelnde Musik fördert die Atmosphäre überhaupt nicht.

Thomas

Anvil of Dawn

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ Full-Screen-3D-Umgebung
+ komfortable Benutzeroberfläche
– Schönheitsfehler in der Grafik

Hersteller: New World Computing Preis: 90 DM

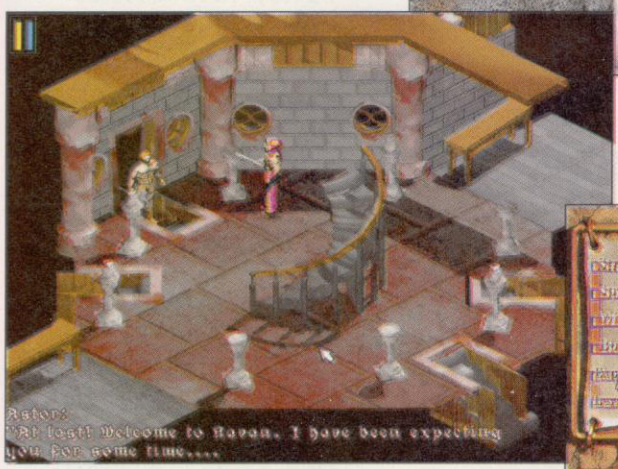
DER DRUIDENZIRKEL: IM NETZ DER TRÄUME

Elementarerlebnis

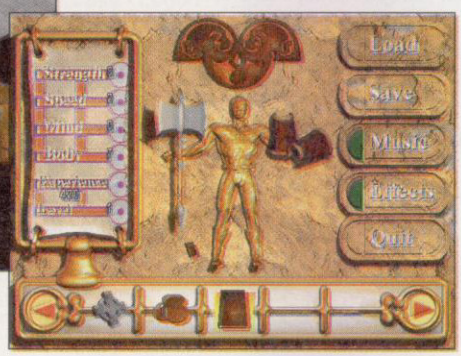
Erde, Feuer und Luft: Daraus wird ein Feuerball! Beim DRUIDENZIRKEL von SirTech wirken aber nicht nur Zaubersprüche, auch mit der Axt sollte man umgehen können.



Durch den Sieg über ein Monster erhält der Abenteurer Erfahrungspunkte



Im Hause eines Inselherren



Der Menübildschirm bietet Übersicht über Inventar und Attribute

Aus dem Hause SirTech kamen bereits einige Titel, die das Rollenspielerleben versüßten. Einige Leser werden sich sofort an die Wizardry-Serie erinnern und sich jetzt kräftig die Hände reiben. Daß es aber auch zu unerwarteten "Mißbildungen" kommen kann, hat wohl niemand vorausgesehen.

Doch der Reihe nach: Im neuen Spiel der Firma (aus dem englischen Titel *Druid* wird hierzulande **Der Druidenzirkel**) wird der Heroe von seltsamen Träumen geplagt. In seinem Geiste erscheinen Bilder von mysteriösen Welten und seltsamen Kreaturen. Und schließlich wird unser Held in jene ferne, aus Inseln bestehende Welt teleportiert. Anfänglich steht er in einem kleinen, mit Büchern überfüllten Raum, und nun übernimmt der Spieler die Rolle des muskelbepackten Halbnackten, der auf der Suche nach dem Sinn seines plötzlichen Wohnortwechsels ist und dabei allerlei Gefahren zu überstehen hat.

Nach kurzer Suche werden auch schon die ersten Ansprechpartner gefunden. Die Herren der Inseln, allesamt unsterbliche Druiden, vermissen ihren verschollenen Bruder Lawson und schicken den wackeren, magiebegabten Kämpfer auf die Suche. Zahlreiche Monster, die in der hübsch gerenderten, isometrischen 3D-Welt auf ihren Tod warten, können mit einer Axt einen Kopf kürzer gemacht werden. Die Kämpfe stellen sich allerdings im Laufe des Abenteuers als ziemlich nervtötend heraus. Zum Beispiel ist die Steuerung ein ziemlich kompliziertes Reaktions- und Geduldsspiel. Will man einen Gegner treffen, dann muß man mit dem Mauszeiger zielgenau auf einen entsprechenden Körperteil des Widersachers klicken. Soll die eigene Haut vor einer Attacke geschützt werden, bedarf es eines Mausklicks auf den Leib des Helden. Aber das Schlimmste: Viele getötete Kreaturen stehen nach der Rückkehr zu einem bereits besuchten Schauplatz wieder stramm auf ihren Plätzen und müssen erneut in die Hölle befördert werden.

Eine Besonderheit ist das Magiesystem: In einem Fensterausschnitt wird ein vergrößerter Talisman dargestellt, auf dem die vier Elemente sowie ein Feld für den "Geist" angelegt sind. Durch Anklicken der Symbole lassen sich die verschiedensten Zaubersprüche kreieren oder modifizieren. Rundum gesehen ist der Druidenzirkel eine herbe Enttäuschung, sieht man einmal von der wirklich gelungenen Grafik ab.

❑ *tri*

Schade, schade

Wirklich ärgerlich: Da freut man sich als Rollenspielenthusiast über neues Futter aus dem New Yorker Hause SirTech und kann nach beendeter Installation den Spielspaß mit der Lupe suchen. Dabei sah alles so vielversprechend aus. Gerenderte Grafiken und eine interessante Story versprachen wesentlich mehr Spannung. Aber wie es schon immer so schön lautete: Eine gute Grafik macht noch lange kein gutes Game!

Thomas

Der Druidenzirkel

Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:

+ gute Render-Grafik

– zäher Spielverlauf
– nur drei Spielstandspeicherungen möglich

Hersteller: SirTech/Attic Preis: ca. 100 DM

BIETE

Über 10.000 Public-Domain und Shareware-Spiele sowie Anwendungsprogramme auf CD-ROM oder Diskette schon ab 3,10 DM. Die neuste Katalogdiskette + 1 Diskette voll mit Shareware-Spielen erhalten Sie für nur 3 DM bei Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln (Tel. 02203/295638) **G**

VERKAUFE — VERKAUFE
!!!! Software für Amiga & PC !!!!
– Kopierstationen für SNES –
Tel.: 0172/5276591

Diverse Spiele für Amiga 500+600 pro Spiel 15,–. Liste per Brief anfordern, bitte mit 1,– Rückporto oder telefonisch erkundigen. Außerdem 1 Zweitlaufwerk für Amiga 50,–. Für Amiga, PC oder C64 einen Nadeldrucker Epson LX-400 100,– DM. Tel.: 05651/40903 T. Hartmann, Südstr. 16, 37287 Wehretal

Verkaufe Disk.: TieFighter 40,–/ Dark Legions 40,–/ Cool Spot 30,–/ Siedler 30 // CD: Fifa Soccer 40,–/ USNF 60,–/ Sternenschweif 50,–/ Ran Sat I 30,–/ 05303/5435

Biete CD: Bureau 13, Hell, Sherlock Holmes 1, Weapons o. Luftwaffe, Joysoft Classics + Curse of Enchantia Disks. Alles 15–25 DM + Porto. (Ralph) Tel. 07171/43529

CD-ROM-Software aller Art (Multimedia, Shareware, Spiele, Erotik etc.) schon ab 3,– DM. Liste bei: Steve Thyssen, Schachtweg 47, 44532 Lünen. Tel. 02306/46681

Verk. Inferno, Cyberwar, Syndicate, Hell, Ecstatica, Outpost, Lands of Lore, UFO, Microcosm, Dreamweb, Cyberia, Woodruff und Journeyman zu je 50,– DM. Tel. 037601/57924 nach 18 Uhr

VERKAUFE – VERKAUFE
!!! Software für Amiga & PC !!!
– Kopierstationen für SNES –
Tel.: 0172/527 65 91

Verkaufe div. PC-Prog. Share & Orig., CD & Disc 040/7243452

Verkaufe PC-Orig.: Simon 2, Command and Con. Tel. 030/3041503

Verkaufe CDs + Hardware. Kostenlose Liste anfordern. Stephan Niefanger, Robert -Koch-Str. 88, 65779 Kelkheim Tel./Fax 06174/63450

Crystal Calib Pinball orig. u. F1 GP orig. je 25,– DM 05171/24914

Verkaufe: Maniac Manson2 für nur 45 DM, 02845/32562 (Martin)

Verkaufe SBPRO2 + Bücher + Soft. DM 65,– NV Tel. 0711/804835

Verkaufe IDE-CONTR 20 DM 256 KB CACHE 120 DM. Tel. 06765/7331

Amiga 500 (DEF), 1 MB, HD 60 MB, Turbokarte + Zubehör; 02872/1618

Biete: Across Rhine, Iron Cross, Pure War. 50,–. Tel. 05671/50597

Biete i486/SX25 + Motherboard; unter 150,– DM ; VB/ Tel. 030/5430136

Verkaufe Air Havoc Controller, 1A ZST. Tel. 07071/65548

486/33 8 MB SB-PRO 125MB HD 14"-Monitor 1.500,– Tel. 04171/74131

Verkaufe Mega Drive – 17 Spiele – 5 Pads – VB 500 DM. 030/3961472

SUCHE

Suche FATE-Gates oD für PC. Biete 100 DM. AUSTRIA/06582/76861

Suche günstig NEO-GEO Module, Amiga: Firepower. Tel. 06482/1310

Suche händeringend Fate-Gates of Dawn für PC. 02841/8477

Suche das Spiel **EGO-QUEST** in deutsch. Tel. 042163/62867 ab 19.00 Uhr

Suche: Wizardry 7 + Ultima 7/ 2+ DATA! Disk! Nomad + DS 1. Tel. 030/4947200

Suche gratis CD-ROM's. B. Winter, Kapellenweg 10, 97705 Burkardroth

We buy sexy CD's. Send catalog to: Box 1799, 91775 Mashad, IRAN

Suche Disklaufwerk für ATARI 800XL Model 1050. P. Engels, Mondorferstr. 62, 53844 Troisdorf

Suche Telefonkarten! Christoph Baumann, Holbeinweg 34, 47228 DU

STELLENMARKT

Hoher-Heim-Nebenverdienst !!! Bis 200 DM/Tag. Schreibtätigkeit vom Schreibtisch aus. Unterlagen gg. 1 DM Rückp. (Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim

Superverdienst von zu Hause aus. Arbeitseinsatz 4–6h/Woche, Verdienst DM 1–2000,–/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei BV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/Österreich

KONTAKTE

***** Spectron BBS ***** Angeschlossen an zahlreiche Netze, spitzen Online-Spiele, 24 h online, 1,5 GB Files u.v.m., einfach gut! 040-60012226 V.42bis oder 040/60012227 X.75 call now!!!

***** Spectron BBS ***** Angeschlossen an zahlreiche Netze, spitzen Online-Spiele, 24 h online, 1,5 GB Files u.v.m., einfach gut! 040-60012226 V.42bis oder 040/60012227 X.75 call now!!!

Wer will in Zukunft Prog., Graph., Musiker oder Spielidee-Entwickler werden? Info- und Erfahrungstausch in ganz Deutschland. Wir freuen uns auch über Profis. Hans Klassen, Blumenstr. 3, 65366 Geisenheim

TAUSCHE

Original-Crusade Strategiespiel – CD-ROM, Tel.: 04453/72061

Tausche neueste Games (z.B. Warcraft 2, FIFA 96) Tel.: 0651/75326

VERSCHIEDENES

Spectron BBS, 1,5 GB Files, zahlreiche Netze, attraktive Online-Spiele ect. Fehlt Dir Deine eigene E-Mail-Adresse? Hier bekommst Du sie!! 040/60012226 V.42bis, ANSI

WIR BIETEN Spielideen zum Verkaufen. Wir sind ein ideenreiches Team, das auch Spielideen nach Wunsch erfindet. Und wir suchen noch Prog., Musiker, Graph. und Writer. Hans Klassen, Blumenstr. 3, 65366 Geisenheim

Magic Spieler / Tausche aus HS & Umgeb. 02462/2921 anrufen !!!

Inserentenverzeichnis

Althoff....75
BB-Shareware....89
Brinkmann Niemeyer....U4
CDV....U2, 3
Cross Computersystems....33
Data House....89
Direkt-Versand Hübner....55
Europa Online....20/21
Game It!....29
GameTek....11
Jerry Green....89
JES....71
Jet Stream....19
Jöllenbeck....53
Media Point....24/25
Microprose....9, 23, 37
MicroVision....97
Okay Soft....75
Pearl Agency....63
Powerrom....89
Sacht....47
Softgold....U3, 107
Soft & Sound....45
Software 2000....12/13, 67
SSV....89
Supervision Datentechnik....77
Tronic-Verlag....17, 27, 41, 58, 72
Wial....69

30000

GAMES

und Zubehör für:

PC C-64/128
CD 32 CD-ROM
AMIGA Atari ST

Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte Ihr System angeben!

DATA HOUSE
Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Str. 67 34130 Kassel
Versand + Laden
Tel.: 0561 - 68012 Fax: 68405

50000

Kostenlose Preisliste für:
Amiga Nintendo
Sony PlayStation PC
CD-ROM Sega
Philips CD-i 3DO
Macintosh Video CD's
Anfordern von Mo-Fr 16-20 Uhr unter 0671-61750 oder Postkarte mit Systemangabe an:
Jerry Green, Hard & Software-versand, Corneliusstr. 5
55545 Bad Kreuznach

50000

CDROM - Powerangebote

Le Louvre, interaktiver Rundgang im Louvre	89,00 DM
Mephisto Genius II	89,00 DM
Star Treck - A final Unity	109,00 DM
Wing Commander III	89,00 DM
Wing Commander IV	124,00 DM
Der Planer	98,00 DM
Panzergeneral 1	59,00 DM
Panzergeneral 2 (für Windows)	98,00 DM
Beavis and Butthead (Abenteuerspiel)	69,00 DM
Time Gate (Abenteuer, Zeitreise nach 1329)	98,00 DM
Human Recall (Abenteuer, Tauchgang in Meer)	94,00 DM
Thunderscape (Abenteuer, Rollenspiel)	89,00 DM
Steel Panthers (Simulationsspiel)	98,00 DM
Rebell Assault 2	94,00 DM
Tog Gun - Fire at Will (Flug-Action-Game)	119,00 DM
NBA Jam Tournament (Basketball total)	114,00 DM
FIFA Soccer 96	99,00 DM

Versandkosten: ab 150 DM Versandkostenfrei
7DM Bar oder Scheck - 11DM Nachnahme
PowerROM CD-Katalog kostenlos anfordern
Erotik-Katalog nur gegen Altersnachweis

POWER ROM Software Vertrieb
POWERROM CD-ROM Versand
Einsiedeleiweg 19 - 57399 Kirchhundem
Telefon u. Fax : 02764/7163

60000

Ca. 50 Spiele zu je 39.-DM
Alle Spiele unter 90.- DM, auch die Neuesten !
PC-Spiele zu Tagespreisen !
Wir geben Sonderangebote sofort an Sie weiter !
CD-ROM Hotline Offenbach
069 - 868410
Werktags von 15-18 Uhr
Unsere Kataloge und 3 gratis CD's erhalten Sie gegen DM 10.-

BB Accessoires & Software
Von Behring Straße 63
63075 Offenbach am Main
Telefon 069-868410 Fax 864038

Österreich

POSTSPIELE!

POSTSPIELE? Schon gehört? In unseren Spielen ist was los!

- **Fantasy** - Legends, Epic
- **Science Fiction** - CTF 2187
- **History** - World Conquest
- **Wirtschaft** - Iron & Steam

Beispiel **LEGENDS**: es wird eine fantastische Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Zwergen, Drachen, Magie und vieles mehr.

Also unverbindlich gratis Legends Info oder ein gratis Regelwerk (*Epic, CTF, World Conquest* oder *I&S*) anfordern.

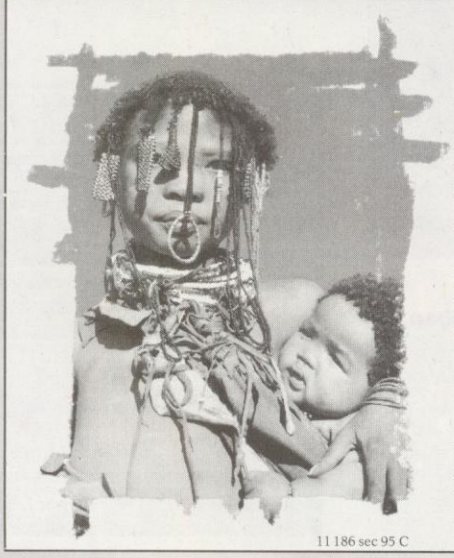


SSV Klapf-Bachler
OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ
☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318

Die nächste
PC Spiel mit CD-ROM
erscheint am
13. März 1996.

Anzeigenschluß für Ausgabe 5/96 ist der 23.02.1996

Indigene Völker



11186 sec 95 C

Fremde im eigenen Land

Indigene Völker sind immer im Weg. Ob Staudammprojekte oder der Abbau von Bodenschätzen – immer sind es die »rückständigen Ureinwohner«, die dem Fortschritt weichen müssen. 5000 indigene Völker gibt es weltweit. Vielen von ihnen droht die Zerstörung ihrer Lebensgrundlagen, die Auslöschung ihrer Kultur, sogar Völkermord. Ihnen fehlen Kenntnisse und Mittel, um sich zu wehren.

Gemeinsam mit örtlichen Selbsthilfegruppen setzt sich terre des hommes für indigene Völker ein. Ziel dieser Arbeit ist es, ihre Lebensgrundlagen zu sichern, ihre Sprache und Kultur zu schützen und ihnen Selbstbewußtsein bei der Vertretung ihrer Interessen zu vermitteln.

Bitte unterstützen Sie unsere Projekte. Informationen senden wir Ihnen gerne kostenlos zu. Schicken Sie uns einfach diese Anzeige mit Ihrer Anschrift.

terre des hommes
Bundesrepublik
Deutschland e.V.
Hilfe für Kinder in Not

Ruppenkampstr. 11a
Postfach 41 26
49031 Osnabrück
Fax 05 41/70 72 33

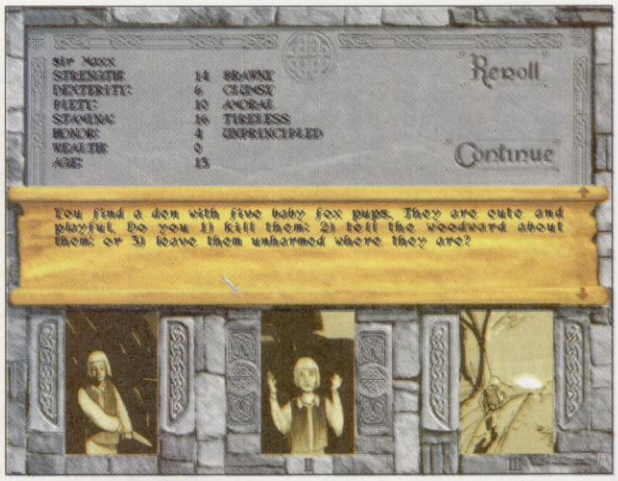
Spendenkonto 700
Osnabrücker
Volksbank eG
BLZ 265 900 25

terre des hommes

CONQUEROR A.D. 1086

Ritterspiele

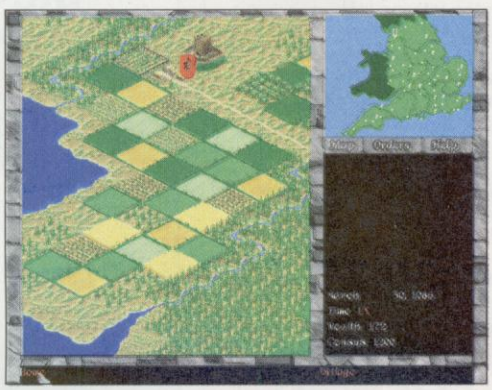
Glanz und Elend des Mittelalters: auf der einen Seite tapfere Ritter in glänzenden Rüstungen, Könige, Hofdamen und prächtige Burgen, auf der anderen Not, Armut, Krankheit, Hunger. Welches Gesicht dieser Epoche wird CONQUEROR A.D. 1086 zeigen?



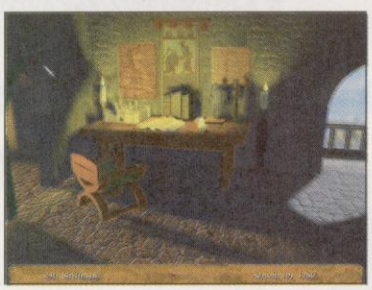
Hier wird das Charakterprofil des Rittersmanns generiert

Recht einsam ist sie gelegen, die heimatliche Burg, und ein wenig heruntergekommen ist sie auch. Doch das soll anders werden: Der neue Burgherr hat große Pläne. Er will das Gemäuer überholen und erweitern und das Dorf seiner Leibeigenen auf Vordermann bringen. Dazu plant der noble Herr noch, Champion bei den Turnieren zu werden, um dann eines der edlen Fräuleins zu umwerben. Doch an der Spitze des Reiches steht der König, und der verlangt seinen Vasallen auch so manchen Dienst ab: Räuber fangen und die Burgen aufständischer Lords belagern. Und da ist auch noch der Drache, der das Land in Angst und Schrecken versetzt und auf den Helden wartet, der ihm Einhalt gebietet...

Ohne Moos nix los, das war auch schon im Mittelalter so, und drum gilt es, den heimatlichen Weiler aufzubauen. Sim-City-mittelaltermäßig wird Land gerodet, werden Felder bestellt und Straßen gebaut. Nur wer seinen Leibeigenen etwas bietet, darf darauf hoffen, daß die Burschen fruchtbar sind, sich mehren und anständig Steuern zahlen. Obzwar die Börse fast leer ist, muß von Anfang an eine Armee her, die zunächst einmal aus ein paar preiswerten, aber wehrhaften Hellebardenträgern besteht. So gerüstet kann in den Ritteralltag aufgebrochen werden, in dem auch bald der erste Auftrag des Königs eintrudelt: Räuber fangen steht auf dem Programm.



Isometrischer Ausblick auf die heimatlichen Ländereien



Mittelalterlicher Büroarbeitsplatz, kann nicht steuerlich abgeschrieben werden

Die Jagd beginnt auf der isometrischen Übersichtskarte des Landes und mündet in die unmittelbare Auseinandersetzung, in der mittels Maus Befehle an die einzelnen Einheiten gegeben werden. Es folgt die offene Feldschlacht, bei der das Geschehen aus der Draufsicht dargestellt wird. Einzelne oder Gruppen von Soldaten können kommandiert und in verschiedensten Formationen in Richtung Feind dirigiert werden.

Wer knapp bei Kasse ist oder dem Herrscher der Nachbarburg schon immer mal eins auswischen wollte, geht auf Raubzug. In bester 3D-Actiongame-Manier geht's dann durch die scrollenden Gänge des feindlichen Gemäuers. Dabei gibt's vom Schatz bis zum feindlichen Soldaten allerlei zu entdecken. Zwischenzeitlich heißt es aber, die eigene Burg und die dazugehörigen Ländereien nicht zu vernachlässigen und das eine oder andere Turnier zu besuchen. Dort winken Ruhm und Ehre, aber auch Geld, das mit Wetten auf die eigenen Kämpfe gewonnen werden kann. ❑

hs

Ritter-Ragout

's gibt Auflauf! Eine Kelle Actiongame, eine Prise Simulation, zweihundert Gramm Strategie, alles gut durchrühren und auf CD pressen, dann in einer knusprigen Hülle aus gerenderten Filmeinlagen und ansprechenden Grafiken gut durchbacken, fertig ist das bunte, aber schmackhafte Conqueror-A.D.-1086-Gericht. Fazit des Spiele-Gourmets: Kann man immer wieder essen (auch in großen Mengen), selbst wenn die Actioneinlagen (Turniere) geschmacklich nicht ganz überzeugen.

Heiner

Conqueror A.D. 1086

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 3 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:

+ sehr komplex mit vielen interessanten Ideen
+ abwechslungsreicher Spielverlauf
– Teile der Actioneinlagen sind nicht ganz gelungen

Hersteller: Sierra — Preis: 119 DM

WARHAMMER

Zwischen die Hörner

Als Brettspielsystem schon lange Kult, kommt die WARHAMMER-Welt nun auch mit einem Strategiespiel auf den PC. Es braucht viel Geschick, um gegen die Horden der Rattenkrieger anzutreten.



Zahlmeister Dietrich erläutert die Einsätze

Ein Fall für Kammerjäger

Gräßlich sind die Horden der Rattenkrieger. Ihr höhnisches Lachen, wenn wieder mal einer der tapferen Streiter für eine friedliche Welt ins Gras beißt, reicht allein, um hasenherzige Mitglieder aus der Truppe des Spielers in die Flucht zu jagen. "Warhammer: Schatten der gehörnten Ratte" kommt zunächst recht unscheinbar daher, aber schon bald wird man mit Haut und Haaren ins Geschehen hineingezogen. Auf einmal spielt es dann keine Rolle mehr, daß dieses Spiel von der behäbigeren Art und grafisch durchwachsen ist.

Stefan



Einige Missionen lassen Zeit, die eigenen Truppen in aller Ruhe aufzustellen



Im Schlachtgetümmel geht es eher unübersichtlich zu

Das muß man der Firma Mindscape lassen: Gerade ist die Originalversion fertiggestellt, da bastelt man schon fleißig an der deutschen Übersetzung – die Leute sind eindeutig von der schnellen Truppe! Soviel gilt jedenfalls fürs Handbuch – die Testversion des Spiels war noch die englische.

Da steht man also als arbeitsloser Söldner mitten im kriegerischen Leben der **Warhammer**-Welt, aber schon wartet der Zahlmeister Dietrich mit Aufträgen, die von verschiedenen Interessengruppen an ihn herangetragen werden. Als ehrgeiziger Heerführer lehnt man natürlich nicht ab, und sofort geht's in die erste Mission.

Noch ist die Schar der Kämpfer klein, mit deren Unterstützung man in die Schlacht zieht – nur ein Trupp Reiter und ein wenig Fußvolk können eingesetzt werden. Zwar finden alle nachfolgenden Schlachten in Echtzeit statt, aber in dieser und einer Reihe späterer Missionen ist doch zunächst ausreichend Zeit, um die Regimenter in aller Ruhe in Stellung zu bringen.

Das ist aber beileibe nicht immer so, denn insbesondere bei Aufklärungs- und Geleitschutzmissionen kommt es überfallartig zu Feindberührungen. Dann gilt es, sofort zu reagieren. Jeder einzelne Truppenteil kann aber einzeln befehligt werden, und der Erfolg hängt vor allem von einer geschickten Planung ab.

Es wird festgelegt, welche Truppen am Einsatz teilnehmen, in welcher Aufstellung und Reihenfolge marschiert wird. Jede Gruppe hat eine spezielle Ausbildung, verfügt über eigene Waffen und ist unter Umständen sogar der Magie mächtig. Am Ende jeder bestandenen Mission wartet der erfolgsabhängige Lohn, der am besten sofort in die Verstärkung der eigenen Streitmacht investiert wird. Nicht immer jedoch stehen Kämpen zur Verfügung, die sich bereitwillig anheuern lassen.

Mindscape spendiert mit diesem Spiel wahrhaftig eine stimmungsvolle Story. Der Sound und die Grafik der Zwischensequenzen sind überdurchschnittlich, und nur die Darstellung des eigentlichen Schlachtgetümmels fällt dagegen ab. Die Steuerung läßt sich nach Eingewöhnung einfacher handhaben, als man anfangs denkt. Abwechslungsreiche Missionen mit gar nicht so einfachen strategischen und taktischen Aufgaben runden das Bild ab. ❑

sma

Warhammer

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 20 MB auf Festplatte

Wertung

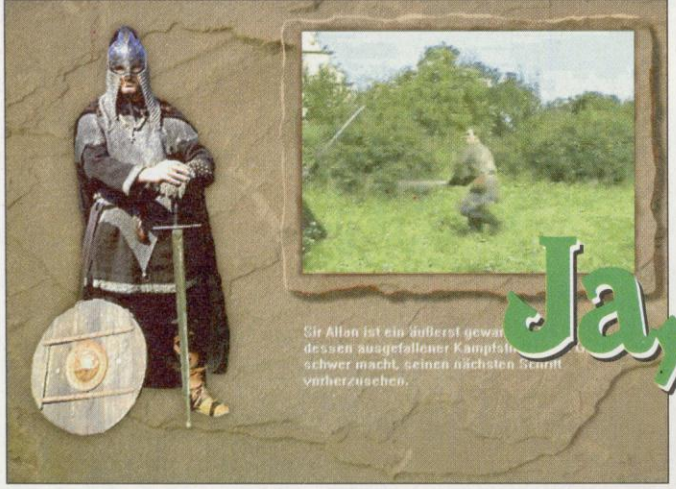
Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:

+ stimmungsvolle Story
+ anspruchsvolle Missionen

– sehr behäbiger Ablauf
– unübersichtliche Kampfdarstellung

Hersteller: Mindscape Preis: ca. 110 DM



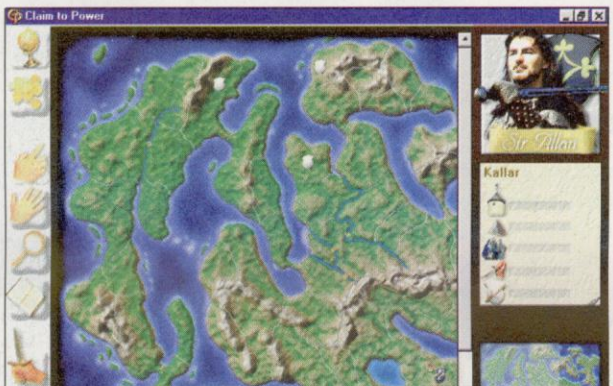
Eine edler Recke im Kampf

CLAIM TO POWER

Ja, so war'ns ...

Wenn ein König das Zeitliche segnet, würde sich jeder Ritter nur allzu gerne den Thron unter den Nagel reißen. Und wer nicht auf der Liste der Erben steht, versucht es eben auf die härtere Tour.

Das Leben kann schon grausam sein. Kaum findet sich in König Gendal endlich mal ein Monarch, der es vermag, das Land wieder auf Vordermann zu bringen, schon wird er von irgendwelchen monarchiefeindlichen Haudegen hingemeuchelt. Berechtigter Erbe – wie könnte es anders sein – ist der Spielercharakter. Einziges Problem: Das Land, das einem eigentlich schon gehören sollte, muß erst erobert werden, bevor man sich in den königlichen Ruhestand begeben darf.



Auf zu neuen Ländereien

Wer sich die Hintergrundstory zu **Claims to Power** anschaut, dem drängt sich sogleich die Befürchtung auf, daß es sich bei diesem Spiel einmal mehr um einen der zahlreichen *Defender-of-the-Crown*-Verschnitte handeln müsse. Und dabei fängt alles so nett an. Schon im Hauptmenü zum Beispiel wird man von stimmungsvoller Musik besäuselt, und der Vorspann bietet eine 25minütige Videosequenz, in der sich wilde Recken balgen und den königlichen Palast erstürmen. Hierbei kamen über 40 mittelalterlich gekleidete Schauspieler, die eine ganze Menge Atmosphäre vermitteln, zum Einsatz. Der Haken an der Sache ist das eigentliche Spiel.

Die Karte unterteilt sich in zahlreiche Ländereien, von denen der Spieler zu Beginn nur eine einzige besitzt. Jede Runde erwirtschaftet diese Kolonie Produkte, die man wiederum für den Ausbau des Landes benötigt. Vor allem Ritter sind wichtig, denn wer will schon in seinem kleinen Bezirk sitzenbleiben? Beim Kauf der furchtlosen Recken kann man sich zwischen Söldnern, Kämpfern und Reitern entscheiden. Leider werden sie auf der Karte völlig identisch dargestellt.

Expansion ist also angesagt und bietet sich an, solange es neutrale Länder gibt, die kampflos "befriedet" werden können. Kämpfe mit anderen Besitzern werden dagegen schlicht durch ein paar zufällig übereinandergelegte Bilder angedeutet. Den Verlust eigener Ländereien bekommt man zum äußersten Befremden nicht extra angezeigt. Faktoren wie beispielsweise der Ausbau der Stadt oder die Motivation der Ritter haben entscheidenden Einfluß auf den Verlauf jeder Schlacht. Auf diese Weise schlägt man sich Land für Land weiter bis hin zum großen Sieg. Zufallsereignisse, die nach jeder Runde auftreten, erschweren oder erleichtern so manche Aktion. Es kann durchaus passieren, daß die Hälfte aller Ritter von der Pest dahingerafft wird – eine nicht sehr motivierende Wendung.



Der Zufall spielt mit

Was dem Spiel vor allem fehlt, ist Abwechslung. Sogar Defender of the Crown bietet hin und wieder mal ein Turnier oder die Chance, selbst Hand an ein Katapult zu legen. Bei **Claim to Power** bleibt dagegen letzten Endes nur die Möglichkeit hervorzuheben, sich im Mehrspielermodus (Netzwerkbetrieb oder vor einem Computer) mit anderen Strategen messen zu können. ❑

Frank Fischer

Viel Lärm um nichts

Sieht Claim to Power anfänglich wirklich interessant aus, so entpuppt es sich beim Spielen als einer der langweiligsten Vertreter dieses Genres. Die schöne Musik und die Videoszenen können kaum über das mangelhafte Spieldesign hinwegtrösten. Der Einspielermodus ist zäh und eintönig, und auch beim Mehrspielermodus stellt sich die Frage, warum man auf ein Produkt zurückgreifen soll, das zumindest in den spielerischen Belangen sogar hinter der Konkurrenz aus dem Sharewarelager zurückbleibt.

Frank

Claim to Power

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, Windows 95, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ nette Begleitmusik
+ schöne Videosequenzen

– keinerlei Abwechslung
– lange Ladezeiten

Hersteller: Rainbow Arts Preis: 89,95 DM

Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Imperium Romanum

Ontsfälscher

s im alten Rom? Computerfachmann in
oga? Skateboard-fahrende Legionärs-
irter? Es gibt nichts, was es nicht gibt,
ndest bei Rainbow Arts' neuem Spiel.

Dialoge finden über per Klick auszuwählende, vorgegebene Zeilen statt, die sich je nach Entwicklung des Gesprächs durchaus auch verändern können. Und kommt man mal bei einem Quasselkopp nicht weiter, ist es äußerst empfehlenswert, ihn später noch ein paarmal anzusprechen, denn vielleicht hat man dann ja einen Gegenstand oder eine Information, die weiterhilft.

Schon nach wenigen Spielminuten ist eines ganz klar: Mit Imperium



Dem Dicken ist's ein echtes Bedürfnis

Romanum bekommt man ein witziges und nicht eben alltägliches Adventure, das optisch ansprechend und inhaltlich wirklich originell ist. ❑ *ah*

Imperium Romanum

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ originelle Geschichte
+ prima Sprachausgabe
– Animationen sind zum Teil etwas hölzern

Hersteller: Rainbow Arts | Preis: ca. 100 DM



ippe genommen und gna-
verrömert, was heute gang
e ist: Es gibt Telefonzellen –
natürlich defekt –, die
Toiletten im Pub sind
mit allem möglichen
Graffiti verziert (ne-
ben den obligatori-
schen Damen auch
ein Ottfant), die Poli-
zei ist so dämlich, auf
den ältesten Mon-
ty-Python-Trick der
Welt hereinzufallen,
und der computeri-
sierte Wissenschaft-
ler hält sich mit einer
gewissen Red-Full-
Limonade fit.
as vollwindelig daherstap-
enager-Held ist genau wie
gen Figuren im Grunde sehr
niert und erledigt seine Auf-
recht zügig. Abwechslung
bei großgeschrieben, denn
h nun darum handelt, einer
achtsamkeit zerbrochenen
Statue einen neuen Kopf zu
n (und anzukleben) oder
lie Untergrundbruderschaft
Grüße von Das Leben des
nzuschleichen – langweilig
nicht so schnell. Dafür sorgt
die überraschend gute
usgabe, die mit dummen
nicht spart

PC Spiel 3/96

Hefte

☐ ASM Special ☐ 25 , ☐ 26, ☐ 27, ☐ 28	14,80 DM
☐ alle 4 für	40,00 DM
☐ PC Spiel Special ☐ 1/95 ☐ 1/96	14,80 DM
☐ in'side online ☐ 1/96 ☐ 2-3/96	5,– DM
☐ PC Spiel ☐ 3/95	5,00 DM
☐ PC Spiel ☐ 4/95, ☐ 5/95, ☐ 6/95 ☐ 7/95, ☐ 8/95, ☐ 9/95	9,80 DM
☐ PC Spiel ☐ 10/95, ☐ 11/95 ☐ 12/95 ☐ 1/96 ☐ 2/96	7,50 DM

CD-ROMs

☐ Lands of Lore	39,95 DM
☐ Star Trek 25th	29,95 DM
☐ Hand of Fate	39,95 DM
☐ Falcon 3.0	39,95 DM
☐ Perfect Pinball	39,95 DM
☐ Megapack 3	98,00 DM
☐ Megapack 4	98,00 DM
☐ Ufo & Master of Orion	49,95 DM
☐ The 7th Guest	29,95 DM
☐ Lucas Arts Vol. 1	98,00 DM
☐ Sim City enchanced	29,95 DM
☐ Buzz Aldrin's Race into Space	29,95 DM
☐ Silent Service II	12,95 DM
☐ Flight of the Intruder	12,95 DM
☐ Stunt Driver	12,95 DM
☐ Ambush	12,95 DM
☐ Desert Strike	39,95 DM
☐ Jungle Strike	39,95 DM

PC 3,5

☐ Heimdall 2	24,95 DM
☐ Syndicate	30,00 DM
☐ Lost in time	19,95 DM

Software

☐ Online Shareware	29,95 DM
☐ Kreativpreis CD	29,95 DM
☐ Michael Schumacher Benetton Renault	49,95 DM

Chris-Hülsbeck-CD's

☐ Soundfactory DAC 1	33,95 DM
☐ Rainbows	30,95 DM
☐ Turrican	31,95 DM
☐ To be on top	29,95 DM

Gesamtbetrag
+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

___,__ DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

PC Spiel 3/96

❑ **Abowerbung**
12 Ausgaben (jederzeit kündbar) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für **80 DM**
(europäisches Ausland für 95 DM/Übersee auf Anfrage).
Die Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerrufsrecht
Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

✗

(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)
Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Garantie
Ich kann den Bezug von **PC Spiel** jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Gewünschte Zahlungsweise
❑ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

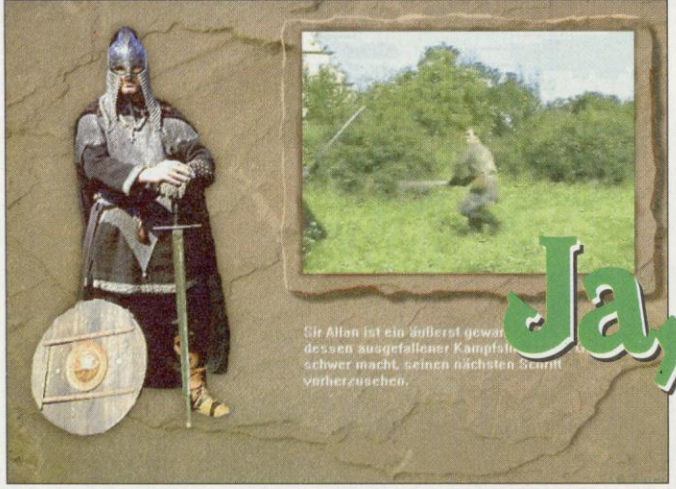
Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

❑ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

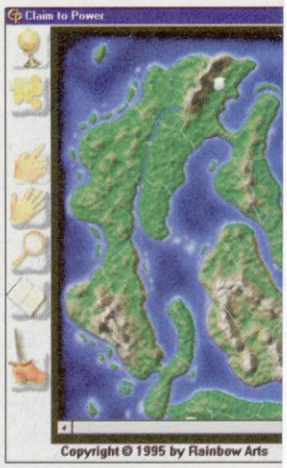
Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:



Eine edler Recke im Kampf

Wenn ein König das Zeitliche segnet, würde sich jeder Ritter nur allzu gerne den Thron unter den Nagel reißen. Und wer nicht auf der Liste der Erben steht, versucht es eben auf die härtere Tour.

Das Leben kann schon grausam sein. Kaum findet sich in König Gendal endlich mal ein Monarch, der es vermag, das Land wieder auf Vordermann zu bringen, schon wird er von irgendwelchen monarchiefeindlichen Haudegen hingemeuchelt. Berechtigter Erbe – wie könnte es anders sein – ist der Spielercharakter. Einziges Problem: Das Land, das einem eigentlich schon gehören sollte, muß erst erobert werden, bevor man sich in den königlichen Ruhestand begeben darf.



Auf zu neuen Ländereien

Wer sich die Hintergrundstory zu **Claims to Power** anschaut, dem drängt sich sogleich die Befürchtung auf, daß es sich bei diesem Spiel einmal mehr um einen der zahlreichen *Defender-of-the-Crown*-Verschnitte handeln müsse. Und dabei fängt alles

Viel Lärm um nichts

Sieht Claim to Power anfänglich wirklich interessant aus, so entpuppt es sich beim Spielen als einer der langweiligsten Vertreter dieses Genres. Die schöne Musik und die Videoszenen können kaum über das mangelhafte Spieldesign hinwegtrösten. Der Einspielermodus ist zäh und eintönig, und auch beim Mehrspielermodus stellt sich die Frage, warum man auf ein Produkt zurückgreifen soll, das zumindest in den spielerischen Belangen sogar hinter der Konkurrenz aus dem Sharewarelager zurückbleibt.

Frank

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort
TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870
D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ Ja, liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname
Straße / Nr.
PLZ / Ort
Telefon / Telefax
Datum,Unterschrift

TRONIC's Bazar
shopping on cd-rom

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

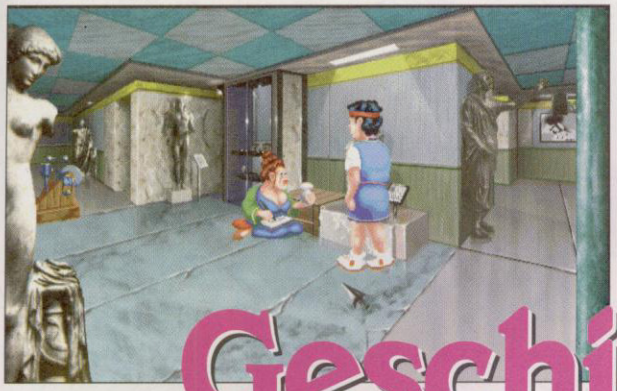
Antwort
TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Anja Frieß
Postfach 1870
D-37258 Eschwege

PC Spiel mit CD-ROM Abo Karte

Punks im alten Rom? Computerfachmann in der Toga? Skateboard-fahrende Legionärsanwärter? Es gibt nichts, was es nicht gibt, zumindest bei Rainbow Arts' neuem Spiel.

IMPERIUM ROMANUM

Geschichtsfälscher



Edel möbliert ist das alte Rom in diesem Spiel

Auf den ersten Blick verheißt der Titel **Imperium Romanum** Computerspaß für Strategen oder Historiker. Auch die Verpackung des neuen Rainbow-Arts-Games wirkt ziemlich seriös: ein römisch streng schauendes Paar, ein Löwe, ein Legionär, der römische Adler, die Blues Brothers, ein Red ... – ???

Moment mal, Blues Brothers? Erste Zweifel kommen auf, ob denn hier wohl alles mit rechten Dingen zugeht. Wie sich zeigt, sind diese Zweifel durchaus berechtigt, denn erstens handelt es sich nicht etwa um ein trockenes Strategiespektakel, sondern um ein saftiges, witziges Adventure, und zweitens hegt auch Held Gaius Ludus den schweren Verdacht, daß mit seinen Lebensumständen nicht so alles stimmt.

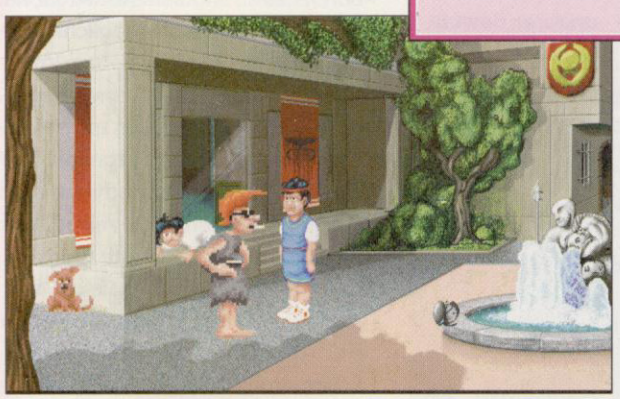


Manche Leute haben einfach kein Sitzfleisch

Auf nach Rom!

Kaum zu glauben, aber endlich hat's eine Adventure-Schmiede geschafft, mal wieder ein wirklich originelles Szenario auszutüfteln. Es macht echt Spaß, die grauen Zellen auf andere Touren als die ausgelatschten Spurrinnen der Via Appia zu bringen. Wer's gerne schräg mag, liegt bei diesem Game voll richtig.

Antje



Hier geht echt der Punk ab

Ein Wunder ist das nicht, denn irgendwie scheinen ein paar Zeitpiraten ihre schmutzigen Finger im Spiel zu haben, das dementsprechend lustig und unterhaltsam seinen Fortgang nimmt. Im Prinzip wird alles auf die Schippe genommen und gnadenlos verrömert, was heute gang und gäbe ist: Es gibt Telefonzellen – natürlich defekt –, die Toiletten im Pub sind mit allem möglichen Graffiti verziert (neben den obligatorischen Damen auch ein Ottifant), die Polizei ist so dämlich, auf den ältesten Monty-Python-Trick der Welt hereinzufallen, und der computerisierte Wissenschaftler hält sich mit einer gewissen Red-Full-Limonade fit.

Der etwas vollwindelig daherstapfende Teenager-Held ist genau wie die übrigen Figuren im Grunde sehr nett animiert und erledigt seine Aufgaben recht zügig. Abwechslung wird dabei großgeschrieben, denn ob es sich nun darum handelt, einer aus Unachtsamkeit zerbrochenen antiken Statue einen neuen Kopf zu besorgen (und anzukleben) oder sich in die Untergrundbruderschaft (schöne Grüße von Das Leben des Brian) einzuschleichen – langweilig wird es nicht so schnell. Dafür sorgt schon die überraschend gute Sprachausgabe, die mit dummen Witzen nicht spart.

Dialoge finden über per Klick auszuwählende, vorgegebene Zeilen statt, die sich je nach Entwicklung des Gesprächs durchaus auch verändern können. Und kommt man mal bei einem Quasselkopp nicht weiter, ist es äußerst empfehlenswert, ihn später noch ein paarmal anzusprechen, denn vielleicht hat man dann ja einen Gegenstand oder eine Information, die weiterhilft.

Schon nach wenigen Spielminuten ist eines ganz klar: Mit Imperium Romanum bekommt man ein witziges und nicht eben alltägliches Adventure, das optisch ansprechend und inhaltlich wirklich originell ist.

❑

ah



Dem Dicken ist's ein echtes Bedürfnis

Imperium Romanum

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA (VESA), Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ originelle Geschichte
+ prima Sprachausgabe
– Animationen sind zum Teil etwas hölzern

Hersteller: Rainbow Arts — Preis: ca. 100 DM

THE DARK EYE

Terra incognita

Wenn die Grundlage für ein Computerspiel auf den Stories von Edgar Allan Poe basiert und zudem ein absolut skurriles Umfeld geschaffen wird – kann man dann noch von einem "Spiel" sprechen?



Das Spiel beginnt. Nachdem man das Haus betreten hat, gibt es vorerst kein Entrinnen mehr

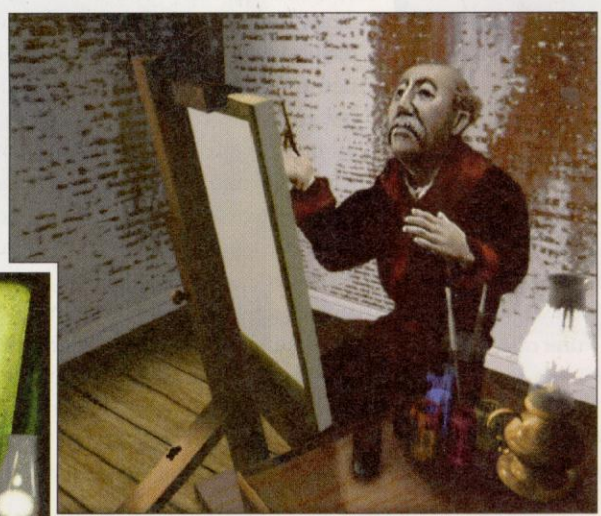
Die Herstellerfirma nennt sich Inscape und machte vor einiger Zeit mit der "Residents-CD-ROM" von sich reden. Echte Künstler sind am Werk, das sieht man auch dem neuesten Produkt **Dark Eye** an. Der Schriftsteller William Borroughs, bekannt für Drugstore Cowboy und Naked Lunch, lieferte die Stimmen für das Adventure. Poe mußte für die Hintergrundstory herhalten, Thomas Dolby und Headspace zeichneten für die Musik und Soundeffekte verantwortlich. Das Engagieren jener Künstler hat sich gelohnt. Heraus kam ein anschauliches Spiel mit Tiefgang, das eigentlich gar kein Spiel ist.

Bei genauerer Betrachtung entpuppt sich das Spiel eher als interaktives Bilderbuch mit einer schaurigen Geräuschkulisse. Der Protagonist des Adventures möchte den Mord an seiner Frau aufklären und begibt sich dabei auf eine traumhafte Reise innerhalb zwei verschiedener Bewußtseinsebenen. In der realen Welt offenbaren sich dem Spieler im Laufe des Abenteuers immer mehr Fakten, die wiederum Auslöser bestimmter Aktivitäten (beispielsweise Seelenwanderung) in der surrealen Traumwelt darstellen. So verworren das klingt, so präsentiert sich auch das Spiel.

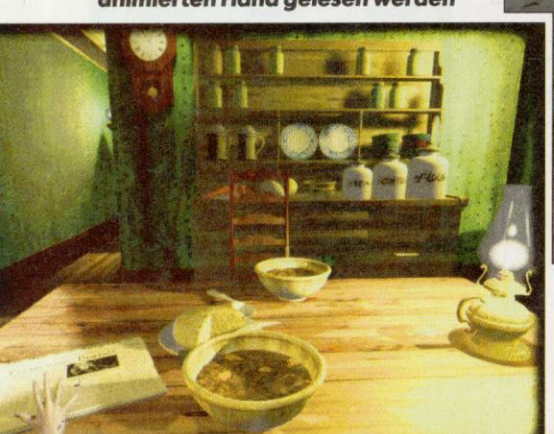
Verwirrung muß aber nicht unbedingt von Nachteil sein. Während der Reise durch die verschiedensten Räume und Straßen wird der Spieler ständig mit Zwischenanimationen konfrontiert. Verschwommene bunte Bilder, die schon als richtige Kunstwerke anzusehen sind, führen den Spieler zwischen den einzelnen Ebenen hin und her. Unterlegt mit einer abstrakten Geräuschkulisse, kommt eine geladene Spannung zustande, jedoch nur, wenn man sich als Spieler völlig dem Geschehen hingibt. Absolut phantastisch wirken die verschiedenen Charaktere. Es sind allesamt Puppen, die mit dem bekannten Stop-Frame-Verfahren aufgenommen wurden. Wer Beetlejuice oder Aliens kennt, weiß, was auf ihn zukommt.



Das Berühren des eigenen Spiegelbildes bringt den Spieler zu einer anderen Bewußtseinsebene



Dieser fanatische Maler nuschelt dermaßen, daß man kaum etwas versteht



Die Zeitung kann mit Hilfe der animierten Hand gelesen werden

Seefahrt der Sinne

Es ist wie ein spannendes Buch. Ein ständiges Auf und Ab der gruseligen Atmosphäre gibt dem ganzen den gewissen Touch. Der Bewertungskasten für dieses Spiel entfällt aus ganz verständlichen Gründen: The Dark Eye spielt sich eher schlecht, nicht zuletzt wegen der begrenzten Handlungsmöglichkeiten. Es bietet zwar durchaus erkennbare Adventure-Elemente, kommt einem interaktiven Buch aber eindeutig näher. Diesem Kunstwerk deshalb eine schlechte Bewertung zu verpassen, wäre höchst unfair. Für Kunstfreunde und alle, die einmal etwas anderes erleben möchten, ist The Dark Eye ein gefundenes Fressen! Preis: ca. 95 DM. Mindestvoraussetzungen: 486DX33, 4 MB RAM, SVGA, 16-Bit-Soundkarte

Thomas

Herrlich sind die Gesichtszüge der einzelnen Personen. Von einer makaberen Ernsthaftigkeit gezeichnet, bringen sie den Rezipienten an die Grenzen realer Vorstellungen.

Einziger Schwachpunkt des dunklen Spektakels ist die Benutzerführung, insbesondere aber die Bewegungskomplexität. Mit einer animierten Hand klickt sich der Spieler durch das zu erforschende Areal, hat aber nicht einmal die Möglichkeit, irgendwelche Objekte in einem Inventar abzulegen. Gefundene Gegenstände führen entweder mit sofortiger Wirkung zu einem Ergebnis oder erst einmal zu nichts, und man muß später noch einmal "zugreifen". Wer jetzt auch noch gerenderte Animationen erwartet, muß enttäuscht werden. Wie es auch schon bei Myst der Fall war, gibt es haufenweise Bildschirmumblendungen, lediglich die Personen oder auch manche Gegenstände sind animiert. ❑

tri

DIE FANTASTISCHEN FÜNF

MONEY

VISION CD-LINE

Erhältlich in den Computer-Abteilungen der großen Kaufhausketten sowie im guten Fachhandel!

Alle Produkte der Money-Line bieten folgende Features:

- Umfangreiche, themenspezifische Assistenten
- Auch unter Windows 95 und OS/2-Warp lauffähig.
- Mit professioneller Tabellenkalkulation zur Erstellung neuer Kalkulationen
- Gestaltung nach eigenen Vorstellungen steht nichts im Wege - Rahmen, Schattierungen, Farben und Schriften lassen sich frei definieren
- Diagramme der Zahlen lassen sich kinderleicht erstellen
- Bildeinbindung zur anschaulichen Illustration
- Drag & Drop für den effektiven Datenaustausch mit anderen Programmen
- Einfachste Handhabung und hohe Leistungsfähigkeit



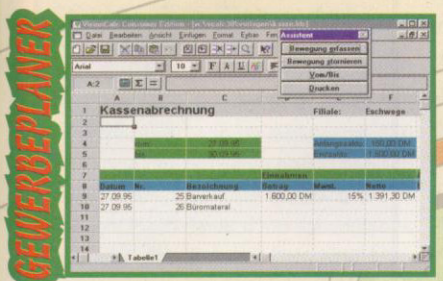
Gute Planung, effektive Kostenkalkulation & Analyse, ist halber Gewinn!

Mit den Money-Produkten erhalten Sie nützliche Helfer, die Sie bei Ihrer täglichen Arbeit in Ihrem Unternehmen, bei Ihrer Haushaltskostenkalkulation, bei der Verwaltung Ihrer Häuser, bei der Planung Ihrer Termine und bei Ihren Bankgeschäften unterstützen! Es wurden spezielle Assistenten zusammengestellt, die Ihnen zum einen die Eingabe erheblich vereinfachen, und zum anderen die Verarbeitung übernehmen. Diese Assistenten sorgen dafür, daß Sie alle Anwendungen nutzen können, ohne Tabellenkalkulationen kennen zu müssen. Im Zwiegespräch, über Dialoge, werden Sie von diesen Helfern durch die Anwendungen geführt. Das Kalkulieren wird so für Sie zum Kinderspiel! Selbstverständlich haben Sie dabei die Möglichkeit, diese Aufstellungen und Kalkulationen nach Ihren Wünschen zu gestalten. Werkzeuge wie Rahmen, Schattierung, Vorder- und Hintergrundfarbe lassen sich frei definieren, ebenso Schriftart, -ausrichtung und -größe. Diese geben Ihnen alle Möglichkeiten um Ihre Tabellen individuell zu gestalten.

DIE ASSISTENTEN:

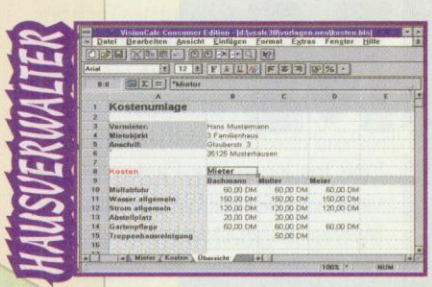
- Haushaltsbuch
- Scheckbuch
- Ausgabenplan
- KFZ-Kosten, Fahrtenbuch
- Benzinabrechnung
- Urlaubsplan, etc.

GEWERBEPLANER



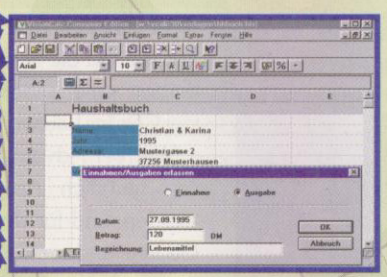
- Einnahmen-Ausgaben-Rechnung
- Scheckbuch, Kasse
- Reisekostenabrechnung
- Angebot / Rechnung
- Abschreibungen
- Rechnungseingangs- und -ausgangsbuch
- Arbeitszeitnachweis, Terminplanung, etc

HAUSVERWALTER

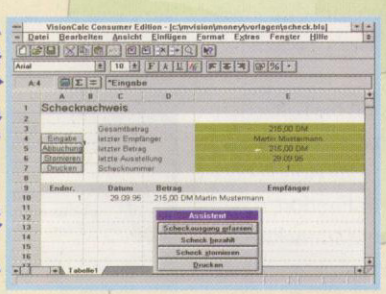


- Einnahmen-/Ausgaben-Aufstellung
- Renditeberechnung
- Zinsanalyse
- Kosten- und Verbrauchsumlagen
- Werbungskosten

HAUSHALTSPLANER



HOME BANKING



- Kontoführung
- Kontoübersicht
- Scheckbuch
- Kreditplan
- Zinsberechnung
- Anlageplan
- Renditeberechnung



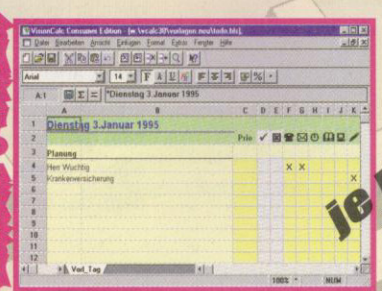
Windows 95 (TM) lauffähig!

- Kalender
- Geburtstagsplaner
- To-Do-Liste
- Arztplan
- Kilometerkostenplaner
- Terminplaner

untergliedert nach Monats-, Tages- und Stundenplan



TERMIN-PLANER



je nur 19,95 DM

MONEY

MicroVision Software Partner GmbH
Stad 35 * 37269 Eschwege
Tel.: 05651 / 7485-0 * FAX: 05651 / 500 39

HUMAN RECALL

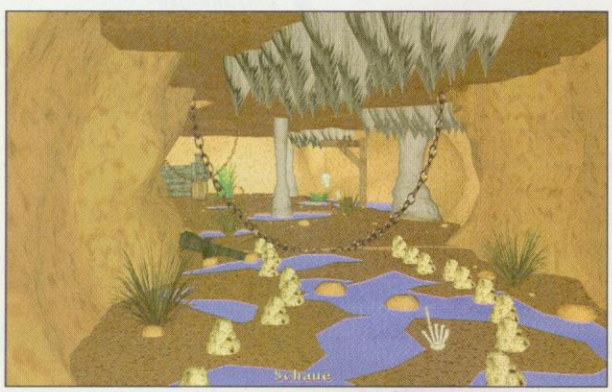
Irrgarten

Die deutsche Firma Caps haut rein. Kurz nach "Mission Super I.Q." folgt ein weiterer Streich: HUMAN RECALL verspricht Abenteuer unter Wasser.



Pokale kann man nie genug haben – oder doch?

Mit Human Recall geht's ab in die blauen Tiefen des Meeres. Das Adventure führt ins legendäre Piratennest "Silver Eye" – eine Höhle weit unter dem Meeresspiegel. Dort lauern nicht nur Feinde und Fallen auf wagemutige Abenteurer, sondern leider auch eine Riesenmenge technischer und spielerischer Tücken.



Was 'ne öde Höhle

Solides, aber nichts Weltbewegendes bietet das Interface. Im Menü am unteren Bildschirmrand werden die Befehle "Nimm", "Lege", "Öffne", "Esse", "Schaue", "Bewege" und "Benutze" zur Wahl gestellt. An zwei Skalen lassen sich das Gewicht der mitgeführten Gegenstände und die Lebenskraft ablesen. Außerdem stehen auch ein Notizblock und eine Karte des Höhlensystems zur Verfügung.

Die Story hört sich eigentlich noch ganz spannend an, und auch die Grafik sieht auf den ersten Blick ganz manierlich aus. Der Spaß hört allerdings auf, wenn die ersten Schritte getan werden. Dann ist nämlich kaum noch etwas zu erkennen, so sehr ruckelt's, und alles ist verschwommen, bis die Ansicht aus dem neuen Blickwinkel endlich steht. Ohne weitere Schwierigkeiten kommt man ohnehin nicht allzuweit, denn alle paar Stationen kommt die bald verhaßte Aufforderung, eine andere der insgesamt vier CDs ins Laufwerk einzulegen.

Wie bei Adventures üblich, müssen natürlich Aufgaben bewältigt werden, und für den Erfolg werden Gegenstände gebraucht, die man unterwegs einsammelt. Das Aufnehmen klappt aber nicht immer – im Widerspruch zum ziemlich kärglichen Handbuch, wo ausdrücklich geschrieben steht, wie's eigentlich funktionieren soll.

Statt dessen darf man die restlichen Gegenstände mehrmals aufnehmen. Das heißt: Dreht man eine Runde und kehrt zurück zu einem Fundort, dann liegt der bereits eingesammelte Gegenstand wieder da und kann noch einmal genommen werden. Somit ist es durchaus möglich, daß sich der gleiche Pokal viermal im Inventar wiederfindet. Natürlich erhöht sich dadurch auch das zu tragende Gewicht, und das ist begrenzt. Möchte man deshalb den unnötigen Kram wieder ablegen, wird's erst richtig schlimm, denn das funktioniert nicht ...



Der "Zauberpokal"

Schließlich scheint auch das Level-Design mit heißer Nadel gestrickt. Immer wieder kommt es vor, daß man eigentlich einen bestimmten Weg einschlagen sollte, aber es ist einfach keine Funktion dafür vorhanden. Und wer dann noch nicht genug hat, den schafft eine weitere Fehlerquelle: Hier und da wird man nämlich aufgefordert, eine bestimmte CD ins Laufwerk zu stecken, die sich aber längst dort befindet. Da hatten die Piraten wohl eine Klappe auf beiden Augen. ❑

sat

Gnadenlos

"Gleich zerbeiß' ich's" – nur zu gern hätte ich diesem aus der Werbung bekannten Ausspruch schon zu Anfang meines Tests Folge geleistet. Aber so gnadenlos ist das Leben einer Testerin eben hin und wieder – für Euch liebe Leser gehe ich auch durch die Hölle, äh, Höhle von Human Recall. Aber am Schluß, da hab ich's dann doch zerbissen (grins). Mein Rat an Euch: Spart das Geld und schont Eure Zähne!

Sandra

Human Recall

Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

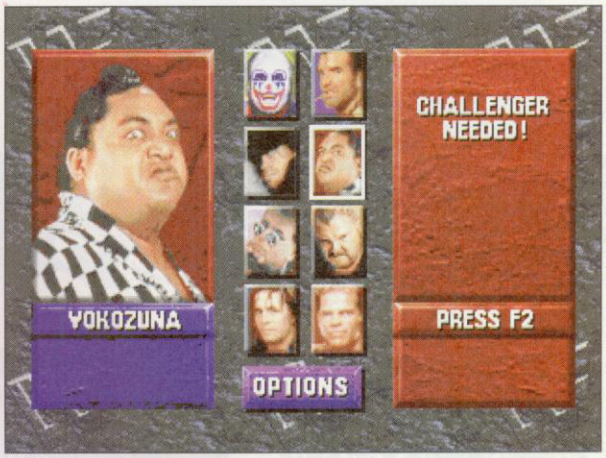
Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
– Bugs ohne Ende

Hersteller: Caps | Preis: ca. 130 DM

WWF-WRESTLEMANIA

Herr des Rings



Alle acht verfügbaren Kämpfer im Auswahlmenü

Gute Prügelspiele gab es in letzter Zeit fast nur noch für die Playstation oder für PCs mit 3D-Grafikkarte. Hat nun vielleicht das neue WWF-WRESTLEMANIA, das ohne viel Zubehör auskommt, den richtigen "Kick"?

Wer kennt sie nicht, die ach so tollen Helden des WWF-Rings? Acclaim wagt sich in den Ring und möchte seine ganz eigene Show machen. Für Fans dieses Genres ein gefundenes Fressen?

Acht Kämpfer stehen dem Hobby-Catcher zur Verfügung: Bam Bam Bigelow, Doink, Razor Ramon, Shawn Michaels, Lex Luger, Bret Hitman Hart, Yokozuna und der Undertaker. Am besten ist's aber, wenn man mit einem Freund als Tag-Team in den Ring steigt, um den oder die Computergegner mal richtig zu vermöbeln.

Fast alles ist möglich: Entweder man stellt sich auf einen der Eckpfosten und macht den Gegner mit einem fiesen Sturz zu Brei, oder man wirft den Widersacher einfach aus dem Ring und verprügelt ihn in aller Ruhe vor den Zuschauerreihen.

Die Auswahl an Schlagtechniken ist reichhaltig. Über den Head Slam bis hin zum Double Axehandle Smash wird alles geboten. Aber die Ausführung dieser Techniken ist nicht gerade leicht. Was mit einem Joypad noch relativ einfach zu handhaben ist, entpuppt sich beim Fight mit der Tastatur als wahre Fingerakrobatik.

Die Grafik ist durchwachsen. Die fäusteschwingenden Helden sind zwar allesamt recht hübsch animiert, dafür aber pixelig und unscharf in Szene gesetzt. Eine ziemlich merkwürdige Sache: Regelmäßig fliegen den Kontrahenten die verschiedensten Dinge aus dem Korpus – wie zum Beispiel gebratene Hähnchen, Totenschädel oder auch Fische! Und nicht nur die Knochen, sondern auch der Sound kracht gewaltig, sollte aber – zwecks Showkampf-Feeling – nicht auf minimale Lautstärke gestellt werden.

Für Anhänger des Prügelsports ist **WWF-WrestleMania** sicherlich ein nicht zu verachtendes Werk. Gerade zu zweit kann 'ne Menge Fun aufkommen. ❑

tri

Hirnlos, aber Vergnügen?

Mal ehrlich: Was ist an diesem Rumgehacke im Fernsehen eigentlich interessant? Noch mehr verwundert mich, daß es so viele Freunde dieses Sports gibt, die tatsächlich denken, daß alles, was sich dort im Ring abspielt, real sei. In Wirklichkeit ist doch alles nur Show! Aber was soll's, das Spiel macht Spaß, selbst mir, obwohl ich beim Fernsehspektakel sofort zur Fernbedienung greife.

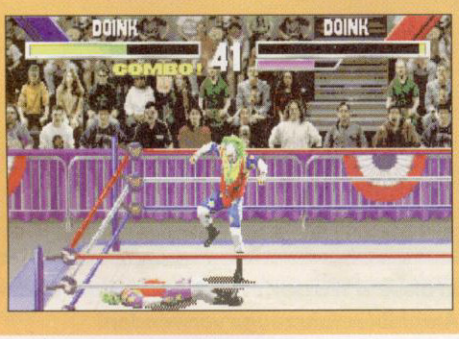
Thomas



Wo Yokozuna hinfällt, wächst kein Gras mehr



Wenn sich zwei streiten, freut sich meistens der Dritte



Doink vs. Doink! Zwei Clowns massieren ihre Lachmuskeln

WWF-WrestleMania

Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

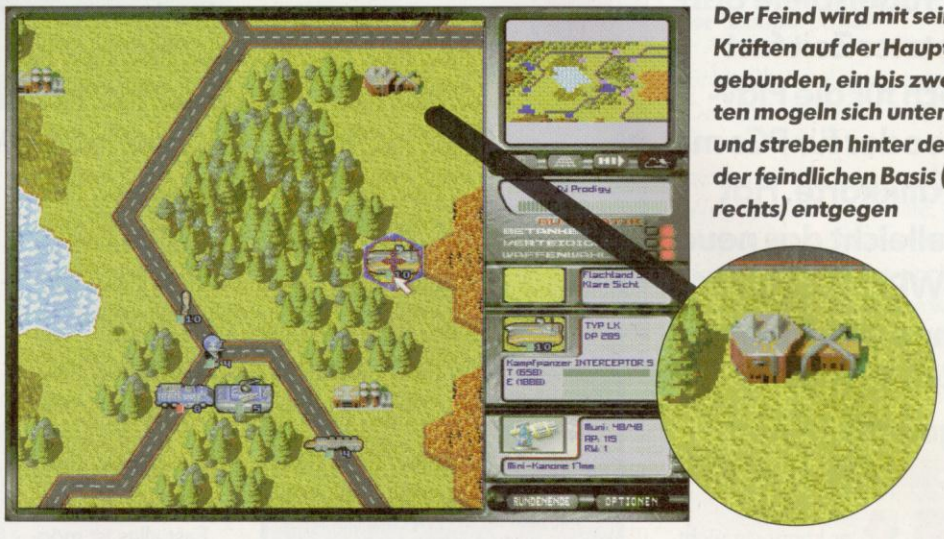
Was uns auffiel:
+ gelungene Umsetzung des Themas
– pixelige Grafik

Hersteller: Acclaim | Preis: 120 DM

SPACE MARINES

Auf Gedeih und Verderb

Es ist schon ein hartes Geschäft, eine aufmüpfige Kolonie wieder unter Kontrolle zu bekommen. Und selbst die harten Jungs von den Space Marines versagen, wenn sie nicht richtig angeleitet werden.



Der Feind wird mit seinen Kräften auf der Hauptstraße gebunden, ein bis zwei Einheiten mogeln sich unten vorbei und streben hinter dem Wald der feindlichen Basis (oben rechts) entgegen

LUPE

Der Anfang ist vielversprechend: Wenn der Spieler als frisch gebackener Kommandant die Führung der "Expedition" übernimmt, winken Ruhm und Ehre. Die Mannschaft ist noch frisch, der Feind an der Oberfläche unvorbereitet.

Doch schon wenn man den ersten Landstrich unter die Lupe nimmt, wird deutlich, daß viel Arbeit auf die Space Marines wartet, ist doch das Robot-Imperium bis an die Zähne bewaffnet.

Es wäre allerdings müßig, für jeden Kartenabschnitt des Planeten einen eigenen Angriffsplan zu entwerfen. Zu unbestimmt sind die Faktoren, die während des Kampfes eine Rolle spielen.

Vor allem die Aliens aus dem All können jeden noch so ausgefeilten Schlachtplan über den Haufen werfen. Urplötzlich tauchen sie während des Kampfes auf und überziehen eine bestimmte Region des Spielfeldes mit einer Art Gelee, in dem alle Einheiten festkleben. Mehrere Runden lang ist diese Region nun unbespielbar, der Kampf verlagert sich an andere Orte.

Faktor Zeit

Und da ist noch das Zeitlimit: Selbst wenn man den Gegner in einer Runde der Kampagne besiegt, muß das noch lange nicht heißen, daß man automatisch auf die nächste Spielkarte geführt wird. Das Programm besitzt vielmehr einen ausgefuchsten Levelplan, der das Spielgeschehen aufgrund der verbrauchten Zeit und der Erfüllung der Missionsziele bewertet. So muß auf Runde zwei nicht logischerweise Runde drei folgen – hält man das Zeitlimit nicht ein, folgt eben Runde vier.

Das muß nicht von Nachteil sein. Wer auf den "richtigen" Spielkarten das Zeitlimit überzieht, kann unter Umständen mit deutlich weniger als den 50 vorhandenen Karten das Spielziel erreichen und den Planeten befrieden.

Außerdem ist es zuweilen ohnehin kaum möglich, in der Zeit zu bleiben. Immer dann, wenn es im Missionstext heißt: "Vernichten Sie alle Robot-Einheiten", ist es mit der bloßen Eroberung der gegnerischen Basis allein nicht getan. Aber jede einzelne Einheit der Roboter zu vernichten, artet oft zu einer wahren Sisyphusarbeit aus, denn sie verstecken sich in jedem Depot, in jedem kleinen Kraftwerk, und so können sie sich nach jedem Angriff wieder etwas erholen. Es ist deshalb wichtig, zunächst das eigene Angriffspotential zu stärken und die noch unbesetzten Kraftwerke und Depots schnellstens in Besitz zu nehmen. Das hat zwei Vorteile: Die Energieproduktion steigt (gut für die Waffenproduktion), und der Gegner kommt nur mit sehr viel Mühe in den Besitz dieser Gebäude. Da aber auch der Rechner um die Wichtigkeit der Kraftwerke weiß, sollte man generell mit mindestens zwei Panzereinhei-



In diesem Wasserlevel verreckt jeder Panzer im Uferschilf. Nur Amphibienfahrzeuge verwenden!

ten zuschlagen: Die erste Einheit nimmt das Werk in Besitz, die zweite kann daraufhin in derselben Spielrunde einziehen und absichern.

Weitere Einheiten vor den Gebäuden zu plazieren, macht dagegen wenig Sinn. Die Computerintelligenz des Rechners ist darauf angelegt, zunächst einmal das Gebäude selbst anzugreifen. Dabei reiben sich seine Streitkräfte nur zu gern auf. Ein großer Vorteil!

Dieser wird allerdings dadurch wettgemacht, daß der Rechner auf den späteren Karten einen immer größeren Materialvorsprung erhält. Das kann zum Teil dadurch ausgeglichen werden, indem möglichst viele Einheiten von Runde zu Runde herübergerettet werden. Doch Vorsicht! Folgt auf eine Karte mit viel Wald ein Spiel, das hauptsächlich aus Wasser besteht, sitzen die alten Panzereinheiten nutzlos in der Zentrale herum und verhindern den Bau der nötigen Amphibienfahrzeuge, da das Einheitenlimit schon erreicht ist.

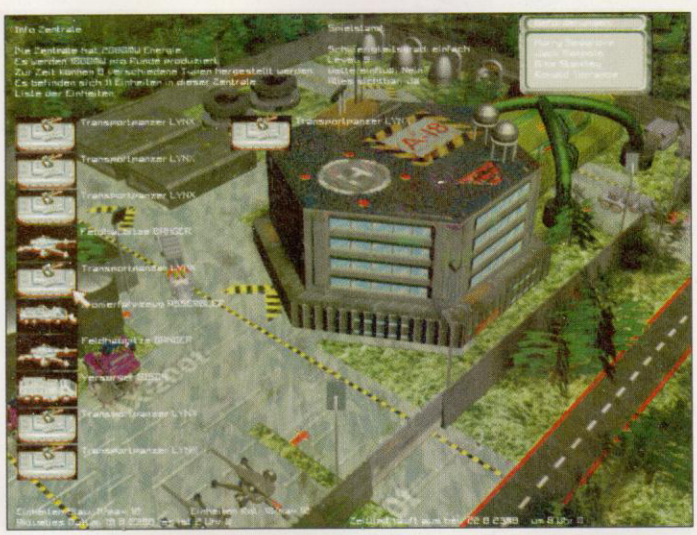
Das Allroundtalent

Trotzdem gilt: Mindestens ein gutes halbes Dutzend der billigen Transportpanzer sollte man hegen und pflegen. Schwächere, angeschlagene Panzer kann man mit ihren noch "gesünderen" Brüdern zusammenführen, und ist die Kampferfahrung erst einmal gewachsen, sind die Jungs selbst gegen stärkstes feindliches Geschütz gut gewappnet.

Dann können sie auch umgerüstet werden. Eine erfahrene Panzereinheit kann mehr Waffen aufnehmen und sogar ganz von ihren ehemaligen Schwächen entbunden werden, will heißen, Panzer, die ehedem nur mit ihren Ketten schwerfällig durchs Gelände rollten, können alsbald für jede Geländeart tauglich gemacht werden und sogar als Amphibienfahrzeuge eingesetzt werden.

Überhaupt ist der leichte Transportpanzer das universelle Kampfmittel. Nicht nur preisgünstig ist er, sondern variabel einzusetzen und dabei schlagkräftig. Es bringt überhaupt nichts, die billigeren Kampfroboter oder gar Schaufelpanzer einzusetzen. Die Kampfroboter halten gerade mal zwei Salven aus. Die anderen Panzerarten sind nicht besonders wendig und haben mit ihrer Energie einen nur begrenzten Aktionsradius.

Zwar brauchen auch die Transportpanzer hin und wieder eine Tankfüllung, doch was



In der vollgepackten Basis werden alle Einheiten für die nächste Spielrunde aufbewahrt

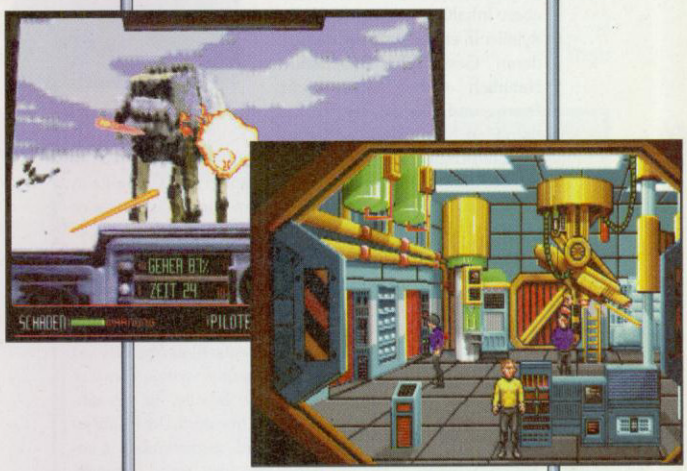
Science-fiction ...

... das sind ...

... Aliens, Raumschiff Enterprise, Zeitreisen, Star Wars, Perry Rhodan, 1984, Sternenzerstörer, galaktisches Imperium ...

... aber auch ...

... Cyberpunk, Social Fiction, Raumpatrouille, Supercomputer, Warp-Antrieb, "fliegende Städte", Raumstationen ...



... oder ...

... Space Opera, Wüstenplaneten, Invasion, Beamen, Gestaltwandler, Ringwelten, künstliche Planeten ...



... und ...

Trekkies, Conventions, Computerspiele, Comics, Filme

PC-Spiel-Special geht der Sache auf den Grund: Science-fiction und Computerspiele heißt das Thema der nächsten Ausgabe! Ihr findet einen Riesen-Schwerpunkt zum Thema **Star Trek** in Film, TV, Buch und Spiel, einen ausführlichen Blick in das **Star-Wars**-Universum, eine umfangreiche Marktübersicht und topaktuelle Previews. Auch die CD zum Heft entführt in futuristische Welten und bringt reichlich Science-fiction-Shareware, spielbare Demos vieler SF-Games, tolle Animationen und einige Überraschungen.

PC Spiel SPECIAL

Die **PC Spiel Special "Science-fiction"** ist ab Freitag, 1. März 1996, dort zu finden, wo es Zeitschriften gibt.

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



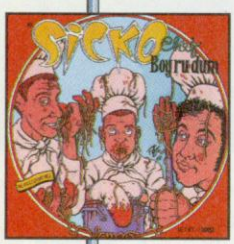
Audio-Spuren
gehört von Marcus

Yo, dem kalten Winter die Stirn bieten, das ist das Motto dieser Tage. Damit es einem richtig warm ums Herz wird, gibt es diesmal ausnahmlos nette Musik.

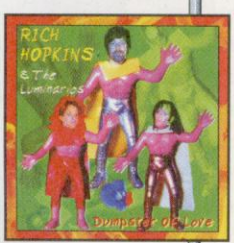
LL Cool J: Mr. Smith
(Def Jam Rec.)



So langsam klären sich die Namensverhältnisse beim Rap-Altmeister. Sein Künstlername LL Cool J steht für Ladies love cool James, und nun kommt auch sein Nachname ins Spiel – Mr. Smith eben. Inhaltlich setzt sich der Ladykiller in erster Linie mit dem anderen Geschlecht auseinander. Natürlich stehen auch echte Bronx- und Harlem-Themen auf dem Plan. Musikalisch legt er sich gar nicht fest. Von Ganzdicht-am-Dancefloor-vorbeigeschrammt mit süßen Background-Sängerinnen bis zu knackigem Hardcore-East-Coast-Rap ist alles dabei. Er weiß eben immer noch, wie es geht. Eine coole Scheibe, die auf das letzte Album, 14 Shots of the Dome, noch einen draufsetzt.



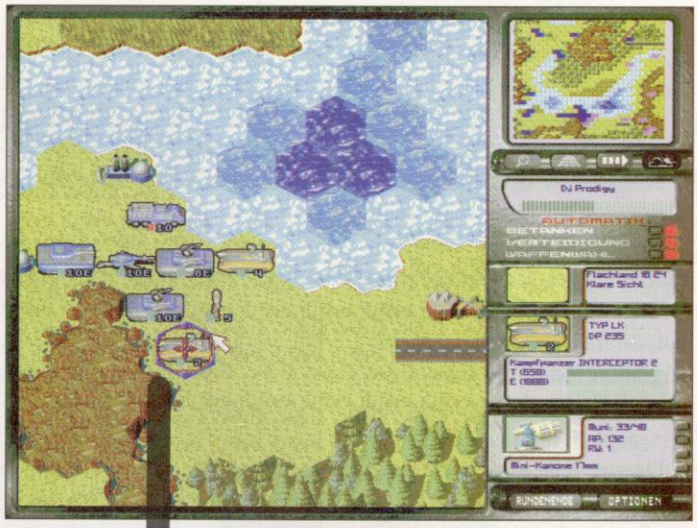
Sicko: Chef Boy Ru Dum
(Empty Rec.)
Fun Punk ist in Deutschland bereits ein alter Hut. In Amerika, speziell in der Grunge-Metropole Seattle, ist es anscheinend gerade trendy. Sicko ist auf jeden Fall eine Band, die hierzulande sofort mit den Bates (die Jungs besetzen übrigens regelmäßig den Pool-Tisch in meiner Stammkneipe) verglichen werden. So oder so, schräge Schrammelgitarren, Pogobeats und feucht-fröhliche Refrains bestimmen den Sound des Trios. Ein spaßiges Werk mit dem Hang zum alten Punk-Ethos: kein Major-Label-Vertrag, also letztendlich eine rare Scheibe auf dem Markt. Wer die Bates und die Toten Hosen mag, liegt hier richtig.



Rich Hopkins & The Luminaros: Dumpster of Love
(Enemy Productions)
Ich kenne ja eine Menge Bands aus England, die wie Ami-Bands klingen wollen, aber umgekehrt, das ist wirklich neu. Selbst wenn sie sich an die Grundzüge des klassischen Rock halten, stehen doch die etwas schräge Gitarre mit ordentlich Overdrive und die nette, leicht verträumt klingende Voice von Rich dazu im Gegensatz. Alles in allem müssen sich die Jungs Vergleiche mit angesagten Brit-Pop-Bands (Oasis etc.) gefallen lassen, selbst wenn es ein eigener Stil bleibt.



The Infinity Project: Mystical Experiences
(Blue Room)
Aus der Experimentier- und Elektro-Ecke kommt diesen Monat das Infinity Project. Sphärische Soundsamples, die sich irgendwo zwischen Trance und abgefahrenen Tangerine-Dream-Songs bewegen. Meist bleibt der Beat fast unhörbar im Hintergrund, dafür knacken aber haufenweise Warp-Sounds durch die Speaker, die die Mitteltöner fast zum Overkill treiben. Hier wird kein New Age oder Ethno zelebriert – diese Sounds sind zum Durchstarten in andere Dimensionen konstruiert worden. Erforsche den Kosmos, in dem Farben zu Musik werden und Musik eine Farbe bekommt ... oder so.



Die Feldhaubitze wird gut geschützt aufgestellt, betankt und kann die feindliche Basis aus der Distanz beharken



tun, wenn gerade mal kein Kraftwerk oder Tankwagen in der Gegend ist und sich der Kampf hinzieht? Ein Tankwagen wird zwar bei jeder größeren Karte für den Nachschub benötigt, doch wenn man mit ihm die gesamte Streitmacht versorgen sollte, sähe es bald düster aus. Schließlich ist der Tankwagen nicht nur teuer, er muß sich auch selbst an Kraftwerken neu aufladen und ist zudem ein gefundenes Fressen für feindliche Geschütze.

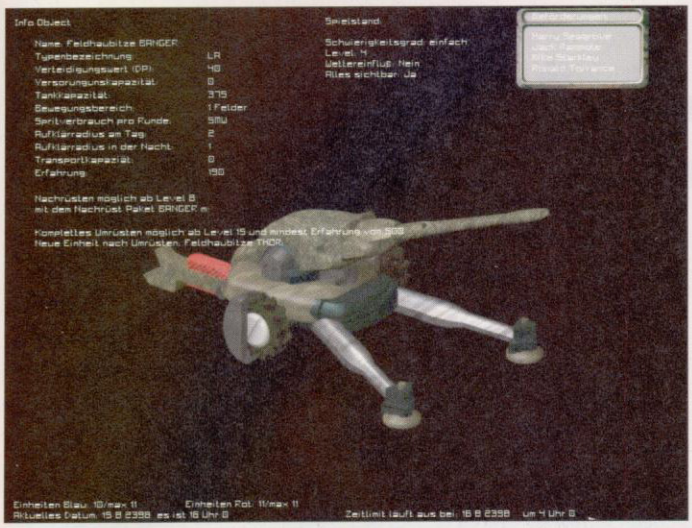


Den Weg freisprengen

Nein, der Transportpanzer ist da schon deutlich anspruchsloser. Aber man muß aufpassen,



Führt nur eine "hohle Gasse" übers Wasser, muß ein Pionierfahrzeug ran



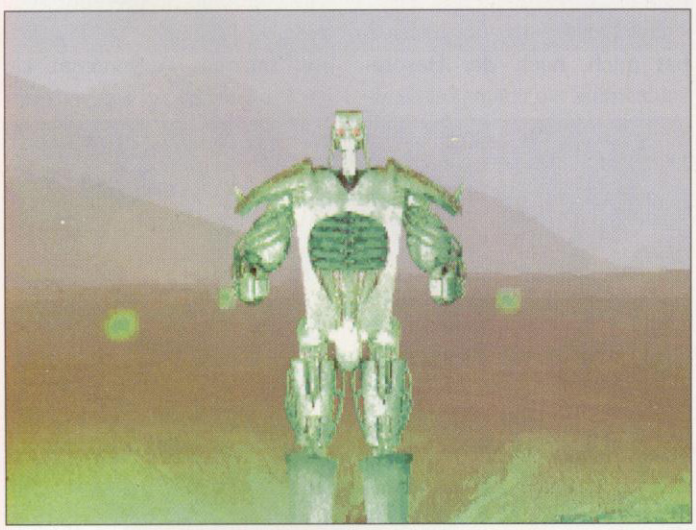
Das Schmuckstück: Die Feldhaubitze ist zwar schutzlos, aber im Angriff eine Macht

durch welches Gelände man sich mit ihm bewegt. Wälder oder Berge mag er gar nicht. Schickt man ihn durch solch unwegsame Geologie, haucht er nur zu schnell sein Leben aus und bleibt für alle Zeiten unbeweglich auf der Stelle stehen. Doch es gibt Abhilfe: Führt kein anderer Weg zum Gegner, vernichtet man Wälder am besten mit der Feldhaubitze. Dieses sensible Gerät ist aber nicht nur als Grünzeugentsorger von Nutzen, sondern kann ganze Spielrunden in kürzester Zeit entscheiden.

Das geht am besten folgendermaßen: Die Feldhaubitze kann sich kaum gegen Angriffe verteidigen, ist auch nur so beweglich wie ein König beim Schach und hat bereits nach dem zweiten Schuß ihre Fähigkeit zum flächendeckenden Distanzschutz verloren. Um all diese Nachteile auszugleichen, verlädt man die Haubitze zunächst auf einen Transportpanzer, befördert sie vor den Zielort und lädt sie dort aus. Dabei sollten die Flanken der Haubitze ebenfalls mit Panzereinheiten geschützt sein; ein Tankwagen sorgt für ausreichenden Nachschub an Sprit. Und noch ein letzter Hinweis: Der Radius für das Treffergebiet, den das Programm anzeigt, sollte von allen eigenen Einheiten befreit werden! Die Streuung der Haubitze ist tatsächlich so stark, daß selbst entfernt stehendes Material in Mitleidenschaft gezogen wird.

Hält man sich aber an alle Regeln der Haubitzen-Kunst, wird das zermürbende Angreifen der feindlichen Basis zum netten Schützenfest. Da das Robot-Imperium dort in der Regel zwei bis vier Einheiten aufbewahrt, die nach gut zwei Dutzend Runden wie eine Walnuß geknackt werden können, ist die Feldhaubitze ein wahrer Freudenspender für solche Entscheidungsschlachten. Mit etwas Glück und Geschick hat man dank dieses Gerätes die Basis in der Hälfte der Zeit mürbe geschossen; es flattert die Fahne des Sieges im Wind. Die Haubitze dankt es dem Spieler auf ihre Weise: Nach einiger Zeit wird sie so autark, daß sie nur noch alle vier Attacken gestillt werden muß ... ❑

msu



Kampfroboter sind billig, aber auch schnell zerstört

Levelfolge für den Kampagnen-Modus

Ausgangslevel	Folgelevel bei Einhalten der Zeitvorgabe	Folgelevel bei Nichteinhalten der Zeitvorgabe
1	2	2
2	3	4
3	5	5
4	5	5
5	6	7
6	8	8
7	8	8
8	9	10
9	11	12
10	11	12
11	13	13
12	13	13
13	14	14
14	15	16
15	17	17
16	17	17
17	18	19
18	20	21
19	20	21
20	22	22
21	22	22
22	23	23
23	24	25
24	26	27
25	27	27
26	28	29
27	29	29
28	30	30
29	30	30
30	31	32
31	33	33
32	33	33
33	34	35
34	36	36
35	36	36
36	38	39
37	38	39
38	40	40
39	41	41
40	42	42
41	42	42
42	43	44
43	45	46
44	46	46
45	47	48
46	47	48
47	49	49
48	50	50
49	Spiel gewonnen	Spiel gewonnen
50	Spiel gewonnen	Spiel gewonnen

THE DIG

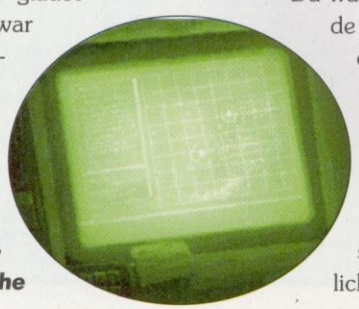
Gräbergeschichten

Der Weltraum – unendliche Weiten: Commander Boston Low wird völlig erschöpft an Bord eines Space Shuttle der NASA empfangen. Was hat er erlebt?



Noch ist alles in Ordnung in der Sternwarte, ...

"Low to Shuttle, come in Cora." Die einzige Antwort ist ein leises Rauschen, das nur durch vereinzelte Knackser unterbrochen wird. Doch dann, nach ein paar Sekunden kommt doch noch eine Antwort: "Commander Low, this is Cora. Welcome home." Low atmet erleichtert auf. "Jungs, ihr glaubt nicht wo ich war und was mir zugestoßen ist."



... doch da stört ein seltsamer Himmelskörper die Ruhe

Mit einem sanften Schub des Raketenrucksacks gleitet Commander Boston Low auf den geöffneten Laderaum des Space Shuttles der NASA zu. Die beiden großen Flügel des Laderaums schwingen hinter ihm und seinen zwei Kollegen zu. Kaum hat Low die Luftschleuse verlassen, wird er von den Fragen der Shuttle-Besatzung bestürmt. Doch Low lächelt nur wissend, setzt sich in seine Rukehoje und vertilgt genüßlich eine Tube Nahrungspaste. Dann fällt er in einen tiefen Schlaf, der Stunden andauert.

Als er wieder erwacht, ist die ganze Crew im Gemeinschaftsraum versammelt. Die Spannung, als er den Raum betritt, läßt fast die Luft knistern. Low setzt sich und beginnt zu erzählen.

"Da war ich doch gerade erst im wohlverdienten Ruhestand und hatte eigentlich geglaubt, nach all den erfolgreichen Missionen, gefährlich und ungefährlich, endgültig meine Ruhe zu haben. Daran glaubte ich selbst noch, als der Mann von der NASA vor der Tür stand. Doch als man mir von der Misere erzählte, schoß mir ein kurzes 'Warum immer gerade ich?' durch den Kopf.

Der Asteroid Attilla, der auf die Erde zuraste, würde mit hoher Wahrscheinlichkeit das Leben auf dem Planeten vernichten, wie einst die Dinosaurier, berichtete der Besucher. Also habe man einen Plan entwickelt, um Attilla von seiner Bahn abzubringen. Als wohl erfahrenster und erfolgreichster NASA-Astronaut sei ich der Mann für diese Mission.

Schweren Herzens und nach einiger Bedenkzeit stimmte ich dem Vorschlag zu. In der Einsatzbesprechung erfuhr ich, daß zwei Atomsprengköpfe an genau berechneten Stellen des Asteroiden gezündet werden sollten und daß der Archäologe und Geologe Dr. Ludger Brink und die bekannte Journalistin Maggie Robbins meine Außenbordbegleiter sein sollten. Eigentlich eine seltsame Kombination!

Der Einsatzleiter der Mission bat mich, nach der Besprechung zu warten, bis alle gegangen wären. Was er mir dann erzählte, ließ mir den Atem stocken. Die NASA rechnete damit, auf dem Asteroiden Spuren außerirdischer Lebensformen zu finden. Darüber sollte ich bis zum Eintreten dieses Falles absolutes Stillschweigen bewahren; nicht einmal meine Crew dürfte davon wissen.

Natürlich unterlag dieser Teil der Mission strengster Geheimhaltung. Ich erhielt sogar spezielle Verschlüsselungscodes. Langsam dämmerte mir, worauf ich mich eingelassen hatte. Zum Aussteigen war es jetzt zu spät, außerdem reizte mich die Sache immer mehr."

"Alles verlief reibungslos. Der Shuttle konnte ohne Verzögerung starten, und auch die Anbringung der Sprengladungen war unproblematisch. Ich mußte nur die Asteroidenoberfläche etwas ebnen. Aus dem Shuttle heraus beobachteten wir fasziniert den grandiosen Schein der beiden Explosionen. Wie erhofft, befand sich der Asteroid nun in stabiler Umlaufbahn um die Erde, und er war auch nicht, wie befürchtet, in mehrere Teile zerbrochen. Also landete ich mit meinem Außenteam ein



Unsere drei Hauptdarsteller

zweites Mal auf dem Asteroiden und untersuchte das Innere einer Felsspalte etwas genauer. Dabei bemerkte ich seltsame Vorspünge. Als ich sie mit dem teuersten Grabegerät der Welt (dem Zero Gravity Digger) von herabgestürztem Schutt reinigte, kamen merkwürdig geformte Metallplatten zum Vorschein, die auf leichten Druck sofort in tiefe Schächte verschwanden. Die Vermutung hatte sich also bestätigt – der Asteroid zeugte von außerirdischem Leben.

Nun mußte ich auch meine Crew über mein geheimes Zusatzwissen unterrichten. Ich glaube, sie nahmen es gut auf. Mit unseren Jetpacks schwebten wir durch den größten der Schächte und befanden uns in einem riesigen quaderförmigen Raum. An der gegenüberliegenden Wand dieses Raums erblickten wir einen Vorsprung, um den herum die Metallplatten jetzt verstreut lagen. Im Vorsprung war eine Vertiefung. Sollte dies eine Art Tangram-Puzzle sein? Ich begann, die Platten in die Vertiefung einzupassen. Ja, sie paßten. Perfekt sogar. Wie eingegossen!

Als ich die letzte Platte eingesetzt hatte, geschah etwas Seltsames. Ein Beben ging durch den Asteroiden. Es gab einen hellen Blitz, und das nächste, an das ich mich erinnere, war dieser öde, wüste Ort auf einem allem Anschein nach fernen Planeten. Jedenfalls kam mir der Sternenhimmel gänzlich unbekannt vor."

Ken, Lows Co-Pilot, wirft ein: "Kurz nachdem unser Funkkontakt mit euch abgebrochen war, verwandelte sich der Asteroid in eine Art Kristall, der sich schnell vom Shuttle entfernte und dann in einem weißen Blitz verschwand. Wir trauten unseren Augen nicht. Die Jungs in Houston hielten uns sogar für verrückt."

"Warte nur, bis ich den Rest erzählt habe, Ken. Dann hältst Du mich vielleicht auch für verrückt. Nachdem wir uns ein Bild von unserer Lage gemacht hatten, begannen wir, die nähere Umgebung unseres Landeplatzes zu erforschen. Dabei stießen wir auf große Hügel, aus denen Knochen und Stoßzähne ragten. Was auch immer hier begraben war, wir wollten ihm nicht lebendig begegnen. Aber alles war friedlich. Also öffnete ich eines der Gräber in der Hoffnung, etwas Aufschlußreiches oder Nützliches zu finden.

Doch ich wurde enttäuscht. Außer Knochen und Stoßzähnen gab es hier nichts. Also steckte ich einfach einen Stoßzahn und einen mit scharfen Zähnen besetzten Kieferknochen ein. Wer weiß, wozu sie gut sein könnten. Nachdem Maggies gute, alte Schaufel jetzt schon so nützlich gewesen war, war ich bereit alles mitzunehmen, was ich tragen konnte.

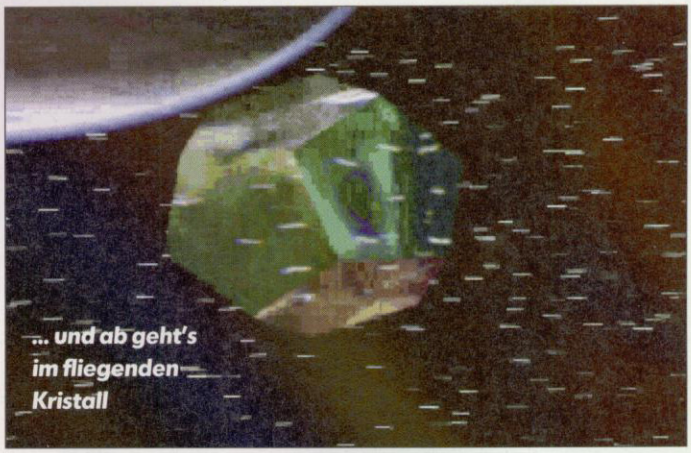
Bei der weiteren Erforschung der Planetenoberfläche kamen wir zum zerfallenen Wrack eines Raumschiffs. Was für eine fremde Rasse hatte vor möglicherweise Millionen von Jahren wohl dieses Raumschiff gebaut?

In einer Kiste im Raumschiffinneren befand sich leider nicht der erhoffte Goldschatz, sondern "nur" eine blaue Kristallkugel mit einem Zeiger darin. Eine Art Kompaß?

Als ich (aus mir im Nachhinein unverständlichen Gründen) ein Kabel von der Decke riß, erschien uns eine seltsame, bläuliche Lichtgestalt, die sich in immer neue geometrische Körper zunehmender Komplexität verwandelte. So etwas Schönes und doch Unheimliches hatte noch nie erlebt.

Auf einmal verschwand die Lichtgestalt und hinterließ eine goldene Stange, die ich zusammen mit dem Kabel (wer weiß, vielleicht könnte man's ja später brauchen) in meine langsam schwerer und praller werdenden Taschen stopfte. Nachdem wir noch etwas herumgelaufen waren, waren wir schließlich völlig ratlos. Was sollten wir tun? Alles, was wir wollten, war, nach Hause zurückzukehren.

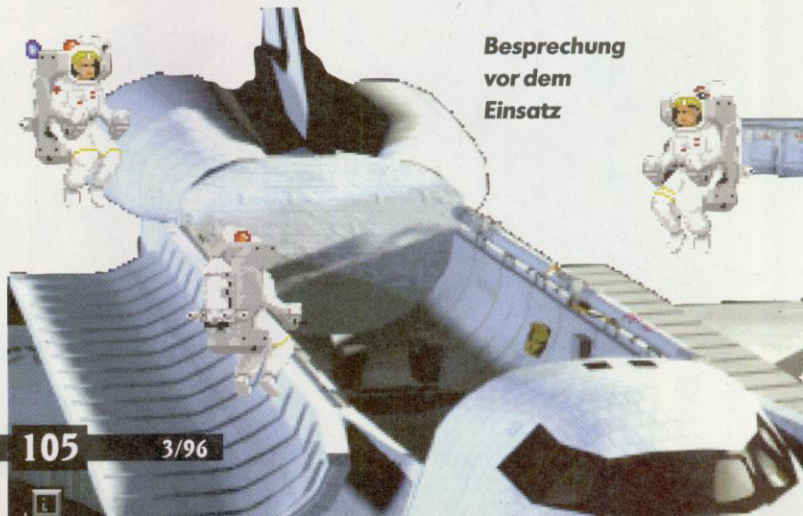
In meiner Verzweiflung betrachtete ich noch mal die blaue


... und ab geht's im fliegenden Kristall



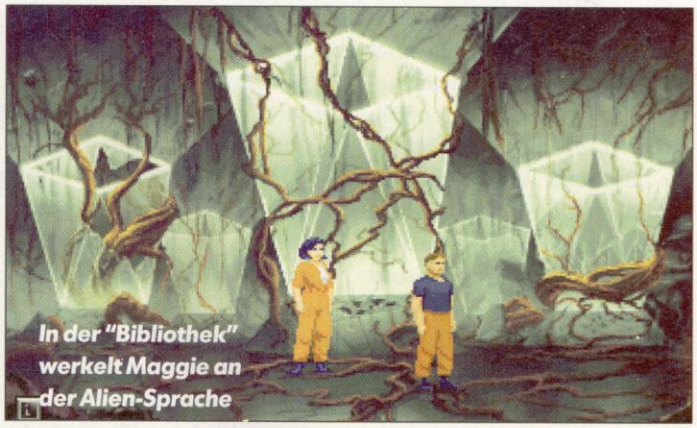
Kurzentschlossen wird dem Asteroiden ein Shuttle entgegengeschickt


Wo geht's hier nach Loch Ness?


Besprechung vor dem Einsatz



So sieht also das Verkehrsmittel der Zukunft aus



In der "Bibliothek" werkelt Maggie an der Alien-Sprache

Kristallkugel genauer. Und siehe da, der Zeiger darin deutete auf eine Stelle auf dem Erdboden. Nun gut, wir hatten nichts zu verlieren! Also begann ich zu graben. Dabei trat Erstaunliches zutage: ein zierlicher, goldener Armreif. Anscheinend zog das Metall dieses Armreifs den Zeiger der Kugel wie ein Magnet an. Aber das brachte uns auch nicht weiter. Würden wir je das Licht der fernen Erdensonne wieder erblicken?

Frustriert und entmutigt gingen wir wieder zu dem Ort, an dem wir angekommen waren. Dort erwartete uns eine weitere Lichterscheinung. Anscheinend versuchte sie, unsere Aufmerksamkeit auf eine Stelle am Boden zu lenken. Ich fing an, dort zu graben, schließlich hatte ich ja mittlerweile Erfahrung im Umgang mit der Schaufel. Bald wurde ich von Brink abgelöst.

Unter der Stelle schien sich ein größerer Hohlraum zu befinden. Trotz meiner Ermahnung, vorsichtig zu sein, brach Brink ein und stürzte nach unten. Durch die entstandene Öffnung schlidderten wir hinunter in die Dunkelheit.

Für Brink kam jede Hilfe zu spät. Nach dem unerwarteten Sturz hatte er sich wohl jeden Knochen in seinem Körper gebrochen. Brink war ein netter Kerl gewesen. Er hatte zwar von Zeit zu Zeit mit seiner hochgestochenen Art genervt, aber einen derartigen Tod hatte er nicht verdient. Sein Tod hatte Maggie und mir deutlich vor Augen geführt, daß wir uns auf gefährlichem, unbekanntem Boden bewegten.

Maggie meinte, es sei produktiver und mindestens genauso sicher, wenn wir uns trennen und jeder auf eigene Faust weiterforschen würden. Gegen meinen Protest entschwand sie in die Dunkelheit. Nun stand ich da, völlig allein in einem dunklen Raum voller verschlossener Türen. Nach einigem Herumsuchen fand ich eine Platte wie die auf dem Asteroiden, die ich auch bald in einer Nische unterbringen konnte. Doch es passierte leider gar nichts, denn es fehlten einige weitere Platten. Dann fand ich einen violetten Stab, auf dem verschiedenfarbige Pyramiden, Würfel und andere Körper angeordnet waren. Vielleicht ließ sich damit ja das Kombinationsschloß der Türen öffnen?

Weit gefehlt! Es passierte nichts. Also mußte es irgendwie an der Stromversorgung mangeln. Ich stieg daher eine Rampe herunter und fand mich in einem riesigen Raum mit gleißend hellen Lichtbündeln wieder, die wohl eine Art Kraftwerk darstellten. Als ich mir die Sache genauer ansah, bemerkte ich den Defekt. Eine Linse war herausgefallen. Doch wie sollte ich sie nehmen und wieder einsetzen, lag sie doch weit unten in der glühenden Hitze? Zum Glück hatten die Außerirdischen an alles gedacht und eine Reparatursonde angebracht. Doch wie ich die fremdartige Technik richtig zu bedienen hatte, mußte ich erst mühsam herausfinden. Und zwar habe ich dazu ..."

"Space Shuttle, this is Houston Ground Control, come in Commander Low" quäkte eine verrauschte Stimme aus dem Lautsprecher eines Funkgeräts. "Wetterbedingungen sind günstig, bitte treffen sie Landevorbereitungen."

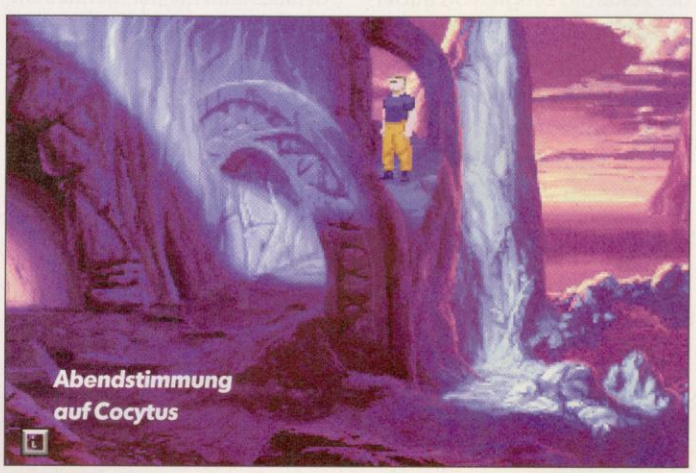
Mit der geselligen Erzählrunde war es vorerst vorbei. Die fünf Mannschaftsmitglieder stoben in alle Richtungen auseinander und begannen, die Handgriffe auszuführen, die sie schon unzählige Male zuvor ausgeführt hatten. Eines jedoch wußten sie: Nach ihrer Landung würde nichts mehr so sein wie früher.

Wie die Geschichte ausgeht, erfahrt Ihr auf der Heft-CD. ❑

Elmar Schwarzl



Das muß da aber schon lange rumliegen



Abendstimmung auf Cocytus

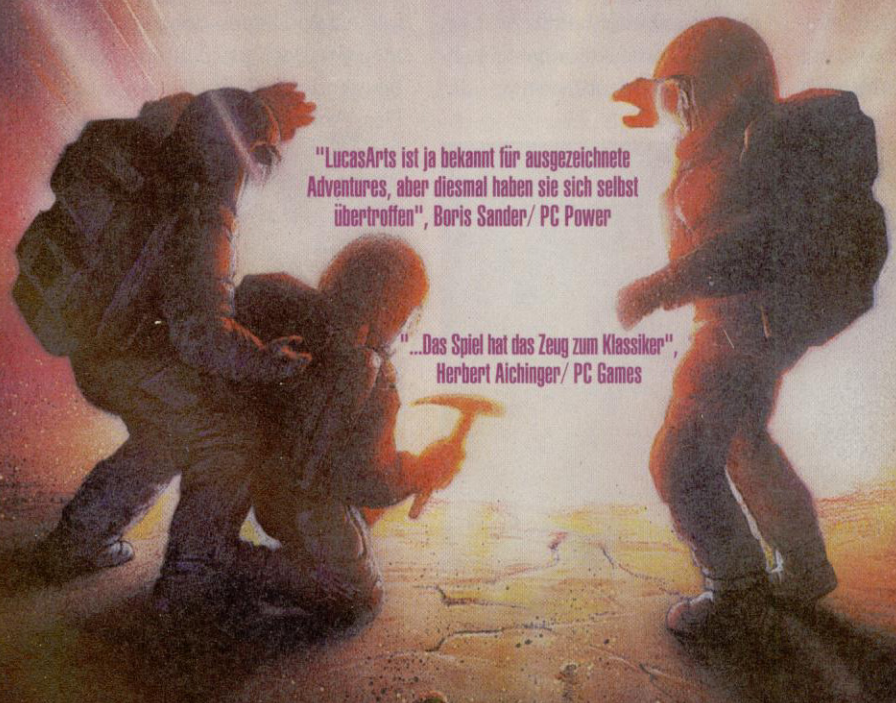
LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

THE DIG™

SIE HABEN DIE ERDE VOR DER TOTALEN ZERSTÖRUNG GERETTET. KÖNNEN SIE AUCH SICH SELBST RETTEN?

KOMPLETT DEUTSCH

PC Power 1/96, 90 %
Power Platin Award



"LucasArts ist ja bekannt für ausgezeichnete Adventures, aber diesmal haben sie sich selbst übertroffen", Boris Sander/ PC Power

"...Das Spiel hat das Zeug zum Klassiker", Herbert Aichinger/ PC Games

PC Games 1/96, 89%
PC Games Award

Power Play 2/96, 85%
Power Play Volltreffer

COMPACT disc PC CD-ROM

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax: 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT.**

The Dig game © 1995 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization: The Dig and iMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. The LucasArts logo is a registered trademark of LucasArts Entertainment Company. iMUSE U.S. Patent No. 5,315,057

LUCAS Arts

WIE MAN DIE HÄUFIGSTEN DATENPANNEN BESEITIGT

Vorbeugen und heilen

Was tun, wenn sich der Rechner nicht mehr an seine eigenen Bestandteile erinnert? Was tun, wenn man versehentlich wichtige Dateien gekillt oder die Festplatte formatiert hat? Mit den richtigen Sofortmaßnahmen am Unfallort rettet Ihr womöglich unersetzliche Daten.

Wenn der PC nicht mehr starten will oder nur noch unverständliche Fehlermeldungen produziert, dann liegt die Ursache nur äußerst selten in technischen Defekten begründet. Auf dem ersten Platz der Störfall-Hitparade rangiert die "hausgemachte" Datenpanne, die in erster Linie auf den allzu sorglosen Umgang mit datenlöschenden DOS-Befehlen zurückgeht.

Fremdverschuldete Datenkatastrophen folgen erst mit einigem Abstand. Prominentester Verursacher dieser Gruppe ist das schlampig programmierte Setup-Programm, das ohne Vorwarnung Dateien löscht oder die Startdateien durch fehlerhafte Einträge unbrauchbar macht. Die vielbeschworenen Computerviren belegen übrigens nur einen der hinteren Ränge in der Pannenstatistik; seit es Makroviren gibt, ist die Tendenz allerdings steigend.

Vorbeugende Maßnahmen

Was technische Defekte und den Virenbefall betrifft, hilft oft nur die Konsultation von Fachleuten beziehungsweise der Einsatz hochspezialisierter (und damit teurer) Software. Das Gros der Datenpannen läßt sich jedoch mit dem kostenlosen Einsatz von "Bordmitteln" beheben, was wir Euch im folgenden beweisen möchten.

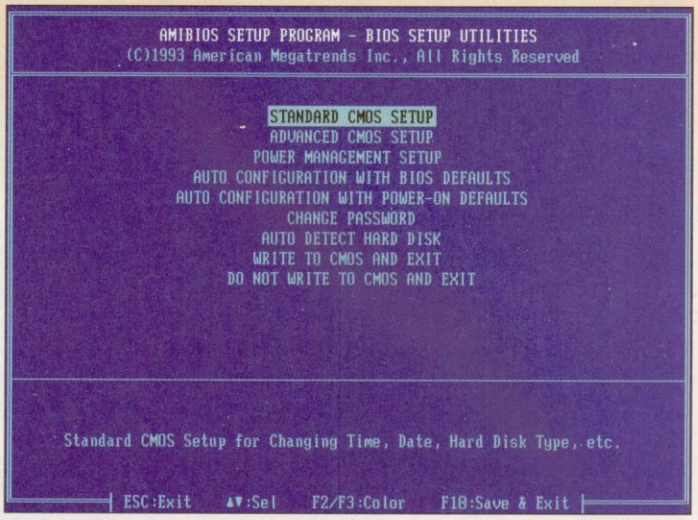


Bild 1: Mit Hilfe eines Druckerprotokolls lassen sich die Einstellungen im CMOS-Setup schnell restaurieren

In vielen Fällen hängt der Erfolg einer Datenrettungsaktion aber von der Durchführung vorbeugender Maßnahmen ab. Das Anlegen einer Notfalldiskette (siehe Kasten "Die Startdiskette für den Pannenfall") gehört in jedem Fall dazu. Nur mit ihrer Hilfe läßt sich der Rechner auch dann noch starten, wenn die Festplatte die Arbeit verweigert. Und nur die Notfalldiskette stellt dann noch die Softwarewerkzeuge und "Utilities" bereit, die für nahezu jede Rettungsaktion benötigt werden.

Die wohl wichtigste Vorbeugemaßnahme stellt aber die regelmäßige Datensicherung dar, die wir Euch schon in der letzten Ausgabe der PC Spiel ans Herz gelegt haben. Mit einem vollständigen und aktuellen Backup-Satz in der Hinterhand könnt Ihr nahezu allen Datenpannen mit Gelassenheit entgegensehen. Um dann allerdings auch für das schlimmste aller darzustellenden Pannenszenarien (irreparable Zerstörung der Festplattenstruktur) gerüstet zu sein, solltet Ihr neben der Startdiskette auch jederzeit Zugriff auf die Installationsdisketten des verwendeten Datensicherungsprogramms haben.

CMOS-Amnesie?

Als CMOS bezeichnet man einen ROM-Speicherbereich, in dem wichtige Betriebseinstellungen und Informationen über die Bestandteile des PC (Festplatte, Arbeitsspeicher, Diskettenlaufwerke, Grafikkarte) konserviert werden. Damit diese Informationen auch nach dem Abschalten erhalten bleiben, sorgt ein kleiner Akku für die notwendige Spannung.

Falls dieser Akku einmal ausfällt oder das CMOS per Programm gelöscht wurde, dann läßt sich der PC in aller Regel

```
C:\>unformat /?
Stellt einen Datenträger wieder her, der durch einen FORMAT-Befehl gelöscht
oder dessen Struktur durch einen RECOVER-Befehl rekonstruiert wurde.

UNFORMAT Laufwerk: [/J]
UNFORMAT Laufwerk: [/U] [/L] [/TEST] [/P]
UNFORMAT /PARTN [/L]

 Laufw.:  Laufwerk, dessen Formatierung rückgängig gemacht werden soll.
 /J       Überprüft, dap die MIRROR-Bilddateien zur den Systemdaten auf dem
          Datenträger passen.
 /U       Macht die Formatierung ohne Verwendung der Bilddateien rückgängig.
 /L       Zeigt alle gefundenen Datei- und Verzeichnisnamen an oder bei Ver-
          wendung mit der Option /PARTN die aktuelle Partitionstabelle an.
 /TEST    Zeigt Information an ohne Änderungen durchzuführen.
 /P       Gibt Meldungen am Drucker am Anschlup LPT1 aus.
 /PARTN   Stellt Festplatten-Partitionstabellen wieder her.

UNDELETE & UNFORMAT Copyright (C) 1987-1993 Central Point Software, Inc.

C:\>
```

Bild 2: Im Verein mit dem Format-Befehl storniert UNFORMAT versehentliche Formatierungen und stellt auch Partitionstabellen wieder her

nicht mehr starten. Meldungen wie "c: drive error" oder "Betriebssystem fehlt" weisen dann darauf hin, daß auch die startnotwendigen Festplatteninformationen verloren sind. Um den Inhalt des CMOS jetzt rekonstruieren zu können, muß man ihn allerdings erst einmal kennen. Einschlägige Hilfsprogramme (beispielsweise Rescue Disk aus den Norton Utilities) speichern den CMOS-Inhalt beizeiten in einer Datei, von wo sie ihn bei Bedarf wiederherstellen können.

Wer kein solches Hilfsprogramm besitzt, der kann die notwendige Vorbeugung gegen diesen relativ seltenen Störfall auch per Druckerprotokoll erledigen. Und das geht so:

- Schließt Euren Drucker an, versorgt ihn mit genügend Papier und schaltet ihn "online".

- Schaltet den PC ein, und aktiviert gleich darauf mit der am Bildschirm angegebenen Taste (in der Regel [Entf]) das CMOS-Setup-Programm.

- Wechselt über das Bildschirmmenü in die verschiedenen Setup-Abschnitte (Standard, Advanced, Chipset etc.), und betätigt anschließend jeweils die Druck-Taste. Sofern Ihr einen Laser- oder anderen Seitendrucker verwendet, müßt Ihr ihm die letzte Seite eventuell durch Drücken der Formfeed-Taste (zuvor offline schalten) entlocken.

Wenn dann der Pannenfall eingetreten ist, könnt Ihr die CMOS-Daten Seite für Seite mit Hilfe des Druckerprotokolls restaurieren.

Festplatte formatiert?

Ladenneue Datenträger wie Disketten, Streamer-Bänder oder auch Festplatten müssen durch die sogenannte Formatierung auf ihre Arbeit vorbereitet werden. Dabei wird die logische Oberflächenstruktur aus Sektoren und Spuren erzeugt, die das Speichern von Informationen - ähnlich den Rillen einer Schallplatte - überhaupt erst ermöglicht.

Auf bereits im Einsatz befindliche Datenträger angewandt, wirkt die Formatierung zerstörerisch, da alle gespeicherten Daten scheinbar gelöscht werden. Weil auch das Betriebssystem nur ein gespeichertes Programm ist, lassen sich Rechner mit formatierten Festplatten erst gar nicht mehr starten; statt des üblichen DOS-Prompts erscheint dann nur die lapidare Fehlermeldung "Betriebssystem fehlt" auf dem Bildschirm. Wie anziehend die destruktive Kraft des Formatierbefehls wirkt, kann man in den Computerabteilungen der Kaufhäuser feststellen, wo man nur selten ein Ausstellungsgerät antrifft, dessen Festplatte noch nicht mit einem "format c:" traktiert wurde.

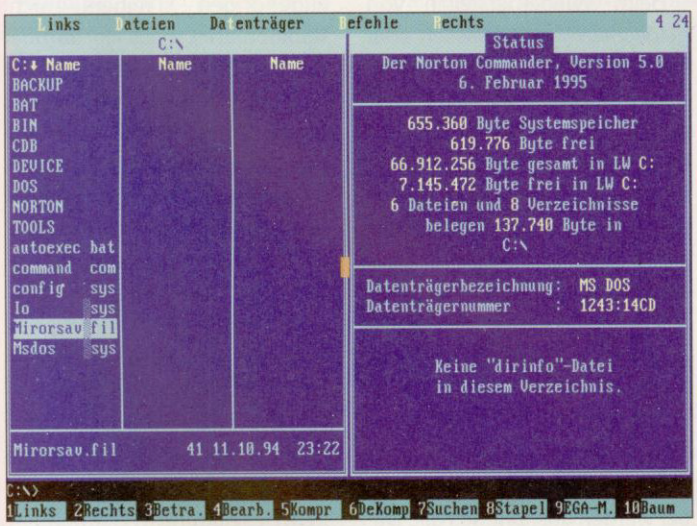


Bild 4: Das Stammverzeichnis der Festplatte mit den hier ansässigen Betriebssystem- und Startdateien ist ein beliebtes Ziel für versehentliche Löschaktionen

```
UNDELETE - Einrichtung eines Löschschutzes
Copyright (C) 1987-1993 Central Point Software, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.

Verzeichnis: C:\
Dateiangaben: MSBACK01.BMP

    Die Kontrolldatei der Löschüberwachung wurde nicht gefunden.

    Datei für Löschprotokoll nicht gefunden.

    Das MS-DOS-Verzeichnis enthält    1 gelöschte Dateien.
    Von diesen können    1 Dateien wahrscheinlich wiederhergestellt werden.

Das MS-DOS-Verzeichnis wird verwendet.

     ?SBACK01 BMP   144118 11.10.95 11:07   ...A  Wiederherstellen (J/N)?j
     Geben Sie den ersten Buchstaben des Dateinames ein: ?SBACK01.BMP: M

Datei erfolreich wiederhergestellt.


C:\>
```

Bild 3: UNDELETE versteht sich auf die Wiederherstellung gelöschter Dateien – vorausgesetzt, Ihr seid schnell genug

Unerheblich, ob sie nun böswillig oder versehentlich erfolgte: mit MS-DOS-Versionen ab 6.0 verliert die Formatierung von Datenträgern ihre Endgültigkeit, denn der Format-Befehl führt (normalerweise) nur noch "sichere" Formatierungen durch. Dabei werden die sogenannte Dateizuordnungstabelle (FAT) und das Inhaltsverzeichnis gelöscht, die eigentlichen Daten bleiben aber völlig intakt. Um nun die Wiederherstellung eines versehentlich formatierten Datenträgers zu ermöglichen, speichert der Format-Befehl die gelöschten Verzeichnisinformationen in einer unsichtbaren "Mirror-Datei" ab. Da diese in einem ungenutzten Bereich des Datenträgers angelegt wird, bleibt das Speichervolumen des Datenträgers unverändert.

Die Wiederherstellung der Daten übernimmt ein kleines Dienstprogramm namens Unformat. Dank der guten Vorarbeit des Format-Befehls muß es nur die Mirror-Datei des Datenträgers auslesen und die darin enthaltenen Verzeichnisinformationen wieder an ihren angestammten Platz bringen. Als Befehlsparameter benötigt Unformat nur den Laufwerksbuchstaben des betroffenen Datenträgers. Falls Ihr beispielsweise die Festplatte C: wieder flottmachen wollt, müßt Ihr von der Startdiskette aus den Befehl

```
unformat c:
```

eingeben. Es versteht sich, daß nur dann eine Chance auf Wiederherstellung besteht, wenn zwischen Formatierung und Einsatz von Unformat keine neuen Daten auf dem Datenträger gespeichert wurden.

Partitionstabelle platt?

Nur bei Festplatten läßt sich die gesamte Speicherkapazität auf verschiedene "Partitionen" verteilen, die dann mit einem eigenen Laufwerksbuchstaben verwaltet werden. Aus *einer* physikalischen Festplatte entstehen also durch die Partitionierung *mehrere* "logische" Festplatten. Die Informationen darüber, wo eine Partition beginnt und wie viele Megabyte sie umfaßt, werden in der sogenannten Partitionstabelle im Bootsektor der Festplatte abgelegt. Selbst wenn die Festplatte nur eine Partition enthält, ist diese Informationsquelle absolut unverzichtbar. Falls sie durch einen Bootsektor-Virus oder einen Unfall wie das erschütterungs-

Die Startdiskette für den Pannenfall

So erstellt Ihr eine Pannendiskette, mit der Ihr Euren Rechner im Notfall starten und "lebensrettende" Maßnahmen einleiten könnt:
– Legt eine neue Diskette (möglichst 1,44 MB) in das Laufwerk, gebt den Befehl:

```
format a: /s
```

ein, und folgt den Anweisungen des Formatierprogramms.
– Wechselt nun mit

```
cd c:\dos
```

in das DOS-Verzeichnis Eurer Festplatte und kopiert die folgenden Systemdateien und Dienstprogramme auf die Startdiskette:

```
copy keyb.com a:
copy keyboard.sys a:
copy sys.com a:
copy unformat.com a:
copy undelete.exe a:
copy format.com a:
copy fdisk.exe a:
```

– Damit der deutsche Tastaturtreiber nach dem Starten von Diskette geladen werden kann, müßt Ihr eine Startdatei AUTOEXEC.BAT anlegen. Dazu wechselt Ihr mit:

```
a:
```

zunächst in das Hauptverzeichnis der Diskette und gebt dann folgende Zeilen ein:

```
copy con autoexec.bat
keyb gr,,keyboard.sys
```

Beendet die Eingabe mit dem Drücken der Taste [F6]. Abschließend solltet Ihr den Schreibschutzschieber öffnen, damit die nun einsatzbereite Diskette auch als "sauberes" Startmedium bei einem Virenbefall verwendet werden kann.

bedingte Aufsetzen des Schreib-Lese-Kopfes ("Headcrash") beschädigt wird, läßt sich der Rechner nicht mehr starten.

Dank der Voraussicht des Format-Befehls von MS-DOS 6.0 – alle mit Fdisk partitionierten Festplatten müssen anschließend formatiert werden – enthält die Mirror-Datei auch eine Kopie der Partitionstabelle, die sich mit Unformat separat wiederherstellen läßt. Dazu muß allerdings der zusätzliche Parameter "/partn" angegeben werden. Das Beispiel

```
unformat c: /partn
```

würde also die Partitionstabelle der Festplatte C: restaurieren.

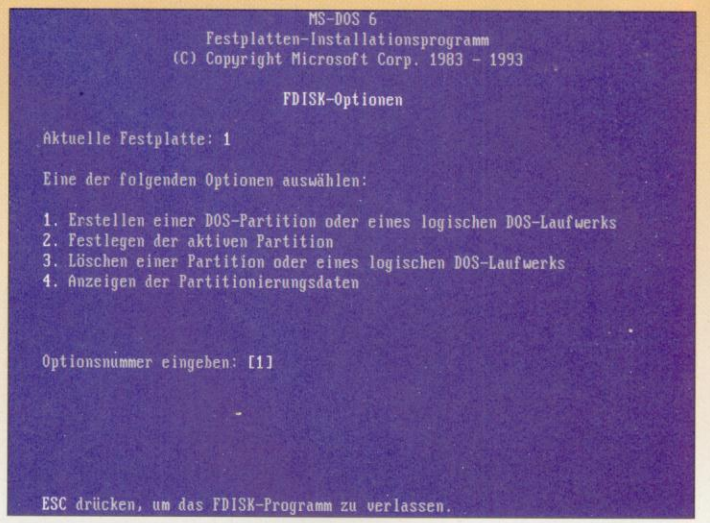


Bild 5: Wenn die Festplattenstruktur irreparabel zerstört ist, hilft nur noch die Partitionierung mit anschließender Formatierung

Dateien gekillt?

Ähnlich wie bei der "sicheren" Formatierung bleiben auch beim Löschen einer Datei die eigentlichen Informationen zunächst erhalten. Die betroffene Datei wird einfach nur aus dem Inhaltsverzeichnis und der Dateizuordnungstabelle entfernt, wodurch der Platz, den sie eingenommen hat, wieder für nachfolgende Schreiboperationen freigegeben wird.

Aus diesem Grund muß auch alles sehr schnell gehen: Wenn Ihr das ungewollte Löschen einer Datei bemerkt, solltet Ihr jede Aktivität sofort unterbrechen und Euch umgehend an die Wiederherstellung machen. Denn sonst könnte es passieren, daß der ursprüngliche Datenbereich ganz oder teilweise von neueren Dateien überschrieben wird, was die Chance der Wiederherstellung zunichte macht.

Als Rettungswerkzeug kommt das DOS-Dienstprogramm Undelete.exe zum Einsatz. Um es einsetzen zu können, müßt Ihr zunächst in das Verzeichnis wechseln, das die gelöschte Datei enthält, beispielsweise mit

```
cd c:\arbeit
```

Falls Ihr den Namen der betroffenen Datei nicht kennt, gebt Ihr

```
undelete /list
```

ein, worauf eine Liste mit den Namen aller gelöschten Dateien erscheint. Das erste (gelöschte) Zeichen des Dateinamens wird dabei immer durch ein Fragezeichen ersetzt. Um nun die gewünschte Datei wiederherzustellen, gebt Ihr den ursprünglichen Dateinamen als Parameter an, beispielsweise

```
undelete muster.txt
```

Das Dienstprogramm präsentiert Euch jetzt eine oder mehrere Dateien, die mit der Namensangabe übereinstimmen könnten. Wenn die richtige Datei angezeigt wird, drückt Ihr die Taste [J] und gebt anschließend den ersten Buchstaben des ursprünglichen Dateinamens ein. Das war's.

Beim Wiederherstellen von gelöschten Verzeichnissen oder Dateien, die sich in gelöschten Verzeichnissen befunden haben, muß Undelete passen. Dies überläßt der DOS-Befehl seinem namensgleichen "großen Bruder", einem Programm aus gleichem Haus, das zum Lieferumfang der Utility-Sammlung PC-Tools (für DOS oder Windows) gehört. Von der in der DOS-Dokumentation genannten Möglichkeit der Verzeichniswiederherstellung mit Unformat sollte man die Finger lassen. Denn dabei werden ausnahmlos *alle* Dateien und Unterverzeichnisse des Stammverzeichnisses rekonstruiert, was den Verlust aller namensgleichen neueren Dateien zur Folge hat.

Stammverzeichnis gelöscht?

Ist das versehentliche Löschen "normaler" Dateien schon schlimm genug, so stellt das Löschen des Festplatten-Stammverzeichnisses ("C:\") eine mittlere Katastrophe dar. Denn ohne die hier ansässigen Dateien Autoexec.bat und Config.sys läßt sich der PC nur in einer absoluten Minimalkonfiguration starten, da die meisten Peripheriegeräte wie Maus, CD-ROM-Laufwerk, Scanner oder Netzwerkkarte ohne Aufruf des zugehörigen Treibers nicht funktionieren. Falls es darüber hinaus den Befehlsinterpreter Command.com oder gar die versteckten Betriebssystemdateien Msdos.sys und Io.sys erwischt hat, nimmt der Rechner seine Arbeit gar nicht erst auf.

Die häufigste Ursache für den Overkill des Stammverzeichnisses ist der fehlerhafte Einsatz eines Löschbefehls ("del *.*" im falschen Verzeichnis). Als weitere Ursachen kommen aber auch ein Virenbefall und dessen nicht immer ganz zerstörungsfreie Beseitigung in Betracht.

Bei der Wiederherstellung des Stammverzeichnisses kommen zwei Verfahren zum Ein-

satz. Die Startdateien (und andere "normale" Dateien) müssen per Undelete-Befehl rekonstruiert werden:

```
undelete c:\autoexec.bat
undelete c:\config.sys
```

Wegen der drohenden Gefahr des Überschreibens solltet Ihr dabei - wie üblich - keine Zeit verlieren. Der Befehlsinterpreter Command.com und die versteckten Systemdateien Msdos.sys und Io.sys müssen nicht wiederhergestellt werden; der Befehl

```
sys c:
```

kopiert sie von der Startdiskette in das Stammverzeichnis der Festplatte.

Alles kaputt?

Wenn sich der Rechner trotz Einsatzes aller bisher geschilderten Methoden nicht mehr starten läßt, dann ist vermutlich die schlimmste aller denkbaren Pannenszenarien Wirklichkeit geworden: die vollständige Zerstörung der Festplattenstruktur. Als Verursacher dieses Daten-GAUs kommen bösartige Viren, ein technischer Defekt oder - im "32-Bit-Zeitalter" immer häufiger - die mißlungene Installation eines angeblichen High-Tech-Betriebssystems in Betracht. In einem solchen Fall bleibt nur der grundlegende Neuaufbau der Dateistruktur mit Hilfe eines hoffentlich aktuellen Backups.

Wer sichergehen will, daß er mit seiner Vermutung richtig liegt, sollte sich von einem speziellen Hilfsprogramm wie dem Disk Doctor (Norton Utilities) eine exakte Diagnose des Problems geben lassen. Im Falle eines technischen Defekts steht dann die Beseitigung der Ursachen an. Die Reparatur von Controller oder Festplatte ist aber nur in wenigen Fällen möglich beziehungsweise finanziell sinnvoll.

Aber egal ob die Festplatte nun ausgetauscht wurde oder nicht, der nächste Schritt, der auf Diagnose und Ursachenbehebung folgt, ist die Partitionierung.

Partitionierung!

Dazu startet Ihr das DOS-Dienstprogramm Fdisk von der Startdiskette aus mit:

```
fdisk
```

Überprüft nun durch Auswahl des Menüpunkts 4 ("Anzeigen der Partitionierungsdaten"), ob die alte Partitionierung eventuell noch intakt ist. Falls das der Fall ist, solltet Ihr mit dem Menüpunkt 3 zunächst alle Partitionen löschen. Dabei unterscheidet das Programm nach "erweiterten" und "primären" DOS-Partitionen sowie logischen Laufwerken. Wenn eine Festplatte mehr als eine Partition besitzt, muß zunächst das logische Laufwerk (beispielsweise "D:\") von der erweiterten Partition gelöscht werden; erst anschließend läßt sich die erweiterte Partition selbst, und dann erst die primäre Partition (in der Regel "C:\") beseitigen.

Beim Neuanlegen von Partitionen und logischen Laufwerken (Menüpunkt 1) muß die umgekehrte Reihenfolge eingehalten werden. Erst wenn eine primäre Partition existiert, läßt sich eine erweiterte Partition erstellen, der man dann ein logisches Laufwerk zuweisen kann.

Falls Ihr nur eine Partition angelegt habt, ist Eure Arbeit mit Fdisk beendet; falls es mehrere waren, bestimmt Ihr mit Menüpunkt 2 ("Festlegen der aktiven Partition"), von welcher Partition der Rechner automatisch gestartet werden soll.

Nach einem Neustart, mit dem die Partitionierung abgeschlossen wird, steht die Formatierung der Partitionen beziehungsweise logischen Laufwerke auf dem Programm. Bei der primären (und möglicherweise einzigen) Partition geschieht das mit Hilfe des Befehls:

```
format c:
```

Ein logisches Laufwerk auf der erweiterten Partition bereitet Ihr

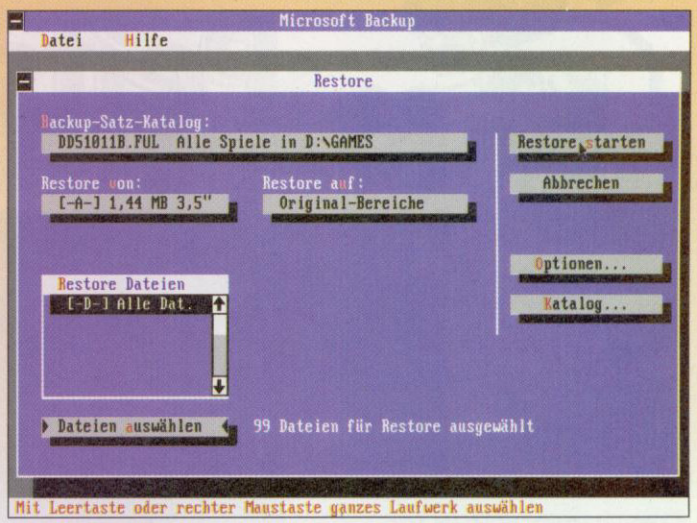


Bild 6: Mit einem aktuellen Backup in der Hinterhand könnt Ihr auch die ärgste Datenpanne bewältigen

mit

```
format d:
```

auf den DOS-Betrieb vor.

Im nächsten Schritt müssen dann Betriebssystem und Befehlsinterpreter mit

```
sys c:
```

auf die primäre (und aktive) Partition übertragen werden. Falls Ihr die diversen Betriebssystemdateien und das DOS-Verzeichnis nicht in die letzte Datensicherung einbezogen habt, solltet Ihr statt dessen eine vollständige Neuinstallation von MS-DOS vornehmen. Dazu legt Ihr die erste Installationsdiskette in das Laufwerk ein und startet den Installationsprozeß mit

```
setup
```

Falls Ihr bei der letzten Datensicherung nicht Microsoft-Backup benutzt oder auf eine Neuinstallation von MS-DOS verzichtet habt, müßt Ihr nun noch die verwendete Backup-Software installieren. Mit ihrer Hilfe könnt Ihr Euch abschließend an das Zurückschreiben der gesicherten Daten ("Restore") machen. Der PC sollte sich nun wieder anstandslos von der Festplatte aus starten lassen; sämtliche Programm- und Spieleinstallationen müßten nun wieder so funktionieren wie zum Zeitpunkt des Backups. ❑

Jahresabo zu verschenken

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:

Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.



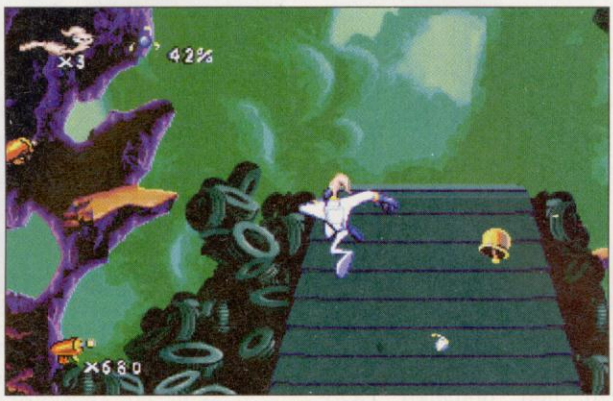


EARTHWORM JIM

Peitschenhiebe

Endlich! Earthworm Jim wurde für den PC auf CD gepreßt. Das Jump'n'Run ist witzig, schrill, bunt und vor allem schnell – wie eh und je.

Kühe fliegen durch die Luft, Vögel müssen ihre Federn lassen und bissigen Kötern hat das letzte Stündlein geschlagen – **Earthworm Jim** ist unterwegs! Peitschenschwingend hangelt sich der Held – dessen Leben eigentlich nie einen wirklichen Sinn hatte – jetzt auch über PC-Screens. Activision hat auf CD gebrannt, was bisher nur Konsolenfreaks vergönnt war.

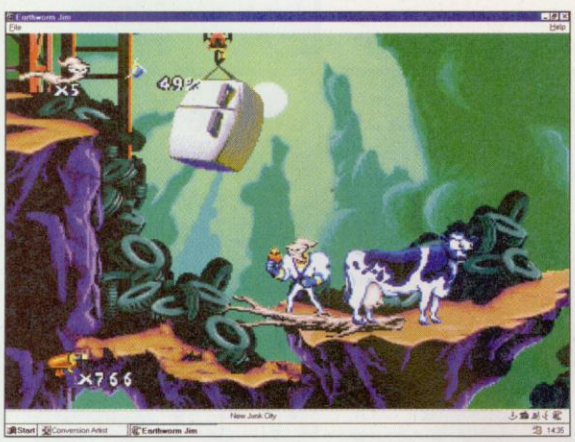


Klettermaxe

Welten, die man auf der Konsole nicht zu sehen bekommt.

Anfangs ist der Held mit Knarre und besagter Peitsche ausgerüstet und hat hundert Lebenspunkte. Die sind jedoch schnell dahin, wehrt man sich nicht gleich gegen beißende Raben und Bluthunde.

Natürlich besteht die Möglichkeit, neben Extrawaffen auch neue Lebenspunkte zu sammeln, um die Kräfte von Jim wieder aufzufrischen. Allerdings muß sich der Spieler dabei ganz schön anstrengen, denn mit Jim unterwegs zu sein, ist nur etwas für geschwindigkeitserprobte Jump'n'Run-Fans.



Die Kuh ist noch lange nicht vom Eis

Und die mögen nun vielleicht höhnen, daß für sie ja längst der zweite Teil des äußerst humorvollen Games unterwegs ist. Doch dafür gibt's bei der PC-Version exklusive Ist der Muskelprotz mal nicht gerade hüpfenderweise auf einem Riesenberg alter Autoreifen unterwegs, schindet er sich mit Bungee-Jumping, taucht ins kühle Naß ab oder stapft durch unwegsames Gebirge. Dabei trifft Jim auf völlig verrückte Charaktere wie Major Mucus, Evil the Cat oder Bob, den Goldfisch.

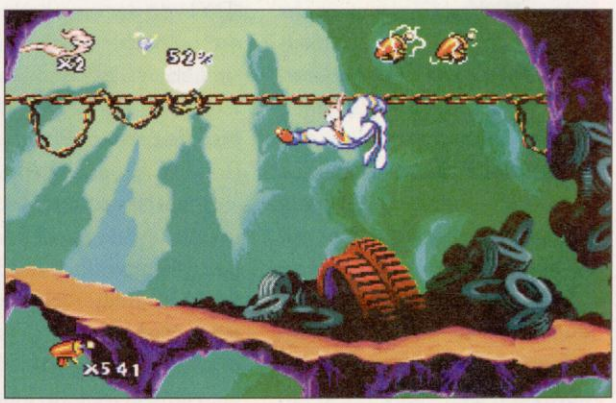
Auch in Sachen Komfort läßt sich Activision nicht lumpen. Das Game startet quasi von allein und verlangt keine Installation. 20 verrückte Welten mit immer wieder gern gehörter Musik und ebensolchen Effekten dürften wohl genügen, um die Zeit bis zum zweiten Teil zu vertreiben. ❑

sat

Adrenalin satt

Mann, was habe ich gelacht! Charaktere, Pausenanimationen und Effekte haben soviel Witz, das bringt den größten Miese-Laune-bär gut drauf! Außerdem kostenlos im Pack enthalten: Adrenalinstöße ohne Ende! Denn bei Earthworm Jim geht's mehr als hektisch zu. Verglichen mit *Rayman* von Ubi Soft schneidet Jim jedoch für mich zwei Scheiben schlechter ab. Die Franzosen haben sich in Sachen Grafik eben doch ein bißchen mehr ins Zeug gelegt.

Sandra



Jim kriegt auf jeden Fall den Hintern hoch

Earthworm Jim

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

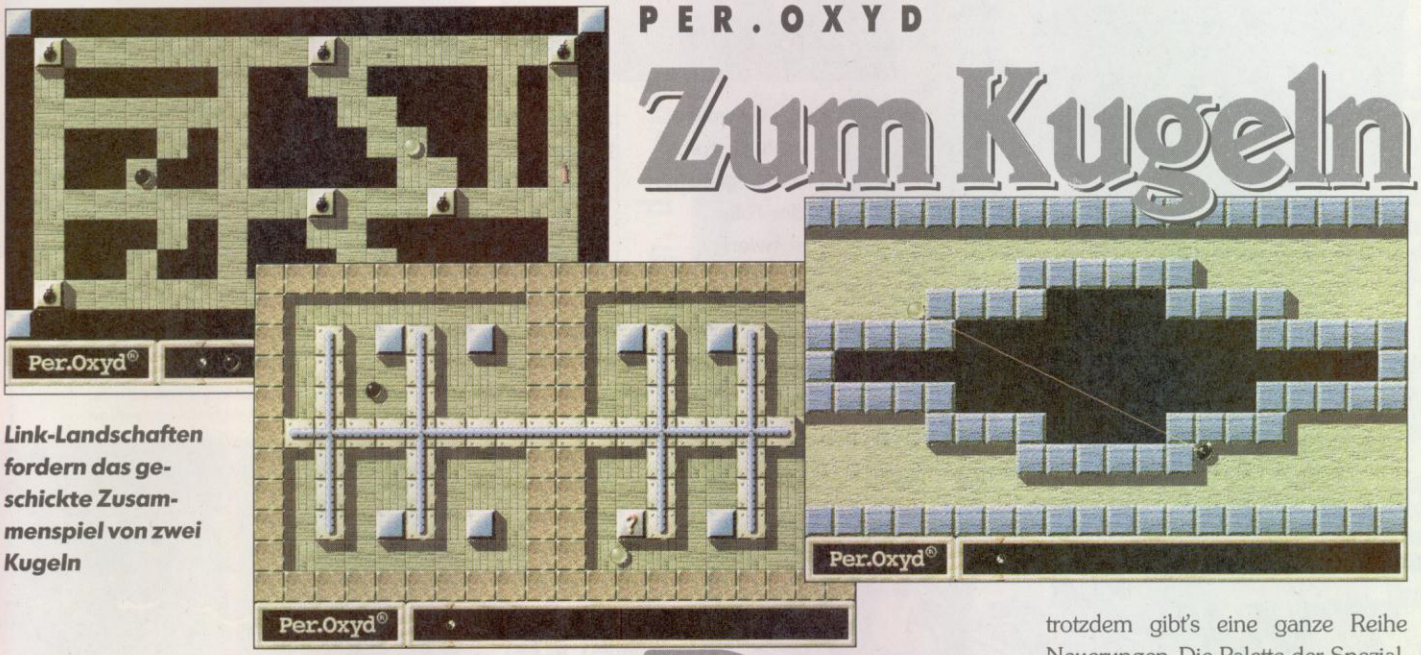
Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ ohne Installation direkt von der CD zu spielen
+ witzige Gags und Effekte
– Hintergrundgrafik wenig abwechslungsreich

Hersteller: Activision — Preis: ca. 100 DM

PER.OXYD

Zum Kugeln

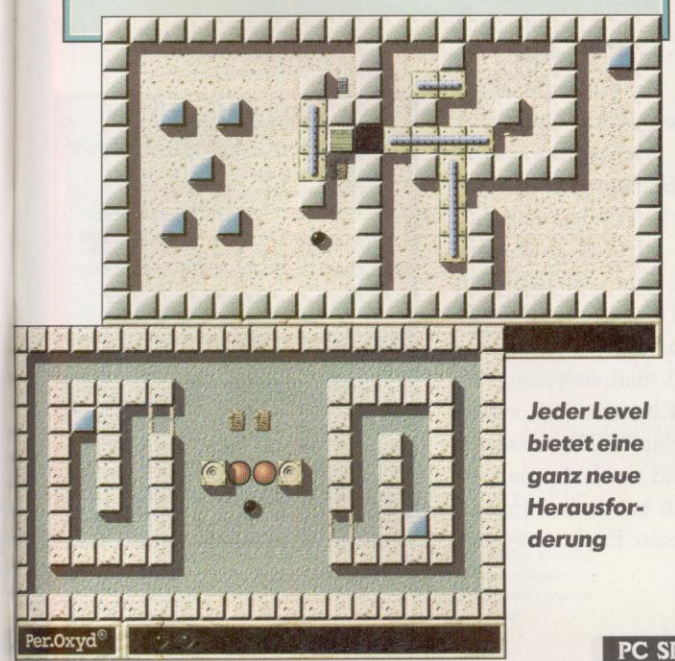


Link-Landschaften fordern das geschickte Zusammenspiel von zwei Kugeln

Einmal kurz nach Luft geschnappt und dann hinein ins Vergnügen. Mit PER.OXYD läutet die Firma dongleware die dritte Runde im Knobelspiel mit den Murmeln ein.

Hirnverzwirner

Per.Oxyd ist mindestens so suchtgefährlich wie seine beiden Vorgänger. Natürlich gibt's auch wieder eine Shareversion zum Ausprobieren mit zweimal zehn spielbaren Levels. In weitere kommt man nur mit Hilfe des Codebuchs, das zur Vollversion gehört. Die lohnt sich schon deshalb, weil es für ihre Käufer zusätzliche Tips zum Knacken der schwierigsten Rätsel und sogar eine telefonische "Rettungsstation" gibt. Das Spiel ist auf jeden Fall mein Tip des Monats für alle, die sich nicht scheuen, hin und wieder ihre kleinen grauen Zellen heftig zu verbiegen. *Stefan*



Jeder Level bietet eine ganz neue Herausforderung

Die tollsten Ideen sind oft so einfach, daß man sich angesichts ihrer Umsetzung fragt, warum man eigentlich nicht selbst drauf gekommen ist. So entwickelte sich zum Beispiel *Tetris* zum Evergreen im Computerspielebereich. Und auch *Oxyd* von der deutschen Firma dongleware war von Anfang an ein Knaller. Ein bißchen Memory, gepaart mit Knobelei und Geschicklichkeitsaufgaben: Das Ganze ließ einen einfach nicht mehr los, wenn man es einmal ausprobiert hatte.

Dabei ist das Prinzip so einfach. Mit Hilfe einer mausgesteuerten Murmel müssen verschiedene Steine in kleineren oder größeren Bildschirmlabyrinthen angestoßen werden, dann kommen unterschiedliche Symbole zum Vorschein. Zeigen zwei unmittelbar nacheinander berührte Steine das gleiche Bild, dann bleiben die Symbole sichtbar – andernfalls "schließt" sich der zuerst angestoßene Stein. Sind alle Symbole aufgedeckt, geht's prompt ins nächste Level mit einer neuen Aufgabe.

Nun gibt's die zweite Fortsetzung zum Erfolgstitel, und sie heißt **Per.Oxyd**. Zweihundert nagelneue Levels sollten nicht nur die bereits Süchtigen eine ganze Zeitlang beschäftigen. Alles, was Kenner der beiden Vorgängertitel am Spiel schätzen, ist natürlich unverändert, und trotzdem gibt's eine ganze Reihe Neuerungen. Die Palette der Spezialsteine und -objekte mit besonderen Wirkungen ist zum Beispiel noch einmal aufgestockt worden, und auch die Zahl physikalischer Effekte, die die Murmeln so realistisch laufen lassen, wurde weiter erhöht. Nach wie vor ist schließlich jeder Level eine Herausforderung, die staunen macht, wieviel Variation das einfache Grundprinzip zuläßt.

Die Hälfte der neuen Levels bietet übrigens den soganannten "Link-Modus", in dem zwei Kugeln gemeinsam die jeweils gestellte Aufgabe lösen müssen. Da liegt es nahe, daß man Per.Oxyd auch zu zweit spielen kann. Per Modem, Nullmodem oder mit einer AppleTalk™-Schnittstelle (Mac-Version) kann man Verbindung mit einem zweiten Spieler aufnehmen und sich im Wettstreit um die richtige Lösung messen. ❑

sma

Per.Oxyd

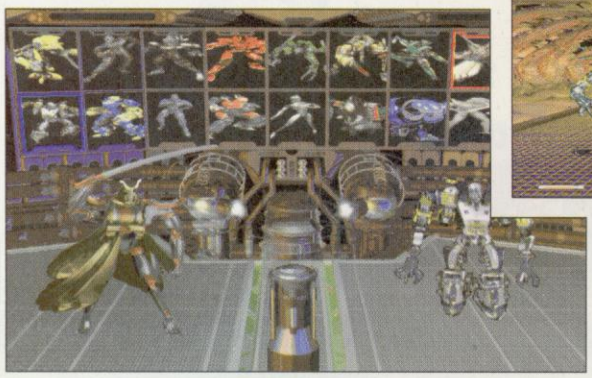
Systemvoraussetzungen: 386SX/25, 4 MB RAM, VGA, Maus, ca. 2 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ riesige Aufgabenvielfalt
– umständliche Codeabfrage als Kopierschutz

Hersteller: dongleware Preis: 60 DM



Die Charakterwahl gestaltet sich angesichts der Fülle schwierig



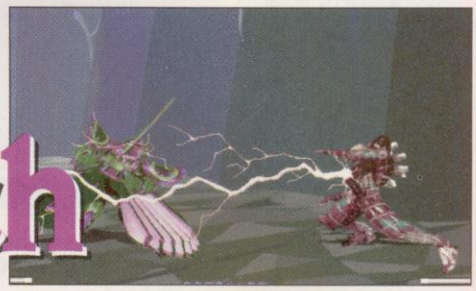
Ein Volltreffer auf den Solarplexus



Mit diesem Strahl kann man gut Hähnchen grillen

RISE OF THE ROBOTS 2: RESURRECTION

Robot-Fight – zweiter Versuch

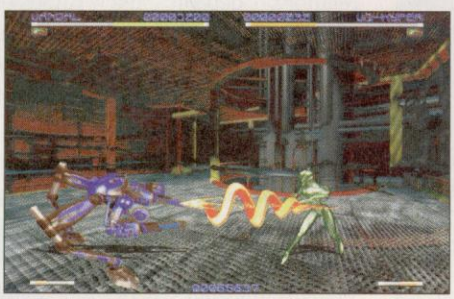


Vorsicht Hochspannung!

Mit Rise of the Robots hatte sich Mirage damals einen schönen Flop geleistet. Eine riesige Werbekampagne konnte derzeit aus dem weniger als durchschnittlichen Game auch keinen Hit machen.

Als der erste Teil von Rise of the Robots mit Pauken und Trompeten auf den Markt kam, war sich sogar die Fachpresse einmal einig: eins von vielen Prügelgames! Jetzt kam Mirage in der Redaktion vorbei und stellte den zweiten Teil vor.

Gleich auf den ersten Blick war klar, daß die Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht haben. Die Fülle der Optionen sowie das Handling wurden deutlich verbessert. Auch in Sachen Grafik gab es nichts zu mäkeln.



Die Zahl der Special Moves ist gewaltig

Diese Grundstimmung setzte sich dann auch im Spiel fort. Insgesamt 28 Charaktere stehen zur Auswahl – beim ersten Teil waren es gerade mal sieben. Dazu kommen jetzt noch zehn versteckte Charaktere. Auch die Zahl der Standard Moves und Special Moves hat sich deutlich erhöht. Bei ersteren stieg die Zahl von acht auf 30 und bei zweiteren von zwei auf 15.

Zahlreiche Updates gab es beim Drumherum. Jetzt gibt es Waffen und Projektile, Finishing Moves, ein rollenspielähnliches Charaktersystem, interaktive Hintergründe, Schadensanzeigen, kombinierte Schläge und Tritte sowie versteckte Endgegner. Ein Super-Feature ist, daß man dem Gegner einen Arm oder ein Bein ausreißen und diese Teile als Waffe benutzen kann.

Grafisch hat man sich von 100 Frames pro Character im ersten Teil auf immerhin 350 Frames raufgearbeitet. Und auch in Sachen Sound hat sich bei diesem Prügelspiel etwas getan. Ex-Queen-Gitarrist Brian May hat gemeinsam mit dem In-House-Musiker Tom Grimshaw den Soundtrack eingespielt. Natürlich gab es eine Erweiterung bei der Sound-FX. Als besonderer Clou wird ein interaktiver Musiklevel geboten, bei dem der Spieler mit seinen Schlägen die Gitarrensounds von Brian May intonieren kann.

Unterm Strich bleibt ein Prügelspiel, das vor allem im Vergleich zum ersten Teil sehr gut abschneidet. Beim Vergleich mit anderen Vertretern des Genres sieht es zwar nicht ganz so hervorragend aus, aber immerhin steht Rise 2 am unteren Ende des Spitzenfelds in diesem Genre. ❑

cus

Killermaschinen

Rise 2 ist in jeder relevanten Disziplin dem Vorgänger haushoch überlegen. Aus einem nicht mal durchschnittlichen Game wurde eine wirklich gute Prügelarie. Die Fülle der Optionen, die eingebauten Special Moves und die Zahl der versteckten Charaktere können sich wirklich sehen lassen. Dieses Spiel läßt die Schlappe des ersten Teils vergessen.

Marcus

Rise of the Robots 2

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Soundkarte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ sehr viele Optionen
+ schöne Grafiken und Animationen

Hersteller: Mirage

Preis: ca. 120 DM

Installations-hinweise

Mit unserem neuen Windows-Menü ist die Heft-CD noch übersichtlicher geworden. Um sofort loszulegen, müßt Ihr nur folgendes tun:
- Nehmt die CD aus der Schutzhülle, und legt sie in das CD-ROM-Laufwerk Eures Computers;
- Startet Windows und vom Programm-Manager aus (*Datei/Ausführen...*) oder mit Hilfe des Datei-Managers die Programmdatei SETUP.EXE aus dem Hauptverzeichnis der CD.
- Ihr könnt daraufhin zwischen einer vollständigen und einer benutzerdefinierten Installation wählen. Wenn Ihr bereits einmal die Programme "Video für Windows" und "Autodesk Animation Player" auf Eurer Festplatte eingerichtet habt, könnt Ihr getrost gleich die benutzerdefinierte Installation auswählen, dort auf die Neueinrichtung der genannten Programme verzichten, und alles geht noch ein wenig schneller.
- Anschließend schlägt das Installationsprogramm ein Verzeichnis auf Eurer Festplatte vor, in das die während der Präsentation benötigten Arbeitsdaten der Heft-CD kopiert werden können. Natürlich könnt Ihr Laufwerk und Pfad für die Anlage dieses Verzeichnisses durch Neueingabe nach Belieben ändern.
- Bei der Installation wird außerdem im Programm-Manager eine Programmgruppe mit dem Namen "Tronic Multimedia" eingerichtet. Sie enthält das Sinnbild, mit dessen Hilfe (Doppelklick) das PC-Spiel-Menüprogramm gestartet wird.
- Weitere Hinweise zur Installation und zum Betrieb der Heft-CD bekommt Ihr, wenn Ihr das Icon "PC Spiel Lies mich" anklickt.

Konfiguration

Für den Betrieb des Windows-Menüprogramms wird ein PC benötigt, der dem MPC2-Standard (Multimedia-PC) genügt. Das heißt, die Ausstattung Eures PCs muß wenigstens folgende Komponenten enthalten, damit alles wie vorgesehen funktioniert:

- 486er Prozessor;
- 4 MB RAM;
- SVGA-Grafikkarte;
- Maus;
- mindestens 3,5 MB freie Festplattenkapazität;
- Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk;
- MS-DOS ab Version 5.0;
- Windows ab Version 3.1;

Außerdem sollte unter Windows eine Grafikauflösung mit mindestens 256 Farben gewählt werden. Für optimale Ergebnisse werden wenigstens ein 486DX2-Prozessor, 8 MB RAM und eine HiColor-fähige Grafikkarte empfohlen.

DOS-Installation

Sollte Euer Rechner den beschriebenen Anforderungen nicht genügen, dann könnt Ihr auf ein einfaches DOS-Installationsprogramm ausweichen, das ebenfalls auf der CD enthalten ist. Aus dem Hauptverzeichnis der CD heraus startet Ihr es von der DOS-Kommandozeile mit dem Befehl

START

Alles weitere wird am Bildschirm erklärt. Für den Betrieb des DOS-Installationsprogramms genügt ein Rechner mit folgender Konfiguration:

386SX/25, 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS ab Version 5.0

Achtung: Trotzdem ist es möglich, daß Demos oder Sharewareprogramme, die mit Hilfe des DOS-Installationsprogramms oder des Windows-Menüs installiert oder gestartet werden, höhere Anforderungen an den Rechner stellen!

Copyrights, Shareware

Die Programme auf der PC-Spiel-CD unterliegen zum größten Teil den Copyrightbestimmungen der jeweiligen Hersteller. Bitte informiert Euch in den mitgelieferten Dokumentdateien über die zu beachtenden Bestimmungen. Shareware zum Beispiel ist Software, die vor dem eigentlichen Kauf kostenlos getestet werden darf. Wollt Ihr ein solches Programm auch nach Ablauf der in der Dokumentation vereinbarten Testphase weiter benutzen, dann wird eine Registrierungsgebühr an die jeweiligen Hersteller fällig.

Bei Problemen

Sollte die CD wieder Erwarten nicht funktionieren, tauschen wir sie selbstverständlich um. Schickt uns die CD einfach zusammen mit einer genauen Fehlerbeschreibung zu. Legt bitte außerdem Informationen über die Ausstattung und Konfiguration Eures Rechners und die genaue Typenbeschreibung des eingesetzten CD-ROM-Laufwerks bei. Auch bei anderen Problemen, die die Heft-CD betreffen, helfen wir gerne weiter:

Tronic-Verlag
PC Spiel
Postfach 1870
37258 Eschwege

Stellt aber bitte sicher, daß es sich tatsächlich um Fehler der CD handelt. Wir prüfen die Lauffähigkeit der enthaltenen Demos und Sharewareprogramme auf mehreren Rechnern, können aber keine Garantie dafür übernehmen, daß sie mit jeder Rechnerkonfiguration lauffähig sind. Auch für Fehler dieser Programme können wir keine Verantwortung übernehmen. Bei Problemen mit einzelnen Programmen wendet Euch bitte an die jeweils genannten Hersteller oder Anbieter.





Verzeichnisstruktur

Auflistung der Verzeichnispfade für den Datenträger PC-Spiel-CD 03/96

- BAZAR
- DEMOS
  - ABARON
  - ALBIDEMO
  - ARCADE
  - CHEWY
  - CONQUEST
  - CYBERIA2
  - DESCENT2
  - HB5DEMO
  - ICEBREAK
  - PROPIN
  - STRIKE
  - TAILCHAS
  - UNIVBE
  - UR96
- FLI
- GAMELINE
  - 5GEWINN
  - CHEW
  - SPACPOLY
- LUPE
- MSCDEX
- SETUP
- SHARE
  - 3DINV
  - BOB
  - CIRCA700
  - CONQUEST
  - CYBER
  - DMINE
  - DOKOFREE
  - FOODY
  - GARNOTT
  - NTECH
  - SD3
  - SIEMENS
  - TMG
  - VGAKIX
  - VIDEO
- WERKSTAT
  - DLH
  - DRH250
  - GAMEWIZ
  - MCAFEE
    - DOS
    - OS2
    - WIN31
    - WIN95
  - PV251
  - WINZIP

Jede Menge Ware

Auch in diesem Monat gibt es wieder eine CD, randvoll mit brandaktueller Shareware und den Top-Demos.

Über 600 MB an Daten haben wir für Euch zusammengetragen, unter anderem 14 neue Demoprogramme. Dabei ist für alle etwas dabei. Vom Actionspiel über die Sportsimulation, vom Grafikadventure bis zum Flugsimulator – auf unsrer CD findet jeder Spieler etwas für seinen Geschmack. Daß auch Shareware-Programmierer einiges drauf haben, beweisen Spiele wie "Daß Geheimnis von Foody" oder "Circa 7000". Fragen und Einsendungen zur CD-ROM sollte Ihr an folgende Adresse richten:

TRONIC-Verlag
Red. PC Spiel
z. H. Arndt Grass
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

oder über das Internet an

CDROM.PC-SPIEL@TRONIC.DE

Viel Spaß mit der CD wünschen

und die PC-Spiel-Redaktion

Highlights der PC-Spiel-CD-ROM

Demos

Albion

Endlich ist das langerwartete Rollenspiel aus dem Hause Blue Byte für den PC verfügbar. Das Demo präsentiert eine Mischung aus Science-fiction und Fantasy, in der Ihr neue Planeten für die Menschheit erkunden müßt. Albion ist ein Rollenspiel, das nicht nur für Genre-Fans zu empfehlen ist.

Arcade America

Ein Jump'n'Run der Extraklasse für Windows kommt von 7th Level. Helft Joey auf seinem aberwitzigen Trip durch Amerika. In sechzig Levels, die vor schrägem Humor nur so sprühen, müßt Ihr Euer Geschick beweisen.

Dies ist das Einlegeblatt für die Rückseite der CD-Box

CD-Inhaltsverzeichnis 3/96

Demos
Abaron
Albion
Arcade America
Carrier Strike Force
Chewy – Escape from F5
Conquest of the New World
Cyberia 2
Descent II
Hardball 5
Icebreaker
Pro Pinball: The Web
Tailchaser
Touché
Unnecessary Roughness 96

Magazin
Bazar
Komplettlösungen
Previews
Reportagen
Reviews

Shareware
3D Cyberblaster
3D Invasion
Bail Out Bob
Bernie, das Spiel zum Siemens instabus
Circa 7000
Das Geheimnis von Foody
Doppelkopf für Windows
Dynamite Minefield
Garnott II beta
Imperial Conquest
Nanotech
Shuttle Destroyer 3
Too Many Geckos
VGAKIX 1.5

Gameline
5-Gewinnt
Chewy's Planet
Spacepoly

Werkstatt
Dirty Little Helper
Dr. Hardware Sysinfo 2.5
Game Wizard
McAfee Virenscanner
PV 2.51
WinZip 6.0

mit Klik'n'Play von Daniel Schmidt programmiert. Viele Level warten darauf, von Punkten befreit zu werden, während Euch Totenschädel durch die Gänge des Labyrinths jagen.
Bezug: Daniel Schmidt

Spacepoly
Das Ziel von SPACEPOLY ist es, durch An- und Verkauf von Mineralfeldern, Raumstationen etc. und durch Vermietung derselben die anderen Spieler in den Ruin zu treiben. Das Spiel ist als Umsetzung eines bekannten Würfelspiels programmiert, und bis zu vier Spieler können teilnehmen.

Werkstatt

Unsere Werkstatt-Ecke ist prall gefüllt mit Utilities und Programmen, die Euch den Umgang mit Spielen erleichtern:

Dirty Little Helper
Lösungen und Cheats zu über 400 Spielen hält der Dirty Little Helper bereit. Damit findet Ihr Tips und Tricks zu den bekanntesten Games.

Game Wizard 3.0
Der Game Wizard ist ein speicherresidentes Cheat-Programm, mit dem Ihr selbst Cheats zu Programmen herausbekommen könnt. Damit sollte das Durchspielen des neuesten Jump'n'Run- oder Ballerspiels kein Problem mehr sein.

Virenscanner von McAfee
Um Euren Rechner vor den kleinen Killerbakterien zu schützen, haben wir in das Verzeichnis \WERKSTAT\MCAFEE die neuesten Virenscanner von McAfee für alle gängigen Betriebssysteme gelegt.

Weitere Programme aus der Werkstatt-Ecke:
Dr. Hardware Sysinfo 2.5
PV 2.51
WinZip 6.0

Magazin

Im Windows-Magazin findet Ihr viele Ergänzungen zum Heft. Zum Beispiel haben einige Testberichte mal wieder im Heft keinen Platz gefunden und mußten daher auf CD-ROM ausweichen:

Abaron
Deus ex Machina
Manic Karts
Escalation
Ripper
Battlecruiser
Arcade America
The War College
Congo
Descent II
Strike Base
Urban Runner

Wer Tips und Cheats zu "Torin's Passage", "Alien Odyssey" und anderen Spielen sucht, wird im CD-Magazin unter dem Stichwort "Lupe" fündig.

Carrier Strike Force
Dieses Demo der neuen Flugsimulation von Empire ist eine Mischung aus Kampfflugsimulation und Strategiespiel. Der Schauplatz ist die nahe Zukunft, und internationale Spannungen führen zu weltbedrohlichen Zerreißproben. Wieder mal werden Spieler rekrutiert, um in der Rolle eines Luftwaffen-Commanders ein ganzes Einsatzteam zu leiten und den Bedrohungen entgegenzutreten.

Chewy
In dem deutschen Adventure der Extraklasse muß Chewy aus dem Knast ausbrechen und vom Pla-



neten F5 entkommen. Die Grafik präsentiert sich im Comic-Stil und vieles, was aus anderen Adventures bekannt ist, wird durch den Kakao gezogen.

Cyberia 2
Einen Ausblick auf das neueste Weltraumabenteuer von Xatrix Entertainment könnt Ihr mit diesem selbstablaufenden Demo bekommen. Nachdem schon der Vorgänger heftige Balleraction zusammen mit gut gestalteten Grafiken bot, hat man sich bei Cyberia 2 noch mehr Mühe gegeben.

Descent II
Neue Ballerware für 3D-Fans kommt von Interplay. Nachdem schon der Vorgänger reichlich Anklang unter Spielern gefunden hat, präsentiert sich der Nachfolger mit hochauflösender Grafik und deutlich verbesserten Texturen.



Icebreaker
Die Jagd auf die Pyramiden ist mit diesem Demo von 20th Century FOX Home Entertainment eröffnet. Ihr übernehmt die Steuerung über ein Raumschiff, das mit den Pyramiden aufräumen muß.

Pro Pinball: The Web
Ein Flipperautomat, der so gut wie keine Wünsche offenläßt, ist Pro Pinball: The Web von Empire.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Aseff (sma, verantw.)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Sandra Alter (sal), Arndt Grass (ag), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Thomas Richter (tr)

CD-Redaktion
Arndt Grass (ag)

Schlußredaktion
Helga Koch

Lektorat
Andrea Vonrhein-Stiller

Autoren dieser Ausgabe
Frank Fischer, Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Ralf Nebelo (rn), Elmar Schwarzl, Rainer Scheer, Mathias Steinwachs, Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu), Martin Wehmert

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Thunderhawk 2 Firestorm © Core Design

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Hajo Schulz (verantw.), Volker Vogeley, Roman Müller

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: 0 56 51/97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Andrea Heyn, Tel.: 0 56 51/97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: 0 56 51/97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: 0 56 51/97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Hartmut Wendt, Tel.: 0 89/45 69 14-12
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Döring, Tel.: 0 56 51/97 96-16
Fax: 0 56 51/97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 2SH, Phone: GB 071/22 15462, Fax: GB 071/2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 80 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 95 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel.: 0 56 51/97 96-19

Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung, Vertrieb, Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32,
D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9290,
Fax: 0 56 51/929-144, Btx: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei diesem Fragen nur noch elementar chlorhaltige Bleiche zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen weiß- und gelblich getönten Deckstoff und trägt maßgeblich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art leicht Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Urheberrecht
Alle in PC Spiel veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages. Befindet sich die Heft-CD nicht auf dem Titel, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag (Adresse s.o.).

Dieses Spiel simuliert zwar nur einen Spieltisch, dieser ist dafür aber ausgezeichnet gelungen und auch die Grafik läßt keine Wünsche übrig.

Weitere Demos:
Abaron
Conquest of the New World
Hardball 5
Tailchaser
Touché
Unnecessary Roughness

Shareware

3D-Invasion

Als Pilot eines Raumschiffs müßt Ihr die Aliens davon abhalten, die Erde zu zerstören. In jedem Level ist ein anderer Kontinent unseres Planeten in Gefahr, von den Außerirdischen vernichtet zu werden.



Bail Out Bob

In diesem einfach gehaltenen Logik-Spiel für Windows von John W. Sawyer müßt Ihr Bob beim Ausbrechen helfen. Dazu ist die Spielfigur geschickt an allerlei Hindernissen vorbeizulotsen.

Circa 7000

In diesem Shareware-Strategiespiel von Boku Strategy Games soll eine Armee von Euch in die Schlacht geführt werden. Dabei kann entweder gegen den Computer oder gegen einen realen Spieler gespielt werden.



Das Geheimnis von Foody

Begleitet einen kleinen Jungen auf der Suche nach den sieben verschollenen Stücken der Ernährungstafel der Einwohner des Planeten Foody. Eine phantastische Reise durch geheimnisvolle und gefährliche Welten beginnt.

Garnott II: Dage Vador is back

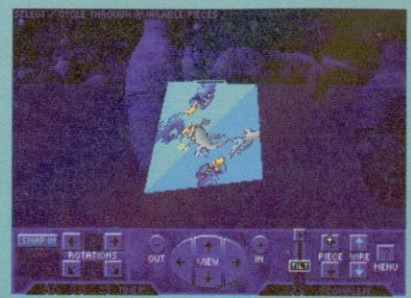
Garnott II ist ein Shareware-Ballerspiel von Remi Veilleux. Nach einer gut gelungenen Intro erwartet Euch die Aufgabe, die Erde vor der Bedrohung durch den bösen Dage Vador zu beschützen.

Nanotech

Ein 3D-Plattformspiel kommt von S. L. Fuller. Lange Zeit konnten die Bewohner der Erde in Frieden leben, beschützt von einer riesigen Weltraumstation. Doch nun wurde deren Computer von einem Virus befallen, und der Schutz verwandelt sich in eine Bedrohung.

Too Many Geckos

Dieses Sharewarespiel von Anarchy Entertainment versetzt Euch an die Ufer des Nils im fernen Ägypten. Viele verschiedene Puzzle-Levels warten darauf, von Euch gelöst zu werden. Dazu müssen die Pyramidenbausteine so gedreht werden, daß alle Eidechsen richtig angeordnet sind.



Weitere Sharewarespiele
3D Cyberblaster
Bernie, das Spiel zum Siemens instabus
Doppelkopf für Windows
Dynamite Minefield
Imperial Conquest
Shuttle Destroyer 3
VGAKIX 1.5

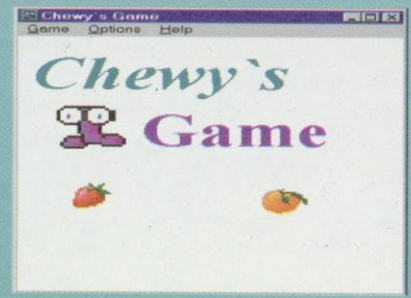
GAME-Line

5-Gewinnt

Das 5-Gewinnt-Spiel mit einfacher Grafik und einem sehr intelligenten Computergegner verfügt über wählbare Schwierigkeitsgrade. Der Computergegner benutzt künstliche Intelligenz, um die Spielzüge zu berechnen.

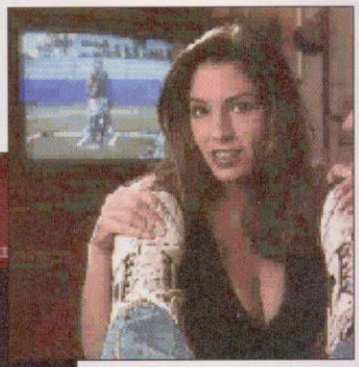
Chewy's Game

Für Freunde des altbekannten Pacman gibt es nun eine Umsetzung für Windows. Das Spiel wurde





Sandi ist nicht so leicht zu beeindrucken





Beavis-and-Butthead-Einlage am Billardtisch



Wie wär's mit Sandis allerliebsten Freundin

Auf Anmache

Blind Date steht in diesem Genre im Spitzenfeld. No Sex, aber eine Menge gut übersetzter Wortwitze aus dem Amerikanischen sind eben besser als platte Dialoge mit blonden Dummchen, die ansonsten dieses Genre überbevölkern. Die viel zu kurze Spielzeit und eine etwas lieblose Spielengine erschüttern den positiven Eindruck immens. Schade, aber vielleicht klappt's ja beim nächsten Mal.

Marcus

Anmach-Adventure

SPIELFELD

Die Sache mit dem weiblichen Geschlecht ist im Multimedia-Zeitalter zum Marktrenner geworden. Kein Wunder, daß in regelmäßigen Abständen mehr oder weniger gute Anmachprogramme den Markt überschwemmen.



Bei einer Partie muß der Spieler das Gespräch in die richtige Richtung lenken



Blind Date gehört in die Klasse der Anmachprogramme. Doch es wäre nicht der Hersteller Trimark, wenn es eine 08/15-Story wäre, die knapp unter dem Niveau der Neuen Revue liegt. So steht in **National Lampoons Blind Date** vor allem der Dialogwitz im Vordergrund.

Der Spieler verabredet sich per Blind Date über eine Agentur mit der schönen Sandi in einer Kneipe. Bei einer Runde Pool Billard und einer Runde Darts kann man versuchen, bei Sandi Eindruck zu schinden. Doch das ist nicht ganz einfach. Ein falscher Spruch, und schon ist sie auf immer verschwunden.

Ist die Sache in der Kneipe zur vollsten Zufriedenheit gelaufen, gibt es eine Einladung in Sandis Wohnung, wo das Frage- und Antwortspiel weitergeht. Und wenn man sich bei ihr lieb Kind gemacht hat, geht schließlich im Schlafzimmer das Licht aus. Sex gibt es dabei aber nicht zu sehen. Für die bewältigte Aufgabe bekommt der Spieler aber kurze Clips von halbnackten Frauen zu sehen, die ohne weiteres in der Fernsehwerbung laufen könnten.

Aber Blind Date zielt auch gar nicht auf das Publikum ab, das neben diversen B-Movie-Ninja-Fighter-Videos eine größere Hardcore-Pornosammlung besitzt. Die Anmach-Story lebt vor allem von den vielen kleinen Doppeldeutigkeiten, die wirklich brauchbar ins Deutsche übersetzt wurden.

Obwohl Blind Date beim Wortwitz deutliche Pluspunkte sammeln konnte, steht die Spielqualität einer guten Note im Wege. Der Ablauf ist eben doch irgendwie immer gleich: Frage, Antwort, Ereignis als Videoclip. Profi-Anmacher sind nach spätestens zwei Stunden mit dem Programm durch. Anfänger und notorische Singles werden ein paar Takte länger brauchen, aber immer noch nicht so lange, daß es den Preis von knapp 70 Mark rechtfertigen würde.

Von allen Anmach-Programmen, die bis jetzt in der Redaktion eingetrudelt sind, hat Blind Date zwar eine Spitzenposition, aber unter den Blinden ist eben der Einäugige König. ❑

cus

National Lampoons Blind Date

Systemvoraussetzungen: 486/25, 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Win 95, Doublespeed-CD-ROM

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:

+ gut übersetzter Wortwitz

– zu kurze Spielzeit

– langweilige Spielengine

Hersteller: Trimark — Preis: ca. 70 DM



Der Optionsbildschirm: zwar keine große Auswahl, aber dafür ohne Anleitung zu begreifen

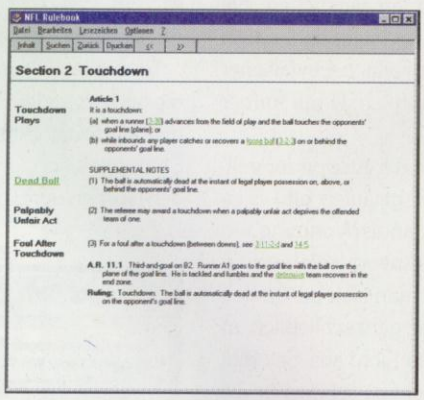
INSTANT REPLAY

Regelkunde

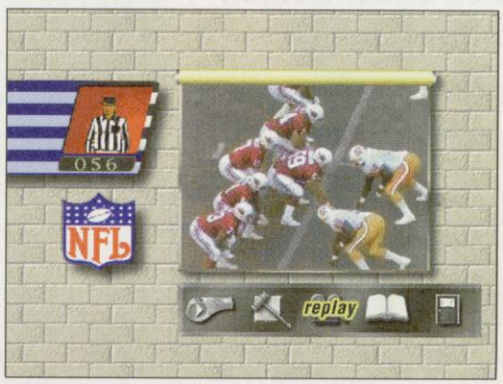
Seitdem der PC als Spielgerät entdeckt wurde, gibt es Umsetzungen von Amerikas Lieblingssportart, dem Football. Die Qualität der Spiele erreichte bis heute gerade mal ein "Zufriedenstellend". Ausgerechnet PC-Spiel-Neuling PHILIPS betrachtet das Game jetzt von einer anderen Seite – der des Schiedsrichters.

Die erste interessant umgesetzte Spielversion des American Football heißt **Instant Replay** und kommt von Philips. Dabei geht es aber nicht um die Ansage von Spielzügen oder die Steuerung der Spieler auf dem Feld, sondern um die Rolle des "Schiris".

Als Neuling bekommt der Spieler die Chance, sich als Referee in der härtesten Liga der Welt zu beweisen. Dazu muß er einen Test bestehen. Dieser setzt sich aus zahlreichen Videosequenzen aus der NFL (National Football League) zusammen. Nach dem Abspielen der Sequenz muß man als angehender Schiedsrichter entscheiden, ob ein Foul gemacht wurde und wenn ja, welches. Dazu werden vier Antwortmöglichkeiten vorgegeben, von denen nur eine richtig ist. Der Spieler hat nun ein paar Sekunden Zeit, seine Entscheidung zu treffen. Dabei läuft ein Punktezähler langsam rückwärts, der erst anhält, wenn eine Antwort per Maus angeklickt wurde. Hat man richtig entschieden, werden die Punkte gutgeschrieben.



Das offizielle Regelwerk der NFL ist jederzeit aufrufbar



Nach jeder Videosequenz muß der Spieler entscheiden, welches Foul begangen wurde

Soweit zum Spielablauf. Technisch bietet das Programm mehr als 300 Videosequenzen und das offizielle Regelbuch der NFL. Gespielt werden kann im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus.

O.k., das Game mag auf den ersten Blick so spannend wirken wie die zweistündige Observation eines hartgekochten Hühnereis, aber für einen richtigen NFL-Fan – und davon soll es in Good ol' Germany bereits eine ganze Menge geben – ist es die spielerische Regelkunde schlechthin.

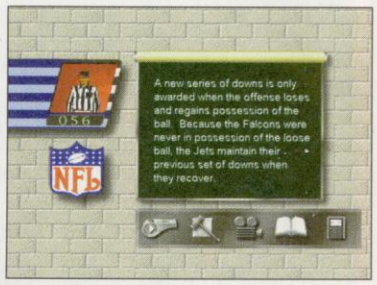
Wo so viel Lob fällt, ist die Kritik auch nicht weit. Da wären die Videosequenzen, die im Großteil schön anzusehen sind, aber manchmal mit einer Qualität kommen, die der Fernsicht in einer Autowaschanlage gleichkommt. Außerdem ist das Programm komplett in Englisch. Eine gewisse Vorbildung zur NFL ist zudem unbedingt notwendig.

Unterm Strich bleibt ein Programm, von dem NFL-Neulinge die Finger lassen sollten. Fortgeschrittene, die ihr Wissen in Sachen Regelwerk vertiefen und testen wollen, sind mit Instant Replay jedoch bestens bedient. ❑

Lerneffekt

Nach zwei komplett verfolgten NFL-Saisons sowie zahlreichen World-League-Spielen gehört Instant Replay zu meinen Lieblings-Football-Games. In nur ein paar Stunden habe ich eine Menge über das komplizierte Regelwerk gelernt. Wer schon immer den genauen Unterschied zwischen einem Safety und einem Touchback wissen wollte, liegt mit diesem Game goldrichtig. Die paar Fehlerchen und die hohen Mindestanforderungen in Sachen Footballwissen machen aber eine sehr gute Wertung zunichte.

Chicago-Bears- und Miami-Dolphins-Fan Marcus



Die richtige Entscheidung wird bei Bedarf noch einmal als Text erläutert

Instant Replay

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, Windows 3.1, VGA, Soundkarte, 4 MB auf Festplatte

Wertung

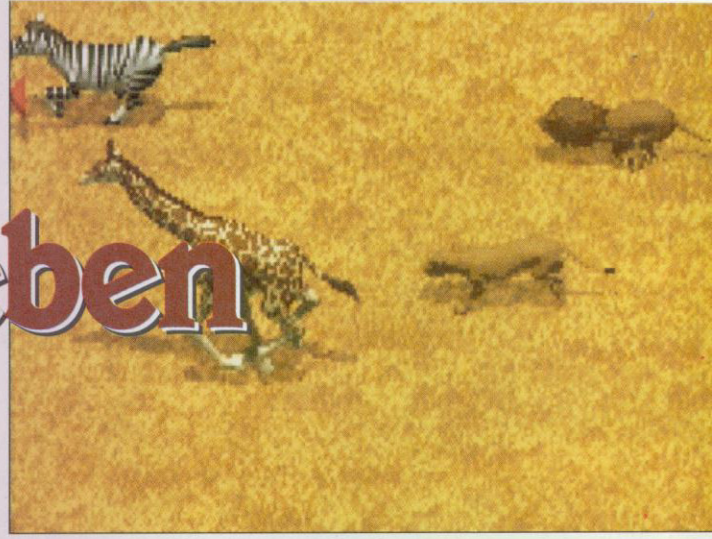
Grafik | Sound | Komfort

Was uns auffiel:
+ hoher Lerneffekt in Sachen Regelkunde
+ komplettes Regelbuch mit Suchfunktion
– hohes Grundwissen wird vorausgesetzt
– ohne Englischkenntnisse unspielbar

Hersteller: Philips Media | Preis: ca. 90 DM

LION

Ein Löwenleben



Gruppenjagd auf Zebras und Giraffen

In Sachen Education-Software ist Deutschland ein reines Entwicklungsland. Ein Produkt, das dennoch den Durchbruch schaffen könnte, kommt jetzt von Sanctuary Woods. Zumal es mehr ein Spiel mit großem Lerneffekt ist.

Schon mit *Wolf* zeigte Sanctuary Woods, daß Edutainment-Software Spaß machen kann. Obwohl die Wolf-Simulation eine Menge Bugs hatte, war es doch ein neues Produkt mit frischen Ideen. Jetzt kommt der Nachfolger: Lion. Dabei hat die Firma das gleiche Spielprinzip benutzt wie bei Wolf, hat aber die Engine verbessert.

Das Prinzip ist direkt an die Realität angelehnt. Aus isometrischer Perspektive sieht der Spieler seinen Löwen. Diesen muß er nun durch die Steppe lenken und die täglichen Aufgaben des Löwen bewältigen. Das beginnt beim Trinken und geht über Paarung und Rudelsuche bis hin zur Königsdisziplin, der Jagd.

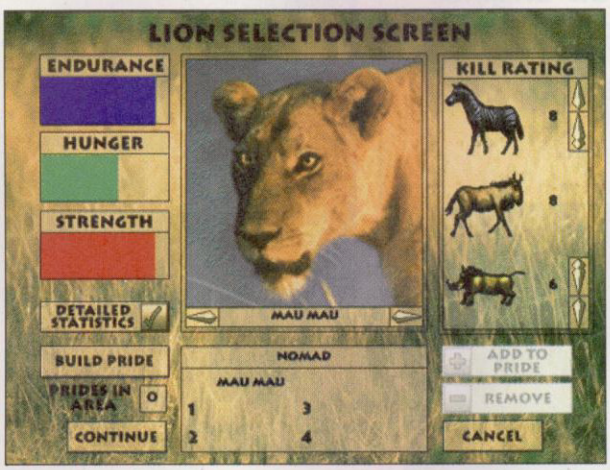
Natürlich sind auch die fein ausgebildeten Sinne mit eingebaut: Hören, Sehen, Riechen und Brüllen.

Damit man sich als Spieler einen Überblick verschaffen kann, gibt es eine Zoom-Funktion, die das nähere Umfeld mit allen Eigenarten zeigt. Dies ist besonders wichtig bei der Jagd. Nur allzu schnell steht man bei der Hatz auf eine Gazelle plötzlich vor einem Menschen und ist plötzlich selbst der Gejagte.

Durch die logische und für eine so komplexe Simulation einfach gehaltene Steuerung ist man sehr schnell im Game, ohne sich lange mit einem Handbuch herumschlagen zu müssen.

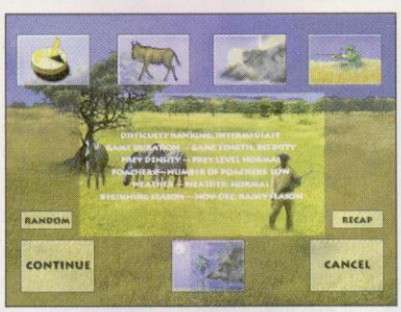
Damit der Spielanreiz nicht nach zwei Stunden abebbt, gibt es ein Punktesystem, das für jede Tat belohnt oder bestraft. Ein erfolgreicher Antilopen-Kill bringt drei Punkte, eine erfolgreiche Paarung gleich 150 Pluspunkte aufs Konto. Bekommt der Löwe lange nichts zu beißen, stehen 50 Minuspunkte auf dem Plan. Hat man bei der Jagd zehnmal in Folge versagt, stehen ebenfalls 50 Minuspunkte an.

Ob man nun einfach just for fun spielt, oder sich in eines der umfangreichen Szenarien begibt, ist letztendlich egal. Der Spielspaß ist extrem hoch – natürlich nur, wenn man etwas für den König des Dschungels übrig hat.



Die Menüs sind übersichtlich und schön anzusehen

Reichlich dünn ist die Grafik ausgefallen, die doch arg pixelig daherkommt und ein wenig veraltet anmutet. Da hätte man sicher etwas zulegen können. Soundtechnisch ist nicht viel zu erwarten. Doch die paar FX, die eingebaut sind, passen ins Geschehen. Die Musik ist natürlich original afrikanisch. Zudem soll die deutsche Version einen Sprecher bekommen, der bereits für zahlreiche TV-Tiersendungen seine Stimme zur Verfügung gestellt hat.



Jedes Szenario kann individuell gestaltet werden

Minuspunkte in Sachen Komfort gibt es bei der Installation, da eine sehr spezielle Speicherkonfiguration gefragt ist, die nicht jeder Rechner automatisch bereitstellt. Nach letzten Meldungen seitens der Hersteller soll sich dort aber etwas bei der deutschen Version tun.

Unterm Strich bleibt ein feines Spiel mit großem Lerneffekt für den Biounterricht und einer Menge Spielspaß. ❑

cus

Frische Idee

Auch im Bereich Computerspiele muß es nicht immer nur der Aufguß ausgelutschter Games sein. Lion hat frische Ideen, und das werden vor allem Dauerspieler zu würdigen wissen, die mehr oder weniger jede Spielidee schon 1000mal gesehen haben. Zwar hat das Programm nicht die schönste Grafik und nicht die modernste Engine, aber das macht die Idee locker wieder wett.

Marcus

Lion

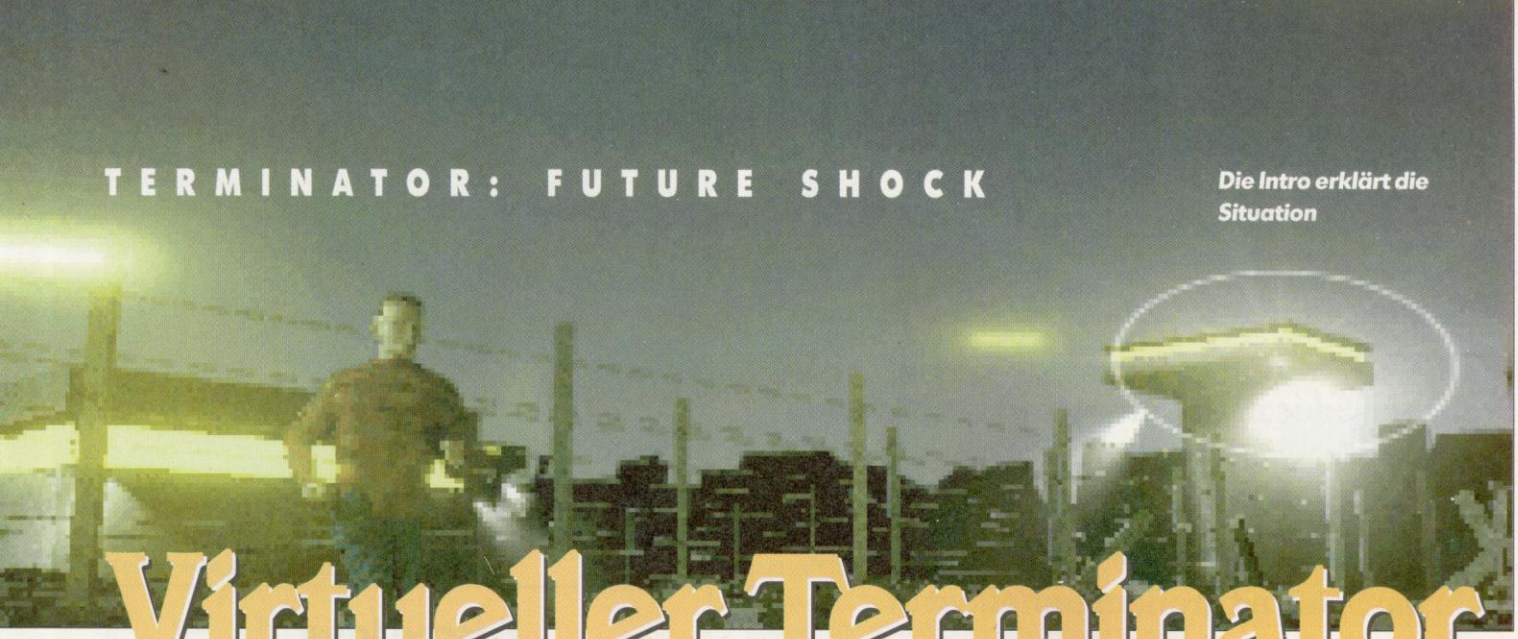
Systemvoraussetzungen: 486/33, 4 MB RAM (DOS), 8 MB RAM (Win), Doublespeed-CD-ROM

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ frisches Spielkonzept
+ hoher Lerneffekt
– veraltete Grafik
– unter Umständen schwierige Installation

Hersteller: Sanctuary Woods Preis: ca. 90 DM

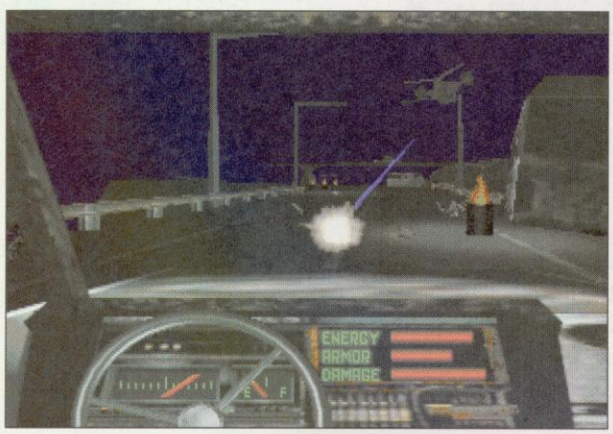


Die Intro erklärt die Situation

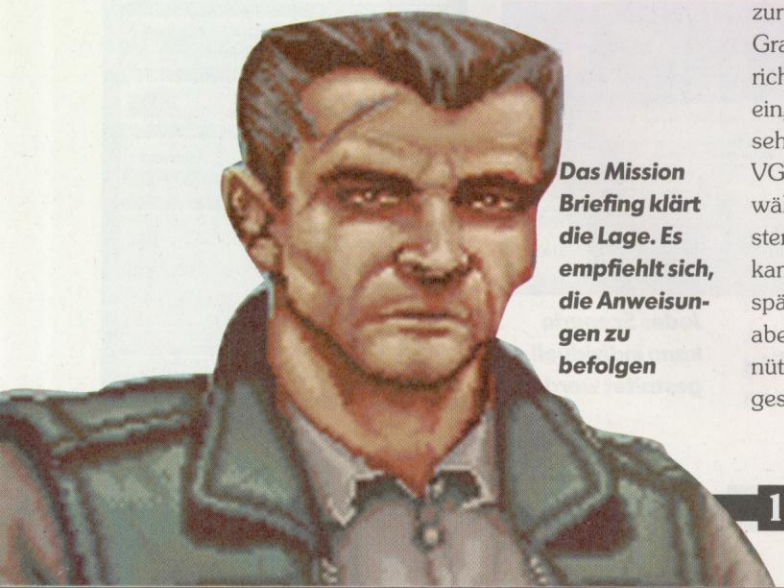
Virtueller Terminator

SPIELFELD

In einer Zeit, in der die meisten Hersteller noch verbissen an Klonen vergangener Ballerspiele arbeiten, sitzt Bethesda Softworks bereits breit und dick mit einer neuen 3D-Engine im Markt. Das passende Spiel läßt sich vom ersten Level an erstaunlich gut zocken.



Auch im Auto gibt's Action satt



Das Mission Briefing klärt die Lage. Es empfiehlt sich, die Anweisungen zu befolgen

Ballern wie Arni

Terminator: Future Shock besticht durch die Atmosphäre, die neuartige Steuerung und die neue Engine. Letztere nennt man beim Hersteller Bethesda "Xngine". Das Leveldesign ist wohldurchdacht, und ehe man es sich versieht, schleicht man, ständig nach Deckung suchend, durch die Ruinen von Los Angeles.

Selbst ohne VR-Headset steht man mit diesem Game mitten im Cyberspace.

Marcus

Das neueste Baby von Bethesda Softworks hört auf den Namen **Terminator: Future Shock** und ist die logische Konsequenz aus zwei bereits veröffentlichten Terminator-Spielen und der Weiterentwicklung der klassischen Doom-Engine. Bereits der erste Teil, *Terminator 2029*, bot zur damaligen Zeit unglaubliche Grafik mit feinster Balleraction. Der richtige Erfolg stellte sich aber nicht ein, da die Hardwareanforderungen sehr hoch waren - ein 386/25 mit VGA-Karte mußte es schon sein, während 286er noch am verbreitetsten waren. *Terminator Rampage* kam schließlich knapp zwei Jahre später mit ähnlichem Gameplay, aber verbesserter Engine. Doch es nützte alles nichts, die Welt blickte gespannt auf das in diesem Genre bahnbrechende Spiel der Firma id Software, und so verblieb Terminator Rampage in der Kategorie "ferner liefen". Jetzt, mit dem dritten Teil, nimmt die Firma einen neuen Anlauf. Die Engine soll dabei für wahnsinnige Atmosphäre sorgen.

Man schreibt das Jahr 2015. John Connor, der eigentliche Held aus den beiden Terminator-Filmen, heuert den Spieler direkt aus dem Knast an. Mit einem Einzelkämpferauftrag soll man sich dann auch gleich in die Höhle der Roboter begeben.

Schon beim ersten Level wird klar, daß hier nicht einfach drauflosgeholzt werden kann. Wer sich wild ballernd ins Gefecht stürzt, wird schnell das Zeitliche segnen. Besonnenes Vorgehen und taktisches Agieren sind der Schlüssel zum Sieg.

Erste Erfahrungen kann man da fabelhaft in den Ruinen von Los Angeles sammeln. Mit Heckenschützenmentalität kommt man am besten durch rauchende Trümmer und brennende Autowracks. Bethesdas Leveldesigner haben nämlich peinlich genau darauf geachtet, daß man sich ins Unglück stürzt, wenn man wild vorwärts stürmt.

Als gelungene Spielhilfe ist die neue Steuerung gedacht. Mit der Tastatur bewegt sich der Spieler und mit der Maus kann er sich in alle Richtungen umsehen - auch nach oben und unten. Zwar ist diese Art der Steuerung im ersten Moment gewöhnungsbedürftig, aber

beim zweiten Credit macht sie durchaus Sinn, denn die Gegner kommen aus allen Ecken, von oben und von unten. Und wer nicht genau weiß, was um ihn herum los ist, wird schnell sein Leben verlieren.

Natürlich liegen haufenweise Goodies in der Gegend herum, die es dem Spieler etwas leichter machen: hier eine UZI-Maschinenpistole, dort ein M-16-Sturmgewehr, hier Molotow-Cocktails, haufenweise Munition sowie die obligatorischen Medi-Kits und Armor-Boni. Eine wirklich feine Sache im Game ist, daß man nicht nur durch die Ruinen stromert, sondern auch in einzelne Gebäude hineingehen kann. Dort kann man sich durch Treppenhäuser wursteln, durch Trümmer zum Ausgang ballern und eine Menge Goodies finden. Auch dafür gibt es noch mal ein dickes Lob an die Leveldesigner. Bedachtes Vorgehen ist allemal angesagt, nicht zuletzt, weil man schnell in eine Falle gehen kann, die nur mit einem Neustart gelöst werden kann.

Wer sich erfolgreich durch das erste Level geballert hat, kann sich in einen Jeep setzen und das Rebellen-Hauptquartier suchen. Dort steht eine noch etwas kompliziertere Steuerung auf dem Plan. Jetzt muß der Spieler das Fahrzeug mit der einen Hand lenken und das montierte MG mit der anderen Hand bedienen. Fahren und schießen gleichzeitig erfordert eine gute Koordination der Hände und ist schon bald etwas für den Zweispielermodus. Sollte auch diese Mission erfüllt sein, kann man sich zudem noch in einen Schwebegleiter hocken und den Robbis so richtig Schmackes geben.

Unterm Strich steht mit Terminator: Future Shock ein gelungenes 3D-Action-Game an, das zwar mit etwas grober Grafik daherkommt, dafür aber durch die Steuerung und das Leveldesign überzeugen kann. Die Atmosphäre im dreidimensionalen Los Angeles ist düster und trostlos, eben genau, wie es im Film rüberkommt. Der Soundtrack orientiert sich am Original, ist aber dezent genug, daß er ohne Probleme durchlaufen kann. Trotz der paar grafischen Schwächen steht hier ein klasse Ballergame auf dem Plan, das es ohne weiteres mit den Klassikern aufnehmen kann. ❑

cus



Die Zwischenanimationen machen eine Menge her

Dieser Terminator schießt scharf

Terminator: Future Shock

Systemvoraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte, Doublespeed-Laufwerk

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

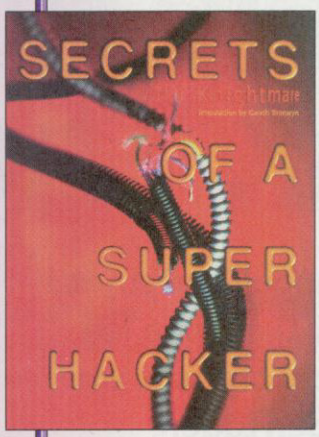
Was uns auffiel:
+ gut gelöste Steuerung
+ starke Atmosphäre

– grobe Grafik

Hersteller: Bethesda Software/Virgin
Preis: ca. 110 DM

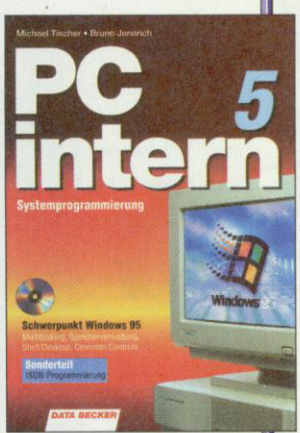
Toms Bücherkiste





Secrets of a Super Hacker, verraten von der Hackerlegende Knightmare, sollte ein Standardwerk für alle sein, die ihren Rechner über Netzwerke mit der Außenwelt verbinden. In dem großformatigen Buch von **Loompanics Unlimited** geht es nicht so sehr um Schritt-für-Schritt-Anleitungen, wie man die Backdoor bei Betriebssystem XYZ öffnet oder die Registration von Programm ABC umgeht, sondern eher um das generelle Vorgehen von Hackern, die in ein System einsteigen wollen. Von Brute-Force-Hacks (Ausprobieren von Paßwörtern) über Spoofing (Infobeschaffung durch Tarnen und Täuschen) bis hin zum Trashing (Ausspähen von Infos in Altpapiermülltonnen) werden alle "menschlichen" Schwächen bei den Sicherheitsvorkehrungen moderner Netzwerke ausgelotet. Wer Spaß daran hat zu lesen, mit welch verblüffend einfachen Tricks sich ausgefeilte Sicherheitssysteme umgehen lassen und wer sich selbst gegen Ausspähung schützen will, sollte diese Hackerbibel gelesen haben. Big "Phun"!

Secrets of a Super Hacker, 19,95 $, Loompanics Unlimited Verlag, Washington, ISBN: 1-55950-106-5

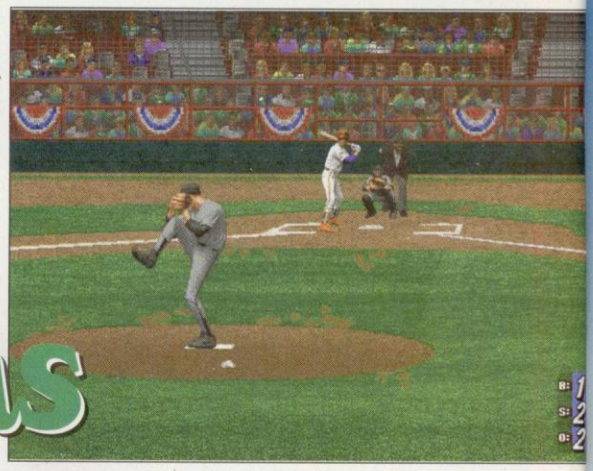


Mit **PC Intern 5** setzt **Data Becker** die Reihe um das ultimative Nachschlagewerk für Systemprogrammierer fort. Wer sich mit der Programmierung von Games oder Anwendungen beschäftigt, die Systemroutinen benutzen oder die Hardware direkt ansprechen möchte, wird um das einzige deutschsprachige Werk zu allen PC-Fragen nicht herumkommen. Mit ca. 1500 Seiten geballter Information sowie zahlreichen auf der Buch-CD enthaltenen Themen aus vergangenen PC-Tagen bleibt selbst für Leute, die es ganz genau wissen wollen, keine Frage offen. Neben sämtlichen Fachartikeln der letzten vier Ausgaben (immerhin neun Jahre gesammeltes PC-Wissen) wurde das Buch um aktuelle Themen wie ISDN-Programmierung und Win-95-Desktop erweitert. PC Intern 5 ist ein Standardwerk, zu dem es hierzulande einfach keine akzeptable Alternative gibt.

PC Intern 5, 99 DM, Data-Becker-Verlag, ISBN: 3-8158-1169-4

HARDBALL 5

Double für Frank Thomas



Der Pitcher setzt zu einem Fastball an

Tja, lange war er angekündigt, jetzt ist er endlich fertig: Der fünfte Teil der legendären Baseballserie von Accolade steht in den Läden.

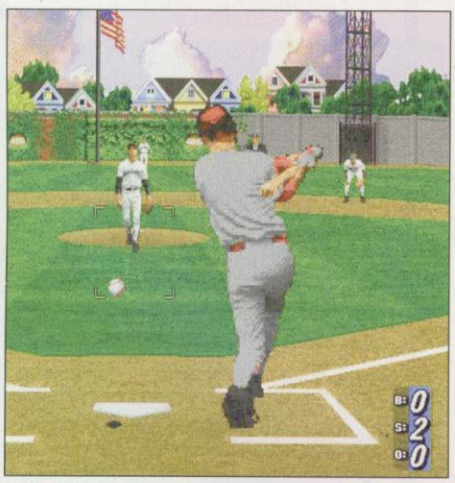
Vorzeigespiel

Nach fünf Teilen Hardball hat sich die Simulation des Baseballspiels fast an die Realität herangetastet. Fast alle relevanten Dinge des echten Spiels wurden gut bis sehr gut für den PC umgesetzt. Zudem ist es ein Game, das in der Pentium-Ära einigermaßen genügsam ist und mit relativ geringen Hardwareanforderungen daherkommt.

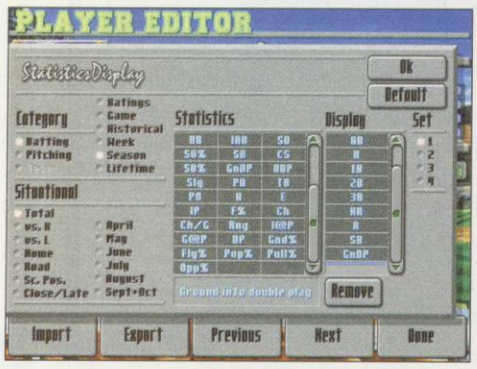
Zwar wurde die gesamte Spielengine verbessert, aber im Vergleich zum vierten Teil bleibt der Beigeschmack eines normalen Updates, was dem Spiel zusätzliche Pluspunkte verwehrt.

Marcus





Dieser Schlag sieht nach einem Grounder aus



Umfangreiche Editoren und Statistikmenüs lassen keine Wünsche offen

Zwar gibt es in Deutschland eine Baseball-Liga, doch die kann man getrost auf den Level eines Entwicklungslandes setzen. Ein Blick über den großen Teich zeigt das mehr als deutlich. Dort, wo die kleinen Jungs schon mit einem angewachsenen Baseballhandschuh aus der Wiege krabbeln, sitzen die Stars der MLB (Major League Baseball). Dort können Computerspieler jetzt mit Teil fünf der Vorzeigesimulation einsteigen.

Die Features sind enorm und haben einen bisher nie dagewesenen Standard erreicht. Das fängt bei der Zahl der verfügbaren Spieler an – mehr als 800 sind in der Datenbank – und hört erst beim umfangreichen Statistikmanagement auf. Gerade letzteres ist für echte Fans natürlich besonders interessant. Die Fülle der Optionen macht zudem einen absolut frei einzustellenden Schwierigkeitsgrad möglich.

Außerhalb des Spielfelds muß man sich den Herausforderungen des Managements stellen, wie zum Beispiel der, 40 Spieler durch eine komplette Saison mit 162 Spieltagen zu führen. Das umfaßt Spieler-ein- und -verkauf, Tendenzanalysen sowie die Feststellung von Stärken und Schwächen der Mannschaft. Natürlich kann auch ein schnelles Einzelspiel gewählt werden.

Außerdem steht mit **Hardball 5** die Möglichkeit offen, in einer Phantasieliga gegen die zwölf besten Teams aller Zeiten anzutreten. Dabei geht die Detailverliebtheit so weit, daß die Konterfeis der Stars aus früheren Zeiten von Trading-Cards eingescannt wurden. Außerdem wurden die Stadien historisch exakt nachgebaut. Das schließt sogar die Bandenwerbung und die Kleidung des Publikums ein. Damit man sich auch an menschlichen Gegnern messen kann, wurden eine Modem- und eine Netzwerkoption implementiert. Ende des Jahres soll über das X-Band-System die Möglichkeit bestehen, Hardball 5 über das Internet zu zocken.

Als kleines Schmankerl wurde in Erweiterung des Vorgängers eine Pitching-Practice eingebaut, mit der jetzt auch die Wurftechnik optimiert werden kann. Batting Practice und das für kurzweiliges Spielvergnügen eingebaute Home-Run-Derby aus dem vierten Teil vervollständigen das Gameplay.

Die Geräuschkulisse kann jetzt auch im "Surround Sound" genossen werden (natürlich nur, wenn die entsprechende Hardware dafür vorhanden ist). Neben einem exzellenten atmosphärischen Sound spricht der dreifache "Sportkommentator des Jahres" Al Michael die Kommentare.

Wer sich für Baseball interessiert, liegt mit diesem Game genau richtig. Sollte man aber bereits Hardball 4 sein eigen nennen, ist es eine Frage des Geldbeutels, ob die neueste Version zwingend notwendig ist. ❑

cus

Hardball 5

Systemvoraussetzungen: 486/33, 8 MB RAM, SVGA, ca. 10 MB auf Festplatte

Wertung

Grafik	Sound	Komfort

Was uns auffiel:
+ äußerst realistisches Gameplay
+ umfangreiche Statistik

Hersteller: Accolade/Time Warner Interactive
Preis: ca. 100 DM

Sendet Eure Meinung an:



oder an die Internet-Adresse: Redaktion.PC-Spiel@Tronic.de

Tips & Tricks

Ich bin Stammleser der PC Spiel, nur ich vermisse etwas: Einen Teil zum Herausnehmen mit verschiedenen Tips und Tricks. Ich finde das sehr übersichtlich, vielleicht könnt Ihr ja so was ähnliches machen.

Nun noch ein technisches Problem. Mir fehlt der Sound unter Windows. Ich habe Windows 3.11 und schon tausendmal in der Systemsteuerung rumgebastelt und den Klangtreiber installiert, aber nichts passiert. In dem Kaufhaus, wo ich meinen PC gekauft habe, sagte man mir, ich müßte die Soundkarte noch mal neu installieren, aber in jedem DOS-Programm läuft sie einwandfrei. Es ist eine Pro Audio Spectrum 16.

Timo Hartmann, Wehretal

Einen Sammelteil – wie im Vorgängermagazin ASM – können wir leider nicht mehr bieten, denn Papier ist teuer, und wir wollen zum kleinen Preis vor allem über Spieleneuerscheinungen berichten und eine erstklassige CD dazutun. Und zu der gehört (im "CD-Magazin") natürlich auch ein ausführlicher Lösungsteil mit ausgesuchten Tips und Tricks, die sich auf Wunsch auch ausdrucken lassen! So kannst Du Dir Deine ganz persönliche Sammlung von gedruckten Cheats und Lösungen zusammenstellen.

Zu den Problemen mit der Soundkarte können wir Dir leider nur einen kleinen Tip geben. Du solltest Dir den aktuellsten Treiber für deine Soundkarte besorgen (aus Mailboxen, über Internet oder direkt bei der Vertriebsfirma) und diesen dann unter Windows einrichten.

Turrican

Mein Sohn kaufte sich das Heft PC Spiel 1/96 sowie die dazugehörige CD und versuchte, das Spiel "Turrican" zu installieren, das er aus C-64-Zeiten kannte. Leider lief es nicht. Dafür bedeutete dies für mich, daß ich ein wenig später nach den Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS suchen mußte, denn sie waren nach dem erfolglosen Installationsversuch verschwunden, und auf meinem Rechner lief nichts mehr. Intensives Nachforschen ergab, daß "Turrican" nicht ganz unschuldig daran war. Es ist doch sinnvoll, die der CD beigefügten Spiele vorher zu testen. Oder laufen auch in der Redaktion die Rechner nicht mehr? Und außerdem: Wie sieht es aus mit Virenschutz? Ich bin da nach den Erfahrungen mit "Turrican" recht mißtrauisch geworden.

Schmalenstroer, Warendorf

Selbstverständlich testen wir alle Spiele gründlich, die wir auf unserer CD veröffentlichen. Um außerdem das Problem mit den lästigen Kleinstlebewesen (Viren) im Griff zu behalten, durchsuchen wir die CD-ROM nach der Fertigstellung unter anderem mit drei verschiedenen aktuellen Virenscannern. Auf die Besonderheiten einzelner Programmdemos haben wir leider keinen Einfluß. Unsere Prüfung auf Lauffähigkeit kann nicht ausschließen, daß es auf einzelnen Rechnern zu Problemen kommt, dazu ist die Vielfalt möglicher Konfigurationen zu groß. In den Hinweisen zur Installation von Turrican 2 war allerdings ausdrücklich vermerkt, daß das Spiel die Systemdateien verändert.

Entertainer

Hey Leute, habt Ihr es schon wieder vergessen? Euer Magazin heißt nicht mehr ASM, und es heißt auch nicht In'side MULTIMEDIA: Ich finde, die neue Rubrik "PC Spiel Extra: ENTERTAINER Kino, Video, Multimedia", die sich so unverschämt in die Mitte der PC Spiel gedrängt hat (obgleich sie nur wie ein Ausschußprodukt von In'side MULTIMEDIA wirkt), hat in diesem Spiele-Magazin nichts zu suchen.

Gut finde ich, daß jetzt wieder Mr. McAfee auf der CD zu finden ist (und auch noch für mein OS/2!). Warum sind die Versionen aber immer schon überholt? Liegt das daran, daß die CD-ROM schon lange vor dem Erscheinen fertiggestellt wird?

Lois J. Abel, Otzing

Die Geschmäcker sind durchaus verschieden, und was dem einen nicht gefällt, findet der andere super. Mit dem Entertainer wollen wir einen Blick über den Tellerrand wagen, denn die Welt der Unterhaltung endet nicht bei Computerspielen, und sehr viele Leser interessieren sich durchaus sehr für die im Entertainer zusätzlich gebotenen Inhalte.

Wir bemühen uns ständig, die aktuellsten Virenscanner mit auf unsere CD-ROM aufzunehmen. Wie Du schon selbst richtig bemerkt hast, haben wir eine relativ lange Vorlaufzeit, so daß die Versionen der Virensucher immer etwa zwei Monate alt sind. Doch die meisten Viren werden von diesen Programmen zuverlässig erkannt.

Sega-Mega-CDs auf PC

Zum Leserbrief von Renar Karl: Entgegen der Meinung der Redaktion ist es seit neuestem möglich, Sega-Mega-CD-Spiele auf dem PC zu spielen. Man benötigt dazu lediglich einen schnellen PC und eine Diamond-"The Edge"-Grafikkarte.

Steffen Bruns, Celle

Stimmt fast. Es gibt tatsächlich spezielle PC-Versionen von Panzer Dragon und Virtua Fighter. Es handelt sich dabei jedoch um Konvertierungen von Saturn-Games. Geblieben sind lediglich die Grafik- und Soundressourcen. Der eigentliche Code des Games wurde komplett neu geschrieben; wenn man eine Original-Saturn-CD in einen PC mit der Edge-Grafikkarte einlegt, passiert gar nix. Da moderne Konsolengames jedoch alle in C geschrieben werden und durch die Verwendung von Hardwarebeschleunigern die aufwendigen Assemblerroutinen für schnellen Bildaufbau entfallen, sind Konvertierungen nicht ganz so problematisch, so daß man mit weiteren Umsetzungen von Sega-Erfolgstiteln rechnen kann. Wie gesagt: Die Edge verwendet eine ähnliche Hardware für die Grafikdarstellung wie das Sega Saturn, mit Spielen für das Mega-CD hat das jedoch gar nichts zu tun. Und mal ganz ehrlich: Wer schon mal ein Mega-CD-Spiel gesehen hat, der will so was wirklich nicht seinem guten Rechner antun.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

VORSCHAU

Tschaka-tschaka-bum-bum-tscha-bum-tscha-bum-bo! Habt Ihr's vernommen? Hier wird getrommelt, und zwar für unsere nächste Ausgabe **... tscha-bumtscha-bo!!!** Pssst! Hört Ihr sie auch? **Bum-bum-bum ...** – das sind ganz klar die Trommeln der Firma **Sierra/Coktel,** und sie sagen, daß Firmensprecher Tom Schmidt sich mit einer Menge Material auf den Weg in die PC-Spiel-Redaktion machen wird, unter anderem mit der deutschen Version von **Gabriel Knight 2.**



Und da! Noch mal ganz nah – die Bongotrommeln von Tom: **Bom-bam-bam-bom,** sie kündigen einen Bericht über die Softwareschmiede **Westwood** an. Natürlich hat sich die in Las Vegas ansässige Firma nicht lumpen lassen und Tom neben **Command&Conquer 2** und einer **Command& Conquer-Mission-Disk** eine superbrandheiße Scheibe mitgegeben – die der Knaller im April werden soll!



Und was ist das? **Kawumm-bom-bom ...** – die ist ganz nah und laut! Logo, das ist Marcus, der da auf die Pauke haut! Er testet gerade den **Spaceball Avenge,** einen dreidimensionalen Joystick, der Descent und Konsorten zum Kochen bringt.



Descent 2

Knallen wird's dann auch bei **Cyberia 2** – Balleraction für locker sitzende Mausfinger **... tschaka-tschaka-tschüß!**



PC Spiel mit CD-ROM **4/96**

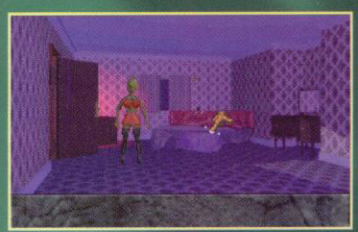
am Kiosk ab

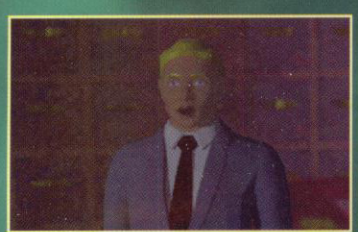
Mittwoch **13** März

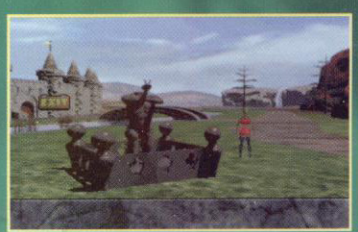
Softgold Art

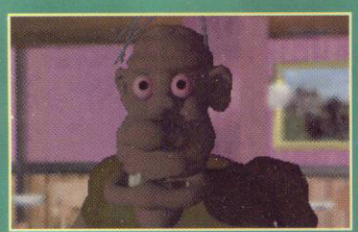
KINGDOM O' MAGIC

COMING SOON









the boombastic game

2 CDs mit mehr als 1200 MB purem Spielspaß und linearem gameplay – kein Spiel gleicht dem anderen!

PC CD-ROM

KOMPLETT DEUTSCH

FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

SCi

© 1996 SCi (Sales Curve Interactive) Ltd. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT.


Mild Power
JAVAANSE JONGENS