POWER PLAY
4/97 DAS PC-SPIELE MAGAZIN
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 11000/hfl 9,30
sk 190/lfr 190
MAGNA MEDIA
http://www.magnamedia.de

Theme Hospital

Bullfrogs Doktorspiele unterm Skalpell

POD: Das HiTech-Rennspiel

Mit 3Dfx im Beschleunigungs-Rausch

Konsole contra PC
Wer spielt besser?

Bunte Ellipsen, schwarzer Humor

ECSTATICA 2

Actionreiche Abenteuer im Fantasy-Land

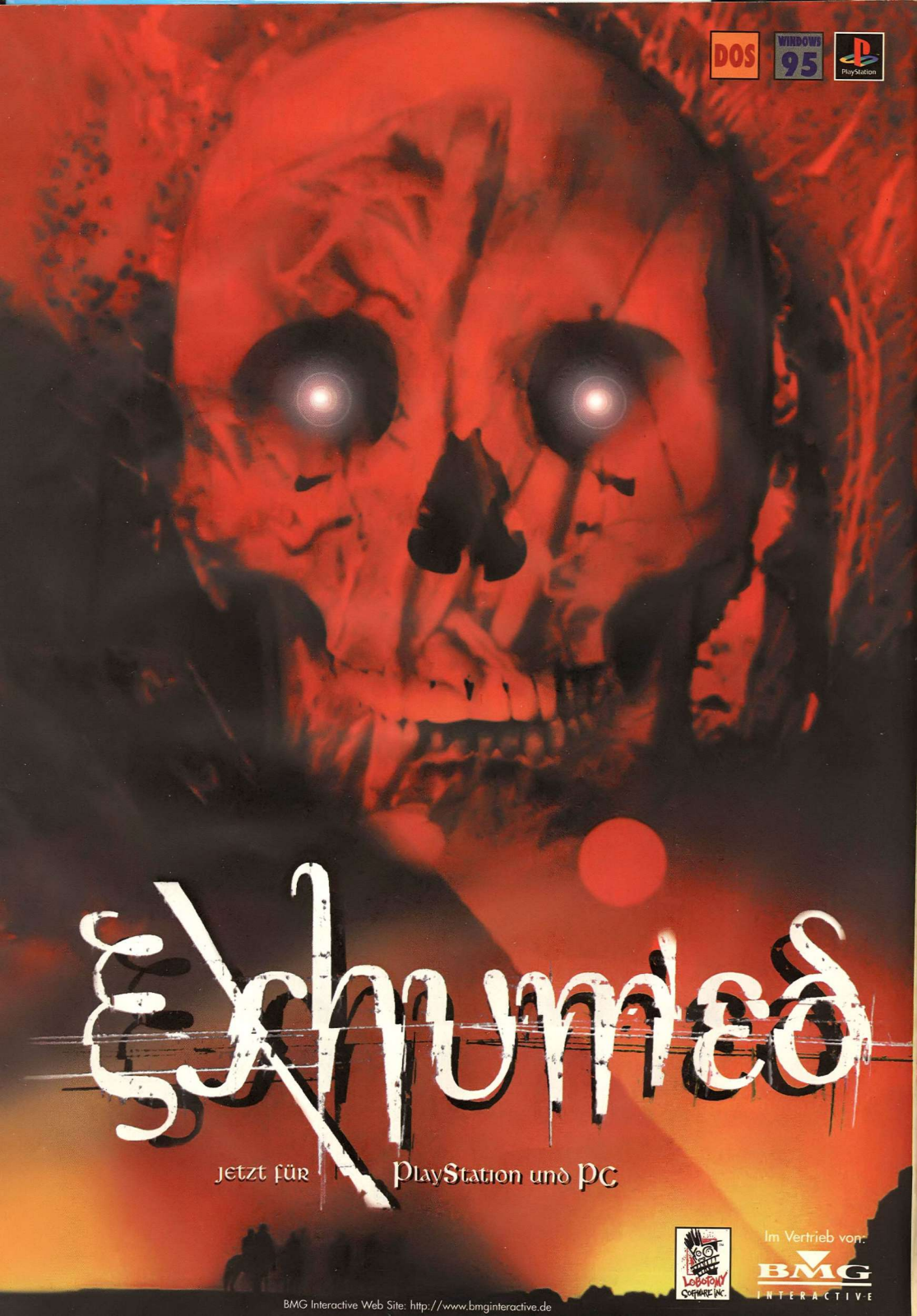
4 391054 207801 04

MANIAC: 85%

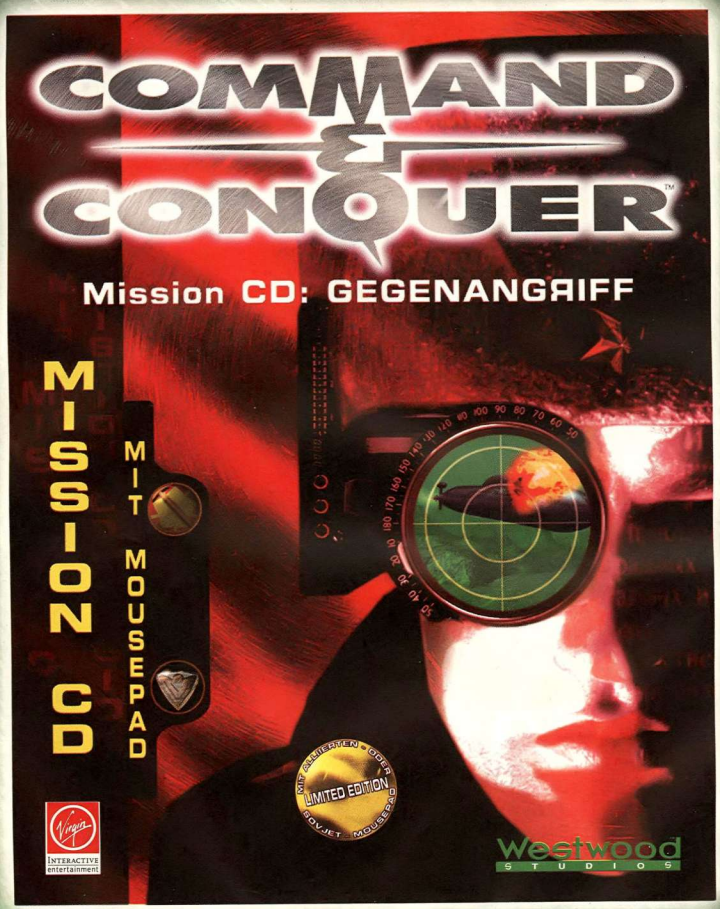
MUMIEN MONSTREN MUTATIONEN







DOS
WINDOWS 95
PlayStation
Shadow Master
jetzt für PlayStation und PC
LOBOTOMY SOFTWARE INC.
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE
BMG Interactive Web Site: http://www.bmginteractive.de

Einige Missionen werden Sie vielleicht nicht vergessen. Andere vielleicht nicht überleben.



Der Gegenangriff rollt: acht Allied-Missionen, acht Sowjet-Missionen, neue Spezialeinheiten und zahlreiche Multiplayer-Karten. Alle komplett in deutsch und original von Westwood.

Westwood STUDIOS

PC CD-ROM

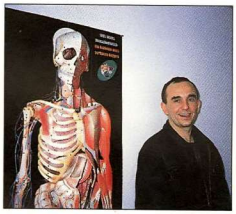
Virgin INTERACTIVE entertainment

Command & Conquer™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1997 Westwood Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Ⓟ 1997 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.

HOTLINE 040/39 1113 · INTERNET www.vie.co.uk

Gelobt sei, was **gesund** macht

Mit ein paar Stunden Verspätung trudelte prominenter Besuch in den POWER PLAY-Räumen ein. Noch-Bullfrog-Chef Peter Molyneux zeigte nicht nur die neuste Version des langerwarteten Strategie-Rollenspielmixes „Dungeon Keeper" (kommt jetzt wahrscheinlich im Mai), sondern plauschte ganz freimütig über seine Zukunftspläne und präsentierte die humoristische Gesundheitssimulation „Theme Hospital" (Test in dieser Ausgabe). Irgendwie scheint dieses Programm auf die Redaktion abgefärbt zu haben: Statt koffein-, chemie- und/oder zuckerhaltiger Brause schlürfen die POWER PLAY-Mannen jetzt vitaminreiche Fruchtsaft-Getränke und zischen statt bayerischem Weißbier lieber eine „Maß" Milch. Der tägliche Speisezettel wird dem Futtervorrat einer kalifornischen Gesundheitsfarm gerecht: An Stelle fetter Schnitzel mit zentimeterdicker Panade, Hausmannskost á la „Heiner" und den Produkten lokaler Fastfood-Ketten (Pizza und Burger) stehen Rohkost, Obst, selbstgemachte Müslis und frische Salate auf dem Essensplan. Ob sich die interne Gesundheitsreform auf Dauer durchsetzen kann, darf allerdings bezweifelt werden. Vereinzelt wurde schon der eine oder andere Kollege gesehen, wie er sich die – für nächtelange Spielesitzungen dringend notwendigen – Nährstoffe im hiesigen Drive-In besorgte. Mal von den nahrungsmitteltechnischen Auswüchsen abgesehen, ging es diesen Monat relativ beschaulich zu: Bei einem halben Dutzend heiß ersehnter Superspiele, auf die die halbe Redaktion gebannt gewartet hat, wurde der Release-Date mal wieder verschoben (siehe oben). Die spielerische Verzweiflung veranlaßte einige der energiegeladenen (die gesunde Kost!) Mitarbeiter im Testmuster-Schrank unseres Schwestermagazins VIDEO GAMES nach neuen Spielen zu stöbern. Ein weiterer Anlaß für den „Seitensprung" ist der Deutschlandstart der neuen 64-Bit-Nintendo-Konsole. Der intensive Blick auf die PC-Konkurrenz blieb nicht ohne Folgen: Im Nu flammte die Diskussion über Hardware-Fähigkeiten und Spielevielfalt der verschiedenen Systeme auf. Kurzerhand wurde aus dem lockeren Vergleich zwischen PC und aktuellen Video-Spiel-Maschinen ein ernstes Thema. Ob sich der Umstieg oder der Zukauf einer Konsole als Zweitgerät lohnt, erfahrt Ihr in diesem Heft. Kurz vor Drucklegung erhielten wir übrigens die Meldung, daß das Nintendo N64 für nur noch 299 Mark verkauft wird – nicht für 399 Mark wie im Vergleich geschrieben.



Nach dem Theme-Hospital-Match: Peter Molyneux



„Dungeon Keeper" kommt jetzt im Mai – ehrlich!

Euer kerngesundes POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



...hat schon lange einen ISDN-Anschluß daheim und ärgert sich immer wieder darüber, daß seine bessere Hälfte im Netz surft und die Leitung blockiert...



...hat weder einen Hobbyraum noch einen Internetanschluß und langweilt sich daher zu Hause so sehr, daß er lieber gleich im Büro schläft...



... überlegt momentan, ob er sich ISDN und einen richtig guten Internet-Provider oder gleich die Standleitung mit T2-Anschluß gönnt...



...wundert sich täglich über den redaktionseigenen Slang: aus „gut" wurde „kütt", statt „Huch" sagt man „Eieiei" und „Alles klar" heißt bei Kollegen nur noch „Pälla"...



...gestaltet (von "Tomb Raider" inspiriert) zu Partyzwecken seinen Hobbyraum momentan ganz im Stil einer altägyptischen Grabkammer ...



... experimentiert nach „Cola light"-Überdosis jetzt mit diversen Fruchtsäften, um in der Redaktion nicht vollends zu vertrocknen...



...durfte zum dritten Mal seinen Rechner neu einrichten und kann nun keine Installationsprogramme mehr sehen...



...muß auf der CeBit eine Woche lang den MagnaMedia-Stand hüten. Ablenkungsversuche aller Art sind herzlich willkommen...



Ecstatica 2 Seite 48



Dark Colony Seite 38

[news & previews]

News-Cocktail 12
Was zu klein war für ganze Seiten

Power Play Online 20
Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren

Online Spezial 22
Power Play Leser-Sites

Hexen 2 24
Actiongeladenes 3D-Rollenspiel

StarTreck: Generations 26
PC-Umsetzung des siebten Spielfilms

X-Wing vs. TIE Fighter 30
Galaxie-Eroberung mit Multiplayer-Modus

Exhumed 34
Monstermetzelei in Ägypten

Perfect Weapon 36
3D-Prügelei mit Mini-Adventure-Part

Dark Colony 38
Optik-Orgie in Echtzeit-Keilerei

Besuch bei Activision 40
Die 97er Pläne des amerikanischen Software-Herstellers

Scarab 44
Zeitreise: Altägytische Götter als Kampfroboter

Resident Evil 60
Der Playstation-Megaseller jetzt für den PC

[titelthemen]

Ecstatica 2 48
Actionreiche Abenteuer im Fantasy-Land

Mit 3Dfx im Beschleunigungs-Rausch 114
POD: Das HiTech-Rennspiel

Theme Hospital 136
Bullfrogs Doktorspiele unterm Skalpell

[wettbewerb]

Gewinnen mit ELSA 152
High-End 17-Zoll-Monitore für Hardware-Kenner



[interview]

Comeback des großen Geschichten-Erzählers 158
Im Gespräch mit der Infocom-Legende Bob Bates

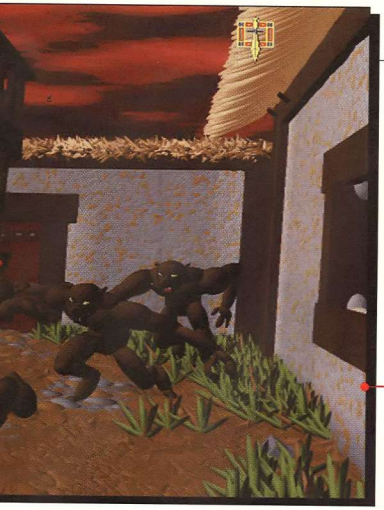
[support]

Alle Tips auf einen Blick 73

Tips & Tricks 74
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen

Erste Hilfe 96
Hardware-Probleme schnell gelöst







Resident Evil Seite 60



POD Seite 114



Theme Hospital Seite 136

[test]

Alive behind the Moon	57
Amber	140
Banzai Bug	120
Battlecruiser 3000 AD	110
Bazooka-Sue	144
BM 97 V1.30	106
Die Hard Trilogy	66
DSF Fußball-Manager	104
Double Trouble	62
Dr. Brain	123
Ecstatica 2	48
G-Nome	132
Grid Run	64
Killing Time	108
L.A. Blaster	107
Magic: The Gathering	124
Metal Rage	65
Pinball 97	148
POD	114
Power Chess	109
Prof. Teachers xWorld	71
Sim Golf	102
Sim Park	100
Slamscape	122
Sonic & Knuckles Collection	70
Space Bar	128
Space Jam	56
Stargunner	58
Stars!	146
Terra-Gon	101
Theme Hospital	136
War Diary	142

[special]

Konsole contra PC 154
Systeme im Vergleich: Wer spielt besser?

[rubriken]

Editorial	5
Die wichtigsten Demos auf einen Blick	8
Was ist auf der neuen Power Play-CD?	10
So werten wir	46
Inserenten	107
Power Data: Statistik muß sein	150
Steckbrief: Die Vorlieben der Power Play-Redakteure	151
Leserpost	164
Impressum	166

Die wichtigsten



Ecstatica 2

Wunderbar spielbar ist die Demo des neuen Andrew-Spencer-Adventures. Nach kurzer Installation startet Ihr automatisch in die rätselhaltige Monsterklopperei und steuert mit den Cursor-Tasten. Gekämpft wird mit gehaltener „STRG"-Taste, mit „SPACE" nehmt Ihr Dinge auf und mit „ALT" legt Ihr sie wieder ab.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	DX4 100
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X 3.0



Dominion

Die Demo des Echtzeitstrategicals aus dem Hause 7th Level ist leider nicht spielbar, dafür auf jeden Fall sehenswert. In dem Film seht Ihr sowohl Ausschnitte aus den sehr schönen Cut-Scenes wie auch aus dem actionlastigen Spielgeschehen. Auch für diese Demo solltet Ihr DirectX installiert haben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	DX4 100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X



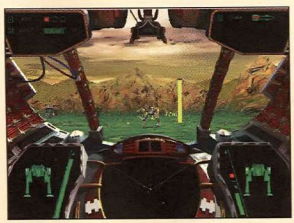
Extreme Ass.

Power aus dem Ruhrpott: Blue Bytes „Extreme Assault" könnte zu den besten Actionspielen des Jahres gehören. Die famose Optik läßt jeden Ballerfreund jedoch schon jetzt mit den Ohren schlackern. Leider gibt´s bislang nur ein kleines Video, was die Leistungen der 3D-Engine trotzdem ganz gut zeigt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	DX2 66
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows, VfW

WINDOWS DEMOS



G-Nome

Zu dem in dieser Ausgabe getesteten „G-Nome" gab es zwar schon einmal eine spielbare Demo, doch dieses Mal könnt Ihr in einer anderen Mission gegen die Scorps antreten. Die Steuerung des Mechs könnt Ihr im Hauptmenü unter „Options" übrigens nach eigenem Gutdünken konfigurieren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95,. DirectX



Koala Lumpur

Diese selbstablaufende Demo des abgedrehten Brøderbund-Adventures beeindruckt mit den zwei witzigen Slapstick-Comic-Helden und jeder Menge Action. Damit die Demo läuft, muß Quicktime installiert sein, und zwar genau das, welches im Installer verlangt wird. Installiert das Quicktime auf jeden Fall mit!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4 100
RAM	8 MByte
Festplatte	1 MByte
Sonstiges	Windows, Quicktime



Scarab

Electronic Arts Robo-Ballerei wird in dieser Ausgabe ausführlich gepreviewt und kann von Euch schon angetestet werden. Die 3D-Simulation mit altägyptischem Flair bietet Lasergefechte und Extras en masse. Wie das Spiel funktioniert, erfahrt Ihr, wenn Ihr im Hauptmenü auf den Button „Help" klickt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX (scarabx.exe)

Demos der CD



Sega Rally

Seags sehr gut spielbare Rally-Version überzeugt mit absolut flüssiger Grafik und vor allem mit einem wunderschön realistischen Fahrzeug Handling. Eine vorgegebene Strecke ist mit einem ebenfalls vorgegebenen Wagen schon befahrbar. Die Tastaturbelegung läßt sich im Spiel einstellen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	22 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



Discworld 2

Diese „Discworld 2"-Demo gibt Euch einen Eindruck der komplett synchronisierten deutschen Version des Terry-Pratchett-Abenteuers. Im Gegensatz zur ersten (englischen) Demo läuft diese unter DOS und das problemlos. Übrigens: Die deutsche Stimme des Helden gehört dem Tom-Hanks Sprecher!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 75
RAM	8 MByte
Festplatte	8 MByte
Sonstiges	SVGA



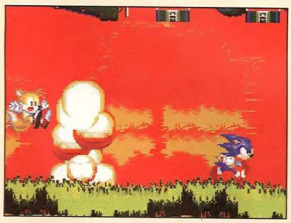
Lost Vik. 2

Beam Softwares „Lost Vikings 2", das weltweit von Interplay gepublisht wird, heißt in Amerika „Norse by Norsewest". Laßt Euch von dem Titel allerdings nicht irritieren: „Lost Vikings 2" spielt sich genauso gut wie Teil Eins. Die Tastaturbelegung läßt sich im „Options"-Menü verstellen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	18 MByte
Sonstiges	–

DOS DEMOS

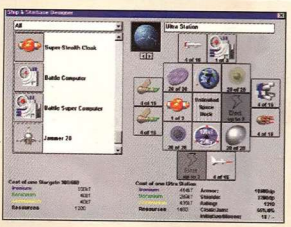


Sonic & Knuck.

Segas äußerst flinker Held sorgt mit Kumpel Knuckles auf dem PC zwar für fast genauso viel Spaß, wie auf der Konsole, enttäuscht jedoch technisch sehr. Sowohl in Sachen Farbenvielfalt als auch auflösungstechnisch hätte der blaue Igel Besseres verdient. Daß Sega dies kann, zeigt z.B. „Sega Rally".

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4 100
RAM	8 MByte
Festplatte	10 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX



Stars!

Die trocken und langweilig anmutende Space-Exploration-Wirtschafts-Mischung von Empire spielt sich unerwartet gut. Wer auf strategisch gewitzte Eroberungen steht, sollte sich die Demo auf jeden Fall ansehen. Für bessere Performance, könnt Ihr die Demo von CD:\demos\stars\ auf Festplatte kopieren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows



KKND

Zwei neue Missionen können in dem brandaktuellen zweiten „KKND"-Demo von Beam-Software gespielt werden. Jeweils eine auf Seiten der Mutanten und Survivors. Wie das Spiel funktioniert, erfahrt Ihr im „readme", welches nach erfolgter Installation bei Bedarf angezeigt wird.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	31 MByte
Sonstiges	SVGA

Auf diesen Seiten erhaltet Ihr den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 4/97

POWER CD-Inhalt im

Patches

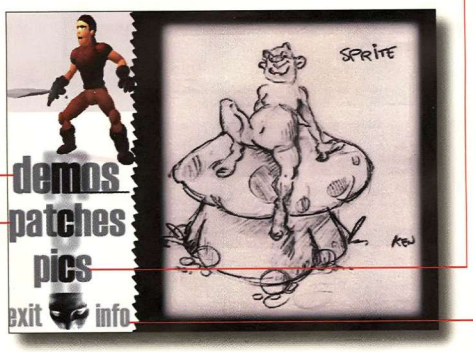
Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele flott:

- 3DFX Patches für Toshinden, Tombraider (neu), Descent 2, Whiplash (Fatal Racing)
- A-10 CUBA! auf v1.2 (US-Ver.)
- Age of Sail v1.02 (englisch)
- Alien Trilogy v 2.0
- Age of Rifles 1.3
- Assault Rigs Patch für ATI RAGE 3D Karten (Cyrix Fix)
- Battle Cruiser 3000 AD v. 1c4
- Baldies Patch Win95
- Battleground-Patches zu verschiedenen Teilen
- Blood & Magic 1.01 (deutsch)
- Chessmaster 5000 v1.02
- Daggerfall v1.06.200
- Death Rally Install Patch
- Super EF2000 Patch
- FPS: Football Pro '97 1.3
- Flying Corps v 1.00a
- NBA FCP Basketball (Roster)
- Hind für Windows 95 v1.2
- Höhlenwelt Saga Patch
- JetFighter III Patch 1
- MTG: Battlemage (Tutorials)
- MTG: Battlemage 1.1a
- M.A.X. v1.03
- MW2: Merc. v1.05 auf v1.06
- Monster Truck Madness Patch
- Tomb Raider Mystique Patch
- Toshinden Mystique Patch
- ATF: Nato Fighters 1.03F
- P2: The Darkening v17.0e
- Phantasmagoria II
- NFL Quarterback Club v1.1
- Rendition/Verite Patches (3D Blaster) für Descent 2, Tomb Raider, Scorched Planet, Whiplash (Fatal Racing)
- RISIKO Patch v1.1
- U.S. Navy Fighters 97 1.1
- Wages of War v1.0 auf v1.28

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Lost Vikings 2 Der zweite Part des nordischen Dreierpacks	18 MB
Discworld 2 Demo des deutsch synchronisierten Pratchett-Adventures	8 MB
KKND Neue Missionen aus dem Beam'schen Echtzeitstrategical	31 MB
Battlesports Halbwegs amüsante 3D-Ballerei von Acclaim	7 MB

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD



DOS-Menü

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• Dark Colony	34
• Exhumed	3
• Hexen 2	13
• Star Trek Generations	11
• X-Wing vs- TIE-Fighter	24

Bilder zu Tests:	Stück
• Amber	4
• Bazooka Sue	7
• Die Hard Trilogy	12
• DSF Manager	4
• Resident Evil	8
• Theme Hospital	36
• Killing Time	5
• Magic: The Gathering	11
• Pinball 97	2
• Sim Golf	3
• Sim Park	7
• Space Jam	3
• Bud Tucker in Double T.	24

Problemlösung

Im MS-DOS Menü könnt Ihr unter Umständen Probleme mit der Grafikdarstellung bekommen. Eure Karte muß VESA-kompatibel sein und eine Auflösung von 640x480 bei 256 Farben darstellen können. Sollte das Menü nicht auf Anhieb laufen, installiert Euch bitte den mit der Grafikkarte gelieferten VESA-Treiber oder unter Windows den SDD 5.3 (unter /TOOLS/). Nun könnt Ihr aus dem SDD-Verzeichnis den neuesten UNIVBE aufrufen, einen VESA-Treiber der alle gängigen Karten unterstützt.

Info

Habt Ihr mit der *POWER PLAY CD* irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder eMail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY

Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Ecstatica 2	12 MB*
Psygnosis' Haudegen jetzt in SVGA	
G-Nome	0 MB*
Neue Demo des 7th-Level-Mechwarriors	
Scarab	0 MB
Ronoter-Sim mit ägyptischem Flair	
Sega Rally	22 MB*
Der ultimative Rally-Simulator	
Sonic & Knuckles Col.	10 MB*
Segas blauer Igel ist wieder da	
Stars!	0 MB
Trockene aber gute Space-Exploration	

Selfrunning Demos	Größe
Dominion	0 MB*
Koala Lumpur	1 MB
Extreme Assault	0 MB

*läuft nur unter Windows 95

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf der Power Play CD

Werbung

Zwei Werbespiele findet Ihr auf der CD: „Menateus" ist das Spiel zur Weltausstellung „Expo 2000" in Hannover. „Free Spirit" für DOS ist ein Werbespiel der R&V-Banken

Daten

Nur für Win95: Die Datenbank mit allen Tests von "Power Play". Achtung: Wir empfehlen eine Grafikeinstellung von 800 x 600 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und SMALL Fonts.

Online

Informativ: Die T-Online-Promotion inklusive Zugangssoftware. Außerdem gibt's den WinCIM 3.01 für Win95 und AOL 3.0. **Die Zugangsnummer für AOL befindet sich wie immer auf der Rückseite der Hülle Eurer CD.**

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, SVGA-Grafikkarte (800x600), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren.

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart! Bitte **800x600** als Auflösung einstellen.

DOS: Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!

Windows 95: Auf Anhieb funktionieren die Windows95-Demos nur, wenn Ihr auch DirectX installiert habt. Installiert diese Erweiterung indem Ihr /TOOLS/DIRECTX/DXSETUP.EXE startet. DOS-Demos solltet ihr immer unter DOS starten, nachdem ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt.

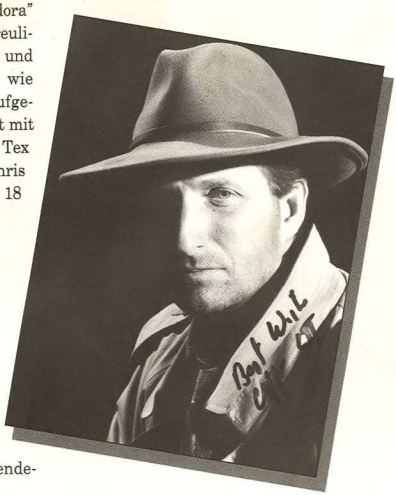
Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden euch dann umgehend eine neue CD.

Gewinnen mit Tex Murphy

Der interaktive Film "Die Akte Pandora" von Access Software gehört zu den erfreulichen Vertretern des Genres. Wer diese und Detektivromane der schwarzen Serie wie etwa von Raymond Chandler mag: Aufgemerkt! Wir verlosen in Zusammenarbeit mit dem deutschen Vertrieb Virgin vier von Tex Murphy (alias Access-Vizepräsident Chris Jones) handsignierte Portraitfotos sowie 18 Poster. Schickt eine Postkarte an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Die Akte Pandora
Postfach 1304
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, und Mitarbeiter einer der beteiligten Firmen dürfen nicht mitmachen. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt, der Einsendeschluß ist der **28. März 1997.**



AD&D-RPG von Bioware

Unter dem Arbeitstitel "Iron Throne" werkeln die Designer von Bioware ("Shattered Steel") derzeit an einem im AD&D-Szenario angesiedeltem Rollenspiel. Anders als bei Sierras bald erscheinendem "Birthright" findet die Handlung in den "Forgotten Realms" statt. Eure Party besteht aus bis zu acht Personen, die sich ihrerseits wiederum aus 24 Charakterklassen rekrutieren. Je nach Eurem Verhalten reagieren NPCs anders, sogar innerhalb der eigenen Gruppe kann es zu Differenzen bis hin zu handfesten Kämpfen kommen. Zwar gibt es eine Haupthandlung, deren Quests verlaufen jedoch nichtlinear und können in beliebiger Reihe absolviert werden. Für gewöhnlich lassen sich Puzzles und Rätsel auf mehrere Weisen lösen – manchmal mit Gewalt. Rund 10.000 Locations sind zu erforschen, die auf fünf CDs abgelegt werden sollen. Die SVGA-Optik mit 16 Bit Farbtiefe beeindruckt durch Light-sourcing in vorgerenderten Hintergründen. Feuerbälle oder Straßenlaternen verursachen somit schicke Lichteffekte. Per Netzwerk können bis zu acht Abenteurer auf Entdeckungsreise gehen, über eine Internet-Option haben die Programmierer noch nicht entschieden, gleiches gilt für den endgültigen Namen des Windows 95-Spiels. *mash*



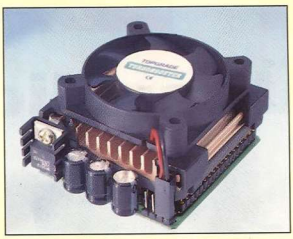
In diesem Lager geht es gleich rund



Hier sind die Effekte durch die Straßenlaternen gut zu sehen

Iron Throne (Arbeitstitel)
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Bioware
Erscheinung geplant: 4. Quartal 97
Internet: http://www.bioware.com

MMX für alle



MMX-Power: Der Turbobooster

Wer kein MMX-Prozessor-fähiges Motherboard hat, muß trotzdem nicht auf die erweiterten Fähigkeiten von Intels neuer CPU-Generation verzichten. Die Firma Topgrade bietet das Upgrade-Kit "Turbobooster" ab einem P75 an, das einfach auf den alten Sockel gesteckt wird und die Betriebsspannung mittels eines integrierten Wandlers auf die erforderlichen 2,8 Volt reduziert.

Turbobooster
Hersteller: Topgrade
Preis: 989 Mark (166 MHz)
1249 Mark (200 MHz)

MDK-Auflösung

Diese Auflösung betrifft den MDK-Wettbewerb aus der Power Play 1/97.

Den ersten Preis, ein PC-Softwarepaket, hat gewonnen:
Konrad Bilski aus Osnabrück

Jeweils ein handsigniertes Poster wird folgenden Gewinnern zugesandt:
Felix Hoefert aus Berlin
Benjamin Berghaus aus Bad Soden
Gafo Lafrentz aus Herrnburg
Norman Walter aus Dillenburg
Peter Goldbrunner aus Würzburg
Stefanie Buddrus aus Lottbus
Kai Dietz aus Gotha
Thorsten Wieszt aus Gaildorf
Steffen Jang aus Schönebeck
Heike Kilian aus Münden
Birgit Färber aus Baunatal
Bernel Hahn aus Wuppertal
Markus Westner aus Gmünd
Hermann Leck aus Düsseldorf
Andreas Stein aus Hattersheim
Thomas Flury aus Stans
Thorsten Hillman aus Köln
Marcel Neubacher aus Berlin
Christine Stammel aus Blomberg

Herzlichen Glückwunsch an alle, die Fortuna begünstigt hat, und wir bedanken uns bei Acclaim für die Zusammenarbeit.

Dark Vengeance

Das für Weihnachten 1996 angekündigte "Dark Vengeance" wird voraussichtlich im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen. Auch wenn Rollenspiel-Elemente wie Eigenschaften oder Charakterwahl implementiert werden, liegt die Betonung eindeutig auf den Action-Elementen. Diese finden in rund 20 Singleplayer-Levels statt, die sowohl Gewölbe und Gebäude als auch die freie Natur beinhalten. Hier müssen nun Aufgaben erfüllt, Dungeons erforscht und die Gegner mit Schwertern und Hellebarden bearbeitet werden. Alle Objekte sind dreidimensional und werden in Echtzeit gerendert. Die Farbtiefe soll auf 8, 16 und sogar 24 Bit einstellbar sein, die entsprechende Hardware vorausgesetzt. Beschleunigerkarten und MMX-Prozessoren werden unterstützt, ebenso Direct3D. Dafür werdet Ihr Euch dann an optischen beeindruckenden Details wie Transparenz-, Nebel- und Lichteffekten delektieren können. Falls Ihr genügend Freiwillige findet, können maximal 32 Teilnehmer in einem Level mitspielen. *mash*



Schwertstreiche werden mit schönen Transparenzeffekten unterlegt

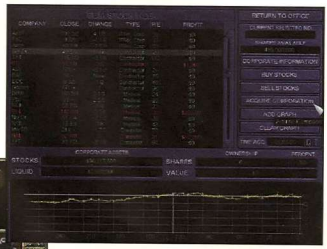


In den Gewölben begegnen Euch z.B. Riesenfledermäuse

Dark Vengeance
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Reality Bytes
Erscheinung geplant: 3.Quartal 97
Internet: http://www.realbytes.com

WAR, Inc.

Um sich im Echtzeit-Strategie-Markt in der Zukunft behaupten zu können, muß man sich schon etwas Neues einfallen lassen: Daher übernehmt Ihr in dem im Sommer herauskommenden Spiel von Interactive Magic die Führung eines Rüstungskonzerns und dürft somit jede Menge Kohle scheffeln. Also werden Truppen vermietet, neue Waffen entwickelt oder an der Börse investiert. Im Falle eines Gefechts übernehmt Ihr höchstpersönlich das Kommando über die 20 verschiedenen Einheiten, für die insgesamt mehr als eine Million (!) Konfigurationsmöglichkeiten bestehen. In über 60 Schlachten habt Ihr dann die Chance, Euren Wohlstand zu vermehren, eine Multiplayer-Option gehört zum Genrestandard. *mash*



Die zweite Seite des Spiels: Der Aktienmarkt



In der Basis könnt Ihr Klone züchten

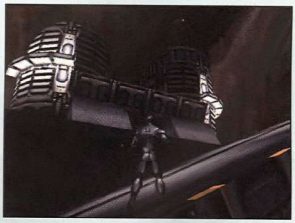
WAR, Inc.
Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Interactive Magic
Erscheinung geplant:
2. Quartal 97
Internet:
http://www.imagicgames.com

Esoteria 3



Eine Art der zahlreichen verschiedenen Gegnertypen

Das erste PC-Spiel von Mobeus folgt als 3.Person-Action-Adventure der "Tomb Raider"-Tradition. In Person der künstlichen Lebensform Raven, die ihre wahre Natur erkennt und zum Rebellen wird, erforscht Ihr die namensgebende Biosphäre Esoteria 3. Anders als in den Genrekollegen gibt es nur ein einziges, dafür sehr großes Spielareal. Dieses wird von rund 20 Gegnersorten bevölkert, die alle ihre eigene KI haben. Mit diesen dürft Ihr Euch in diversen Gebäuden und unter freiem Himmel herumschlagen. Aber auch knifflige Rätsel erwarten Raven, der mit bis zu 15 weiteren Kameraden das künstliche Domizil unsicher machen kann. Das SVGA-Spiel unterstützt DirectX und darüber 3D-Beschleuniger, ein sich der Situation anpassender Soundtrack wird ebenfalls vorhanden sein. Allerdings ist ein Pentium 120 mit 16 MByte RAM schon vonnöten, um in den vollen Genuß des Spektakels zu kommen. *mash*



Die großen Gebäude sind schon von außen beeindruckend

Esoteria 3
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Mobeus Designs
Erscheinung geplant: 4.Quartal 97
Internet: http://www.mobeus.com

Neue Spiele von Topware

Zwei neue, selbstentwickelte Titel hat Topware in petto. Der erste wird ein Grafik-Adventure im Zeichentrick-Disney-Stil und spielt in den Dreißigern. In der Rolle von Jack Orlando, einst gefeierter Privatdetektiv, jetzt ein versoffenes Wrack, sollt Ihr einen Mord aufklären – und der Tatverdächtige ist niemand anderes als Jack persönlich! In zwei (Spiel-)Tagen findet er heraus, daß außer ihm selbst zwielichtige Gangster und überdies das Militär in dieses üble Komplott verstrickt sind. Dazu wollen über 100 Charaktere ausgequetscht und rund 200 Orte besucht



Seine Ermittlungen führen Jack u.a. in feine Spielsalons

werden. Diese wurden in SVGA und Hi-Color gestaltet, darüber hinaus weisen sie Licht- und Schatteneffekte auf. Über die Qualität der Rätsel kann freilich erst das Review Aufschluß geben.

Auch Topware verfällt dem Echtzeit-Strategie-Virus. Ihr Beitrag zum Thema heißt "Earth 2140", und hier bekriegen sich ebenfalls zwei Machtblöcke auf der Erde. Während die Eurasier auf Cyborg-Technologie setzen und eine ziemlich harte Truppe sind, schicken die verweichlichten Bewohner der United Civilized States (UCS) ihre Kampfroboter vor. Welche Seite Ihr auch übernehmt, Euch stehen rund 100 Objekte zur Verfügung, denen Ihr vorgegebene Befehle wie Eskortieren oder bestimmte Formationen aufoktruieren könnt. Präsentiert wird das Ganze dann in 65 536 Farben und den Auflösungen 640 x 480 oder 800 x 600 Pixeln, eine Mehrspieler-Option ist ebenso in Arbeit. *mash*



Attacke auf die feindliche Basis

Jack Orlando
Genre: Adventure

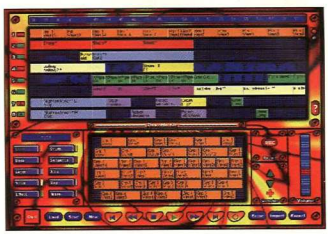
Earth 2140
Genre: Echtzeit-Strategie
Erscheinung geplant: April 97
Hersteller: Topware
Internet: http://topware.compuserve.de



Raketenangriffe sind auch möglich

Dance Machine

Wie Ihr ganz leicht eigene Techno-Tracks schaffen könnt, zeigt Euch dieses kleine Programm: Rund 1000 Samples werden einfach per Drag&Drop-Verfahren zusammengefügt. Im Fundus sind Rhythmen, Sound-Effekte, Rap-Einlagen und Hintergrund-Synthies zu finden – alles, was das Tänzerherz begehrt. Per Ex- und Importfunktion lest Ihr eigene Tonfetzen ein oder speichert Euer Werk als Wav-File ab, über den Eingang der Soundkarte könnt Ihr auch eigene Geräusche von CD oder per Mikro sampeln und nachbearbeiten.. *mash*



Alle Funktionen sind übersichtlich in einem Menü angeordnet

Dance Machine
Genre: Musikprogramm
Hersteller: PXD Media/Marlboro Music
Preis: 50 Mark
Internet: http://www.pxdmedia.co

Wettbewerbsauflösung 1

An dieser Stelle seien die Gewinner unseres "Bundesliga Manager 97"-Wettbewerbs aus der Ausgabe 12/96 genannt: **Je ein Exemplar der Wirtschaftssim von Software 2000 gehen an:**

Pascal Gläser aus Langen
Jens Denker aus Köln
Rene Wildner aus Spremberg
Anette Butz aus Leverkusen
Christian Wagner aus München
Timo Kircher aus Remshalden
Mathias Schröter aus Wolfen
Alexandros Dougkas aus Hagen
Violetta Finke aus Rudelzhausen
Yvonne Kühner aus Waghäusel

Wettbewerbsauflösung 2

Auch der "Hind"-Wettbewerb aus der PP-Nummer 1/97 ist beendet.
Der erste Preis, eine Kollektion aus "Hind"-Spiel, Mausmatte, T-Shirt und Tasche, geht an:
Simon Andres in Leukerbad
Gewonnen haben ein Spiel und eine Tasche:
Gerhard Neubauer aus Eichenau
Dieter Louis aus Andernach
J. und D. Leiblein aus Lauda-Kgh.
Philipp Romann aus Ismaning
Und ein Spiel bekommen:
Joachim König aus Coesfeld
Ulrich Heger aus Wiesbaden
Lars Oliver Hansen aus Karlsruhe
Peter Wittmann aus Zorneding
Arne Gottschalk aus Stralsund
Albert Müller aus Wiesenbach
Tanja Voslowski aus Dortmund
Matthias Wössner aus Kleinbergshofen
Brigitta Lucht aus Wittenberge
Daniel Rau aus Aichtal-Neuhaus
Elfriede Göttlich aus Graz
Jakub Zebrowski aus Köln
Hendrik Sperling aus Hamm
Gustav Meixner aus Frankfurt a.M.
Markus Weihs aus Büren
Allen Gewinnern noch mal einen herzlichen Glückwunsch, und wir bedanken uns beim deutschen Vertrieb Novitas für die Bereitstellung der Preise.



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

Die erste ELSA 64-bit-Grafikkarte mit Grafik-, Video- und 3D-Beschleunigung

BEST OF BYTE CeBIT'96

PC Direkt EMPFEHLUNG Ausgabe 7/96

CHIP Produkt des Monats Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab 329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA *VICTORY 3D*-Hardware

- S3 ViRGE 2D/3D-Grafikchip
- Schnelles EDO-DRAM, 40 ns, Single Cycle
- 2 bis 4 MB Grafikspeicher (aufrüstbar)
- 2-Kanal-Busmaster-DMA
- 160 Hz maximale Bildwiederholfrequenz
- Kombinierter VESA-Feature-Connector und S3-Scenic-Highway-Anschluß für optionale Erweiterungen

64-bit 2D-Grafikpower für

- Windows 95 mit DirectX
- Windows 3.1x mit DCI
- Windows NT 3.51 und 4.0*
- OS/2 Warp mit EnDIVE*

Videospaß von Anfang an

- MPEG-Wiedergabe (Software)
- AVI-Wiedergabe
- Videoskalierung und -filterung
- Video-Overlay

*in Vorbereitung

Echte 3D-Beschleunigung mit

- Texture Mapping
- Texture Filter (Bi-Linear & Point)
- Gouraud Shading
- Perspective Correction
- Alpha Blending (Transparenz)
- Fogging, etc.

Support aller 3D-Standards

- Microsoft Direct3D
- S3 S3d
- Intel 3DR
- Argonaut BRender
- Criterion RenderWare

Unschlagbar!

- 4 MB schnelles 3D- und Texture Memory
- 3D-Spaß bis 1024 x 768 Pixel bei 4 MB
- Superschnelles DOS mit VBE 2.0-Support
- 3D-Game-Highlights inkl.:
  Battle Race (Vollversion)
  FX Fighter (Vollversion)
  Terminal Velocity (Special Edition)

CeBIT'97 HANNOVER

13. — 19. 03. 1997

Halle 8, Stand C28
Halle 21, Stand D26
Halle 15, Stand F55

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

Änderungen vorbehalten

Terracide

In dem "Descent"-Clone von Simis kommen mutierte Menschen nach Jahrhunderten aus den Tiefen des Alls zurück und haben nur einen Gedanken: "Terracide", die Zerstörung ihres einstigen Heimatplaneten. Um genau das zu verhindern, besteigt Ihr einen winzigen Gleiter, in dem sowohl eine Cockpit- als auch eine Außenperspektive zur Verfügung steht. In den über 20 Leveln sollen mit ebenso vielen unterschiedlichen Waffen die insgesamt sieben Schlachtschiffe des Gegners zerstört werden, wobei Ihr durch Lüftungesschächte oder Hangars fliegen müßt. Zwar wird der Windows-95-Titel natürlich auch auf "normalen" Systemen funktionieren, zu voller Leistung läuft er jedoch erst mit Beschleunigerkarten auf. Dann nämlich dürft Ihr mit Fogging, Texturen-Filterung sowie Transparenz- und Spiegeleffekten rechnen; die SVGA-Auflösung wird sich auf bis zu 1024x 768 Pixeln aufbohren lassen. Aber auch die üblichen Grafikkarten verwöhnen Euch mit 65 536 Farben. Ein Netzwerkmodus für bis zu 16 Teilnehmer wird ebenfalls eingefügt. Mit etwas Glück haben wir für die nächste Ausgabe eine Testversion und wissen dann mehr. *mash*



Eines der sieben riesigen Mutanten-Schiffe



Mit 3D-Beschleuniger sind Transparenzen zu sehen



Die Schüsse beleuchten die Umgebung mit hübschen Lichteffekten

Terracide
Genre: Action
Hersteller: Simis/Eidos Interactive
Erscheinung geplant: März 97
Internet:
http://www.eidosinteractive.com

VERMISCHTES

• Unter dem Namen **"Command & Conquer Gold"** ist der erste Teil der erfolgreichen Strategie-Reihe für 120 Mark jetzt auch in einer SVGA-Version zu haben. Unter Windows 95 ist so die gleiche Auflösung wie bei "C&C 2" verfügbar. Die Missions-CD "Der Ausnahmezustand" wird ebenfalls unterstützt, dazu läßt sich die Windows-Oberfläche in den "C&C"-Look umgestalten – vorausgesetzt, Ihr habt das Microsoft "Plus!"-Pack.

• **Chris Roberts'** neue Firma hört auf den Namen Digital Anvil. Vor 1998 sollen keine Titel erscheinen, doch bekannte Namen lassen viel hoffen: Neben dem "Wing Commander"-Schöpfer arbeiten auch sein Bruder Erin ("Privateer 2") und Filmregisseur Robert Rodriguez ("From Dusk Till Dawn") an den neuen Projekten mit.

• Für "Sparschweine" bietet der Osterhase von **Bomico** folgende Spiele für jeweils 40 Mark in deutscher Version an: "Pitfall: The Mayan Adventure", "Simon the Sorcerer II", "Mechwarrior II" und "Worms". Einen Zehner weniger müßt Ihr für "Shanghai: Great Moments", "Monty Python: Zeitverschwendung", "Earthworm Jim" und "Golden Gate Killer" berappen.

• ...und noch einmal **"Command & Conquer"**: Westwood werkelt derzeit an der Missions-CD "Counterstrike" ("Gegenangriff") zu "Alarmstufe Rot". Neben 16 neuen Einzelaufträgen sollen über 100 Multiplayer-Szenarien auf die Scheibe gebrannt werden. Internet-User dagegen freuen sich auf den bald verfügbaren Spin-Off "Sole Survivor". Ganz in der "C&C"-Optik gehalten, steuert Ihr dort im Netz eine einzelne Einheit, könnt Bündnisse schließen oder einfach alles über den Haufen schießen.

• Für 89 Mark ist von **ThrustMaster** der programmierbare "Top Gun USB"-Joystick erhältlich, der den neuen Universal Serial Bus (USB) unterstützen soll. Damit ist es u.a. möglich, unter Windows 95 Peripheriegeräte während des Betriebs anzuschließen.

• Nun wird es doch keine lokalisierte Version von Blizzards **"Diablo"** geben. Da der Aufwand für eine deutsche Übersetzung größer ist als geplant, würde diese erst im zweiten Halbjahr 1997 erscheinen, die englische Version wird zudem vom hiesigen Publikum laut deutschem Vertrieb gut akzeptiert.

• Lokalisierungen, die Zweite: Die deutsche Version der "höllischen" Wirtschafts-Sim **"Afterlife"** ist nun für 80 Mark im Handel. Der Schachtel liegt neben dem Spiel auch ein Lösungsbuch bei.

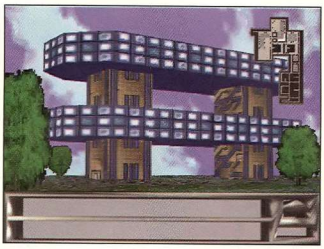
• ...weitere aktuelle News findet Ihr auf unserer Homepage **http://www.magna-media.de/powplay**, auf der jeden Tag geupdatete Infos im Power Ticker stehen.

Menateus

Obwohl die Weltausstellung Expo 2000 erst in drei Jahren in Hannover stattfindet, wird die Werbetrommel schon kräftig gerührt. Auf der Cover-CD dieser Ausgabe findet Ihr die Vollversion des Adventures "Menateus" (= Mensch, Natur, Technik). Um den "Nebel der Gleichgültigkeit" zu vertreiben und die Zerstörung der Erde in der Zukunft zu vermeiden, müßt Ihr sieben Zeitreisen aus genauso vielen Pavillons unternehmen. So reist Ihr ins alte Ägypten und geht dort archäologischen Rätseln auf den Grund oder entdeckt im 19. Jahrhundert den



So wird die Welt ohne Euer Eingreifen bald aussehen



Was dieses Gebäude wohl bereithält?

Tuberkulose-Bazillus. Wer einen Netz-Zugang hat, kann unter der Adresse **http://www.expo2000.de** dies alles auch online spielen. Bis zu 600 Besucher haben gleichzeitig Zugriff und dürfen chatten oder das Gelände erkunden. Sogar ein Unterspiel mit dem Namen "Cyberrace" wurde integriert. Mit einem VFX-1 Headset taucht Ihr dann total in virtuelle Welten ab, denn der VR-Helm wird unterstützt. Trotzdem ist lediglich ein 486er-Prozessor vonnöten; wer dennoch Probleme hat, wendet sich bitte werktags von 16.00 bis 19.00 Uhr an folgende Telefon-Nr.: **01805/258125** *mash*

Yoda Stories

In der Fortsetzung des eher mäßigen Abenteuers "Indiana Jones and his Desktop Adventures" spielt diesmal nicht der peitschenschwingende Archäologe, sondern Luke Skywalker die Hauptrolle. Handlungsmäßig zwischen dem zweiten und dritten "Star Wars"-Film angesiedelt, wird der angehende Jediritter von Meister Yoda in immer neue Quests geschickt, bei denen ihm neben seinem Lichtschwert und der Macht auch R2-D2 behilflich ist. Wie beim Vorgänger gibt es keine festen Missionen, sondern es werden per Zufall Aufgaben zusammengestellt. Der Auftragsgenerator soll jedoch nun über weitaus umfangreichere Daten verfügen, um ein Hauptmanko der Abenteuer des Dr. Jones abzustellen: Ihre Eintönigkeit. Pro Runde soll die Spielzeit trotzdem wiederum nur etwa eine Stunde betragen. In der Redaktion hoffen jedenfalls alle, daß LucasArts der zweite Streich weitaus besser gelingt. *mash*

Yoda Stories
Genre: Adventure
Hersteller: LucasArts
Erscheinung geplant: Frühjahr 97
Internet: http://www.lucasarts.com

Evoker

Hüpf-und-Spring-Spiele sieht man am PC ja eher selten. Aus dem Hause Defcom kommt nun ein neuer Vertreter des Genres, in dem Ihr die schöne Dryade Megara aus den Händen der bösen Wintergöttin Omphale befreien müßt. Dazu sind sechs große Level zu durchqueren, in denen 24 Extras versteckt sind. Neben dem Zwei-Spieler-Modus ist noch das Mehrebenen-Parallax-Scrolling zu erwähnen, die Hintergründe werden durch Wettereffekte wie Sturm oder Meteoriteneinschläge verziert. *mash*



Als Hintergrundanimation gibt es unter anderem Regen

Evoker
Genre: Jump ‚n' Run
Hersteller: Defcom
Erscheinung geplant: 2. Quartal 97

VERSAND MEDIA WORLD
Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

Bestell-Telefon
Tel. (089) 98 29 02 76
Fax (089) 98 29 02 77
e-mail Media_World@msn.com

Ladengeschäft
Ismaninger Str. 136
81675 München

"9" - The Last Resort	CD	DV	69,95
A 10 - Cuba	CD	DA	64,95
AH-64 D Longb. Win95 (inkl. Mission CD)	CD	DV	74,95
Alien Trilogie	CD	DV	64,95
Animal	CD	DV	64,95
Asterix & Obelix	CD	DV	54,95
ATF - Gold Win95 (inkl. Mission CD)	CD	DV	79,95
Banzai Bug	CD	EV	49,95
Baphomet's Fluch	CD	DV	69,95
Bazooka Sue	CD	DV	64,95
Bleifuß 2	CD	DV	59,95
Bundesliga Manager '97	CD	DV	64,95
Command & Conquer - Alarmstufe Rot	CD	DV	79,95
C. & C. - Alarmstufe Rot Mission CD	CD	DV	29,95
Civilization II	CD	DV	49,95
Civilization II Scenarios	CD	DV	34,95
Commanche 3.0	CD	DV	79,95
Creatures	CD	DV	64,95
Crusader No Regret	CD	DV	39,95
Daggerfall	CD	DV	69,95
Darklight Conflict	CD	DV	69,95
Daytona USA	CD	DA	69,95
Deadlock	CD	DV	79,95
Destruction Derby 2	CD	DV	69,95
Diablo	CD	DA	74,95
Die Siedler 2	CD	DV	69,95
Die Siedler 2 - Mission CD	CD	DV	29,95
Discworld 2	CD	DV	74,95
Down in the Dumps	CD	DV	69,95
Dragon Lore 2	CD	DV	69,95
DSA 3 - Schatten über Riva	CD	DV	34,95
Ecstatica 2	CD	DV	69,95
F-22 Lightning 2	CD	DV	79,95
Fifa Soccer 97	CD	DV	69,95
Fifa Soccer Manager	CD	DV	64,95
Flight Simulator 6.0 Win95	CD	DV	84,95
Flottenmanöver Win95	CD	DV	69,95
Flying Corps	CD	DV	74,95
Formel 1	CD	DV	79,95
Formula One - Grand Prix 2	CD	DV	79,95
Formula One - GP 2 Fahrertraining	CD	DV	24,95
Fritz 4 Win	CD	DV	119,95
G-Nome Win95	CD	DV	64,95
Grand Prix Manager 2	CD	DV	74,95
Have a N.I.C.E. day	CD	DV	59,95
Heroes of Might & Magic 2	CD	DV	69,95
Holiday Island	CD	DV	64,95
Holiday Island Scenario	CD	DV	24,95
Hugo 4	CD	DV	59,95
Independance Day Win95	CD	DV	69,95
Isnogud	CD	DV	49,95
Jagged Alliance 2 - Deadly Games	CD	DV	69,95
KKND	CD	DV	59,95
Last Rites	CD	DV	49,95
Leisure Suit Larry 7	CD	DV	79,95
Links LS	CD	DA	84,95
Lost Vikings 2	CD	DV	59,95
M.A.X.	CD	DV	69,95
MAD TV 2	CD	DV	69,95
Master of Orion 2	CD	DV	74,95
MDK	CD	DV	69,95
Mechwarrior 2 - Mercenaries	CD	DV	79,95
Monopoly	CD	DV	59,95
Moto Racer Win95	CD	DV	69,95
Nascar Racing 2	CD	DV	74,95
NBA Live 97 Basketball	CD	DV	69,95
Need for Speed 2 Win95	CD	DV	69,95
Nemesis	CD	DV	69,95
Neverhood Chronicals	CD	DV	79,95
NFL '97 John Madden	CD	DA	69,95
NHL Hockey '97	CD	DV	69,95
Pandora Akte	CD	DV	74,95
Perfect Weapon Win95	CD	DV	69,95
Phantasmagoria 2	CD	DA	74,95
Pinball 97	CD	DV	59,95
pod - Planet of Death	CD	DV	69,95
Privateer 2 - The Darkening	CD	DV	79,95
Project Paradise	CD	DA	64,95
Rayman	CD	DV	34,95
Re-Loaded	CD	DV	59,95
Risiko Win95	CD	DV	69,95
Road Rash Win95	CD	DV	59,95
S.T.O.R.M.	CD	DV	59,95
Scarab Win95	CD	DA	64,95
Schleichfahrt	CD	DV	69,95
Sega Rally	CD	DV	69,95
Shattered Steel	CD	DV	64,95
Sim City 2000 Collection	CD	DV	79,95
Sim Copter	CD	DV	69,95
Sim Park	CD	DV	59,95
Sonic & Knuckles Collection	CD	DA	49,95
Space Jam Win95	CD	DV	49,95
Speedster	CD	DA	64,95
S.P.Q.R.	CD	DV	74,95
Stadt der verlorenen Kinder	CD	DV	69,95
Star General	CD	DV	69,95
Star Trek Borg	CD	DA	49,95
Terminator SkyNet	CD	EV	39,95
Theme Hospital	CD	DV	69,95
Time Commando	CD	DV	69,95
Titanic	CD	DV	64,95 *Apr.
Tomb Raider	CD	DV	69,95
Toonstruck	CD	DV	69,95
Toy Story Spiele Action	CD	DV	49,95
Tunnel B1	CD	DV	79,95
U.S. Navy Fighters Win95	CD	DV	79,95
UEFA Champ. League 97	CD	DV	64,95 *Apr.
Viking Conquest	CD	DA	64,95
Virtua Cop Win95	CD	DA	69,95
Virtua Fighter PC Win95	CD	DA	69,95
War Wind	CD	DV	69,95
Warcraft II inkl. Expansion Set	CD	DV	79,95
Wing Commander I-III Kilrathi Saga	CD	DV	54,95
Wing Commander IV	CD	DV	54,95
WipEout 2097	CD	DA	69,95
Worms inkl. Reinforcements	CD	DV	64,95
WWF In Your House	CD	DA	59,95

Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich!
Vorbestellung gerne möglich. Ladenpreise differieren.
Versandkosten: Nachnahme + 8 DM + 3 DM Postgebühr
Ab 150 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Irrtum und Änderungen vorbehalten.
Preisliste gültig bis 15.04.97

T · · Online ·

Gratis: Ihr Soforteinstieg inkl. Freieinheiten

Nutzen Sie sofort alle Vorteile von T-Online!

T-Online – der universelle Online-Dienst, der alles kann: Btx, Btx plus, eMail und Internet. Internet jetzt mit bis zur 4facher Geschwindigkeit!!! Mit einem Zugang nutzen Sie alle 4 Services zum Preis von einem!



■ Internet-Zugang mit eigener Homepage!

■ eMails weltweit versenden: offline vorbereiten, online absenden!

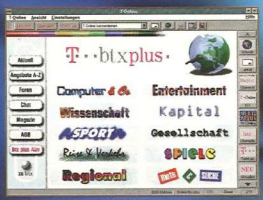
■ Bundesweiter Zugang zum günstigen City-Tarif!

■ Wahlweise automatische Gebührenbestätigung für Premiumdienste, eMail und Internet. Das spart Zeit und Geld!!!

■ Online-Shopping: Bequemer Einkaufsbummel – nur einen Mausklick entfernt!



■ Homebanking: Komfortable Kontoführung rund um die Uhr bei über 3.000 Bankinstituten!



■ Über 6.000 deutschsprachige Angebote und über 200 deutschsprachige Diskussionsforen!

■ Übersichtliche Struktur, kein langes Suchen!

■ Und das alles für nur 8,- DM Grundentgelt/Monat!



Und für alle, die noch kein Modem haben: Die Super-Angebote von 1&1!

Sie wollen online gehen und haben noch kein Modem? Nutzen Sie das tolle Angebot von 1&1 und bestellen Sie sich Ihr Profi-Modem zum absoluten Superpreis. Inklusive Komplett-Software und kostenloser Anmeldung zu T-Online. Also: Bestellen, auspacken, einstecken, drauf abfahren!

Inklusive
Komplett-Software für T-Online, Internet, Homebanking und PC-Kommunikation!



Modem Skyconnect 33.600

Highspeed für Online-Freaks. Dank neuester Technologie erreicht dieses Modem rasante 33.600 bit/s und ist so der ideale Partner für Ihren Multimedia-PC!

Für Windows Best.-Nr. 4505 199,- DM

Lieferumfang Skyconnect 33.600: ■ Komplettsoftware für Windows auf CD-ROM (Diskettenversion erhältlich gegen 9,60 DM Versandkostenpauschale): T-Online-Software 1.2b, inkl. Netscape Navigator 3.0 und eMail-Software, 1&1-Btx-Tuner, ballOON Telecom Manager Plus ■ Externes Netzteil ■ Serielles Anschlußkabel, ca. 1,50 m ■ N-kodiertes Kabel für Telefondose TAE 3, ca. 2 m ■ Deutsche Installations- und Bedienungsanleitung **Leistungsdaten Skyconnect 33.600:** Übertragungsgeschwindigkeit bis 33.600 bit/s, mit Datenkompression bis 115.200 bit/s, Datenkompression nach MNP 5 und V.42bis, Fehlerkorrekt nach MNP 1-4 und V.42, Speicher für 4 Telefonnummern, Fax-Funktion: senden, empfangen (Gruppe 3 nach V.29, V.27ter und V.17 mit 14.400 bit/s), mit Voicefunktion über Soundkarte

Gleich mitbestellen: ■ F-auf-NFN-Adapter für Telefondose TAE 1 (12,40 DM) ■ 5-m-TAE-Verlängerungskabel (9,60 DM)

T · · Online ·

in T-Online auf der Heft-CD!



Whow! CD einlegen und sofort in endlose Online-Welten starten!

Alle, die schon ein Modem haben, brauchen nur die richtige Software und ein Paßwort für den Start ins Online-Vergnügen. Einfach die T-Online-Software von der Heft-CD installieren und die Anmeldung online abschicken.



Ganze 10,- DM Freieinheiten für Ihren Sofort-Einstieg!

→ Inklusive: Gratissoftware!

Die T-Online-Software mit vielen tollen Tools. Absolut kostenlos. Als Vollversion auf der Heft-CD!

→ Inklusive: Soforteinstieg mit Freieinheiten!

Das Grundentgelt für die ersten 10 Tage und die Nutzungsentgelte für T-Online in Höhe von 10,- DM übernimmt 1&1.* Sie starten sofort und zahlen nur die Telefoneinheiten zum günstigen Citytarif.

→ Inklusive: Gratis-Anmeldung für T-Online!

1&1 meldet Sie bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom, als Neuteilnehmer an und übernimmt das einmalige Anmeldeentgelt. Sie sparen 50,- DM!

* Nur in Verbindung mit der Anmeldung eines T-Online-Neuanschlusses!

Deutsche Telekom Partner



Das 1&1 Info-Telefon: Rund um die Uhr. Zum Nulltarif!

0130/808606

1&1

1&1 Direkt GmbH
Elgendorfer Str. 57
56410 Montabaur

T · · Online · Bestellcoupon für Ihr Modem inklusive Gratis-Software

Ja, ich habe noch keinen Anschluß an T-Online und möchte die vielen Möglichkeiten von Btx, Btx plus, Internet und eMail nutzen! Bitte melden Sie mich kostenlos an (Best.-Nr.: 5051).

Da ich noch kein Modem besitze, bestelle ich zusätzlich ein:

- ❑ **Modem 33.600 für Windows** für nur 199,– DM (Best.-Nr.: 4505)

... und folgendes Zubehör gleich mit:

- ❑ Verlängerungskabel (5 m) für nur 9,60 DM (Best.-Nr.: 1010)
- ❑ TAE-Adapterstecker für die Telefondose für nur 12,40 DM (Best.-Nr.: 1009)



Abb.: TAE-Adapterstecker

Den Gesamtbetrag zzgl. **9,60 DM Versandkosten** bezahle ich:
❑ per beigefügtem Scheck
❑ per Nachnahme (zzgl. Nachnahmegebühr)

Name, Vorname, Firma (bitte Ansprechpartner angeben)

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Ort

Telefon-Nr. (unbedingt angeben, der Auftraggeber muß Anschluß-Inhaber sein)

Außerdem wünsche ich den regelmäßigen Bezug der Zeitschrift „com! T-Online & Internet" für nur 2,60 DM pro Monat (bitte durchstreichen, falls nicht gewünscht).

Ich beauftrage und bevollmächtige die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskennung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG, einer Tochtergesellschaft der Deutschen Telekom. **An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich 8,- DM für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt.** Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Online Pro Dienste GmbH & Co. KG kündigen.

Datum, Unterschrift

Kennziffer: 002 047 D

Coupon an: 1&1 Direkt GmbH· Elgendorfer Str. 57 · 56410 Montabaur



PP ONLINE

Die Power Play WebQuarters geben Gas: Der tägliche Ticker und noch mehr Überraschungen

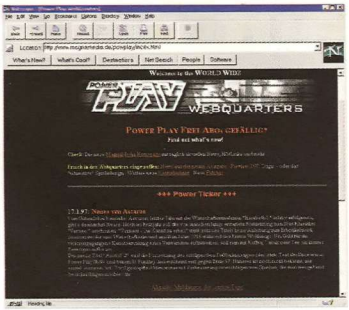


Power Play WebQuarters

Jeden Tag bietet Euch der "Power Ticker" brandaktuelle Meldungen frisch aus der Spieleszene und spuckt aktuelle Infos, interessante Links sowie Neuerscheinungen und Verspätungen aus. Zudem erhaltet Ihr erste Eindrücke aus der laufenden Testpraxis, Links zu Updates, und gelegentlich plaudern wir aus dem Nähkästchen und geben hochgeheime Interna aus dem Redaktionsalltag preis.

Besonderes Highlight diesen Monat: Der erste große Online-Wettbewerb, bei dem Ihr direkt auf den Webseiten einen MMX-Overdrive-Pentium von Intel gewinnen könnt. Alles weitere erfahrt Ihr direkt vor Ort unter:

http://www.magnamedia.de/powplay



Power Ticker: Ab sofort gibt es täglich die neusten Nachrichten aus der Spieleszene, frisch aus der Redaktion im PP-WebQuarter

MagnaMedia Homepage

Wer sich nicht nur für Spiele, sondern für Computer allgemein interessiert, dem bietet Magna-Media-Online täglich brühwarme und akkurat recherchierte Meldungen aus den Bereichen Hard- und Software. Dazu gibt's immer wieder Tips & Tricks zu Anwendungsprogrammen, Pannenhilfen bei Problemen mit dem PC sowie interessante Links für Surfer.

http://www.magnamedia.de



CompuServe & T-Online

Bei aller Freude über unseren "Power Ticker" vernachlässigen wir natürlich nicht die Foren der Online-Dienste: Unsere Softwarebibliotheken dort sind voller interessanter Download-Angebote, in den Nachrichtenbereichen diskutieren Mitglieder rund um das Thema Computerspiele. Das Themenangebot reicht von Cheats bis zu Strategien für aktuelle Titel – und natürlich seid Ihr auch zu einem gemütlichen Allerwelts-Plausch herzlich eingeladen.

CompuServe: Go DEUSPIEL und DEUACTION

T-Online: Powerplay#



Der User bestimmt, welche Informationen er möchte

After Dark 4.0
Hersteller: Berkeley
Preis: ca. 39 Mark

Bildschirmschoner Online

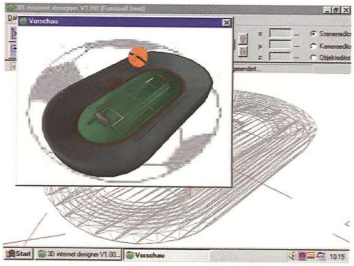
Den Bildschirmschoner-Klassiker "After Dark" kennt jedes Kind. Der vierte Teil bietet neben fliegenden Toastern auch eine Online-Funktion, die Netzwerkjünger im Pausenmodus mit neuesten Nachrichten aus dem Internet versorgt. Automatische Updates bleiben Standleitungsbesitzern vorbehalten, Modem-User müssen entweder per Knopfdruck aktualisieren oder den ScreenSaver zu einer bestimmten Uhrzeit zum Sammeln der Daten online schicken. Abonnierbar sind USA Today (Zeitung), ZD Net (Computer News), SI Online (Sport) und zwei Finanzdienste, jeder Dienst bietet einige Seiten aus seinem Angebot. Zusätzlich versorgt Euch ein Ticker am Bildschirmrand mit Sportergebnissen und Aktienkursen. Fußball oder BRD-Nachrichten sucht man leider vergeblich. Die Infos laufen automatisch ab, Interaktion wie bei Schonerspielen ist nicht möglich. Selbst wer geduldig wartet, bis ein Detail auf dem Schirm steht, muß jedesmal online gehen, um die Nachrichten hinter der Schlagzeile zu lesen. Für News-Junkies ist das Angebot ungenügend, Amerikanophile mit Faible für ScreenSaver kommen auf ihre Kosten.



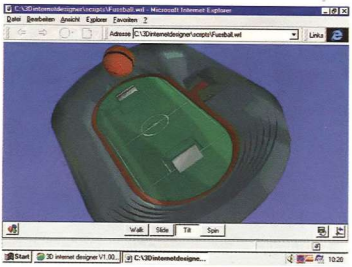
After Dark: Schlagzeilen online

3D Internet Designer

Data Becker hilft mit "VRML" beim Verschönern Eurer Homepages. Obwohl die dreidimensionale "Virtual Reality Modeling Language" nicht leicht zu programmieren ist, erleichtert Euch der 3D-Internet-Designer die Arbeit. Er ist ähnlich wie ein CAD-Programm zu bedienen. Über 500 Objekte, Texturen sowie vorgefertigte „3D-Homerooms" sorgen dafür, daß man gegenüber Freunden mit ungewöhnlichen Features auf der WWW-Homepage protzen kann. Der Export auf die eigene Homepage ist nicht schwer, und eine 3D-Welt ist allemal origineller als die hundertste Java-Laufschrift. Allerdings gibt es auch einige



Hier wird ein virtuelles Stadium in der 3D-Sprache "VRML" entwickelt...



... und später sehen Besucher der Site Euer Werk in ihrem Browser

Mankos: Ein VRML-Plug-in gehört nicht zum Lieferumfang, außerdem wird nur VRML 1.0 unterstützt – dabei ist eigentlich schon 2.0 der halboffizielle Standard. Der Nutzen ist bisher eher beschränkt, wer einige Paradebeispiele sehen will, sollte mal bei Silicon Graphics vorbeischauen: Dort bekommt Ihr auch ein gutes – und kostenloses – VRML-Werkzeug. *mm*

http://vrml.sgi.com

3D Internet Designer
Hersteller: Data Becker
Preis: ca. 100 Mark

16-Bit INTERNET

Den "Internet Explorer 3" für Windows 95 gibt es seit Mitte letzten Jahres. Bill Gates zeigt jetzt Gnade mit allen, die immer noch nicht auf das 32-bit Betriebssystem umsteigen wollten. Win-3.11-Hardliner kommen nun auch in den Genuß des Internet. Trotz größerem Funktionsumfang ist der Browser nun schneller und verbraucht weniger Speicher. Die wenigen Neuerungen belohnen den Umstieg kaum, wenn man bereits den Netscape Navigator ab Version 2.x installiert hat, der Newsreader ist schlechter als bei der Konkurrenz. Die eMail-Funktionen sind vergleichbar. Vor kurzem präsentierten Microsoft und Netscape zudem Java für Windows 3.1, obwohl die Internet-Programmiersprache sich nicht leicht auf dem 16-Bit-Betriebssystem verwirklichen ließ.

VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

• In den USA hat AOL Ärger mit der lieben Kundschaft. Dort machte der Online-Dienst den Fehler, einen **Billigtarif** zur unbegrenzten Benutzung anzubieten. Durch den unerwartet großen Ansturm brach prompt das Netz zusammen. Wer Verbindungsprobleme hat, kann unter dem Kennwort „**Status**" nachschlagen, welche Wartungsarbeiten anliegen. Neu in AOL ist das Strategiespiele-Forum, in dem Fans von "Command & Conquer" über "Warcraft 2" bis hin zu "Civ 2" Taktiken und Level austauschen. Außerdem kann man an Tests zu "Harpoon Online" und anderen Spielen teilnehmen.
Kennwort: STRATEFOR

• Weil die inoffizielle Diablo-Homepage von "**Scorched**" ein riesiger Erfolg war, bieten die Macher nun auch "Jedi Knight"- und "X-Wing vs. TIE Fighter"-Sites an. Übrigens: Auf Scorched.com findet Ihr auch ein Anticheat-Programm, mit dem man "battle.net"-Schummlern Paroli bietet. Auch im Usenet könnt Ihr über Diablo diskutieren, Blizzards Suchtspiel hat dort eine frisch eingerichtete Newsgroup.
http://xvt.scorched.com
alt.games.diablo

• Eidos hat gleich zwei WWW-Sites für surfende **Grabräuber** angelegt. Die internationale Adresse bietet seit neuestem einen Kalender, wunderschöne Hintergrundbilder und kultige Soundfiles. Auf der Fanseite der Lara Croft Appreciation Society dagegen könnt Ihr schon jetzt abstimmen, welche Schauspielerin Lara Croft in einem möglichen Film verkörpern soll. Bisher hat Sandra Bullock die äh... Nase vorn.
http://www.tombraider.com
http://www.tombraider.de
http://www.cthree.demon.co.uk/LCAS

• Endlich haben die **Simpsons** wieder eine offizielle Adresse: Die neuen Seiten des Fox-Networks sind aber eher schön als informativ. Für die lokale Lage (wann zeigt Pro 7 welche Folge?) geht man besser in die deutsche Newsgroup, dort treffen sich die wahren Bart-Spezialisten.
http://www.foxnetwork.com/simpindx.htm
de.alt.tv.simpsons

• Mit völlig überarbeitetem Outfit präsentiert sich das "**Deutsche Spieleforum**". Die umfangreichen WWW-Seiten sind modern und übersichtlich gestylt, die Inhalte noch umfangreicher geworden: Neben Demos und Updates liegt der Schwerpunkt vor allem in einer üppig ausgestatteten Tips & Tricks-Abteilung mit Walkthroughs und Lösungshilfen. Unbedingt mal vorbeischauen!
http://www.spieleforum.de

• Die neue Firma **ION Storm** von Ex-id-Softler John Romero hat endlich die lange erwarteten Web-Seiten geöffnet. Zu neuen Spielen gibt es dort zwar noch keine Infos – dafür aber jede Menge ziemlich überflüssigen Quatsch.
http://www.ionstorm.com

• Wer schon immer mal im Sitz von Captain Kirk auf der Enterprise Platz nehmen wollte, hat demnächst in Interplays „**Starfleet Academy**" Gelegenheit dazu. Um die Wartezeit zu versüßen, hat der Hersteller jetzt ein umfangreiches und interaktives Preview des Programms ins Internet gestellt. Raumflieger flitzen umgehend mit Warp-Speed auf die „Starfleet Academy Online"-Seiten.
http://www.interplay.com/starfleet/index.html





POWER PLAY Nichts als

Brandneu und natürlich kostenlos: Eure Spiele-Site auf den Power-Play-WebQuarters









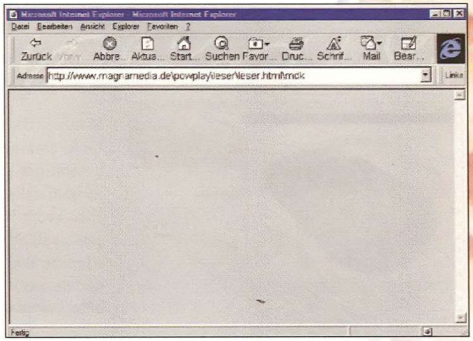








Die "Power Play WebQuarters" sind mittlerweile eine der größten deutschsprachigen WWW-Adressen zum Thema Computerspiele. Täglich steuern mehrere tausend neugierige Internet-Surfer unsere Homepage an. Bislang hat sich die Redaktion allein um die Seiten gekümmert, ab jetzt dürft Ihr mitmachen. Wir wollen nur eines: Eure Site zu einem ganz bestimmten Spiel. Ob "A-10 Cuba", "Formula One Grand Prix 2", "Larry 7", "Tomb Raider", "Warcraft 2" oder "X-Wing" – Ihr betreut Euer ganz persön-



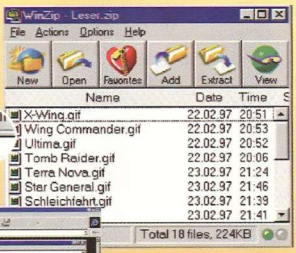
Noch ist sie leer: Hier wartet schon die erste Leser-Site auf interessanten Inhalt

SO GEHT'S

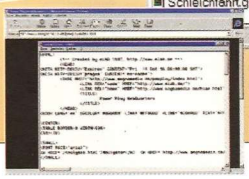
1. Ihr surft die Seite http://www.magnamedia.de/powplay/leser/leser.html an, füllt das Formular aus und ladet die Musterseiten auf Euren Rechner.
2. Wer noch keinen Webeditor hat, besorgt sich einen: Fündig werdet Ihr z.B. bei einer der zahlreichen Sharewareadressen im Internet oder bei einem der Online-Dienste
3. Jetzt kommt die eigentliche Arbeit: Mit einem Webeditor füllt Ihr die Testseiten mit Inhalt. Den bestimmt jeder selbst: Texte, Eure ganz persönliche Meinung zu einem Programm, Cheat-Codes, Tips & Tricks, Links zu anderen Internet-Seiten sowie Updates oder zusätzliche Level – was immer Euch einfällt.
4. Jetzt zippt Ihr die Seiten und schickt sie uns per eMail. Die Adresse findet Ihr in der Antwort auf Eure Anmeldung.
5. Nun sind wir dran: Wir werfen nur einen Blick auf Euer Werk und stellen es dann auf die Power-Play-WebQuarters.
6. Fertig. Was dann passiert – abwarten: Vielleicht melden sich andere Spieler per eMail bei Euch.
7. Nicht vergessen: Um aktuell zu bleiben, solltet Ihr Eure Seiten von Zeit zu Zeit pflegen. Dazu schickt Ihr uns nur die geänderten Seiten, nähere Informationen findet Ihr ebenfalls direkt auf den WebQuarters.



Die Web-Adresse der Leser-Sites



Die WWW-Seiten werden editiert und dann versendet



Gezippt dauert die Übertragung der Daten nicht lange

LESER-SITES

Spiele

liches Lieblingsprogramm, das Ihr In- und Auswendig kennt und zu dem Ihr als Experte etwas zu sagen habt. Fortsetzungen können da natürlich eingeschlossen sein: Ob nur "Wing Commander IV" oder gleich alle Teile der Serie im Mittelpunkt stehen, entscheidet jeder selbst. Genau wie die Frage, was auf der Leser-Site steht – solange ein paar Spielregeln eingehalten werden (siehe Kasten). Auch diejenigen, die bereits woanders im Dschungel des Internet ihre eigenen Seiten haben, dürfen mitmachen: Wir wollen, daß Gleichgesinnte Eure Site, die Ihr zu einem ganz bestimmten Programm macht oder die schon an irgendeiner schwer auffindbaren Adresse steht, auch finden.

Die Redaktion prüft die Seiten natürlich kurz, nimmt aber sonst keinen Einfluß darauf. Auf Eurer Power-Play-Leser-Site bestimmt nur Ihr, was Ihr zu einem bestimmten Computerspiel zu sagen habt: Ganz nach eigenem Gusto sammelt Ihr alle verfügbaren Cheat-Codes, nehmt die Programminterna auseinander, gebt detaillierte Tips & Tricks, stellt die interessantesten von Hand geschossenen ScreenShots ins Internet oder macht all das zusammen.

Das Verfahren ist denkbar einfach: Sobald Eure Seiten fertig sind, verpackt Ihr sie in einer gezippten Datei und schickt sie an uns. Die Redaktion schaut sich Euer Werk kurz an und stellt sie anschießend ins Internet, erreichbar für jedermann und natürlich kostenlos.

Letztlich entscheidet nur Ihr, was auf Eurer Site steht – aber ein paar Regeln müssen eingehalten sein, um halbwegs Ordnung zu halten: Auf jeder Eurer Seite muß ein Button sein, den der Besucher nur anzuklicken braucht, um gleich wieder im Inhaltsverzeichnis der Leser-Sites zu landen. Außerdem muß irgendwo gut sichtbar eine eMail-Adresse stehen, unter der sich Besucher jederzeit direkt mit Fragen oder Kommentaren an Euch wenden können: Am besten, Ihr schreibt Eure elektronische Anschrift unter jede einzelne Seite.

Sonst müßt Ihr nur ein paar technische Details beachten, die wir Euch aber weitgehend abnehmen: Auf der WWW-Seite http://www.magnamedia.de/powplay/leser/leser.html findet Ihr weitere Infos zu unserer Aktion "Leser-Site" sowie leere Musterseiten, die Ihr mit Inhalt füllen könnt.

ste









BEI PROBLEMEN

Habt Ihr weitere Fragen? Dann surft erst auf die Seite http://www.magnamedia.de/powplay/leser/leser.html. Sollte dann noch nicht alles geklärt sein, könnt Ihr uns auch eine eMail schicken: **peter@powerplay.magnamedia.de**

FRAGEN & ANTWORTEN

Wie groß darf meine Site sein?

Das Zeitalter des unbeschränkten Massenspeichers ist noch nicht angebrochen, deswegen steht jeder Site ein Megabyte zur Verfügung. Normalerweise reicht das locker aus. Eventuell können wir Euch später mehr Platz einrichten.

Kann ich auch Updates, Patches oder Level auf meine Site stellen?

Wenn Ihr insgesamt nicht mehr als ein Megabyte braucht: Ja! Kleiner Tip: Statt die Daten vor Ort zu speichern, könnt Ihr auch einen Link zum Hersteller einrichten.

Ich möchte meine Site jeden Tag updaten. Geht das?

Wir bemühen uns, Eure Änderungen sofort ins Internet zu laden. Allerdings bitten wir um Verständnis, wenn uns das nicht immer gelingt und es gelegentlich zu kurzen Verzögerungen kommt.

Kann ich auch ein paar Angaben über mich selbst machen?

In erster Linie sind die Leser-Sites als Forum für Spiele gedacht – aber wenn Ihr nicht Euren Familienstammbaum samt dazugehörendem Fotoalbum ins Internet stellt, sondern Euch bei persönlichen Angaben auf etwa eine halbe Druckseite beschränkt, stört das wohl niemanden.

Woher weiß ich, ob das Spiel schon indiziert ist oder schon dreißig andere Sites zum gleichen Thema in der Mache sind?

Auf der Leser-Site gibt's ein Anmeldeformular: Ausfüllen, Abschicken und auf Antwort warten.

Kann ich auf meine Leser-Site stellen, was ich will? Kann ich auch etwas über ein Spiel machen, das in Power Play keine gute Bewertung bekam?

Grundsätzlich habt Ihr alle Freiheiten, solange Ihr die gesetzlichen Bestimmungen einhaltet. Sprich: Sites zu indizierten Spiele n dürfen wir nicht freigeben – im Zweifel fragt uns vorher per eMail. Und raubkopierte Software verbietet sich natürlich von selbst.

Ich habe schon eine kleine Spiele-Site auf AOL/CompuServe/T-Online. Kann ich die sowohl dort als auch bei den Leser-Sites ins Internet stellen?

Ja, solange Ihr die nötigen Formalien einhaltet und beispielsweise alle Links auf die Hauptseite einbaut, haben wir damit kein Problem.



HEXE
Der Hexer schlägt

3D-Rollenspiel und viel Action treffen auf einer Engine von id Software aufeinander



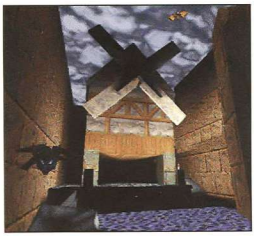
Einer der wenigen bisher bekannten Gegner aus „Hexen 2", ein Eis-Imp



Derzeit arbeiten die Grafiker noch an Spezialtexturen wie diesem Bodengemälde



Ein gefallener Engel mit roten Kleid in der Kathedrale



Der Spieler darf gegen virtuelle Windmühlen anrennen

Keine Frage: Das Genre der 3D-Ballerorgien steht an einem Wendepunkt. Neue Ideen sind Mangelware: Bei vielen Programmen soll der verzweifelte Hinweis auf Multiplayer- und Netzwerkmodus den gelangweilten Spieler von der Einmaligkeit der Software überzeugen – angesichts der Schwemme derartiger Features meist kein gutes Argument. Raven Software, die unter Fans den Ruf genießen, aus bereits bewährten Grafikengines mehr herauszuholen als andere, setzen gezielt an diesem Punkt an und besinnen sich für "Hexen 2" wieder auf gute, alte Tugenden. Die Fortsetzung des Ende 1995 erschienenen Programms möchte mit einer deutlich stimmigeren Atmosphäre Solospieler ansprechen. Außerdem wird es wieder eine richtige Hintergrundgeschichte geben, von der allerdings noch nichts bekannt ist. Die Entwickler bauen in ihr jüngstes Werk deutlich mehr Puzzles ein und sorgen dafür, daß ohne Logik gar nichts geht: Wer einfach nur von Raum zu Raum rennt und fleißig Schalter drückt, kommt im zweiten Teil der "Hexereien" nicht sonderlich weit. Die Grafikengine stammt wiedermal nicht von Raven, sondern fand erst jüngst in einem wohlbekannten Spiel von id Software Verwendung. Besonders wichtig sind Raven wesentlich abwechslungsreichere Szenarien als im Vorgänger. "Hexen" bot fast durchgehend eine finstere Mittelalterwelt. Diesmal erobern streitlustige Ballermänner neben den üblichen Schlössern auch altrömische Keller oder abenteuern sich durch ägyptische Höhlensysteme mitsamt Sphinx. Etwas später schlagen sie sich durch alte Inka-Städte – offenbar wandelt irgend jemand bei Raven auf den Spuren der Lara Croft aus "Tomb Raider".

Rollenspielelemente werden gegenüber dem Vorgänger deutlich aufgewertet: So kann man gleich zu Beginn aus vier statt aus drei Helden seinen ganz persönlichen Favoriten wählen. Neben dem üblichen stolzen Rittersmann, der die ausgewogensten Fähigkeiten aufweist, gibt es einen frommen Geistlichen sowie einen schwarzen Magier, der seine Lebenspunkte auffrischt, indem er entfleuchenden Seelen frisch gemetzelter Monster Energie entzieht. Der Vierte im Bunde, ein Scharfschütze, kann sich besonders gut in dunklen Ecken verstecken und seine Gegner aus dem Hinterhalt angreifen. Jede Klasse hat andere magische Sprüche: So begräbt z.B. der Magier die Gegner per Zauberkraft unter einem Hagel von Meteoriten, während der Ritter seine Feinde per Minitornado wegfegt. Durch Monsterabschüsse sammelt der Spieler Punkte, verbessert allmählich seinen Skill-Level und verfügt ab

N 2 zurück



Eine Sphinx lauert in dunklen Gemächern

einem bestimmten Wert über optimierte Fähigkeiten. Außerdem bieten die Designer ein kleines Arsenal von Extrarüstungen, mit denen sich einige Eigenschaften verbessern lassen und dann optimierten Schutz gegen Angriffe bieten. Überdies steht dem Spieler in "Hexen 2" eine größere Palette von Bewegungen zur Verfügung: Jetzt kann er sich ducken und mit Hilfe verschiedener Items durch den Level fliegen.

Von den Monstern ist bislang nur wenig bekannt: So soll es eine mehrköpfige Hydra, verschiedene Arten von Golems und fliegenden Imps sowie einen "gefallenen Engel" im roten Kleid mit güldenen Flügeln geben. Was sich die Macher sonst noch einfallen lassen, werden wir erst im fertigen Spiel sehen. Wie viele andere Hersteller kündigt auch Raven eine weit fortgeschrittene künstliche Intelligenz für seine Unholde an: So soll es Monster geben, die den Spieler mit großen Krallen ergreifen und dann über einem kleinen Lavasee fallen lassen.

Wie wir von Raven erfuhren, sorgte das Design der Waffen anfangs für einigen Frust bei den Programmierern. Grund: Die Grafikengine kann nur dreidimensionale Objekte darstellen – mit einer einfachen Explosion, die aus gezeichneten Bitmaps besteht, ist sie schlich überfordert. Völlig aus Polygonen bestehende Knalleffekte sehen aber meist wenig spektakulär aus. Nach einiger Zeit des Experimentierens scheinen die Designer die Schwierigkeiten allerdings langsam in den Griff zu bekommen, teilen aber noch keine Einzelheiten mit.

Nur soviel: Jeder der vier Protagonisten verfügt über fünf verschiedene Arten von Kriegsgerät. Vier davon lassen sich durch ein besonderes Artefakt, das Fans unter dem Namen "Thome of Power" bereits aus dem Vorgänger kennen, zu deutlich kräftigeren Waffen ausbauen. So wird etwa aus einer einfachen Armbrust eine Waffe, die nach ihrem Upgrade mit magischen Pfeilen auf Monster schießt. Der Spieler kann sich in der "Hexen 2"-Welt fröhlich austoben und ordentlich was kaputt machen, Fensterscheiben klirren lassen oder Tische, Stühle oder Fässer zerschlagen. Viele Gegenstände kann man frei verschieben und draufhüpfen, manchmal werden Geheimgänge erst so erreichbar. Die Architektur der insgesamt 29 Level steht bereits, lediglich einige der besonderen Texturen wie Wandgemälde müssen die Designer noch fertigstellen.

"Hexen 2" wird voraussichtlich nur unter Windows 95 und Direct X laufen. Die 3D-Beschleunigerschnittstelle "Direct 3D" unterstützt es nicht, dafür aber die Grafikschnittstelle "**OpenGL**", deren Vorteile alle Karten mit dem Voodoo-Chip von 3Dfx nutzen. Die düstere Mittelalterballerei hat etwa im Juni Premiere. *ste*

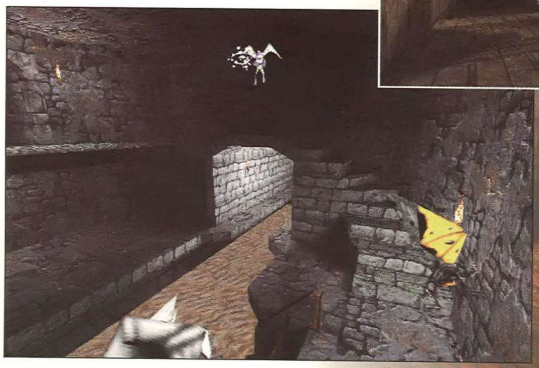
OPEN GL

Diese 3D-Treiber von Silicon Graphics gelten im Bereich der Workstations schon lange als Standard und setzen sich auch im PC-Bereich langsam durch. Sie bieten Programmierern deutliche Vorteile gegenüber Direct3D von Microsoft. Der Vodoo-Chip vom amerikanischen Grafikspezialisten 3Dfx kann die Vorteile von OpenGL besonders gut nutzen: Viele 3Dfx-Techniker waren früher bei Silicon Graphics angestellt, haben OpenGL dort mit entwickelt und kennen deswegen Interna, die anderen Herstellern verschlossen bleiben.

Hexen 2
Genre
Rollenspiel/Action
Hersteller
Raven Software
Erscheinung geplant
Juni '97



Hinter den Fensterscheiben lädt ein Wintergarten zum Verweilen ein...



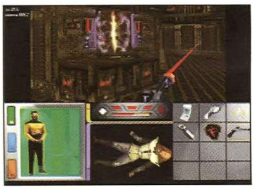
... während die Kanalisation eher unfreundlich wirkt

STARTREK:
Zwei Captains in

Energie: Mit über zweijähriger Verspätung nimmt der siebte Film Kurs auf die PC-Bildschirme



Picard und Data bestimmen im kartographischen Holodeck den neuen Kurs der Enterprise



Auch LaForge muß sich seinen Weg freischießen



Data steht auf einem Planeten im Angesicht des Nexus

Das Weltall – unendliche Weiten: Picards Sätze aus dem Vorspann der "The Next Generation"-Folgen kennt jeder wahre Trekker auswendig. Genau wie die Hintergrundgeschichte zum siebten Film "StarTrek: Generations", der Ende 94 überall auf der Welt die Kinokassen klingeln ließ. In dem Streifen, dem ersten mit Picard und seiner nächsten Generation von Sternenforschern, zieht es den El-Alurianer Dr. Tolian Soran zurück in den phantastischen Nexus. Diese Zwischendimension durchwabert alle 39 Jahre die Galaxie. Soran war bereits im Nexus, verließ ihn und will nur noch eines: Er möchte zurück, denn dort erfüllen sich sofort alle Wünsche. Das klappt aber nur, wenn er die Bahn des Energiebandes auf einen Planeten umleitet und sich einsaugen läßt. Soran kennt kein Erbarmen: Beim hantieren mit den riesigen Kräften des Nexus läßt es ihn kalt, daß er ein ganzes Sonnensystem samt Zivilbevölkerung per Trilithium-Ladung im Weltall zerbröseln wird. Rettung kann nur vom tapferen Captain Jean-Luc Picard sowie dessen Vorgänger aus alten Tagen, Captain James Tiberius Kirk, kommen, der sich seit rund siebzig Jahren ebenfalls im Nexus vergnügt – und dabei eher altmodische Wünsche wie eine kleine Holzhütte in den Bergen offenbart.

Nach über zwei Jahren, der achte Film "First Contact" lief gerade in den Lichtspielhäusern, steht die Veröffentlichung des Spiels zu "Generations" endlich kurz bevor. Produziert wird die Umsetzung von Microprose, die immerhin mit dem Adventure "A Final Unity" für das bislang beste Programm zum Thema StarTrek sorgten. Mit dem Film hat das Computerspiel allerdings nur die Personen sowie grobe Handlungselemente gemein: Zentrale Räumlichkeit ist die neu eingeführte **kartographische Abteilung** der Enterprise. Dort sucht der Spieler nach Soran und scannt Planeten und Raumschiffe innerhalb von zehn Sonnensystemen. Als Picard kann man die Enterprise zu jedem dieser Systeme schicken. Was deshalb wichtig ist, weil nur bei nahen Objekten durchgeführte Scans detaillierte Infos liefern. In der Sternenkartographie bestimmt der Spieler den Kurs der Enterprise, plant Strategien, hat Zugriff auf die Schiffssysteme, beamt Außenteams zu diversen Lokalitäten und verfolgt den Kurs des geheimnisvollen Nexus. Gleich zu Beginn empfängt Captain Picard den Notruf eines Observatoriums im Amargosa System. Kaum angekommen, betritt der Spieler

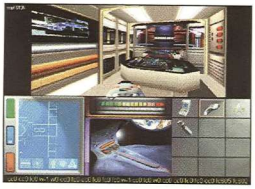
GENERATIONS

einem Computerspiel

als Commander Riker die Station. Er soll feststellen, wer warum die Station angegriffen hat. Riker wird angegriffen, und der Spieler verteidigt sich in klassischer 3D-Shooter-Manier mit einem fest in der Bildmitte montierten Phaser, um möglichst viele Überlebende auf das Schiff und in Sicherheit zu bringen.

Derartige Außenmissionen auf Stationen oder Planeten machen einen Großteil von "Generations" aus. Während viele Aufträge eher kämpferisch ausgelegt sind, soll man in anderen mit Hilfe des Tricorders allerhand Puzzles lösen. Jedes Mitglied der Crew, einschließlich Captain Kirk, muß mindestens einmal an die Arbeit. Die 15 Missionen sind auf typische Eigenschaften des jeweiligen Crewmitglieds zugeschnitten: Während sich beispielsweise **Worf** als Klingone in einem Kampfeinsatz austobt, wird Counselor Troi in eine romulanische Basis geschleust und muß, getarnt als Mitglied der Geheimpolizei, wichtige Infos ausspionieren. Obwohl auch sie zum Phaser greifen kann, ist es vermutlich besser, die Arbeit getarnt auszuführen – wobei ihren Betazeden Fähigkeiten natürlich besondere Bedeutung zukommt. Vor der Wahl "Kampf oder Köpfchen" soll der Spieler öfter stehen. Wer allzu oft die hohen moralischen Prinzipien der Föderation aufgibt und wild ballernd durch jede Mission rennt, gefährdet mit etwas Pech sogar den Gesamtauftrag. In Weltraumschlachten mit anderen Kampfschiffen hat der Spieler direkte Befehlsgewalt über die Enterprise. Er visiert per Zielerfassungssystem gegnerische Schiffe an, feuert die Waffen ab, überwacht den Energiefluß auf dem Schiff und kommandiert die restliche Besatzung. Wer auf der Brücke versagt, dem fliegt das Schmuckstück der Föderation langsam, aber sicher um die Ohren und es wird Zeit für eine Notevakuierung.

Damit das ganze möglichst echt wirkt, übernehmen in der englischen Version alle Originalschauspieler ihre jeweiligen Rollen im Spiel: Einschließlich William Shatner und Patrick Stewart, die Captain Kirk und Picard synchronisieren. "Generations" wird hierzulande komplett in Deutsch erscheinen. Ob Microprose dazu die deutschen Sprecher ins Tonstudio bittet, ist noch nicht entschieden. Musik und Geräuscheffekte stammen direkt aus dem Film. Dazu wird's einige frisch gerenderte Zwischensequenzen und – wozu hat man denn die teure Lizenz – Originalclips aus dem Film geben. Etwa im Mai hat "Generations" Premiere auf Computermonitoren und Trekker können versuchen, den Abspann ohne Kirks Tod zu erreichen. *ste*

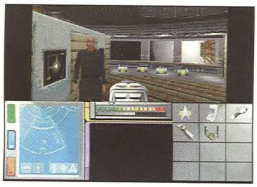


Frei beweglich durch das Schiff: Der Maschinenraum



Der Klingone Worf schießt sich seinen Weg frei





Riker Aug' in Aug' mit Soran, den Phaser im Anschlag



Eine fremde Welt der eher unangenehmen Art – aber irgendwo muß sich Dr. Soran ja verstecken

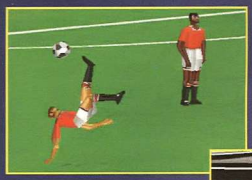
Counselor Troi schleicht im Romulaner-Kostüm durch eine Basis der alten Erzfeinde

Rise of the Robots
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Microprose
Erscheinung geplant
Mai '97

Bilder auf

Einmalig!
Offiziell lizenziertes UEFA Champions League Spiel mit allen Original-Clubs und Kickern der Saison 96/97.

Wen kauft Juventus Turin als Nächsten?
Mit dem Mannschafts- und Spielereditor sind Spieler-Transfers ganz leicht durchführbar.



Zu wenig Puste für 90 Minuten Pressing?
Kein Problem, die Taktik der Mannschaften ist jederzeit änderbar.





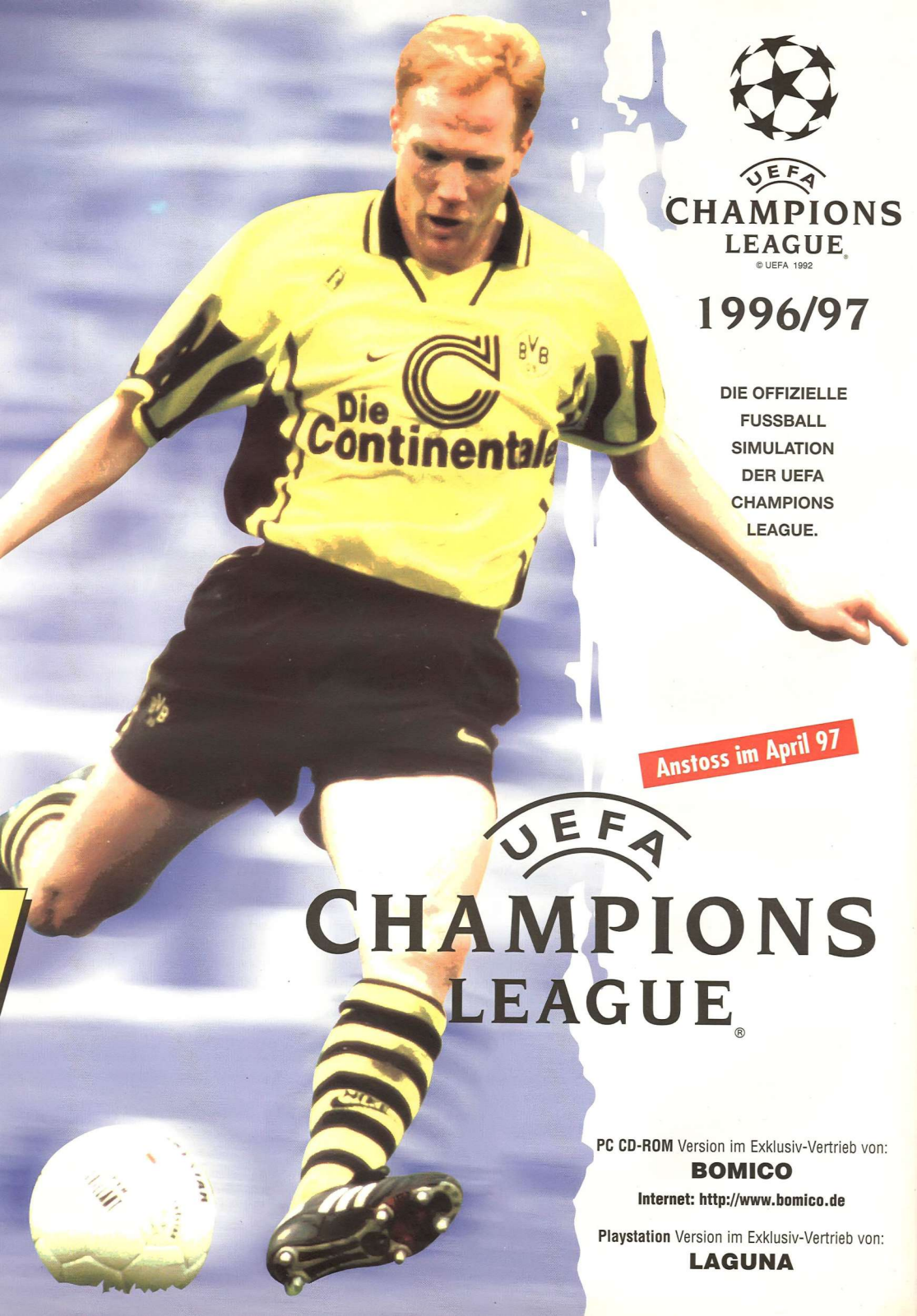


REIF FÜR DEN CUP!

Das **einzige** offiziell lizenzierte UEFA Champions League Spiel für 1996/97!

Erhältlich für PlayStation und PC CD-ROM.
Komplett in Deutsch.

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © Philips Media 1996.



UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE
© UEFA 1992

1996/97

DIE OFFIZIELLE
FUSSBALL
SIMULATION
DER UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE.

Anstoss im April 97

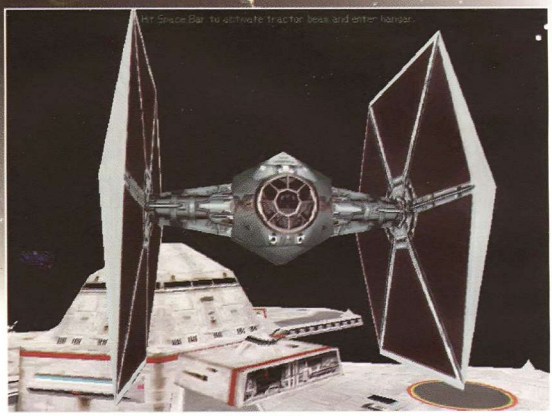
UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE®

PC CD-ROM Version im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
Internet: http://www.bomico.de

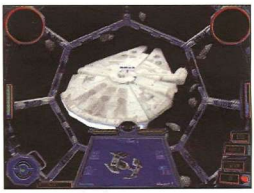
Playstation Version im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA

X-WING VS. Yodas Jünger

StarWars und kein Ende: In Kürze erobern Multiplayer die Galaxie



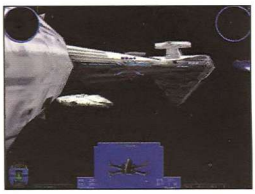
Ein TIE Fighter, im Hintergrund eine riesige Raumstation



Ein corellianischer Transporter fest im Visier



Das Cockpit eines Y-Wing, hier beim Angriff



Ein Transporter verläßt eine Fregatte der Rebellen – ist es Han Solos Millenium Falcon?

Derzeit strahlt sogar die "Dunkle Seite der Macht" vergleichsweise hell und freundlich auf die Gemeinde der StarWars-Jünger herab. Dank computertechnisch aufgemotzter Trilogie haben die Abenteuer um Luke Skywalker und Han Solo Konjunktur wie nie zuvor. Und das, obwohl Teil Eins schon vor rund 20 Jährchen seine Premiere auf der großen Leinwand feierte. Demnächst können PC-Sternenkrieger in "X-Wing vs. TIE Fighter" von LucasArts testen, ob sie den Kämpfen in dunklen Weiten der Galaxie gewachsen wären. Stärker als ein Großteil anderer Programme setzt das Spiel auf Multiplayer-Partien in Netzwerken. In drei verschiedenen Missionsarten hauen sich bis zu acht Teilnehmer Lasersalven um die Ohren. Die "Training exercises" gleichen laut LucasArts trotz Multiplayer noch am ehesten dem Spielprinzip des Vorgängers "TIE Fighter": Mehrere Piloten machen sich gemeinsam über ein Raumschiff wie einen riesigen Star Destroyer her. Dagegen ist der "Melee"-Modus eher eine Art "Deathmatch" im Universum: Jeder kämpft gegen jeden, bis irgendwann die Bordelektronik durchschmort und die Außenhaut des Schiffs zusammenbricht. Anschließend darf man sich mit neuem Jäger wieder ins Getümmel stürzen. Gelegentlich haben furchtlose Raumflieger drei oder vier computergesteuerte Wingmen an ihrer Seite, denen sie Befehle wie "Gib mir Deckung" oder "Greif an" erteilen können. Die wahre Herausforderung für Sternenkrieger sind allerdings die großen "Combat Engagements". In 16 Schlachten treten jeweils vier Rebellen gegen vier Schiffe des Imperiums an. Jeder Teilnehmer hat bestimmte Aufgaben: So muß beim Großangriff auf Fregatten ein Spieler im B-Wing-Bomber die Torpedos abfeuern, während ihn ein X-Wing-Pilot eskortiert und zwei A-Wing das Gebiet weiträumig patrouillieren. Diese Großraumschlachten sind komplex: Mal sollen die Teilnehmer andere Schiffe zerstören, mal Andockoperationen überwachen und sichern, mal hochrangige Offiziere durch feindliches Gebiet geleiten. Zusätzlich zu diesen Aufträgen gibt's Multiplayer-Spielchen, in denen sich Piloten in Röhrensystemen oder über schwebenden Plattformen – beide aus den Vorgängern bekannt – Wettrennen liefern. Wer jetzt als überzeugter Solospieler frustriert den Joystick in die Ecke wirft, der sei beruhigt: LucasArts designt alle Missionen so, daß man sie auch alleine am Rechner schaffen kann, notfalls übernimmt der Computer einige der Mitspieler. 14 der 60 Aufträge werden sogar speziell für Einzelkämpfer entwickelt.



TIE FIGHTER

gegen Darths Truppen

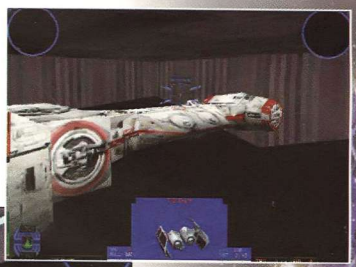
Insgesamt stehen in "X-Wing vs. TIE Fighter" neun Raumjäger für ausgedehnte Weltraumsessions bereit, vier für die Rebellen und fünf für die Truppen des Imperators: Rebellenpiloten steigen in **X-Wing**, Y-Wing, A-Wing sowie den Z-95 Headhunter. Letzeren darf man zum ersten Mal in einem LucasArts-Spiel steuern, bislang flog der Z-95 nur als Gegner oder Staffage durch die Galaxie. Während ausgedehnter Testmatches stellten die Entwickler fest, daß die Rebellenschiffe den teilweise ohne Schutzschilde daherkommenden imperialen Jägern zu deutlich überlegen waren. Also sorgen sie mit dem leicht veralteten Jäger, Vorgänger des kampfstarken X-Wing, für Chancengleichheit. Unter dem Kommando von Darth Vader fliegen TIE Fighter, TIE Interceptor, TIE Bomber, das Assault Gunboat sowie der TIE Advanced. In späteren Missiondisks will LucasArts den TIE Defender sowie andere Schiffe wie den B-Wing nachliefern. Die für das Imperium ungünstigen Chancen führen zu zwei neuen Waffensystemen. Zum einen werden, aus Flugsimulationen oder "Wing Commander" bekannt, Chaffs eingeführt, die anfliegende Raketen ablenken. Zum anderen gibt es eine neue Rakete, die sich auf das nächste feindliche Objekt schaltet. Das kann ebenfalls eine Rakete, die zerstört wird, oder ein anderer Pilot sein: Der erleidet beim Einschlag kaum Schaden, verliert aber kurzfristig die Kontrolle über sein Schiff. Die Grafikengine von "X-Wing vs. TIE Fighter" ist aus den Vorgängern bekannt, allerdings hat LucasArts den Programmcode überarbeitet und optimiert. Ab demnächst dürfen Raumflieger mit volltexturierten Schiffen ein SuperVGA-Universum erobern. Den Texturen liegen Grafiken zugrunde, die allesamt George Lucas' großem Archiv entstammen und in den Filmen Verwendung finden: Der Spieler sieht im Computerspiel die selbe TIE-Oberflächenstruktur wie auf der großen Leinwand. Schon bisher ließ die Musik in "Star-Wars"-Programmen dank John Williams genialem Soundtrack keine Wünsche offen. Diesmal findet sich statt künstlicher MIDI-Klänge gleich das Original auf der Spiele-CD: Vierzig Minuten digital neu abgemischter Audiotracks aus den Filmen sorgen für erhöhten Blutdruck in Weltraumkämpfen. "X-Wing vs. TIE Fighter" erscheint im April. Hierzulande veröffentlicht Distributor Softgold erst die englische Version mit deutschen Handbüchern, im Juni folgt eine übersetzte Fassung. Das Programm läuft nur unter Win95. LucasArts plant, für das Zusammenkommen interplanetar verteilter Spieler einen Internet-Stützpunkt einzurichten. *ste*

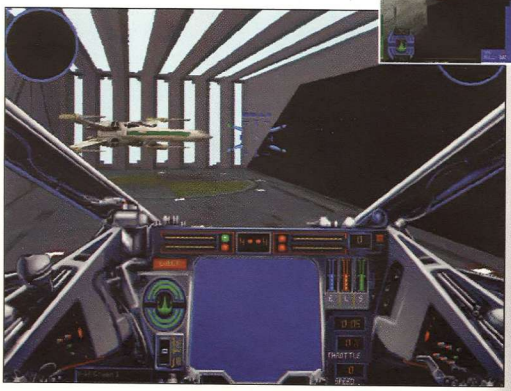


X-Wing, der beste Jäger der Rebellen

X-Wing vs. TIE Fighter
Genre
Action/Simulation
Hersteller
LucasArts
Erscheinung geplant
April '97

Bilder auf





Eine Corvette verläßt ihren Hangar im Star Destroyer und wirkt gegen das gigantische Schiff fast winzig.

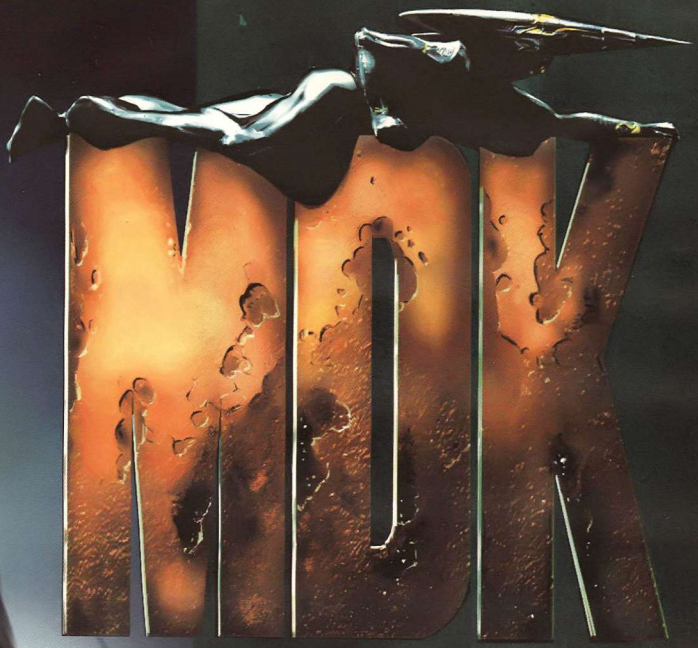
In der Ladebucht stehen X-Wing auf ihrem Weg ins All Schlange


SHOOT ME UP, KURT
ES IST SOWEIT
27. MÄ
PC ACTION GOLD
POWER PLAY 90%
PC GAMES 94%
FÜR PC CD-ROM
http://www.shiny.com

"MDK DEKLASSIERT MIT EINEM HANDSTREICH EINEN GROSSTEIL DER 3D-KONKURRENZ, HIER STIMMT ALLES." - PETER STEINLECHNER (POWER PLAY 3/97)

"REVOLUTION IM ACTION-GENRE"-POWER PLAY 3/97

R Z
1 9 9 7

















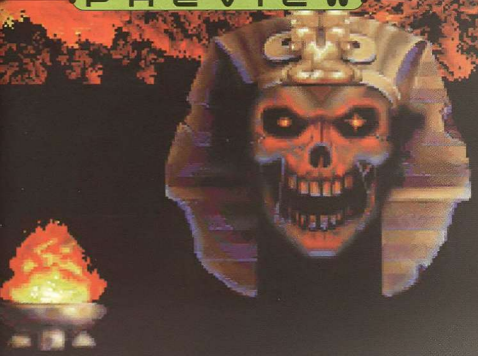


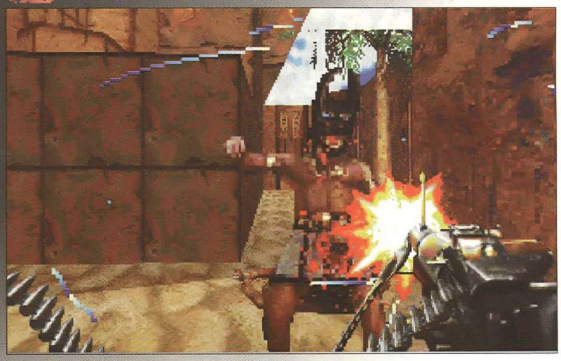
"KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS MEHR BEEINDRUCKT ALS MDK" - OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)

"MDK BRENNT EIN PRÄCHTIGES FEUERWERK AN NEUEN IDEEN UND ABWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB." -JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)

DISTRIBUTED BY
Acclaim® Entertainment GmbH

MDK (C) 1996 SHINY ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MDK AND ALL RELATED CHARACTERS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SHINY ENTERTAINMENT, INC. ©ACCLAIM ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION OF ACCLAIM ENTERTAINMENT.





In „Exhumed" geht es erwartungsgemäß recht blutig zu

BMG lädt zur 3D-Monster-Metzelei in Ägypten

EXHUMED

Das Tal der Könige: Seit jeher war dieser gigantische Friedhof der Pharaonen ein Ort, den Sagen und Mythen begleiteten. Selbst in der Neuzeit halten sich hartnäckige Gerüchte über den "Fluch des Pharaos", dem angeblich die Wissenschaftler zum Opfer fielen, die in den zwanziger Jahren das Grab des Tut Ench Amun öffneten. In der Welt von "Exhumed" (bisheriger Titel: "Powerslave") spielt der mystische Ort ebenfalls eine Hauptrolle: Gerüchten zufolge haben sich in Karnak Aliens angesiedelt, die die ganze Region mit Terror und Vernichtung beglücken. Laut Augenzeugenberichten wurden Frauen und Kinder kurzerhand verspeist, während die Männer versklavt, gefoltert und in abscheuliche Monstrositäten verwandelt sein sollen. Alle großen Nationen schickten Ihre besten Truppen in das Gebiet, um der Lage Herr zu werden, aber die Eliteeinheiten verschwanden auf Nimmerwiedersehen. Wie wir aus Filmen wie "Rambo" wissen, hilft da, wo ganze Armeen versagen, nur noch ein Einzelkämpfer (eigentlich logisch), und so werdet Ihr nach Karnak geschickt, um die Alien-Brut auszurotten. In altbewährter First-Person-Perspektive ballert sich der Spieler durch Tempel und Pyramiden, stets auf der Suche nach neuen Waffen und Ammo. Die Gegner rekrutieren sich fast ausschließlich aus dem altägyptischen Götter-Pantheon – so erwarten Euch z.B. als Standardgegner Herren mit Anubismasken – aber auch Mumien und Kleinvieh sitzen Euch hartnäckig im (Leder)-Nacken. "Exhumed" bedient sich einer "Hexen"-ähnlichen Grafikengine und läuft (nunmehr exklusiv unter WIN95) in Auflösungen von 320x200 bis 640x480 Bildpunkten. Polygonen-Charaktere, Lichteffekte und ähnliches werdet Ihr also vergeblich suchen, "Exhumed" präsentiert sich im 3D-Shooter-Retro-Look. Die betagte Engine wird übrigens sowohl im Fenster als auch im Vollbild-Modus klaglos ihren Dienst tun. Neben dem obligatorischen Singleplayer Modus bietet "Exhumed" eine Multiplayer Option, die sämtliche unter WIN95 verfügbare Verbindungsarten unterstützt. *sg*



Ein erfolgloser Kollege dient als Warnung für vorwitzige Einzelkämpfer



Peng! Peng! Dieser einbalsamierte Gegner hat nichts zu lachen.



Wet, Wet, Wet. In Unterwasserleveln versagen die Feuerwaffen ihren Dienst.

Exhumed
Genre
3D-Action
Hersteller
BMG
Erscheinung geplant
2. Quartal 97

Bilder auf

Alles Böse kommt in die Hölle. Alles, was sich da nicht benimmt, treffen Sie in Nemesis.

Virgin INTERACTIVE entertainment

Komplett in Deutsch.



NEMESIS

Ein ~~Wizardry~~ Adventure

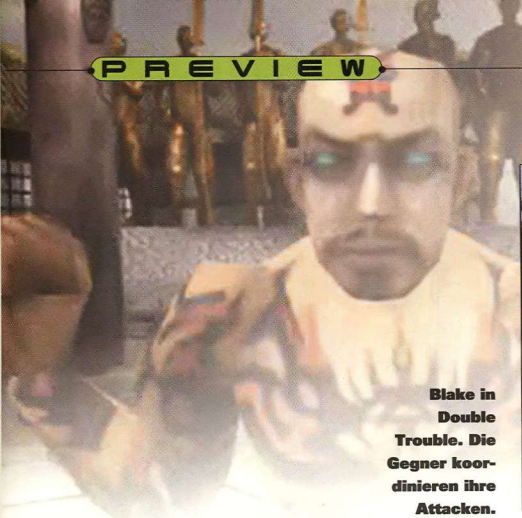
Das Böse, das einst eine ganze Zivilisation zerstört hat, ist zurück und hat nur ein Ziel: Vernichtung. Nur die Kraft, die von den sieben nitherianischen Talismanen ausgeht, kann den Kreuzzug der dunklen Mächte in diesem Echtzeit-Rollenspiel-Adventure auf PC CD-ROM stoppen. In den Ruinen von Nemesis beginnt ein mörderischer Wettlauf um die Relikte einer längst vergangenen Zeit. Und Sie sind mittendrin.

SIRTECH



PC CD-ROM

Nemesis: A Wizardry Adventure ... Sirtech Software, Inc. Wizardry is a registered trademark of Sirtech Software, Inc. Product specifications subjects to change without notice.





Blake in Double Trouble. Die Gegner koordinieren ihre Attacken.

PERFECT WEAPON

Die Krähe läßt grüßen: 3D-Prügelei vor Renderscreens inkl. Mini-Adventure-Part



Da hockst di nieder... Gleich zwei Feinde greifen an.



Nicht alle Renderhintergründe sind so trist wie die Eiswelt in Level eins

Perfect Weapon
Genre
Prügelspiel
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
April '97

Captain Blake Hunter ist ein rechter Draufgänger: Der Martial-Arts-Experte und Top-Agent der "Earth Command Defense Force", verbringt seine Freizeit vorzugsweise damit, andere Kickboxer im Ring nach Strich und Faden zu vermöbeln. Nach einem seiner zahllosen siegreichen Kämpfe freut sich unser Held eigentlich schon auf die Dusche, als plötzlich wie aus dem Nichts neben ihm ein riesiger Muskelprotz erscheint und ihn kurzerhand ausknockt. Das letzte, was Hunter sieht, ist ein seltsames Symbol, das der mysteriöse Fremde als Ring am Finger trägt. Als er aufwacht, befindet sich der brave Soldat an einem gar ungastlichen Ort: Saukalt ist es hier und es wimmelt nur so von kampfeswütigen Gegnern, die unserem Champion an die Hitpoints wollen. Wie sich später herausstellt, wurde der Hero ohne ersichtlichen Grund in eine andere Dimension teleportiert, um sich hier mit diversen außerirdischen Prügelknaben zu keilen. Wer hinter der ganzen Sache steckt, wird natürlich erst kurz vor Schluß verraten, denn "Perfect Weapon" ist kein Prügelspiel im klassischen Sinne, sondern vereint Komponenten der Beat 'em Ups mit einer "Alone in the Dark"-ähnlichen 3D-Engine und erinnert somit an Acclaims Afterlife-Flop "The Crow 2". Sämtliche Charaktere sind aus texturierten Polygonen aufgebaut, die sich vor gerenderten Hintergrundbildern bewegen. Wie schon beim Infogrames Original schaltet Ihr Euren Fighter bei Bedarf vom "Lauf"- auf Kampfmodus, in dem Euch angeblich an die 100 Karate-Moves zur Verfügung stehen. Besonderen Wert sei auf die Gegner-KI gelegt worden, die als "Behavioral AI (BAI) programmiert ist. Das bedeutet, daß sich die Gegner allzuhäufig vorkommende Wiederholungen in Eurem Angriffsstil merken und blitzschnell mit einem Gegenmuster antworten. Neben den "normalen" Gegnern wie Wachhunden und affenähnlichen Kreaturen, erwarten Euch gegen Ende der Levels immer wieder Zwischenbosse, die es zu besiegen gilt, um Eurem finalen Endgegner zu beweisen, daß Ihr die "Perfect Weapon" und somit würdig seid, sich mit ihm zu duellieren. Außer dem reinen Kampfpart wurden auch Adventure-Elemente in das Gameplay eingefügt, so liegen in den Leveln Goodies und Health-Power-Ups herum (Extra-Waffen soll es nicht geben), und auf einer strategischen Karte verfolgt Ihr Euren Fortschritt im jeweiligen Szenario. "Perfect Weapon" wird exklusiv unter WIN95 mit bis zu 65 000 Farben laufen, eine MMX- und Beschleunigerkarten-Unterstützung ist ebenfalls geplant. *sg*



Seltsam: Alle Gegner tragen Handschuhe.

NEU

HOLIDAY ISLAND

SZENARIEN

FÜR DIE NEUEN SZENARIEN WIRD DAS HAUPT-PROGRAMM „HOLIDAY ISLAND" BENÖTIGT

IN DEN SECHS NEUEN SZENARIEN MÜSSEN SIE BEWEISEN, WAS SIE ALS HOTEL-MANAGER WIRKLICH DRAUF HABEN! HOFFENTLICH FANGEN SIE DABEI NICHT AN, IHRE FAULENZENDEN GÄSTE ZU BENEIDEN...

- WARUM IN DIE FERNE SCHWEIFEN? VEREINEN SIE DIE NORDFRIESISCHEN INSELN IM SYLT SZENARIO
- EIFELTURM NEBEN FREIHEITSSTATUE? AUF IHRER INSEL KEIN PROBLEM, DANK DES PR-WUNDER SZENARIOS
- LIFE IS EASY MIT ZWEI NEUEN COOLEN REGGAE-SOUNDTRACKS



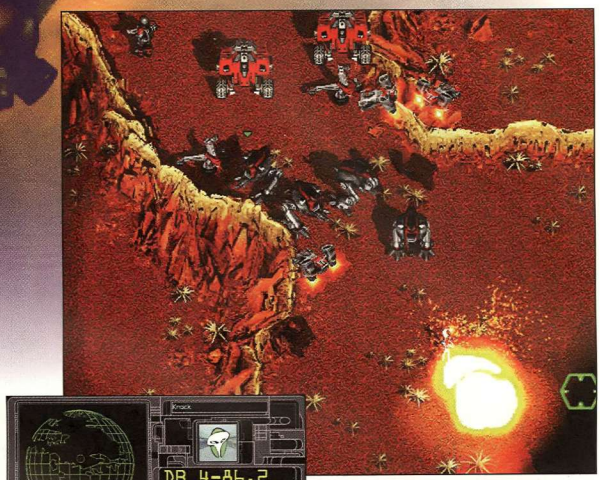
Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

FÜR PC AUF CD-ROM
KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

DARK
Mars

Mars-Mission: Gameteks erste Echtzeitkeilerei bietet vor allem optisch viel Aufregendes





Eingegraben: Durch diese Gasse kommt keiner
Das Missionsbriefing

Einheiten

Hier eine Auswahl der verfügbaren Kämpfer (links: Aliens)



Durchschlagend: Artillerie



Mobile Verteidigungstürme



Energiesauger: Bohrtürme



Fliegend: Die Bomber



Preiswert: Soldaten

Erklären muß man diese Spiele wirklich nicht mehr: Wie in allen Echtzeitstrategiespielen wird auch in Gameteks "Dark Colony" auf einem isometrisch dargestellten Landstrich gebaut und geschossen, bis der Feind aufgerieben ist. Dieses Mal geht's zur Abwechslung nicht gegen Roboter, sondern gegen reinrassige Ekel-Aliens. Die Erdlinge suchen irgendwann im nächsten Jahrtausend nach neuen Energiequellen und schnappen sich prompt den Kollegen unseres Heimatplaneten, den Mars. Dummerweise haben die "Grays", eine hochtechnisierte Alienrasse, ein ähnliches Problem und versuchen ihre bröckelnde Zivilisation zu retten. Beide Sternenvölker treffen sich auf unserem roten Nachbarn und veranstalten dort statt einer Grillparty eine kolossale Schlacht. Die Menschen setzen High-Tech-Waffen und Cyborgs ein, während sich die Aliens auf ihre wahren Fähigkeiten besinnen und genetische Monster gegen den Feind schicken (siehe Kasten). Gespielt wird "Dark Colony" wie gehabt: Entweder als Mensch oder Alien schießt sich der Echtzeitstratege durch eine Campaign, mehrere Solo-Level oder stürzt sich mit bis zu sieben Freunden auf den Multi-Player-Modus. Ein Landschaftseditor soll in der Endversion ebenfalls enthalten sein.

Als Basis für einen erfolgreichen Feldzug dient grundsätzlich ein großes Hexfeld, auf dem sämtliche Einrichtungen gebaut werden. Neben Hauptquartier inklusive Raffinerie werden Fabriken zur Waffenherstellung und auch ein Forschungszentrum aus dem Boden gestampft. Ressourcen werden an kleinen Kratern abgebaut, die Energien aus dem Inneren des roten Planeten zugänglich machen. Alle Waffensysteme können über die rechts am Bildschirmrand eingeblendete Konsole gebaut werden, wobei die Produktion bislang keinerlei Zeit in Anspruch nimmt, was sich im fertigen Spiel höchstwahrscheinlich ändern wird. Ähnlich wie in Beams



COLONY

macht mobil

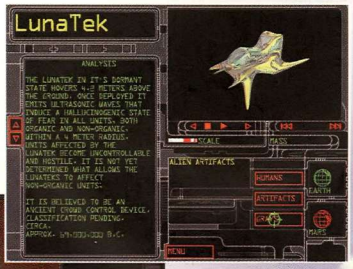


"KKND", kann auch in "Dark Colony" geforscht werden. Allerdings werden hier nicht nur Fabriken auf den neuesten Stand gebracht, sondern auch die Einheiten profitieren vom wissenschaftlichen Fortschritt. Für jede Einheit können zwei verschiedene Arten von Upgrades aktiviert werden: Zum einen die Verbesserung der Bewaffnung und zum anderen eine Verstärkung der vorhandenen Panzerung. Diese Steigerungen sind jeweils zweimal möglich und kosten unterschiedlich viel Energie. Das wirklich schöne an "Dark Colony" ist jedoch die schon in der Vorabversion äußerst beeindruckende Präsentation. Dank wunderschön dunkler Grafik inklusive Lichteffekten könnte das fertige Spiel die Konkurrenten vor allem atmosphärisch hinter sich lassen. In "Dark Colony" gibt es zudem einen "Fog of War" wie in "Warcraft 2", nur, daß er hier wesentlich gespenstischer wirkt und lediglich von großen Explosionen oder Mündungsfeuer erhellt wird. Eine echte Neuerung sind die Tageszeitenwechsel in "Dark Colony", in deren Folge sich die Landschaft farblich stetig verändert. Allen Einheiten lassen sich übrigens Waypoints zuweisen, die sie dann in braver Reihenfolge ablaufen. Zudem gibt es zwei Bewegungsmodi: Im normalen Modus rennen Eure Kämpfer brav ins Ziel, ohne sich um eventuelle Feinde zu kümmern. Im "Assault"-Modus sind sie wachsamer und attackieren jeden Feind, der ihren Weg kreuzt. Des weiteren ist es möglich, sich im Gelände in Höhlen oder hinter Felsen zu verstecken. Eine weitere wichtige Rolle in "Dark Colony" spielen heimische Kreaturen und vor allem Artefakte einer längst verschollenen Zivilisation. Diese Artefakte sind in fast allen Fällen übermäßig starke Waffen, vor deren Streuwirkung sich auch Eure Truppen vorsehen sollten.

kn



Nachts sind alle Katzen grau: Explosionen sorgen für etwas Licht



Artifakte der Marszivilisation sollten nicht in feindliche Hände fallen



Unter diesen seltsamen Spinnweben können sich Einheiten wunderbar verstecken



Dark Colony
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
Gametek
Erscheinung geplant
Juni '97

Bilder auf



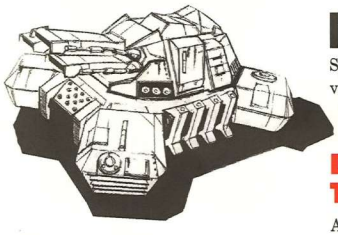
ACTIVISION

Aktiv in die Zukunft

Die amerikanische Software-Firma holt zum Rundumschlag aus und deckt dabei fast alle Genres ab



Angriff auf die Basis; rechts oben ist die Befehlsleiste zu sehen



Im schönen Maidenhead in der Nähe von London stellte der dienstälteste unabhängige Spielsoftwarehersteller sein Libretto für 1997 vor. Grund genug für uns, diesem Event einen kleinen Besuch abzustatten.

Dark Reign: The Future of War

Activision sagt den Kampf gegen "Alarmstufe Rot" und "Warcraft II" an. Ein gutes Argument für den Gewinn dieser Schlacht ist **Ron Millar**, der früher bei Blizzard für "WarCraft II", "Diablo" und das noch nicht erschienene "Starcraft" mitverantwortlich war und seit Januar als Berater an "Dark Reign" arbeitet: "Wir feilen gerade an den Einheiten. Außerdem vereinfachen wir das Benutzerinterface." Zu den 36 verschiedenen Kampfgeräten gehört u.a. ein Scout, der eine höhere Sichtweite und gute Tarnfähigkeiten besitzt, oder ein "Geiselnehmer", der Fußsoldaten schnappt, ihnen eine Bombe umbindet und sie dann zurückschickt. Auch das Terrain hat einiges in petto: Dichtes Buschwerk lädt zum Auflauern und kleinen Überfällen ein, Anhöhen sorgen für zusätzliche taktische Herausforderungen. Neben generellen Vorgaben wie "Alles angreifen" oder "Patrouillieren" läßt sich auch Aggressivität und Selbständigkeit der Truppen regeln. Wer die über 30 vorgegebenen Missionen erfüllt hat, greift auf den Missionseditor zurück. Damit lassen sich die Preise für die Truppen ändern, sogar eigenes Artwork wird importierbar sein. Im Multiplayer-Modus gibt es einen Kooperations-Modus, wo Ihr anderen Spielern Einheiten und Ressourcen überlassen könnt.



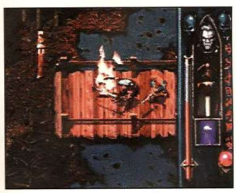
Blood Omen: Legacy of Kain
Genre: Action-Adventure
Erscheinung geplant: Juni '97

Dark Reign - The Future of War
Genre: Echtzeit-Strategie
Erscheinung geplant: Juni '97

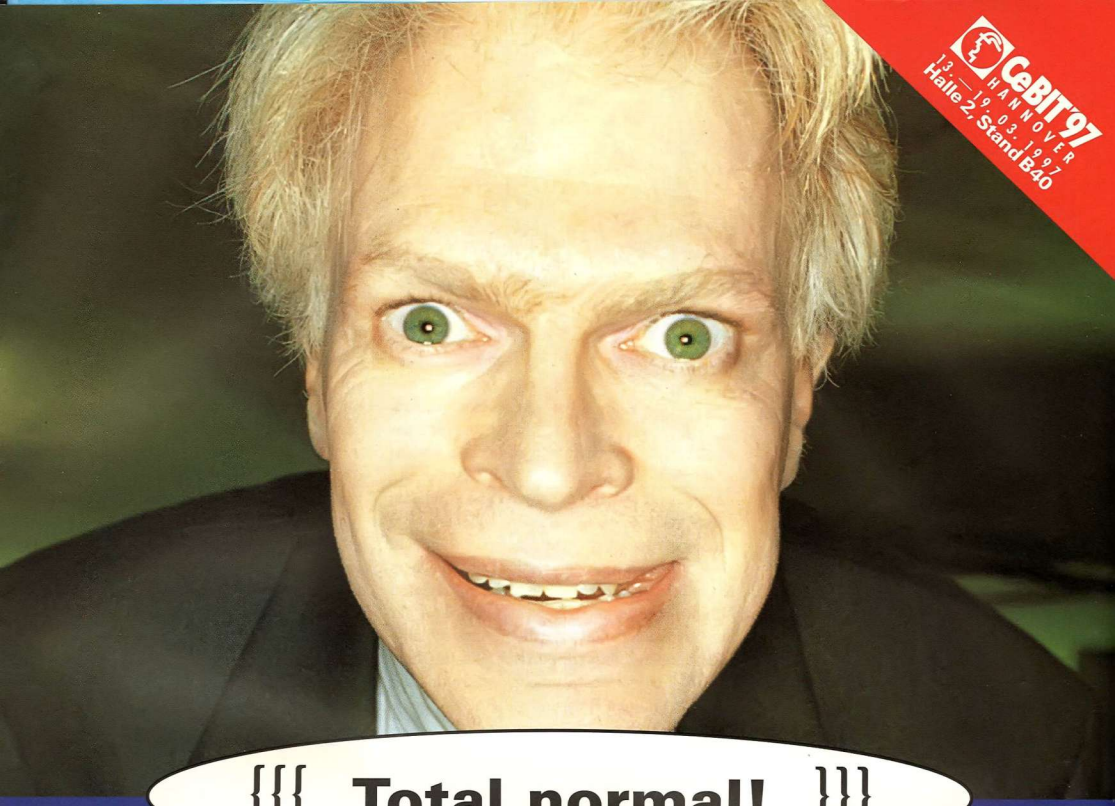
Hersteller: Activision

Blood Omen: Legacy of Kain

Den Edelmann Kain trifft das Schicksal doppelt hart: Nicht nur, daß ein schlecht gelaunter Mob ihn erschlägt, ein Zauberer erweckt ihn auch noch wieder zum Leben – als Vampir. Fortan muß er während der Suche nach seinen Mördern zwischendurch seinen Blutdurst stillen und sich zudem vor Regen und Sonnenlicht in acht nehmen. Dabei morpht Kain auf dreierlei Weise: In der Gestalt eines Wolfes ist er schnell, als Fledermaus stellen Mauern kein Hindernis für ihn dar, und in Form von Nebel gelangt er durch alle Türen. Neben Waffen wie Schwertern kann Kain sich mittels 13 Zaubersprüchen seiner kalten Haut erwehren. Diese befähigen ihn beispielsweise einen seiner etwa 120 Gegner zu kontrollieren oder sie aufeinander zu hetzen. Mit gut 166.000 Screens gehört "Blood Omen" sicherlich zu den umfangreichsten Action-Adventures am PC. Während die PlayStation-Version des Programmierteams Crystal Dynamics ("GEX") gerade veröffentlicht wird, nimmt sich Activision noch etwas Zeit für das PC-Feintuning. So werden zusätzliche Lichteffekte integriert und die Auflösung auf bis zu 640 x 480 Pixel aufgebohrt.



Viel Kampf, viel Ehr; hier ein Bild von der PlayStation-Version



{{{ Total normal! }}}

Games bei AOL.

Kennwort: Lenhardt



Jetzt gibt's Action online. Spiel weltweit gegen andere – z.B. MultiPlayer BattleTech oder Air Warrior. Hol Dir die besten Tips bei „Lenhardts Spiele-check". Am besten jetzt testen.
10 Stunden gratis und 30 Tage ohne Grundgebühr*, Internet und eMail inklusive.

AOL + Internet

NEU! AOL 3.0

Wichtig: Registriernummer und Paßwort auf der CD-Hülle beachten.

CD schon weg? Oder möchten Sie lieber die Diskettenversion? Einfach anrufen: ✆ 0180/55 22 0

Software auf der Heft-CD-ROM
JETZT GRATIS TESTEN!

Das bessere Programm.

AOL, 66150 Saarbrücken, eMail: Interesse@aol.com, Internet: http://www.germany.aol.com
CH: ✆ 0848 - 80 10 13 - A: ✆ 0222 - 5 85 84 85

* Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren

AOL
Alles OnLine!

OF3-M-PW-12



Auf den Brücken finden meist die ersten Begegnungen statt



NetStorm

Ein reinrassiges Internet-Spiel ist diese Entwicklung von Titanic Entertainment. Jeder Spieler besitzt in diesem Echtzeit-Strategical eine fliegende Insel. Um auf die Eiländer der Kontrahenten zu gelangen, baut Ihr Brücken aus formmäßig fest vorgegebenen Einzelteilen. An ihnen lassen sich Geschütze und andere Waffen anbringen, die dann selbständig feuern. Pro Runde werden bis zu acht Spielern zusammengestellt, deren Fähigkeiten etwa auf gleichem Niveau liegen. Überdies könnt Ihr mit anderen Mitspielern Einheiten tauschen; dies ist sogar mit Teilnehmern möglich, die in unterschiedlichen Spielen kämpfen. Zur Kontaktaufnahme chattet Ihr per Tastatur oder Mikrofon. Der Zugang soll, vom Programm abgesehen, keine zusätzlichen Kosten verursachen.



Heavy Gear

Der Quasi-Nachfolger zu "MechWarrior 2: Mercenaries" spielt im "Heavy Gear"-Universum der Firma Dream Pod 9. Das Szenario ist im 64. Jahrhundert auf dem Planeten Terra Nova angesiedelt, dessen Nord- und Süd-Bewohner sich in der Äquatorregion, den "Badlands", bekriegen. Der Vorlage entsprechend bewegen die Kampfkolosse sich nun auch seitlich, ducken sich oder kriechen. Außerdem wurde das Terrain hügeliger gestaltet und sowohl KI als auch die Grafik verbessert. "Ein Mech aus "Mercenaries" bestand aus rund 400 Polygonen, bei "Heavy Gear" sind es etwa 700", sagt **Chacko Sonny**, Designer des Spektakels. Die Mehrspieler-Optionen wurden ebenfalls einer Renovierung unterzogen; so dürft Ihr direkt in ein schon laufendes Spiel einsteigen.



Chacko Sonny, Projektleiter für "Heavy Gear"

Dogfight (Arbeitstitel)
Genre: Flugsimulator
Erscheinung geplant: August '97

Heavy Gear
Genre: Action
Erscheinung geplant: September '97

Interstate '76
Genre: Action
Erscheinung geplant: März '97

NetStorm
Genre: Internet-Strategie
Erscheinung geplant: September '97

Zork Grand Inquisitor
Genre: Adventure
Erscheinung geplant: Oktober '97

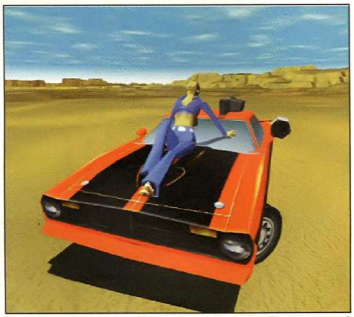
Hersteller: Activision



Die Kampfmaschinen bestehen nun aus bis zu 700 Polygonen

Weitere Projekte

In weiterer Zukunft wird ein Flugsimulator von ParSoft ("A10 Cuba!") mit dem Arbeitstitel "Dogfight" veröffentlicht. 12 Flugzeuge aus dem 2. Weltkrieg wie der US-Bomber B-17 oder der deutsche Düsenjäger Messerschmitt Me-262 werden physikalisch korrekt in Szene gesetzt. Freunde aufwendiger Grafik dürfen sich auf Lichteffekte, Perspektivenkorrektur und Nebel freuen.
Mit "Zork Grand Inquisitor" erscheint noch dieses Jahr der achte Teil der "Zork"-Serie. Neben der Optimierung der "Z-Vision"-Grafik versprach uns Projektleiter **Laird Malmed** Verbesserungen im Gameplay: "Es wird nun eigene Screens für das Inventory, die Karte und für die Magie geben." Außerdem verwöhnt das Programm diejenigen unter Euch, in deren Rechner ein MMX-Prozessor werkelt, mit schöneren Animationen und 3D-Sound.



Im klassischen Siebziger-Look: Dame und Auto (Interstate '76)



Die Skizze einer Location (Zork VIII)

"Interstate '76" steht kurz vor der Vollendung. Das Spiel soll u.a. den Force Feedback Stick von CH unterstützen, mit etwas Glück können wir Euch schon in der nächsten Ausgabe einen Test präsentieren. Nun noch eine kleine Meldung zum Schluß: Activision hat sich die weltweiten Vertriebsrechte für Ravens "Hexen 2" gesichert. Hierzulande ist demzufolge für den Vertrieb Bomico zuständig. *mash*

Free Spirit

Der Virtual-Reality-Krimi für den PC auf CD-Rom

Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark



Macht an: Free Spirit testen auf der beigelegten CD-Rom.*

Volksbanken Raiffeisenbanken

Wir machen den Weg frei

*Die vollständige Version ist bei Volksbanken und Raiffeisenbanken zu haben.
Oder beim Bundesverband der Deutschen Volksbanken und Raiffeisenbanken, BVR, Postfach 1 20 440 in 53046 Bonn.

SCARAB

Electronic Arts läßt die altägyptischen Götter auferstehen – als tonnenschwere Kampfroboter!



Feuer frei! Um den bösen Feind auszuschalten, muß zunächst das Energiefeld geknackt werden.



Jetzt aber Shell! Anubis im Laufschritt.

Seit Activisions durchschlagendem Erfolg mit den FASA-Adaptionen "Mechwarrior 2" und "Mercenaries" erfreuen sich Kampfroboter-Szenarien auch bei anderen Herstellern wachsender Beliebtheit. Nach mehr oder weniger gelungenen Interpretationen dieses Themas, wie "Shattered Steel" oder "G-Nome", kommt nun auch EA mit einem Battletech-Clone daher. Für das inzwischen "Scarab" getaufte Produkt (vormals als "Cyberwolf" oder "Duatiu" tituliert) kreierten die Macher ein ägyptisch angehauchtes Szenario, in dem die Kampfmaschinen vom Design her den Unterwelt-Göttern von Ramses und Co gleichen. Aber auch die Stages sind nach Städten am Nil benannt und verfügen über die entsprechenden architektonischen Merkmale wie Pyramiden oder Sphinxen. Das primär auf Multiplayer-Partien ausgelegte Spielprinzip basiert weniger auf der totalen Vernichtung des Gegners, als vielmehr auf einer klugen taktischen Eroberung einer bestimmten Fläche des jeweiligen Szenarios. Überall in den Städten befinden sich sogenannte "Towers", die – sobald Ihr sie aktiviert habt - Euer Team mit Energie versorgen. Gelingt es Euch , einen Powerwert von mehr als 50 Prozent zu erreichen und diesen fünf Minuten lang zu halten, ist Euch der Sieg über das feindliche Team sicher. Wem das zu kompliziert erscheint kann ein Szenario allerdings auch schnöde durch Erreichen von drei "Kills" erfolgreich abschließen, dies ist aber dank knackiger Gegner-KI eine nicht ganz leichte und extrem riskante Option. Apropos Team: Neben Euren Kollegen am Boden gehört zu Eurer Mannschaft noch ein ständig am Himmel kreisendes Dropship, das Euch auf Befehl mit heiß begehrten Waffen- und Versorgungsmodulen beliefert. Diese kleinen blauen Kästchen sind fürs Überleben in "Scarab" unerläßlich, denn hiermit konfiguriert Ihr während der Schlacht nicht nur Eure Knarren, sondern stattet den Mech mit wichtigen Systemen wie Radar oder Energie-Scanner aus. Die von uns angespielte Version von "Scarab" befand sich noch in der Alpha-Phase und so ist es wahrscheinlich, daß die noch recht häßlich texturierten Robotor einem kompletten Facelifting unterzogen werden. Die Arenen allerdings hinterließen einen guten Eindruck und fordern dank beweglicher Plattformen und Aufzüge sogar die Jump and Run-Fans unter den Mechpiloten. sg



Der Polygonen-Käfig um Euren Mech herum ist der ausgefahrene Schutzschild



Im Briefing gibt's unter anderem einen kompletten Blick auf die Arena

Scarab
Genre
Action/Simulation
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
2.Quartal '97
Demo auf

„DIE MOMENTAN SCHÖNSTE FLUGSIMULATION"

PC GAMES 3/97

„VÖLLIG UNGEWOHNTE HERAUSFORDERUNGEN"

PC GAMES 3/97

„SEHR REALISTISCHES FLUGVERHALTEN"

PC PLAYER 3/97

„DAS NONPLUSULTRA"

POWER PLAY 2/97





JETZT ÜBERALL IM FACHHANDEL

91% PC POWER, **87%** PC ACTION
82% PC GAMES, **86%** POWER PLAY
☆☆☆☆ PC PLAYER

KOMPLETT IN DEUTSCH

KOCH MEDIA

empire INTERACTIVE

Tel: 089 857 95120 http://www.empire.co.uk

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht



Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name – Logo– so heißt das Spiel

Genre – Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller – Wer hat´s programmiert?

Niveau – Leicht, mittel oder schwer?

Preis – Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler – Wieviel?

Sprache – Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor – Je schneller je besser...

Grafik – Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound – Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name	**Carrier Strike Force**		
Genre	Simulation		
Hersteller	Empire/Rowan		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System	Win'95
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	keine
Grafik	**65%**
Sound	**77%**
Spielspaß	

Solo Multi
73% 85%
Bilder auf

System – Das nötige Betriebssystem.

Festplatte – So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf – Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung – Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras – VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik – Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound – Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer – Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß – Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD – Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.


Peter Steinlechner

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt. ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!


Michael Hengst
mh


Sascha Gliss
sg


Knut Gollert
kn

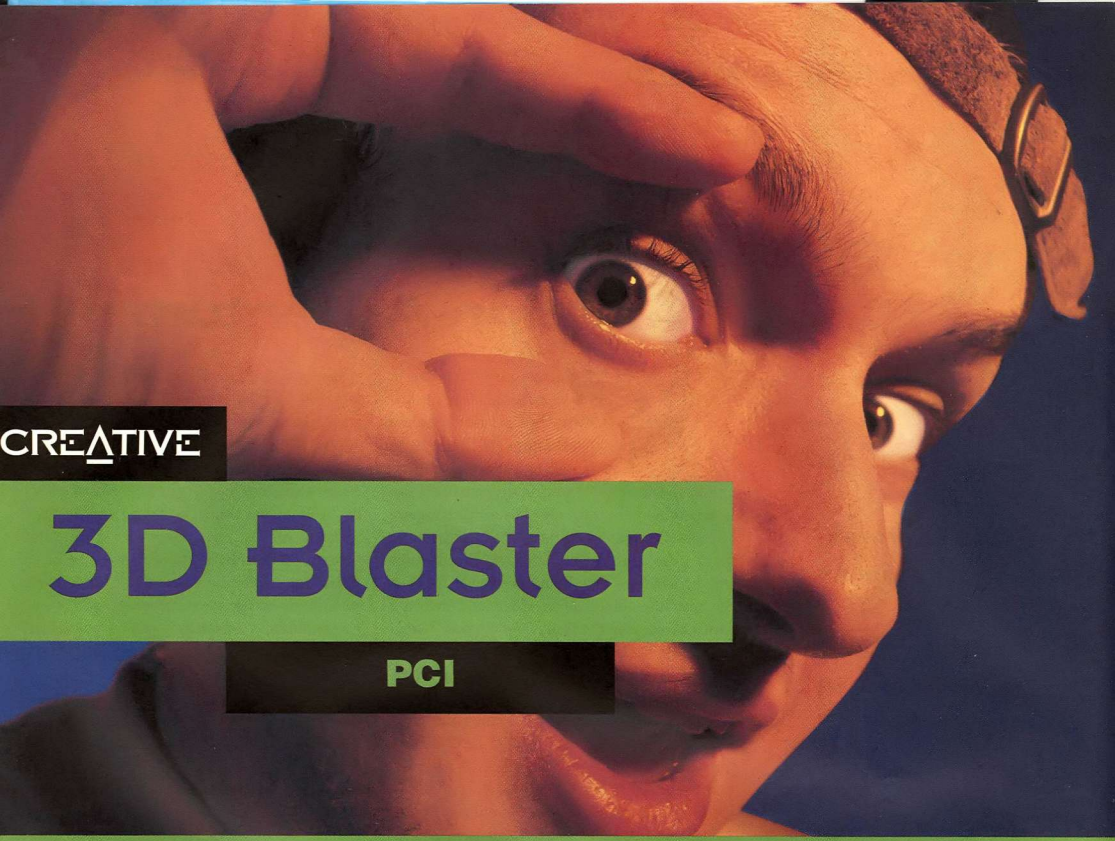

Ulrich Smidt
us


Martin Schnelle
mash


Frank Heukemes
fh


Michael Galuschka
mg


Peter Steinlechner
ste



CREATIVE

3D Blaster

PCI

Was Sie schon immer sehen wollten.



Creative Labs 3D Blaster übersteigt die kühnsten Träume aller Spielebegeisterten.

Diese atemberaubende Grafikkarte mit integriertem 3D-Beschleuniger verleiht 3D-Spielen auf PCI-Systemen eine völlig neue Dimension. Die Bilder sind so realistisch, daß Sie sich wie im Kino fühlen werden.

Nie wieder grob gerasterte Grafiken oder ruckelnde Bilder. Gönnen Sie Ihren Augen superscharfe Bilder in überragender Qualität - eine außergewöhnliche Leistung, an die normale Grafikkarten nur schwer herankommen.

Auch in Sachen Kompatibilität ist der 3D Blaster PCI einfach unübertroffen. Die Karte unterstützt alle gängigen Schnittstellen, wie Direct3D™, DirectDraw™, CGL und Speedy 3D.

Bereits jetzt unterstützen mehr als 40 der beliebtesten Spiele den 3D Blaster PCI, von denen einige sogar im Paket enthalten sein werden. Halten Sie die Augen offen - dies ist erst der Anfang.

3D Blaster verbindet volle Farbtiefe mit echter 3D-Realität. So können Sie bessere, schärfere, fesselndere Spiele als je zuvor spielen.

Kombinieren Sie die Grafikkarte mit Sound Blaster 32, und Sie trauen Ihren Augen und Ohren nicht.

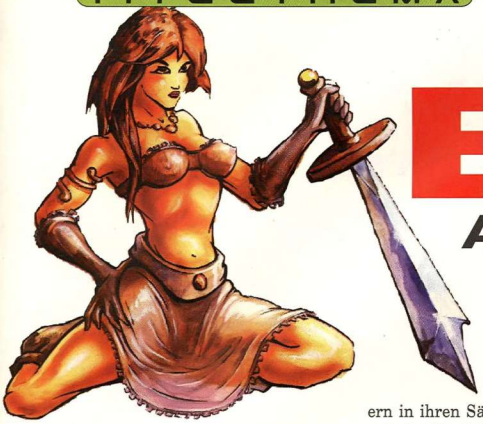
Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch.Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com

CREATIVE

CeBIT'97 HANNOVER 13. — 19. 03. 1997 Halle 9, Stand C 40

©Creative Labs 1996 Sound Blaster ist ein eingetragenes Warenzeichen und die Sound Blaster kompatiblen Logos sind Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Das Creative-Logo ist ein Warenzeichen von Creative Technology Ltd. Microsoft Windows und MS-DOS sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Unternehmen. Alle Angaben können ohne vorherige Bekanntmachung geändert werden. Der Packungsinhalt kann geringfügig von dem gezeigten abweichen.



ECSTA

Action-Adventure mit

Runde Formen statt amorpher Polygone – in "Ecstatica 2" regieren erneut die Ellipsen

Winzige Kobolde schlagen Dir in die Kniekehlen, unwirsche Goblins versuchen ihren Knüppel auf Deiner Stirn zu landen und lebende Tote lauern in ihren Särgen, während über allem der unheilvolle Schatten des bösen Erzmagiers schwebt. Diese apokalyptische Szene entstammt nicht etwa einem Gemälde von Hieronymus Bosch, sondern den Phantasien des Andrew Spencer und seines neuen Teams, in dem der deutsche aus der Filmbranche ("Werner") kommende Animationsprofi Marcus Wagenführ eine Schlüsselrolle einnimmt. Da auch die Fortsetzung ihren Reiz in erster Linie aus atmosphärischen Stimmungen, Situationskomik und spritzigen Animationen zieht, bleibt die Rahmenhandlung ein weiteres Mal schon fast trivial klassisch. Als unser Ellipsen-Held mit seiner Prinzessin Ecstatica, die der Serie ihren Namen verlieh, am Ende des letzten Abenteuers in Richtung romantischem Sonnenuntergang ritt, konnte er noch nicht ahnen, daß sein Reiseziel, das königliche Schloß, auf dem er es sich fortan mit seiner Holden der unerträglichen Leichtigkeit des Seins hingeben wollte, mittlerweile vom Bösen in Besitz genommen worden war. Doch spätestens als er durch den dem Anwesen vorgelagerten Garten ritt, all die Leichen seines Dienstpersonals wahrnahm, war ihm klar, daß sich hier Furchtbares zugetragen haben mußte. Ein schwarzer Magier bemächtigte sich in seiner Abwesenheit des Siegels der Alten, das die Idylle der Welt um das Schloß bewahrte und alles Böse davon fernhielt. Der Zauberer zerbrach es und übergab die **Bruchstücke** seinen vier Schergen. Jetzt planen sie, die vier Teile in veränderter Anordnung wieder zusammenzusetzen. Die neue Konstellation würde den "Lord Of Demons" herbeirufen, weswegen das für die Mittsommernacht geplante Ritual mit allen Mitteln von Euch verhindert werden muß. In der Rolle des jungen Königssohnes (diesmal verzichtete man auf die Wahl zwischen einem weiblichen und einem männlichen Spielcharakter) führt Ihr das Schwert und Eure neu erlangten Zauberkräfte gegen die Unholde, die sich auf Eurem Stammschloß breitgemacht haben. Zu allem Unglück entrissen sie Euch zudem die gerade heimgeführte Ecstatica, die jetzt irgendwo in einem finsteren Verlies des schier unüberschaubaren Komplexes Eurer Rettung harrt. Um sie zu befreien und die Höllenbrut zu vertreiben, müßt Ihr die Bruchstücke sicherstellen und die Anfüh-



Ein Bruchstück des Siegels der Alten, umgeben von einer bösen Schutzaura



Ohne die Laterne könnt Ihr ganze Komplexe von "Ecstatica 2" nicht betreten



Die raffinierten Perspektiven, die Euch das Geschehen mal in Details, mal aus der Totalen wiedergeben, sorgen für optische Spannung

TICA 2

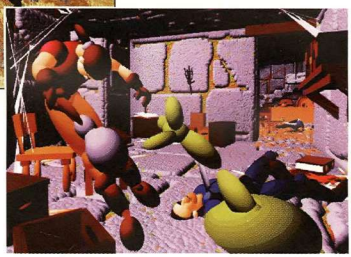
ausgefallener Technik



Mit der rettenden Leiter läßt Euer Held den verwunschenen Friedhof hinter sich



Böser Blick: Augenduell mit einem Beholder



Angeschmiert: Die heftige Attacke des Blobs schleudert den Heroen in die Ecke



Der Geheimgang unter dem Altar



Ein Zyklop bekommt Eure Zauberkraft zu spüren



Das Kreuz öffnet den Zugang zum Friedhofsgelände



Zwei Ritter versperren Euch den Weg zum Thronsaal

rer der Brut, den Erzmagier und seine vier Gesellen (Warlock, Sorceress, Wizard und Necromancer) ausradieren. Auf der Suche nach den **Siegelstücken** erfahrt Ihr Hilfe in Form des Orakels einer weißmagischen Priesterin, die Euch über Fortlauf und neue Ziele des Action-Adventures regelmäßig auf dem laufenden hält. Da in "Ecstatica 2" der Schwerpunkt auf Action liegt, habt Ihr Euch mit ganzen Scharen von Monstern auseinanderzusetzen, die sogar in veränderter Positionierung und Mischung neu generiert werden, sobald Ihr einen bereits "gesäuberten" Ort ein zweites Mal betretet. Da sich die Gegner grob in Fern- und Nahkämpfer einteilen lassen, benötigt auch Ihr entsprechende Waffen, um Euch ihnen chancengleich stellen zu können. Entweder Ihr stellt Euch mit Hieb- und Stichwaffen zum Duell auf Tuchfühlung oder schlagt die Angreifer mit Feuerbällen oder der Wirkung mächtiger **Zauberstäbe** zurück. In letzter Not hilft nur noch der Griff zu fast bildschirmfegenden Smartbombs, deren Anwendung allerdings eine gewaltige Menge Eures mühsam ersammelten Manas verschlingt. Diese Vorräte an kostbarer Zauberenergie lassen sich nur mit Schriftrollen wieder auffüllen, die hin und wieder von besiegten Gegnern hinterlassen werden.

Die fast 1000 Lokationen (der Vorgänger besaß gerade mal 80) werden von Euch je nach Standpunkt in den verschiedensten Perspektiven dar-

IM VERGLEICH

Feature	Ecstatica	Ecstatica2
Auflösung	VGA	VGA/SVGA
Spielfiguren	2	1
Zaubern	nein	ja
Schwimmen	nein	ja
Spielwelt	klein/simpel	ausladend/ komplex
Sprachausgabe	wenig	wenig





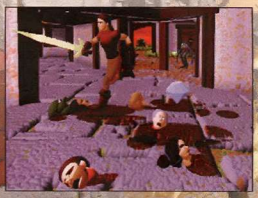
Diese beiden Goblins haben nicht mit der verheerenden Wirkung Eures Schwerthiebes gerechnet



Klarsicht: Ein Blick in die Kristallkugeln verhilft zu Spieltips



Selbst mit dem goldenen Schwert bleibt ein Zyklop ein respektabler Gegner



Maltaber: Das im Schloß angerichtete Grauen ist unermeßlich

gestellt. Ganz nach Tradition des Genreklassikers "Alone In The Dark" wird so mit außergewöhnlichen Blickwinkeln Spannung und Abwechslung erzielt. Obwohl es sich nur um **vorgerenderte Hintergründe** handelt, mag so der Eindruck entstehen, Euer in Echtzeit berechneter Ellipsenheld durchstreife das Spielareal in echtem 3D. Fast konsequent zieht sich die Ellipsen-Optik durch sämtliche Objekte und auch Hintergründe des Spiels. Lediglich bei der Darstellung kantiger Metalle, Hölzer, Steine oder der Steingolems bediente man sich der geläufigeren Polygone.

Die Steuerung ist ebenso ausgeklügelt wie komplex. Lediglich mit der Tastatur, in einer Kombination der Richtungstasten mit der STRG-, ALT- und SHIFT-Taste, erzielt Ihr bei Bedarf mehr als ein Dutzend verschiedener Bewegungs- und

INNENARCHITEKTUR

Damit die vorgerenderten Hintergründe mit den Animationen des Helden zu einem stimmigen Gesamteindruck verschmelzen, sind einige Arbeitsschritte notwendig. Ungewöhnlicherweise bestehen auch die Texturen der Räume in "Ecstatica 2" aus Ellipsen und Kugeln



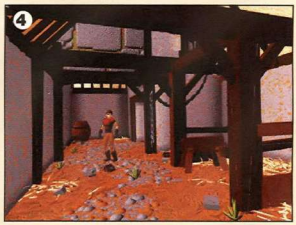
Zunächst werden die Raumgrenzen mit untexturierten Quadern definiert



Aus Ellipsen und Kugeln konstruierte Texturen belegen Wände und Boden



Das Dach wird mit Polygonbalken eingezogen



Details wie Stallungen und Faß bestehen hier aus Polygonen

DIE WICHTIGSTEN FEINDE



Warlock: Der physikalisch schwächste der fünf Hauptgegner.



Sorceress: Diese heimtückische Zauberin befehligt eine ganze Armee von Amazonen.



Wizard: Ein Schüler des Erzmagiers, kann ohne magische Hilfe nicht besiegt werden.



Necromancer: Wird von einer ganzen Horde von Höllenkreaturen beschützt.



Erzmagier: Der ultimative Endgegner, über den wenig bekannt ist.



Goblin: Sind lediglich mit Keulen bewehrt.



Orks: Gefährlicher als die Goblins und gut gerüstet.



Spinnen: Hausen meist in den Dungeons.



Skelette: Schleichen durch verfallene Gemäuer und Verließe.



Werwölfe: Streunen in der Friedhofsgegend umher.



Zombies: Attackieren Euch aus Wandnischen



Mumien: Torkeln in Kellern durch die feuchten Räume.



Galagon: Ein insektoides Wesen, ähnlich einer Gottesanbeterin.



Böse Blumen: Beschießen Euch im Garten mit Giftstacheln.



Beholder: Verfügen neben wehrsamen Armen über den bösen Blick.



Ritter: Bewachen die Herrschaftssäle des Schlosses, gibt es in weiß und schwarz.



Barbaren: Dienen unter den Rittern als Schloßwachen.



Trolle: Werden ungern bei ihrer Arbeit in der Schmiede gestört.



Golems: Diese steinernen Unholde bewerfen Euch mit Geröll.



Dämonen: Geflügelte Teufel mit ungeheurer Kampfeslust.



Bucklige: Nicht so bemitleidenswert, wie sie aussehen.



Zyklop: Dieser einäugige Grobian gehört zu den stärksten Gegnern.

URBAN DELAY

Als uns Andrew Spencer auf der ersten E3 1995 in Los Angeles ein spielbares Demo von "Urban Decay" vorführte, staunten wir nicht schlecht. Die konsequente Fortführung der damals revolutionären Ellipsoiden-Technik in SVGA im Setting einer mit Kriminalität überzogenen Metropole machte schon im frühen Stadium einen hervorragenden Eindruck. Durch unser großes Interesse an diesem Titel erkundeten wir uns regelmäßig nach dessen Gedeihen und waren wir nicht schlecht überrascht, als uns mitgeteilt wurde, daß der Release noch weiter nach hinten verschoben würde. Andrew Spencer habe sich dazu entschlossen, erst einmal "Ecstatica" eine Fortsetzung zu gönnen. Dafür wolle er die bisherige "Urban Decay"-Engine zu großen Teilen verwenden, während "Urban Decay" eine komplett neue Polygon-Engine spendiert bekommen sollte, die Andrew nun in Zusammenarbeit mit der Designerlegende Sandy White ("3D Ant Attack") entwickelt.



"Urban Decay" anno 1995



"Urban Decay" anno 1996



Üble Gesichtsfarbe: Euer Held ist der Wirkung des Gifttrankes anheim gefallen

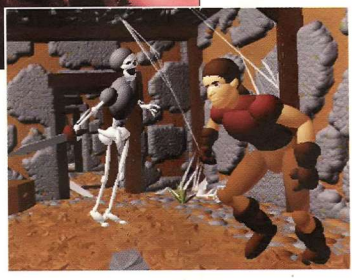
Schlagvarianten. Je nachdem, welche Waffe Ihr führt oder ob Ihr gerade während des Kampfes im Burggraben schwimmt, kommt Ihr in den Genuß fein animierter Zusatzbewegungen. Angenehm ist, daß sich Eure Attacken automatisch immer nach dem nächststehenden Gegner ausrichten, ein sinnloses Schlagen ins Leere also auch in verzwickten Kameraperspektiven so gut wie nicht vorkommt. Trotzdem sind die zahlreichen Kämpfe in "Ecstatica 2" kein Kinderspiel, die häufig davongetragenen Blessuren können nur hin und wieder mit einem meist in einer Truhe oder einer Kommode versteckten Energietrank geheilt werden. Beim Verzehr der bunten Wässerchen ist allerdings Vorsicht geboten. Da die Farbe eines Trankes nicht immer auf seine Wirkung schließen läßt, kann es passieren, daß Euch so manches Elixier sogar **vergiftet** und wenn Ihr nicht alsbald ein Gegengift findet, sogar tötet. Eine freundlichere Variation ist der Unsichtbarkeitstrank, mit dessen Hilfe Ihr Euch unbemerkt an allzu mächtig erscheinenden Feinden vorbeischleichen könnt. Hierbei und auch bei





Die Burg mit Friedhof, Dorf und dem Dunklen Turm

Waffenlos meiden wir besser das aufgebrachte Skelett



den auf dem Friedhof umherhuschenden Geistern kommen die neuen transparenten Ellipsen zum Einsatz, die für einen optisch beeindruckenden Aha-Effekt sorgen.

Da es Euch nicht möglich ist, jeweils mehr als zwei Gegenstände mit Euch zu führen, existiert auch kein genreübliches Inventar. Beim Druck auf die Eingabetaste erscheint an dessen Stelle



Dem Warlock (ganz links) geht es an den Kragen



Totenkopfschaschlik: Eines der wenigen Puzzles



Ein goldener Schalter wartet auf seine Betätigung

GEGENSTÄNDE UND WAFFEN



Hebel: Öffnen Fallgitter, Türen und Geheimgänge. Müssen manchmal erst mit einem Schlüssel aufgeschlossen, oder in bestimmten Kombinationen bewegt werden.



Schalter: Dienen dem gleichen Zweck wie die Hebel. Oft müssen vor erfolgreicher Betätigung bestimmte Monster getötet oder ein Item eingesammelt werden.



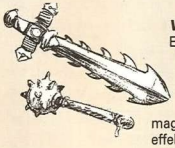
Schlüssel: Werden zum Aufschließen von Türen, Hebeln und Schaltern benötigt. Die Farbe der Schlüssel entspricht meist der zu öffnenden Einrichtung.



Zaubertränke: Haben unterschiedliche Wirkungen wie Heilung, Vergiftung oder Unsichtbarkeit. Von den Farben der Tränke läßt sich nicht immer auf deren Effekt schließen.



Magische Schriftrollen: Je nach ihrer Farbgebung erkennt Ihr schwache, mittlere und starke Zauberspruche. In der Regel füllen sie nach Lesegenuß Euren Manavorrat wieder auf.



Waffen: Obwohl Ihr Euch auch mit bloßen Händen verteidigen könnt, werden Kämpfe erst mit Hieb-, Stich- oder magischen Waffen richtig effektiv.



Kristallkugeln: Finden sich in der Nähe von Bruchstücken des Alten Siegels oder in der Nähe mächtiger Magier. Nach Berührung erscheint ein Orakel in Form einer Priesterin, die Euch Tips gibt.



Teleporter: Werden entweder von zwei bis vier steinernen Dämonen flankiert oder haben die Form einer sich drehenden Lichtsphäre.



Truhen und Kisten: Diese Behälter könnt Ihr mit einem kräftigen Hieb oder Fußtritt öffnen. Darin verbergen sich entweder Schätze, Tränke oder gar ein Feind.



Schätze: Diese goldenen Kelche, Juwelen, Kronen und Münzen sorgen für das Aufstocken Eurer Credits. Mit dem so gesammelten "Geld" lassen sich weitere Gesundheitsbalken kaufen.



Spezialstiefel: Wie schon im ersten Teil verhilft das besondere Schuhwerk bei der Überwindung ansonsten nicht passierbarer Hindernisse.

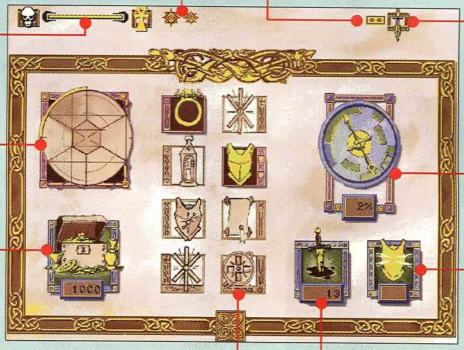
ein **Statusbildschirm,** der Auskunft über bereits eingesammelte Bruchstücke des Siegels, Anzahl der gefunden Schätze und den allgemeinen Fortschritt im Spiel gibt. Durch anfängliches Einschränken der Gesamtspielfläche auf wenige Räume unter Zuhilfenahme von zunächst unpassierbaren Türen und Schaltermechanismen und einem darauffolgenden schrittweisen Erschließen des diesmal immens großen Geländes, gelangt Ihr in kontinuierlichem Fluß an neue Lokationen. Dies geschieht allerdings mit der ständigen Option, zu jeder Zeit an bereits früher besuchte Orte zurückzukehren. Ausnahme: Der Schwarze Turm, in dem Euch der böse Erzmagier als absoluter Endgegner erwartet. Hier gelangt Ihr etagenweise durch Teleporter nach oben, nachdem Ihr auf jedem einzelnen der Stockwerke ein **Labyrinth-Puzzle** absolviert habt. Damit Ihr im Wirrwarr aus Gängen, Geheimräumen, Kellern, Katakomben und ausladenden "Freiluft"-Terrains wie Garten, Friedhof und Dorf nicht die Orientierung verliert, soll der Verkaufsversion eine gezeichnete Übersichtskarte beiliegen, auf eine im Spiel integrierte Automap wurde erneut verzichtet.

Dank einer gelungenen Programmierung unter optimaler Ausnutzung der DirectX-Technologie ist für ein genußvolles Spielen von "Ecstatica 2" in SVGA kein High-End-Rechner nötig, auch ein kleiner Pentium tut vortrefflich seinen Dienst. Wer trotzdem noch Schwierigkeiten hat, wird über die Umschaltmöglichkeit in den VGA-Modus erfreut sein. fh



In den Irrgärten des Schwarzen Turms muß jeweils der Zugang zum Teleporter gefunden werden

DER STATUSBILDSCHIRM



Magische Energie (Mana): Nach dem Lesen aufgefundener Zauber-Schriftrollen erscheinen hier bis zu sechs Sterne. Es gibt kleine Sterne, mit denen Ihr kleine Feuerbälle zaubern könnt, mittlere Feuerbälle "kosten" einen mittleren Stern, Smartbombs einen großen Stern.

Kraft: Zweimal im Spiel findet Ihr Items, die Eure Kraft jeweils verdoppeln, wodurch Ihr mehr Schaden bei den Feinden anrichten könnt.

Gesundheitsbalken: Gibt Auskunft über Euer Wohlbefinden. An zwei Stellen des Spiels könnt Ihr Items finden, die diesen Balken dauerhaft verlängern. Der Genuß von Heiltränken füllt ihn wieder auf.

Waffe: Zeigt an, ob Ihr gerade eine Hieb-, Stich- oder magische Waffe benutzt. Die Diamanten links dieses Icons geben Auskunft über die Effizienz dieser Waffe, der Balken rechts des Icons zeigt an, wie oft sich die Zauberkraft einer magischen Waffe noch anwenden läßt.

Teile des Siegels der Alten. Hier seht Ihr, wieviele der sieben Bruchstücke Ihr bereits gefunden habt. Eine Schriftrolle gibt nach Auffinden aller Teile Aufschluß über die korrekte Zusammensetzung des Siegels.

Prozent der Erforschung: Unter dem Kompaß seht Ihr eine Zahl, die angibt, wieviel Prozent der Welt von "Ecstatica 2" Ihr bereits erforscht habt.

Schätze: Sammelt Ihr fleißig die in "Ecstatica 2" verteilten Juwelen, Kelche, Münzen und Kronen ein, könnt Ihr jeweils für 30 000 Credits einen weiteren Lebensbalken hinzukaufen, ohne die Ihr bei den harten Endgegnern ganz schön alt aussehen würdet.

Rüstung: Zweimal im Spiel findet Ihr Brustpanzer, die Euren Rüstungswert erhöhen. Die Intensität des Schutzes wird durch maximal zwei Diamantensymbole angezeigt.

Spezialitems: Erst ein Einsammeln dieser acht Gegenstände ermöglicht den Zugang zu diversen Abschnitten des Spiels. Oft erfahrt Ihr deren Aufenthaltsort durch das Orakel.

Getötete Feinde: Mit einem Blick auf diese Zahl läßt sich feststellen, wieviele der über sechzig verschiedenen Kreaturen Ihr bereits ins Jenseits befördert habt.



Frank Heukemes

GUT

Trotz der Euphorie über eine gelungene Fortsetzung der sarkastischen Ellipsenschlacht, bei der sämtliche Kritikpunkte des Vorgängers beseitigt wurden, muß man "Ecstatica 2" unterstellen, daß sich außer dem neuen Erscheinungsbild in SVGA wenig getan hat. Sicher, Gutes bleibt auch nach Jahren noch attraktiv, doch der durch Story und Konzept bedingte Innovationstrumpf, den ein "Urban Decay" mit dieser Engine ausgespielt hätte, bleibt in Andrew Spencers Hinterhand. Eine Technik, die anno 1995 mit ihrer Einzigartigkeit noch spontan begeisterte, erntet heute schon bedeutend weniger interessierte Blicke. Auch wenn durch den gehobenen Schwierigkeitsgrad stramme Leistungen von Euch abverlangt werden und dadurch ein geübter Umgang mit der gottlob ständig verfügbaren Load/Save-Funktion unvermeidlich wird, belohnt "Ecstatica 2" mit seinem unverwechselbaren Witz und hebt sich durch seine Originalität wohltuend vom heutigen Action-Einerlei ab. Trotz des Festhaltens an alten Werten immer noch sehr empfehlenswert!

Name	**Ecstatica 2**
Genre	Action-Adventure
Hersteller	Psygnosis
Niveau	einstellbar/schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win'95,
Festplatte belegt	ca.35 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur,
Extras	beiliegende Karte

Grafik **78%**
Sound **67%**
Spielspaß

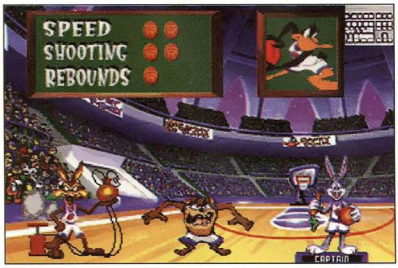
81%

Bilder auf

VORSICHT! SCHROTT

SPACE JAM

Das hat Michael Jordan nicht verdient – Comic-Basketball auf unterstem Niveau



Vor dem Match werden alle Spieler präsentiert



Die Grafik beim Raketenrennen erreicht nicht einmal Sharewareklasse

Der Superstar von den Chicago Bulls hatte in seiner Karriere nie unter einem Mangel an Popularität zu leiden. Zur Zeit herrscht in den USA aber eine solche Massenhysterie um den bestverdienenden Sportler dieser Tage, daß selbst intime Kenner der US-Medienlandschaft vor einem Rätsel stehen. Kein Wunder, daß auch sein Ausflug ins Filmgeschäft zumindest in den Staaten von Erfolg gekrönt war, trotz der eher zwiespältigen Kritik. Ebenfalls wenig erstaunlich ist da die Tatsache, daß die Spezialisten von Acclaim mal wieder bei der Lizenzvergabe zugeschlagen haben und das Entwicklerteam von Sculptured Software (u.a. WWF-Reihe) mit der Programmierung einer Spieleumsetzung beauftragten. Um von dem noch frischen Filmruhm zu profitieren, wurde dabei offensichtlich mit sehr heißer Nadel gestrickt; "Space Jam" erinnert fatal an schlimmste Ocean-Zeiten.

Aufmachung und Spielprinzip ähneln verblüffend dem erfolgreichen Spielautomaten "NBA Jam". Auf einem horizontal scrollenden 2D-Basketballfeld laufen und dunken zwei Zweimannteams um Punkte und Siege, Fouls sind unbekannt. Für mehr Abwechslung dürfen die Mannschaften hier wahlweise aber auch aus drei Toons bzw. Aliens bestehen. Großartige Kombinationen sind fehl am Platze: Zwei, drei Pässe, ein wenig Anlauf und schon ist ein Monsterdunk kein Problem mehr, da vom Computer gesteuerte Teams in der Defensive praktischerweise untätig herumstehen. Laut Anleitung bringt jede Figur darüber hinaus ihre Spezialmanöver mit in die Partie, die den Beteiligten aber trotz heftigstem Joystickgerühre nur höchst selten zu entlocken waren. Nach dem ersten und dritten Viertel können in kleinen **Zusatzspielchen** die Fähigkeiten im Rebound, Wurf oder in der Schnelligkeit verbessert werden. Dazu treten zwei einzelne Akteure im Zielwerfen oder Raketenrennen gegeneinander an; bezeichnenderweise sind diese Füller lustiger als der Hauptteil. Habt ihr Michael Jordan im Line-up, versucht ein aufgeregter Daffy Duck vor dem Match in einem weiteren Sublevel Airs Ausrüstung zusammenzuklauben. Der Erfolg dieser Aktion beeinflußt direkt das Spielvermögen des wohl besten Basketballers aller Zeiten in der darauffolgenden Partie. Enorm das Angebot an verschiedenen Spielmodi; neben dem Einzelspiel steht noch ein Turniermodus zur Auswahl. Der ist aber das gleiche in Grün, nur müßt Ihr hier fünf Begegnungen hintereinander gewinnen; bei der ersten Niederlage ist die Erde verloren und es geht wieder von ganz von vorne los. *mg*



Bugs Bunny vollführt einen der äußerst selten zu sehenden Special Moves



Michael Galuschka

HILFE

Mit der Zuverlässigkeit eines Schweizer Uhrwerks vergrößert Acclaim seine Sammlung bemerkenswert schlechter Filmumsetzungen. Space Jam unterschreitet dabei dermaßen mühelos alle bisher gesetzten Marken an Niveaulosigkeit, daß man diesen Weltraummüll fast schon wieder gesehen haben muß. Auf den ersten Blick wirken die versammelten Zeichentrickstars aus dem Warner Bros.-Stall sicher vertrauenerweckend, gerade für diejenigen, die mit Sportspielen sonst nichts am Hut haben. Doch spätestens nach dem Tip-Off können auch die niedlichen Comicfiguren das Fiasko nicht mehr verhindern. Die Grafik ist, wie von Sculptured Software gewohnt, superpixelig, der Sound tödlich langweilig und Gameplay weit und breit keines zu erkennen. Abwehrarbeit ist für den Computer ein Fremdwort; Eure Korberfolgsquote beträgt unabhängig vom Schwierigkeitsgrad praktisch immer 100 %. Rechnet man jetzt noch die lächerlichen Subspiele und das mickrige Angebot an Spielmodi hinzu, so ergibt das unterm Strich unsere braune Warntafel.

Name	**Space Jam**
Genre	Sport
Hersteller	Acclaim
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1-6

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	DOS
Festplatte belegt	4-147 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerkoption

Grafik **34%**
Sound **25%**
Spielspaß

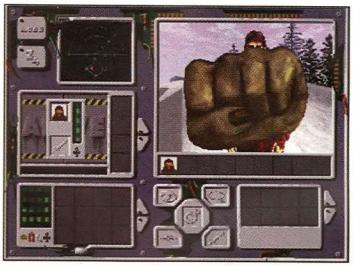
Solo	Multi
15%	24%

Bilder auf

ALIVE behind the Moon

VORSICHT! SCHROTT

Mit der Betitelung dieses Machwerks haben die Damen und Herren des französischen Dialogo-Teams ihren eigenen Softwarestandard bereits treffend beschrieben – denn "hinter dem Mond" ist "Alive behind the Moon" nun wirklich in jeder Beziehung. Schon das miserabel gerenderte und ebenso vertonte Intro verheißt nichts Gutes: Im Jahre 2037 wird Ex-Astronaut James Butterfield angeheuert, um unheimlichen atmosphärischen Veränderungen auf der Mondoberfläche (?) auf den Grund zu gehen. Selbstverständlich gibt es auf dem Flug zum Erdtrabanten eine Panne, so daß James und sein langjähriger Kollege Sven unsanft mitten in der Mondpampa notwassern. Die ist mittlerweile auch nicht mehr das, was sie mal war: Statt kahlen Kratern findet das Expeditionsduo eine Sibirienkompatible Winterlandschaft vor, in der neben Wölfen auch zivilisierte Völker wie das Yeti-Volk der Wounks oder die menschengleichen Guarks ihr Unwesen treiben. Unschwer zu erraten, daß ein solch haarsträubender Plot von einem adäquaten Gameplay begleitet wird. James stapft also durch gerenderte Standbilder, trägt hier und da eine lächerliche Point&Klick-Keilerei aus und führt Multiple-Choice-Gespräche mit den als Foto in den Hintergrund eingeklebten Mondbewohnern. Drei Viertel des Bildschirms sind konstant mit Radar- und Inventarfenstern belegt, damit James immer weiß, wer bzw. was sich gerade wo befindet. Aber eigentlich interessiert ihn das ja genausowenig wie die armen Kerle, die für "Spiele" wie dieses Geld ausgeben. *us*



Schlägt mit angelegten Armen: Ein Wounk

Name	**Alive behind the Moon**		
Genre	Adventure		
Hersteller	Dialogo/Nova Media Verl.		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	DOS		
Festplatte belegt	1,9 MByte		
RAM-Ausstattung	4 MByte		
Steuerung	Maus		
Extras	keine		
Grafik	**29%**		
Sound	**18%**		
Spielspaß			

12%

Jetzt anfordern!
Das Logikspiel des Jahres als spielbare Demo mit tollem Gewinnspiel auf der CD. Erhältlich im Fachhandel oder http://www.raetsel.de

Professor Teacher's xWorld
Ab März im Handel
WORLD
Das große Kreuzworträtsellegespiel für alle Rätselfreunde
Professor Teacher begegnet Ihnen mit der Cleverness eines menschlichen Spielpartners!

11 Level
1.773 Dias
Sound, Musik
37.000 Wörter
95.000 Bedeutungen
für Windows 3.11 u.'95

PREMIERE
der ersten intelligenten Rätselsoftware der Welt

Professor Teacher's xWorld
USA, 21.12.1913
Kreuzworträtsel erschienen
USA, 09.03.1938
1. Rätsel-Brettspiel erschienen
GER, 18.03.1997
„xWorld" erschienen
Professor Teacher's xWorld


Sieben verschiedene Spiele in jedem der 11 Level bieten Ihnen Spielspaß ohne Ende


Mit dem aktuellen Wortschatz und dem Wissen der besten deutschen Rätselautoren


Viel mehr Kombinationsmöglichkeiten als zum Beispiel ein Schachspiel bieten kann



Erhältlich auf CD-ROM im guten Fachhandel und in allen Karstadt/Hertie-Filialen

BASTEI
Intelligente Software aus dem größten deutschen Rätselverlag
Infos: Digital X-citement Software GmbH, 45468 Mülheim an der Ruhr, 0208/45019-0

STARGUNNER

Klassischer, um nicht zu sagen veralteter Horizontalscroller im Stil der 80er Jahre

Eine gut durchkonstruierte Story, aufwendige 3D-Grafik, opulente Zwischensequenzen und minutenlange Filmeinspielungen – auf all dies kann das Genre der 2D-Shooter getrost verzichten. Ursprünglich eine Domäne der Konsolen und des legendären Amiga, können seit ein paar Jahren auch DOS-Spieler nicht mehr über Unterversorgung klagen. Besonders die beiden Sharewaregrößen Apogee und Epic Megagames sind in diesem PC-untypischen Gebiet fleißig wie die Bienen. Vor gut einem Jahr veröffentlichte Epic mit "Tyrian" sein bis dato letztes wichtiges Programm in dieser Richtung, nun zieht Kontrahent Apogee mit "Stargunner" nach. Wie seit Jahrzehnten gewohnt, rückt der Spieler mit einem kleinen Pixelraumschiff in den Kampf gegen allerlei feindliche Maschinenhorden aus, im Unterwasserlevel stellen sich Euch vermehrt Meeresbewohner entgegen. Zur Eliminierung der gegenerischen Übermacht – "Stargunner" ist für Ungeübte selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad knüppelhart – könnt Ihr Euren Gleiter neben der standardmäßigen Bordkanone mit bis zu vier **Waffensystemen** bestücken; zwei befinden sich direkt am Rumpf, die beiden anderen umkreisen als unzerstörbare Mini-Satelliten das Mutterschiff. Bezahlt wird selbst in fernen Galaxien noch mit schnödem Geld, das Ihr während einer Mission aufsammeln könnt.

Seien es die Extrawaffen, die in den Stages verteilten Power-Ups oder allgemein das Design der ca. 100 verschiedenen Sprites, alles wirkt entweder geklaut oder ziemlich einfallslos. Die Endgegner – jeder der 33 Abschnitte hat seinen eigenen – sind meistens kaum größer als das eigene Kampfschiff und wirken deswegen eher mitleiderregend denn furchteinflößend. Wenig originell auch die Angriffstaktik der feindlichen Staffeln: Zu 90% kommen sie einem frontal entgegen und fügen hauptsächlich wegen der zahlenmäßigen Überlegenheit Schaden zu. *mg*



Alles schön bunt hier: In der Wasserwelt geht es richtig zur Sache





Der letzte Endgegner ist mit der richtigen Waffenwahl kein großes Problem



Im Weltall ist die Action noch überschaubar



Michael Galuschka

NA JA

Auf Spiele wie Stargunner mag man im PC-Lager vielleicht vor drei, vier Jahren gewartet haben, als der Amiga und die 16 Bit-Konsolen noch federführend auf dem Gebiet der 2D-Scroller. waren. 1994 beendete jedenfalls ein Actionreißer namens "Raptor" die Dürreperiode - und der stammte ja bekanntlich ebenfalls von Apogee. Da ist es schon mehr als peinlich, wenn der deutlich jüngere Bruder weder grafisch noch spielerisch mithalten kann. Schön, es rummst und kracht an allen Ecken und Enden, ständig explodieren angreifende Feindformationen oder Bodenstationen. Manche erwarten vielleicht gar nicht mehr von einem 2D-Shooter, doch die erschreckende Ideenarmut und veraltete Präsentation (Triple-Parallax-Scrolling hin oder her) lassen mich wehmütig an die Zeiten eines Uridium, R-Type oder Xenon 2 zurückdenken. Soll´s trotzdem eine aktuelle PC-Ballerei sein, empfehle ich statt Stargunner "SWIV 3D". SCIs Kleinod verbindet Spielwitz mit einer modernen Grafikengine, ohne der wichtigen Unkompliziertheit verlustig gegangen zu sein.

Name	**Stargunner**
Genre	Action
Hersteller	Apogee
Niveau	einstellbar/schwer
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	0–42 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Joystick, Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		25	
empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **41%**
Sound **56%**
Spielspaß
45%

VOR DIR DER HIGHWAY, HINTER DIR DER TOD



ÜBER 25 COOLE SCHLITTEN

30 SCHWEISSTREIBENDE MISSIONEN

NETZWERK- UND MODEM-SESSIONS

Interstate '76™

In Kürze erhältlich für
WINDOWS 95 auf CD-ROM
Komplett in Deutsch

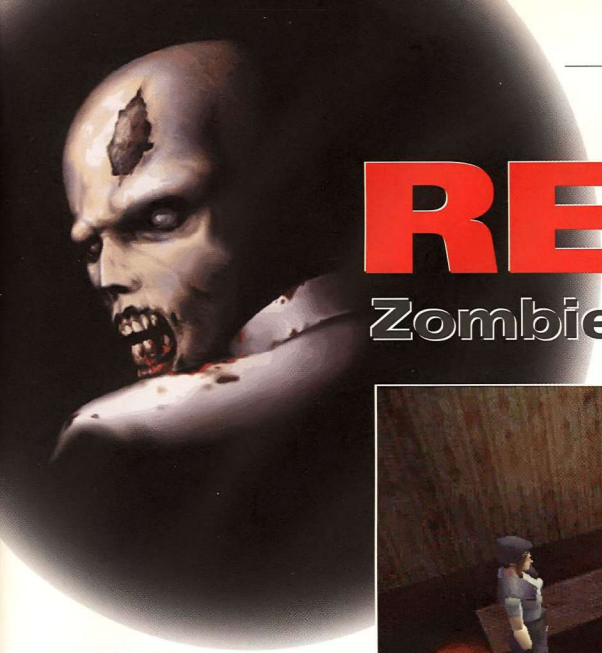




ACTIVISION®

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Activision is a registered trademark and Interstate '76 is a trademark of Activision, Inc. © 1996 Activision, Inc.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All rights reserved.



RESIDE

Zombiejagd durch ein

Der Playstation-Megaseller wird für den PC umgesetzt





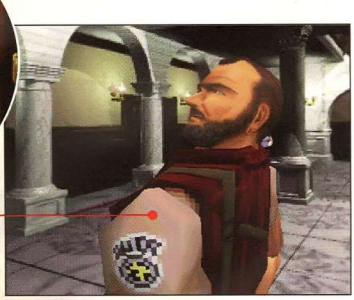
Dressman: Wenn Ihr sein Tagebuch lest, kommt dieser Untote aus dem Kleiderschrank



Die Vögel: Attacke von oben



Zielstrebig: Jill Valentine nimmt einen Gegner ins Visier



Texturstudie: Held Chris in Nahaufnahme



Auf der Statue liegt ein Plan



Am Boden lauert ein Zombie

Eine Einsatztruppe geht in einem Sumpfgebiet den sich häufenden Vermißtenmeldungen nach. Einiger Leichen fündig geworden, sehen sich die Söldner prompt mit der Ursache für die Morde konfrontiert. Ein Ding, nicht von dieser Welt, jagt die verbleibenden drei nach verlustreichem Kampf in eine nahegelegene Villa. Nachdem man die Außentür verrammelt hat und damit beginnt, sich im Unterschlupf umzusehen, fällt irgendwo im Gebäude ein Schuß. Von der riesigen Eingangshalle führen zahlreiche Türen in den weiteren Wohnbereich, die drei Söldner gehen schließlich einzeln auf Erkundung. Da Ihr Euch bei Beginn des Spiels entscheiden müßt, ob Ihr mit der mädchenhaften, aber zähen Jill Valentine oder dem ruppigen Chris Redfield spielen wollt, tun sich ab jetzt zwei verschiedene Möglichkeiten auf, dieses in der Tradition des Klassikers "Alone In The Dark" stehende Spiel zu bezwingen. Doch die



Wahl fällt nicht nur zwischen maskulin und feminin – gleichzeitig stehen die beiden Charaktere für zwei unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Wählt Ihr die Dame, seid Ihr von vorn herein besser bewaffnet und versteht Euch darauf, verschlossene Türen zu knacken. So sehr sich die beiden Lösungswege in manchen Punkten voneinander unterscheiden, vieles haben sie doch gemeinsam. Mit Eurem Polygon-Kämpfer bewegt Ihr Euch frei durch vorgerenderte Hintergründe, die Euch die unterschiedlichen Perspektiven in variablen Kamerawinkeln und Zoomstufen zeigen. Manipulierbare Objekte und Gegner bestehen ebenfalls aus **texturierten** und gouraudgeshadeten Polygonen. Aufgesammelte Gegen-

NT EVIL

verwunschenes Haus

stände verschwinden in einem **Inventory**, das Ihr auf Tastendruck aufrufen könnt. Hier erst erfahrt Ihr den eigentlichen Verwendungszweck bestimmter Dinge, nachdem Ihr die Objekte mit einem "Betrachter" herangezoomt, gedreht und gewendet habt. Aus Büchern lernt Ihr, daß die Kräuter im Garten des Hauses eine heilende Wirkung besitzen, wie Ihr die Pflanzen untereinander zu stärkeren Reagenzien mischen könnt. Die Schußzahl der im Haus verteilten Waffen ist begrenzt. Pistole, Schrotflinte, Granat- und Raketenwerfer verlangen in regelmäßigen Abständen nach neuer Munition, die manchmal gar nicht so leicht aufzutreiben ist. Lediglich das Messer ist ständig verfügbar, wenngleich es nur eine eher dürftige Art der Verteidigung bietet. Hin und wieder verläßt ein Gegenstand zur Lösung eines Puzzles Euer Inventar, obwohl der Schwerpunkt in "Resident Evil" eindeutig auf den meisterhaft inszenierten Actionszenen liegt. Standardgegner ist der Zombie, dessen Exemplare sich aus den ehemaligen Bewohnern der Villa rekrutieren. Als noch warmes Blut durch ihre Adern strömte, waren sie an der Erforschung außerirdischer Phänomene beschäftigte Wissenschaftler. Durch die bei der Forschung benutzten Chemikalien mutierten auch Hausspinnen, Schlangen, Wachhunde und sogar harmlose Zimmerpflanzen zu mordenden Bestien ungewöhnlichen Ausmaßes. So besitzt ein jeder Teil des



Hohl: Diese Statue läßt sich verschieben und in den Speisesaal kippen

Spiels seinen Endgegner, gelegentlich werden die spielbaren Abschnitte von einer Zwischensequenz unterbrochen, in denen man den Grafikstil allerdings konsequent beibehält, lediglich das Intro präsentiert sich als Video mit schauspielernden menschlichen Akteuren.

Seit "Alone In The Dark" gab es viele, diese Art von Spiel kopierende Programme, doch erst "Resident Evil" vertsteht es, die unheimliche Atmosphäre zu wiederholen und den Spieler in eine Stimmung zu versetzen, wie er sie sonst nur beim Genuß eines gut gemachten Suspense-Thrillers auf Zelluloid empfindet. *fh*



Das Inventar ermöglicht auch den Blick auf den Plan des Hauses



Ein Wiedergänger taumelt Jill in einem der beklemmenden Gänge des Horrorhauses entgegen

DIE ALPHA-VERSION

Vorausgesetzt, man ist Besitzer von VideoLogics 3D-Beschleunigerkarte "Power VR", war die uns vorliegende Alpha-Version bis zum Finale voll spielbar, handelt es sich doch um eine 1:1-Umsetzung des japanischen Playstation-Originals. Obwohl die 3D-Charaktere, -Objekte und -Feinde in der PC-Variante schon alleine durch SVGA deutlich verbessert erscheinen, enttäuscht die schlierige und verhältnismäßig niedrige Auflösung der Hintergründe. Hier hielt man es offensichtlich nicht für nötig, die Architekturen neu zu rendern und damit das in der ohnehin geringen Auflösung eines Fernsehbildschirms nicht ins Gewicht fallende Dithering auszumerzen, das man auf der Playstation aufgrund des geringen Speichers von nur zwei Megabyte anwendete. Sogar die der Überbrückung der Playstation-Ladezeiten dienenden Grafiken strapazieren in der Alpha noch die Geduld des Spielers. Laut Aussage von VideoLogic steht noch nicht fest, ob hierzulande eine entschärfte, quasi die amerikanische oder deutsche Variante des in Japan "Biohazzard" betitelten Spiels mit der Power VR im Bundle oder gar einzeln erhältlich sein wird. Ob dann auch die Hintergründe noch überarbeitet werden, bleibt vorerst ungewiß.

Resident Evil
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Capcom
Erscheinung geplant
ungewiß

Bilder auf

DOUBLE TROUBLE

Klassisches Adventure ohne Innovationen

BUD TUCKER-DER BAUKASTEN



Ein kleiner Gag am Rande: Wer im "Double Trouble"-Installationsverzeichnis herumstöbert, stößt auf eine Ansammlung von PCX-Files mit Buds Animationsphasen und Pfadmasken für jeden Raum. Interessanterweise handelt es sich dabei nicht etwa um Entwicklermüll – diese Dateien werden beim Ladevorgang tatsächlich eingelesen. Per Malprogramm könnt Ihr das Heldensprite beliebig modifizieren und ins Spiel einbauen.



Der gut verschnürte Professor in Dick Tates Gewalt

Spätestens seit "Zurück in die Zukunft" wissen wir, daß zerstreute Professoren und abenteuerlustige Teenager gute Duos abgeben. Auch von den Merit Studios wurde diese zugkräftige Formel jetzt entdeckt und in ein Adventure gezwängt. Hauptdarsteller Bud Tucker gleicht seinem Leinwandpendant Marty McFly mit College-Jacke und Turnschuhen schon rein äußerlich, während Doc Brown sich jetzt Professor Goonhilly nennt und statt Zeitmaschinen sogenannte "Duotronische Replikatoren" erfindet. Anhand einer Pizza führt der Tüftler Bud seine geniale Verdopplungsapparatur vor, als plötzlich der stadtbekannte Teilzeit-Tyrann Dick Tate das traute Beisammensein stört und den Professor kidnappt, um mit seiner Hilfe die Weltherrschaft zu erringen – brillanter Plan, brillante Story.

Bud, der den Vorfall als bewegungsunfähiges Bündel unter der eingetretenen Labortür miterleben mußte, fühlt sich selbstverständlich beflissen, Tates größenwahnsinniges Unterfangen zu vereiteln. Aber was kann ein planloser Teenager wie Bud schon tun? Er hat keinen blassen



Wow! Lola ist zwar nur fünfeinhalb Pixel hoch, dennoch bringt sie Buds Hormone in Wallung.

Schimmer, wo sich das Hauptquartier des Diktators befindet. Einziger Anhaltspunkt ist ein Streichholzbriefchen der **Strip-Spelunke** "Al´s Bar". Dort verteilt man offensichtlich nur alle paar Jahre solche Souvenirs, denn Tänzerin Lola erinnert sich gut an Dick Tate und gibt unserem Helden ein paar heiße Tips. Beim Versuch, das Lokal zu verlassen, wird Bud mehr oder weniger grundlos festgenommen und landet in der Zelle. Die weiteren Stationen der Schnitzeljagd umfassen u. a. ein Einkaufszentrum, ein Museum, ein U-Boot sowie Dick Tates Hauptquartier.

Wer die älteren LucasArts-Adventures kennt, findet sich bei "Double Trouble" sofort zurecht. Über eine Leiste mit neun verschiedenen Befehlen, die entweder als Text oder als Icon angezeigt werden können, kommandiert Ihr Bud durch die zweidimensionale Szenerie, bei Gesprächen erscheint eine der Situation angepaßte Liste mit mehreren Antwortalternativen. Wie das Kommandopanel befindet sich auch das Inventar am unteren Bildschirmrand, alle gefundenen Gegenstände wandern zur Verwahrung dorthin. *us*



In diesem Imbiß fliegen die Burger besonders tief



Ulrich Smidt

NA JA

"Ich kann nicht verhindern, daß die Dinge durchgeführt werden." Mit solcherlei herrlich sinnentleerten Floskeln pflegt unser Titelheld Gespräche zu beenden und manifestiert sich damit zum Musterbild halbherziger Lokalisierungsarbeit. Gags, die schon im O-Ton keine Erbse zum Kichern gebracht hätten, werden durch wortwörtliche Übersetzung und ebenso unprofessionell wie gelangweilt agierende Sprecher restlos abgetötet. An Stellen wie dem oben erwähnten Beispiel geht sogar jegliche Sprachlogik verloren. Zu allem Übel können längere Dialoge nicht einmal übersprungen werden. Schlafmützigkeit regierte auch das Art Department: Den grobkörnigen VGA-Charakteren fehlt es an Stil, die Kameraperspektive bleibt stummfilmmäßig ewig starr. In puncto Interface konnte wenig schiefgehen, da Merit Studios das bewährte Modell der frühen LucasArts-Abenteuer kopierte, ohne jedoch an deren bestechende Rätselqualität heranzureichen. Würde "Double Trouble" nicht nur einen runden Fuffziger kosten, wäre es ein sicherer "Vorsicht Schrott"-Kandidat.

Name	**Double Trouble**
Genre	Adventure
Hersteller	Empire/Rowan
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	20 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

Grafik **34%**
Sound **13%**
Spielspaß
31%
Bilder auf

☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h 0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
T-Online: ★Gameit#
✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats März:

C&C 2 Data* 27,95

im Bundle mit C&C 2 99,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Diablo	69,95
Dominion	69,95
Jagged Alliance 2	69,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Return to Krondor*	64,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
o.n. Lagerware solange Vorrat reicht. Bei Neuheiten sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Artikel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 13.2.97 - * = noch nicht verfügbar am 13.2.
N = Neu im Programm P = Preisänderung H = Hit, Supertitel
Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = OSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 056768372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in OSch bezahlt, Kosten wie in D.

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

1869	12,95
3D Ultra Pinball	29,95
7th Guest	19,95
11th Hour	29,95
A-Train	19,95
Albion	29,95
Alone in the Dark 1	19,95
Amerika*	29,95
Amored Fist	29,95
Apache Longbow light	19,95
Battle Bugs	24,95
Battle Isle 1+Data1&2	19,95
Battle Isle Data	29,95
Batman Forever	24,95
Betrayal at Krondor	29,95
Biofarge	29,95
BitmaB Brothers Compilation	24,95
Bundesliga Manager Pro	19,95
Caesar	19,95
Christoph Kolumbus	19,95
Creature Shock	19,95
Crusader Classic*	29,95
Cyberia	29,95
D	29,95
Daedalus Encounter	29,95
Der Clou	29,95
Der Patrizier	29,95
Der Patrizier & Extra Data	39,95
Der Reeder	19,95
Descent	24,95
Destruction Derby	24,95
Discworld	24,95
Dogz - der Pausenhund	24,95
Dungeon Master 2	24,95
Earthsiege 1	19,95
Earthsiege 2 Classic*	29,95
Eishockey Manager	19,95
Elade to Spain	29,95
FIFA Soccer Classic	29,95
Formula 1 GP	29,95
Frankenstein	19,95
FX Fighter	19,95
Gabriel Knight 1+2	29,95
Gobblins 3	19,95
Grand Prix Manager	24,95
Hand of Fate	19,95
Hanse	29,95
Harpoon Classic	19,95
Indiana Jones 4	29,95
Jagged Alliance dt.	29,95
Judge Dredd	19,95
King's Quest 6	19,95
King's Quest 7	19,95
Kyrandia 3	19,95
Lands of Lore	29,95
Lemmings Pkg. 1-6 Classic*	29,95
Little Big Adventure	29,95
Lost Eden	29,95
Magic Carpet 2 Classic	19,95
Maniac Mansion 2	29,95
Mario Andretti Racing	29,95
Monkey Island 2	24,95
Monkey Island 3	29,95
Nascar Racing + Track Pack	19,95
NBA Jam Tournament	24,95
NHL PA Classics	29,95
North & South	12,95
Outlaws	29,95
Outpost 1.5	19,95
Pirates e.	29,95
Pinball Wini95	29,95
Pizza Connection	19,95
Prince of Persia 1+2	24,95
Privateer	29,95
Pro Pinball: The Web	27,95
Railroad Tycoon	29,95
Rebel Assault	29,95
Red Baron 1 Classic	29,95
Return to Zork	29,95
Rise 2	29,95
Sam & Max	24,95 P
Shanghai Great Moments	24,95
Sherman M4	24,95
Silent Service 2	29,95 P
Sim Ant*	19,95
Sim City enhanced	19,95
Sim Earth*	19,95
Sim Farm*	19,95
Sim Life Classics*	29,95
Simon the Sorcerer 1	19,95
Simon the Sorcerer 2	29,95
Space Hulk Classic	29,95 P
Space Quest 1	29,95
Space Quest 5	29,95
Space Quest 6	19,95
Star Crusader	29,95
Steel Panthers	29,95
Stonekeep	29,95
Strike Commander	29,95
Syndicate plus	29,95
System Shock	29,95
Teamcraft	19,95
Tennis Cup 2	19,95
TFX	29,95
Theme Park	29,95
Tilt	19,95
Top Gun	19,95
Tornado	19,95
Transarctica	19,95
Transport Tycoon+World Ed.	24,95
Ultima 1+2 Underworld	19,95
V for Victory	24,95
Virtual Karts	29,95
Virtual Golf*	24,95 N
Virtual Tennis	29,95
Voligas	29,95
Warcraft	29,95
Whales Voyage	14,95
Wing Commander 3	29,95
Winter Supersports - ultra	19,95
Wipeout/Novastorm	29,95 N
Wizardry 7	14,95
Wolf	14,95
Woodruff	19,95
WWF Wrestlemania	24,95
X-Com	24,95 N
X-Wing + Mission	29,95

CD ROM

3D Ultra Pinball	69,95
3 Skulls of the Toltecs	69,95
4 - The last Resort	69,95
10 Colour Pack	69,95
Abuse	59,95
Alien Ventura	69,95
AD&D Blood & Magic	74,95
AD&D Dragon Dice*	69,95 N
Admiral Sea Battles*	79,95 N
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95
Age of Rifle	79,95
AH 64 Longbow Gold*	69,95
AH 64 Data	44,95
Alpha Simulator	69,95
Air Warrior 2	79,95
Alien Trilogy	64,95
Animal	64,95
Angel Devoid*	59,95
Anvil of Dawn	69,95
Arc of Time*	69,95 N
Armored Fist 2*	69,95
Assassin 2015	74,95
Asterix & Obelix*	49,95 N
Atlantis Gold	64,95
ATF Data: Nato Fighters	34,95
Attack of the Saucerman	69,95
Baal	44,95 P
Babu Baku	49,95
Baldies	64,95
Baphomets Fluch	69,95
Barbie Fashion Designer	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	49,95
Batman Forever Coin up	59,95
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95 P
Bedlam	69,95
Bedlam	74,95
Betrayal in Antara*	79,95
Best Chamber*	64,95 N
Bethesda	69,95
Bleifuss 2	49,95
Boogy	44,95
Bubble Bobble	49,95
Bug	59,95
Bundesliga Manager 97	39,95
Burning Steel 4	69,95
Caesar	49,95
Capitalism	69,95
Caltz	24,95
Chessmaster 5000 Win95	69,95
Chewy	29,95
Civil War General	74,95
Civilisation 2000	74,95
Civilisation 2000: Conflicts	34,95
Clandestino Win95*	69,95
Clayfighter 2*	79,95
Cmdo.	69,95
Comanche 3.0*	69,95
Commanche + Data	39,95
Commanche Maquer	69,95
Command&Conqau. Data	29,95
Command & Conquer Levels	24,95
C & C 1 + Data	89,95
Command & Conq. SVGA*	79,95 N
Command & Conquer 2	79,95
C & C 2 Data*	27,95 P
Conflict Zone*	69,95
Command Aces of t.Deep	74,95
Conquest 1086 d. D	69,95
Conquest de Laxe*	69,95
Conquest of t. New World	74,95
Corpse	69,95
Crow: City of Angles*	79,95
Cyber Judge Regret	64,95
Cyber Gladiators	69,95
Cyberia 2	59,95
Cyberspeed Win95	74,95
Daggerfall	69,95
Dark Forces*	69,95
Das Amt	39,95
Das schwarze Auge 1	24,95
Das schwarze Auge 2	29,95
Das schwarze Auge 3	79,95
DSA 1+2+3	74,95 P
Daytona USA	74,95
Deadline	34,95
Deadlock*	69,95 P
Deadly Skies*	74,95
Death Gate	69,95
Death Gate	69,95
Demonhunter*	49,95
Demonworld*	74,95 P
Der Planer + Data	19,95
Der Planer 2	19,95
Der Planer 2 Data	24,95
Der Verdammte	69,95
Descent	69,95
Destiny	69,95
Destruction Derby 2	69,95
Diablo	69,95
Die Fugger 2	49,95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95
Die gr. Schlacht um Insion*	64,95 N
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95
Die Fugger	69,95
Die Pandora Akte	69,95
Die Schlümpfe	49,95 N
Die Siedler	29,95
Die Siedler 2	64,95
Die Siedler 2 Mission	29,95
Discworld 2	74,95
Dschungelbuch 3,5*	49,95
Dungeon Keeper*	69,95
Earthworm Jim Win95	69,95
Ecstatica 2	69,95
Elisabeth 1	64,95
Evidence*	69,95
Evocation	69,95
Night of the Monsters*	79,95
Obelix Win95*	44,95 N
Olympic Games	64,95
Olympic Soccer	64,95
Olympic Soccer	64,95
Operation Crusader	64,95
Othello	24,95
Panic in the Parc	74,95
Panzer Dragoon	64,95 P
Panzer General 3	39,95
PC Games Cheats	24,95 N
Perfect Weapon*	59,95 N
Petkz	64,95
Phantasmagoria	74,95
Phantasmagoria 2	69,95 P
Pinball 97*	69,95
Pinball 95 Trybid*	39,95 N
Pinball Wizard 2000	39,95
Piratenlinser	o.A.
Pirates! Gold	34,95
Pocahontas	79,95
Pole Position	64,95
Police Quest SWAT	69,95
Power Chess*	84,95 N
Power Fuy Hockey*	69,95
Privat Eye*	64,95
Privateer 2: The Darkening	79,95
Privateer 2 Special (+Priv 1)	94,95
Project Paradise	64,95
Puppen, Perlen & Pistolen	69,95
Putty Squad*	69,95
QAD*	64,95
Quest for Glory Collection	64,95
Rally Racing 97	74,95
Rama Compilation	69,95
Raven Project*	69,95
Rayman	64,95
Realms of Haunting	74,95
Rebel Assault 1 + The Dig e.	49,95
Rebel Assault 1+2 e.	69,95
Reloaded*	64,95 N
Rendezvous im Weltraum	79,95 N
Renegade 2*	64,95
Return Fire	69,95
Rick*	49,95
Riddle of Master Lu	69,95
Ripper	69,95 P
Risiko Win95	69,95 N
Road Rash Win95	49,95
Robotron X*	74,95
Rockett nach Krondor*	64,95
Rollercoaster	69,95
San Franc. PD Homicide*	o.A.
Sand Trap	69,95
Santa Fe Mysteries	64,95
Scorcher	69,95
Scorcher	69,95 N
SEGA Rallye	69,95
Sensible World of Soccer	69,95
Sensible W. of Soccer Update	24,95
Settlers 2	69,95
Shannara	69,95
Shattered Steel	69,95
Shock Waves	64,95
Silent Hunter	64,95
Sim Ant	29,95
Sim City 2000	69,95
Sim Copter	69,95
Sim Farm	29,95
Sim Tunes*	54,95 N
Simon the Sorcerer	74,95
Sonic	49,95
Sonic & Nuckles Collection*	49,95
Soul Hunter*	64,95
Soviet Strike*	29,95
Space Cadet Win95*	69,95
Speedster*	64,95 N
Spycraft	64,95
Star Control 3	69,95
Star Gate	64,95
Star General Win95	44,95
Star Gladiator	84,95
Star Trek: Jetzte Sonderfeld	
Star Wars Collection	49,95
Steel Panthers 2*	64,95 N
Super Bubsy	64,95
Super Bubsy Win95	74,95
Super Skidmarks	64,95
Swiv 3D*	69,95
Syndicate Wars	69,95
Terminator	69,95
Terminator Sky Net	39,95
Tetris Gold	69,95
Tetris Nova	69,95
TFX Eurofighter+Data	79,95
TFX EF 2000 Data	39,95
TFX Super EF 2000 Win95	84,95
The Muppets inside	64,95
The Nevermood*	74,95
The Fighter SVGA	69,95
Theseper	69,95
Tiny Troops*	64,95
The Devide*	64,95
The Fallen*	74,95
The Mutation of J.B.	69,95
The Simsons*	59,95
Theme Hospital*	54,95
Think-3	69,95
Time Commando	69,95
Time Gate Win95	64,95
Tomb Raider	69,95
Toonstruck	69,95
Total Mayhem	69,95
Total Distortion*	69,95
Trial by Fire*	69,95
Trash It!*	69,95
Trophy Bass Fishing 2 Win95	69,95
Tunnel B1	64,95
Twisted Metal Win95*	59,95
UEFA Champions League 97*	o.A.
Ultimat Mix*	64,95
Urban Runner	64,95
US Navy Fighter 97 Win95	79,95
Vermeer*	54,95 N
Viking Conquest*	64,95
Virtua Fighter	64,95 P
Wars War: 100 neue Levels	24,95
Warcraft 2 Data	24,95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95
Warhawk Win95*	59,95

Kundenservice groß geschrieben:

1. Billiger bestellen: 0180-Servicerufnummer

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

F 1 GP 2 dt.	79,95
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95 N
F 1 GP 2 Data	24,95
F 1 Manager Professional*	69,95
F 1 Racing*	79,95
F 1 Grand Prix II	79,95
Fantasy General	64,95
FIFA Soccer 97	69,95
Firefight	54,95
Flottenmanöver Win95	74,95
Flugim.s siehe Sonderfeld	
Flying Corps	79,95
Formel 1	29,95 N
Fragile Allegiance	69,95
FX Fighter Tuber	64,95
Gabriel Night 1	64,95
Gabriel Night 2 dt.	64,95
Games Creek	69,95
G-Nome	69,95
Gene Machine	64,95
Gene Wars	64,95
Golf siehe Sonderfeld	
Grand Prix Manager 2	74,95
Grid Run*	59,95
Guts 'n' Garters*	59,95
Hardwor*	79,95
Harrick Vinci*	64,95
Have a N.I.C.E. Day	34,95
Heart of Darkness*	o.A.
Heroes of Might & Magic	64,95
Heroes of Might & Magic 2 o. A.	
Hexagon Kartell	64,95
Holiday Island	69,95
Hugo 3	69,95
Hugo 4	69,95
Hunter hunted	79,95
Hyperbaron	69,95
Ihave no mouth but I must*	69,95 P
Imperium Galactica	69,95 P
Independence Day Win95*	69,95
Interstate '76*	79,95
Iron & Blood*	69,95
Iron Man / XO*	59,95
Jinaga*	64,95
Jagged Allgance 2*	74,95
Jedi Knight*	74,95 N

Geheimtip des Monats:

Deadlock 69,95

Sie besiedeln und erobern einen Planeten um eine neue Heimat zu finden.
Diese Umsiedlung wird hier mit einer brillianten Wirtschaftssimulation verknüpft.
Ihr Hardware ab 486/66, 8MB geeignet, mit Modem- und Netzwerkoption bis 8 Spieler.
Unsere Meinung:
Sehr einstiegfreundlich trotz des komplexen Systems.
Die enorme Spieltiefe sorgt auch bei vergnügungssüchtigen „Häuslebauern" für langanhaltende Spielmotivation.

Jetfighter 3	69,95
Jewels of the Oracle	79,95
King's Quest Collection 1-6	69,95
Kingdom of Magic	69,95
KKND	69,95
Krazy Ivan Win95	74,95
Lands of Lore	84,95
Last Rifles*	44,95 N
Leisure Suit Larry 7	69,95
Lighthouse	79,95
Lode Runner online*	79,95
Lord of the Rein 2	69,95 P
Lost Vikings 2*	59,95 N
M1 A2 Abrams*	84,95
Mad TV 2	69,95
Magic the Gathering*	29,95
Marble Drop	54,95 N
Martini Racing	24,95
Marty 2*	59,95
Master of Orion	74,95
Master of Orion 2	74,95
MAX	69,95
MDK*	79,95
Mechwarrior 2 dt.	69,95
Mech 2 Data Disc	39,95
Mechwarrior 2 Data	49,95
Mechwarrior: Mercenaries	74,95
Metal Lords*	77,95
Mission Force Cyberstorm	69,95
Monopoly	54,95
Monster Trucks Madness	69,95
Monty Python & Ritter d. Kok. 64 bit 3 Win 95*	69,95 N
Moto X	69,95
Mummy	79,95
Myst st	64,95
NBA Hangtime Win95*	64,95
Nascar Racing 2	74,95 P
NBA Jam Extreme*	69,95 P
NBA Live 97	69,95
Need 4 Speed Special Ed.	74,95
Need 4 Speed 2*	o.A.
Nemesis	69,95
Net Zone*	69,95
Nihilist	54,95 P
Normality	24,95
NFL Quaterback 97	69,95
NHL Hockey 97	69,95
NHL Open Ice	69,95

Muß ein Office Paket 500 DM kosten?!

SoftMaker Home Office 9,95

= Logo Maker, 500 Cliparts, 200 Fotos, 300 Schriften und ...

TextMaker Home Texterarbeitung	DataMaker Home Datenbank	PlanMaker Home Tabellenkalkulation
Dokumentvorlagen, Einbindung von Grafik, OLE 2.0, Rechtschreibprüfung	dBase kompatible Datenbank mit max. 200 Sätzen, Berichtseditor, etc.	84 Rechenfunktionen, benannte Bereiche, Zielwertsuche, 16 Diagrammtypen, etc.

Sammelausgaben

Zusammen gekauft = gespart

C & C 1 + Data	89,95
C & C 2 + Data	99,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	54,95

Lösungshefte ab DM 9,95 zu Software ab DM 6,95

Warwind	59,95
Wing Commander 1-3*	54,95 N
Wing Commander 4	69,95
Wipeout 2097*	69,95 N
Wizardry Gold*	69,95
Worms inkl. Data	69,95
Worms Data: Reinforcem.	29,95
X-Car*	69,95
X-Car	69,95 N
X-Men	69,95
X-Wing vs. Tie Fighter*	69,95
X-Wing Collector	64,95
X Director's Cut	64,95
X + 2 Director's Cut Bundle	69,95 N
Zeppelin*	69,95
Zone Raiders*	64,95
ZPC	67,95
Zork: Nemesis	74,95

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95 N
Star Trek 25th anniversary	74,95
Star Trek 2	24,95
Deep Space 9	69,95
Next Gen. Final Unity dt.	69,95

Golf

PGA Tour 486 Classic	29,95
Links LS	84,95
Links 386 + 2 Plätze	69,95
Links Pebble Pines	49,95
Platz Cog Hill	49,95
Platz Mauna Kea	49,95
Platz Pete Dye	49,95
Platz Pinehurst 2*	49,95
Platz Pete Dune	49,95
Platz Riviera	49,95
Platz Troon North	49,95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!	
Airbus 2 (Win95)	69,95
Flight Unlimited Win95	69,95
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95
Flugsimulator 5.1 dt.	29,95
F 15 Strike Eagle 3 Scenery FFM	29,95
F5 FX Upgrade	79,95
F5 Flight Adventures 1	39,95
F5 Flight Shop	79,95
Final Approach	59,95
Moving Map 6.0	49,95
Navigator 6.0	44,95
Pilot 2000	69,95
Schratti Commander	59,95
Scenery & Object Design	79,95
Wizzi Erweiterungs je	44,95
(Airbus, Boeing, Great Airlines, Business/Luggage, Rekordflugzeuge, Swiss Wizzi)	
Szenerien:	
Europe 1	54,95
Europe 2	59,95
Mediterranean	49,95
Griechenland*	39,95 N
Kanarische Inseln	59,95
Karibische Inseln*	44,95
Madrid	44,95
Venedig*	54,95 N

Preisaktion!

Bleifuss 2	49,95
Cyberia 2	59,95
D. schw. Auge 3	29,95
Destr. Derby 2	59,95
Larry 7	69,95
Lords o. t. Rea. 2	69,95
Miss. Cyberstorm	69,95
Orionburger	62,95
Panzer Dragoon	64,95
Phantasmag. 2	69,95
Wing Comm. 3	29,95
Wing Comm. 4	54,95

Multimedia

Auf dem Nil nach Ägypten ... 64,95
Chaos - Das Land der Pharaonen
Chaos 2 - Sie sind wieder da! CD-ROM ... 39,95
DX-X-T - Win 3 u. Bonsai Paradox

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

8 MB EDO	44,95
16 MB EDO	109,95
32 MB EDO	224,95

günstige Tagespreise erfragen! nur Markenware!

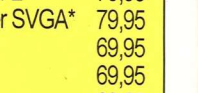
Joysticks

Notebook Joystick Karte	149,95
NoteQA Karte 2 Joysticks	
Alfa Dread Joypad	29,95
Alfa Twin Box	29,95
CH Products	
Flightstick	99,95
Flightstick Pro	129,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	179,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	189,95
Pedals+Nascar Rac. light	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95 P
Analog Pro	49,95 P
Analog Pro	39,95 P
Blackhawk	49,95
Thunderbird	79,95
Firebird 2	119,95
Grip + 2 Game Pads	119,95 P
Grip 2er Pack	49,95
Thrustmaster	
Thunderpad	29,95
Mayhem light	44,95
WingMan Extreme	129,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54,95 P
Sidewinder Pro	89,95 P
Sidewinder Pro+Heißbender	99,95 P
Thrustmaster	
Formula T1 Lenkrad	149,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95
Soundkarten	
SB 16 VE IDE PlugPlay	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

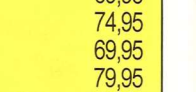
LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Marktgäßle 8



Kempten:
In der Brandstatt 6

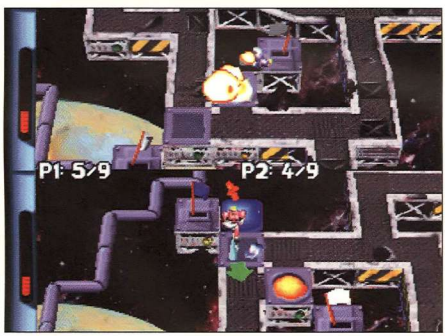


GRID RUN

„Capture the Flag" mal ohne Gotcha-Knarre. Grafisch enttäuschendes Katz- und Maus Spiel.



Nicht gerade ein Traumtag für Weltraum-Held Axel: Zuerst wird ihm bei einer Rettungsaktion auf einer verlassenen Space-Mine brutal der Rückweg zu seinem Shuttle versperrt und dann stellt sich noch heraus, das dies eine Falle der sinistren Kaiserin Vorga war, die stets auf der Suche nach Kandidaten für ihr brutales Spiel "Grid Run" ist. Die leicht durchgedrehte Monarchin glaubt in Axel den idealen Kandidaten gefunden zu haben und beamt ihn sofort in den ersten labyrinth-artigen Level. Hier – und in den vierzehn folgenden Stages – besteht Axels (und somit Eure) Aufgabe darin, den jeweiligen Bewohner des Szenarios zu besiegen. Die Regeln sind relativ einfach: Ziel ist es, eine bestimmte Anzahl der überall herumstehenden Flaggen durch Berühren in Besitz zu nehmen. Fahnen, die Euch gehören färben sich blau, gegnerische rot und neutrale bleiben bis zur ersten Berührung verschämt grau. Der Haken an der ganzen Sache ist jedoch, daß jeweils nur einer der Spieler Flaggen sammeln kann, der andere wird durch ein rotes Kreuz über seinem Kopf als "IT" gekennzeichnet und bleibt dies solange, bis er den Gegner berührt. Daraufhin wird dieser an einen Ausgangspunkt zurückversetzt und das Spiel geht unter umgekehrten Vorzeichen weiter. Um den Wettstreit gegen Vorgas Schergen zu erleichtern, verfügt Axel über sechs "Zaubersprüche", die – eine genügend volle Mana-Leiste vorausgesetzt – jederzeit per Tastendruck abrufbar sind. Neben dem relativ simplen Feuerzauber verfügt Ihr u.a. über einen Teleport-Spell oder zielsuchende Lichtblitze, die den Gegner vorübergehend verlangsamen. Der wichtigste Spruch – gerade in höheren Stages – ist der "Build"-Zauber, mit dem freistehende Plattformen (und somit die hier befindlichen Flaggen) zugänglich werden. Normalerweise füllt sich Eure Manaleiste langsam von selber auf, sammelt Ihr umherliegende Magic-Symbole, geht's ein bißchen schneller. Nach jeweils drei gewonnenen Leveln segnet der Gegner brav das Zeitliche und Ihr erhaltet Gelegenheit, in Bonusstages Eure Fähigkeiten (Speed, Magic, Agility) auszubauen. Mit jedem neuen Kontrahenten erwarten Euch fiesere Level, wobei einige Opponenten es Euch besonders schwer machen: So gibt es z.B. einige Stages, die **unter Wasser**, oder im ewigen Eis spielen, was sich negativ auf die Steuerung des Helden auswirkt. Neben dem Kampf gegen die computergesteurten Unholde bietet "Grid Run" auch die Möglichkeit, menschliche Gegner herauszufordern, wobei das Programm dann im Splitscreen-Modus abläuft. *sg*



Langfristig motivierend ist nur der Zwei Spieler-Splitscreen-Modus



In den Eiswelten verliert Axel auf rutschigem Untergrund leicht den Halt



Sascha Gliss

GEHT SO

"Grid Run" kommt als häßliches Entlein mit minimalistischem Spielprinzip daher, entpuppt sich aber nach einer Weile als durchaus fesselnd, besonders im Zwei-Spieler-Split-Screen-Modus. Die an den Haaren herbeigezogene Story hätte sich Radical gleich schenken, und statt dessen der Präsentation mehr Aufmerksamkeit widmen sollen. So ist das Leveldesign zwar durchaus gelungen, durch die grobe grafische Darstellung jedoch geht des öfteren die Übersicht verloren. Desweiteren habe ich zur taktischen Planung oft schmerzlich eine Übersichtskarte vermißt: Der "Feindindikator-Pfeil" ist zwar eine brauchbare Hilfe beim Ausweichen bzw. Jagen, allzuoft aber rennt Ihr in Sackgassen oder werdet vom teleportierenden Kontrahenten überrascht. Letzter Kritikpunkt ist der zu niedrig angesetzte Schwierigkeitsgrad, der es auch Neulingen erlaubt, die gesammelte Gegnerschar an einem Wochenende locker an die Wand zu spielen. Somit versinkt "Grid" trotz ansprechender Spielidee im Grau der Mittelmäßigkeit.

Name	**Grid Run**
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Radical/Virgin
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik **39%**
Sound **41%**

Spielspaß

Solo	Multi
40%	46%

METAL RAGE

VORSICHT! SCHROTT

Wir befinden uns im 21. Jahrhundert, und wieder einmal ist unser Heimatplanet Ziel einer Alien-Invasion. Wie das bei Außerirdischen so üblich ist, verfügt die Armada über weitentwickelte Waffen und vernichtet die alliierten Truppen Terras in Null Komma Nix. Als Held des Widerstands habt Ihr es Euch zur Aufgabe gemacht, die Invasoren vom Antlitz der Erde zu fegen. Zu diesem Zweck wurdet Ihr mit dem "TK 2003"-Panzer ausgerüstet, der standardmäßig über ein MG und eine Kanone verfügt, aber auch mit Spezialwaffen wie Raketen und Minen ausgestattet werden kann. "Rage" spielt in einer 3D-Welt, deren Objekte sich aus Polygonen zusammensetzen und auf Texturen gänzlich verzichten. Die Action verfolgt Ihr entweder vom Platz des Bordschützen oder aus einer Außenansicht hinter dem Panzer. Von PAKs über Panzer bis hin zu Hubschraubern reicht das Angebot an gegnerischen Einheiten, die sich mit Bomben und Granaten durch Eure Panzerung fressen wollen. Habt Ihr Eure Missionsziele erreicht, geht's weiter zum nächsten Einsatz, Glückliche erhalten auch mal Paßwörter, falls Sie es schaffen, sich soweit in dieses erschreckend schlechte Spiel zu vertiefen. Angefangen beim Slideshow-Intro über die gebrabbelte Pseudo-Sprachausgabe bis hin zur "revolutionären" Grafikengine: Hier wirkt alles wie in der PC-Steinzeit. Das Spielprinzip, nach dem Ihr irgendwo in der Stadt abgesetzt werdet und dann gefälligst selber Eure Ziele zu suchen habt, schließlich macht "Metal Rage" zur Gurke des Monats. Finger weg! *sg*



Dieser Gegner nervt uns nicht mehr...

Name	**Metal Rage**		
Genre	Action		
Hersteller	Titus		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	40		
empfohlen		100	75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
		✔	
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win95		
Festplatte belegt	0-7 MByte		
RAM-Ausstattung	2,5 MByte		
Steuerung	Tastatur, Joystick		
Extras	keine		

Grafik **17%**
Sound **13%**
Spielspaß

9%

Okay Soft
Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674 -1279 Fax -1294
hotline news 09674-8405

Spätschicht: Mittwochs bis 20.00 Uhr!
Mo.-Fr. 8:00 -18.00 Sa. 9:00 - 13:00 Uhr

Ab DM 250.- Rechnungsbetrag gebührenfreie Lieferung per VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Alle Preise inkl. MwSt. Versand per Nachnahme. Es werden nicht alle Spiele angeboten.

BESTSELLER

A-10 Cuba - W95	DV	61.90
ATF Gold	DV	78.90*
Bazooka Sue	DV	69.90*
C & C Alarmstufe Rot	DV	82.90
C&C Alarm.-Gegenangriff		29.90*
Daggerfall	DV	74.90
Das Gewehr (Age of Rifle)		69.90
Diablo	DA	73.90
Discworld 2	DV	79.90
Dominion	DV	77.90*
DSA 3- Schatten ü.Riva	DV	36.90
FIFA 97	DV	71.90
Formel 1	DV	79.90*
G-Nome - W95		62.90*
Grand Prix 2	DV	79.90
Have a N.I.C.E Day	DV	62.90
Heroes of Might & Magic 2		79.90
Jagged Al.2-Deadly Games		74.90*
KKND	DV	59.90*
Lord of the Realm 2	DV	75.90
Master of Orion 2	DV	76.90
MAX	DV	69.90
NBA Live 97	DV	71.90
NHL 97	DV	71.90
Pandora Akte	DV	78.90
Pod	DV	74.90*
Privateer 2-Darkening	DV	78.90
Warcraft 2 Exclusiv Ed.	DV	77.90
Wizardry Gold	DA	74.90

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

Auszug aus unserem Liefersprogramm:

3D Game Greatures + Menü		29.90
3D Ultra Pinball 2	DA	64.90
Ace Ventura	DV	55.90
Adams Family Pinball *		68.90
Age of Sail		77.90
AH-64D: Flash Point Korea	DV	44.90
Air Warrior 2 *	DV	82.90
Armored Fist 2.0	DV	78.90
ATF - Nato Fighter	DV	42.90
Baphomets Fluch	DV	74.90
Betrayal at Antara *	DV	75.90
Birthright *	DV	74.90
Blitzkrieg *	DV	62.50
Blood & Magic	DV	78.90
Bundesliga Manager 97	DV	68.90
Chessmaster 5000	DV	68.90
Civilization 2	DV	71.90
- Scenarios	DV	39.90
Comanche 3.0 *	DV	78.90
Creatures	DV	65.90
Crew: City of Angels *	DA	75.90
Cyber Gladiators - W95	DV	85.90
D-Sat		37.90
Darklight Conflict *	DV	72.90
Das Hexagon-Cartell	DV	75.90
Deadlock	DV	73.90
Destruction Derby 2	DV	75.90
Die gr. Schlacht-Shilo	DV	65.90
Die Siedler 2	DV	68.90
- Scenario	DV	29.90
Die Stadt d.verl. Kinder	DV	74.90
Down in the Dumps	DV	68.90
Dragon Heart	DA	87.90
Dragon Lore 2	DV	71.90
Ecstatica 2 *	DV	75.90
Extreme Assault *	DV	66.90
F-22 Lightning 2	DV	78.90
Fallen Haven *	DV	77.90
Flottenmanöver	DV	75.90
Flugsimulator 6.0 - W95	DV	85.90
Flying Corps	DV	79.90
Fun Compilation	DV	75.90
Giga Pack Vol. 1	DV	79.90
Gold Games (Topware)	DV	38.90
Golden Gate Killer	DV	65.90
GP 2 - Perfect Grand Prix	DA	25.90
GP 2 - Fahrertraining	DV	25.00
Grand Prix Manager 2	DV	77.90
Hattrick Wins *	DV	68.90
Holiday Island Scenario*	DV	23.90
Hugo 4	DV	62.90
IM 1 A2 Abrams *	DV	82.90
Imperium Galactica *	DA	81.90
Independence Day -W95 *	DV	82.90
Interstate 76 *	DV	76.90
Iron & Blood *	DA	75.90
Isnogud *	DV	52.90
Jedi Knight * engl.		79.50
Kali's Power Goo	DV	77.90
Lands of Lore 2 *	DV	67.90
Larry 7	DV	75.90
Lost Vikings 2 *	DV	67.90
Mad TV 2	DV	69.90
Magic Carpet 2 Classic	DV	29.90
Magic the Gathering *	DV	75.90
MDK *	DV	78.90
Mechwar.2: Mercenaries	DV	76.90
Monster Truck *	DV	75.90
Nascar Racing 2	DA	74.90
NBA Hangtime	DA	69.90
Necrodome - W95	DA	69.90
Need for Speed 2		a.A.
Nemesis (Wizardry) *	DV	75.90
Net: Zone	DV	61.90
Outlaws *	DA	72.90
Panzer Dragoon	DV	74.90
PC Games Cheat 2	DA	27.90
Peter Gabriel "EVE"		83.00
Pinball 97 *	DA	65.90
Project Paradise	DA	67.90
Puppen, Perlen, Pistolen	DV	65.90
Rally Racing 97	DV	69.90
Realms of Haunting	DV	73.90
Red Baron 2 *	DV	75.90
Rendezvous im Weltall	DV	74.90
Risiko -W95	DV	65.90
Roberta Williams Anth.		74.90
Robotron X	DA	76.90
Safecracker	DA	69.90
Schleichfahrt	DV	69.90
Sega Rally	DV	58.90
Sensible World 98/97	DA	56.90
Sherlok Holmes 2	DV	72.90
Sim Copter	DV	75.90
Sim Park	DV	62.90
Siom Tilt	DA	49.90
Space Jam	DA	58.90
Star Control 3	DA	73.90
Star General	DV	69.90
Steel Panthers 2	DV	69.90
Super EF 2000 -W95	DV	81.90
Terminator Scynet	DA	42.90
TFX EF 2000/Tacticom	DV	35.90
Theme Hospital *	DV	72.90
Timelapse	DV	65.90
Tomb Raider	DV	72.90
Toonstruck	DV	75.90
Touche-5th Musketeer	DV	29.90
Ultra Pack Vol. 3	DV	78.90
US Navy Fighter 97	DV	77.90
Vermeer	DV	55.90
Wing Commander 4	DV	56.90
Wing Com.:Kilrathi Saga*	DV	55.90
Worms Special Edition	DV	65.90
X-Wing vs Tiefighter *	DV	72.90
Zork Nemesis	DV	77.90

T-Online OKAY# komplette Angebot-Liste kostenlos! Bitte Sys-term angeben!

LÖSUNGSHEFTE ab 9,90 PlayStation Liste kostenlos!

NEON EDITION
Discworld * Destruction Derby * Ecstatica
Lemmings 1-3 * Wipeout & Novastorm
NEON EDITION je 29,90

Across the Rhine, Civilization, Colonization, Grand Prix 1, X-Com: Terror from the Deep, UFO, F-15 Strike Eagle 3, Transport Tycoon & World Ed.
Preisknüller bis 29,90

HARDWARE

Thrustmaster T2 Lenkrad	288 *
Thrustmaster Grand Prix I Lenkr.	138 *
Offa Team	35 *
Wingman Extreme + Descent 2	85 *
Sidewinder 3D pro + Hellbender	119 *
GravisGamepad PRO	52 *
Maxi Sound 64 Home Studio pnp	338 *
SoundBlaster 16 Value Ed. pnp	129 *
SoundBlaster AWE 64 pnp	315 *
Orchid Righteous 3D	459 *

Okay Soft verlost jeden Monat 3 Games für PC oder PSX
Und das BESTE: Sie entscheiden, welches Spiel Sie gewinnen möchten!
Teilnahmekarte liegt jeder 1 sten Anlieferung bei.

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Kein Ladengeschäft. Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!
Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00

D+B Rhönstraße 9, 97422 Schweinfurt
T-ONLINE: ENDRES#
eMail.BE.Games@t-online.de
Bestellannahme: Mo-Sa: 1200-2200 Uhr ALLE SPIELE DV ODER DA!!
09721/18 56 33 Telefax 09721/18 96 33

Ace Ventura	54,90	M.A.X.	69,90
Battle Cru. 3000	69,90	Master of Orion 2	79,90
Bazooka Sue LE	79,90	MDK	69,90
Birthright	79,90	Mechw.2-Merc.	79,90
Bud Tucker in D.T.	34,90	NBA Jam Extreme	69,90
Civ2 inkl. Scenarios	89,90	NBA Live '97	72,90
Com.+Conq. 2	79,90	Need for Speed SE	59,90
C+C. 2: Gegenangr.	27,90	NHL Hockey '97	72,90
Daggerfall	69,90	Privateer 2	79,90
Deadlock	79,90	Phantasmagoria 2	74,90
Diablo	79,90	Sega Rally	69,90
Down i.t. Dumps	69,90	Siedler 2 Mission	27,90
Dominion	69,90	Sim City 2000 Coll.	89,90
DSA 3 - Schatten...	29,90	Sim City 2000 Netz.	89,90
Dungeon Keeper	69,90	Sim Copter	69,90
F1 Grand Prix 2	79,90	Sim Golf	69,90
F1 GP-Fahrertraining	72,90	Sim Park	69,90
FIFA Soccer '97	69,90	Space Jam	49,90
Formel 1	79,90	Terminator Skynet	39,90
G-Nome	64,90	Theme Hospital	69,90
Gold Games	29,90	Titanic	69,90
GP Manager 2	79,90	Tomb Raider	64,90
Have a N.I.C.E. day	59,90	Tunnel B1	79,90
Isnogud	49,90	UEFA Champ.L. 97	69,90
Jagged All. 2	69,90	US Navy Fight.'97	79,90
KKND	59,90	Warcraft 2-Exkl.Ed.	79,90
Madden NFL '97	72,90	Zork Nemesis	69,90



NEU: Wir führen auch Software für Sony PSX, SEGA Saturn und N 64 z. B. NBA 97, FIFA 97 oder NHL 97 PSX je DM 79,90 / Saturn je DM 84,90 N 64: Turek Dinosaur H. nur DM 129,90
Joysticks und Gamepads von Logic 3 ab DM 14,99
Lösungshefte DM 12,90
!! Gesamtpreisliste kostenlos !!



Versandkosten: Nachnahme 10,- DM + NN. Vorkasse 6,90 DM
NEU: Schon ab 180,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere AGB.
Gesamtpreisliste kostenlos! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
!!! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT !!!

DIE HARD

Bruce gegen den

Simon sagt: McLane, begeben Sie sich zur Sondermüll-Deponie

UNRUHMLICHE VERWANDTSCHAFT

Zu "Stirb langsam" Part eins gab es schon einmal, nämlich 1990, eine Versoftung. Mehr als 33 Prozent PP-Gesamtwertung waren dank unspektakulären Gameplays für Activisions Interpretation nicht drin.



Geschmacklos: Blutflecken überfahrener Fußgänger entfernt der Scheibenwischer

Blutdurchtränktes Feinripp-Unterhemd, machohafte Umgangsformen und eine seltene Begabung, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein: Keine Frage, das ist unser aller Lieblingsraufbold John McLane. Dreimal durchkreuzte Bruce Willis in seiner Paraderolle als ruppiger New Yorker Cop nun schon schwitzend, kletternd und vor allen Dingen schießend die durchtriebenen Pläne smarter Krimineller. Mit der Softwareadaption des bleihaltigen Stoffes betraute Fox Interactive wie schon bei "Alien Trilogy" den Konsolenentwickler Probe Entertainment, der daraus wieder einmal zunächst ein Spiel für Sonys Playstation strickte und dieses nachträglich für PC umsetzte.

Das Programm setzt sich aus drei separat anwählbaren Episoden zusammen, die thematisch jeweils einen Teil der Filmtrilogie aufgreifen. Abschnitt eins läßt Euch McLanes weihnachtlichen Alptraum im Inneren des gewaltigen Nakatomi-Towers nachempfinden. Barfüßig und zunächst lediglich mit einer Dienstpistole sowie ein paar Handgranaten bewaffnet, müßt Ihr das Gebäude von einer Horde deutschsprachiger Terroristen freikämpfen. 19 Stockwerke, angefangen bei der Tiefgarage, über diverse Büroetagen inklusive Speiseräumen und Toiletten sowie den berühmten Ballsaal, gilt es dabei zu durchqueren. In jedem dieser Stockwerke sind mehrere Geiseln verteilt, die per Berührung entfesselt werden wollen. Befreite Opfer treten sofort die Flucht in Richtung Notausgang an. Über die Aufzüge schickt Oberbösewicht Hans Gruber leider nicht nur Extrawaffen, sondern auch schießfreudige Verstärkung. Sobald allerdings sämtliche Spitzbuben ins Gras gebissen haben, beginnt ein Countdown zu ticken. Innerhalb von 30 Sekunden müßt Ihr eine Zeitbombe ausfindig machen und entschärfen. Damit ist der Level bewältigt und es geht per Lift in die nächsthöhere Etage. Von Zeit zu Zeit führt Euch eine Bonussequenz auf das Dach des Hochhauses, wo Ihr ein paar Geiseln Geleitschutz auf dem Weg zum Polizeihubschrauber gewährt. Das größte Manko des ersten Spieldrittels ist die starre Kamera, die unseren Helden stets aus ca. fünf virtuellen Metern Abstand von hinten zeigt. Eine optionale Ich-Perspektive hätte sowohl das Zielen erleichtert als auch das häßliche **Polygonclipping** beseitigt.

Segas "Virtua Cop" stand für das zweite Segment Modell. Auf vorbestimmter Bahn bewegt sich McLane durch einen von Revoluzzern besetzten Flughafen, Ihr steuert dabei lediglich ein Fadenkreuz über den Schirm. Hier und da kommt eine Granate, eine zielsuchende Rakete, eine Maschinenpistole oder ein Schrotgewehr zum Vorschein, wenn Ihr einen bestimmten Gegner erledigt oder eine Kiste aufgeschossen habt. Anders als die Standardknarre verfügen jegliche Extrawaffen jedoch nur über einen begrenzten Munitionsvorrat. Isotonische Durstlöscher aus Getränkeautomaten bringen verbrauchte Energie sofort zurück. Auch hier rennen immer wieder unvor-



Hardwarebeschleunigt (3Dfx): In Bewegung sind reichlich Bildfehler erkennbar



In Teil eins hastet McLane durch die Flure eines Bürohochhauses

TRILOGY

Rest der Welt





Lebende Fackeln stürmen aus dem Terminal (Teil 2)

Bei dieser Explosion fällt die Grafikdiskrepanz zur PSX-Version besonders auf (Teil 3)



McLane geht nicht zimperlich zu Werke (Teil 2)



Heiße Verfolgungsjagd im Central Park (Teil 3)

sichtige Zivilisten ins Schußfeld. Wer also wahllos alles niedermäht, setzt sein Kontingent an Bonuspunkten für gerettete Unschuldige aufs Spiel – mehr aber auch nicht. Ist der Airport befriedet, setzt sich das hirnlose Gemetzel auf Schneemobilen fort und findet schließlich hoch oben in den Lüften, wo das Flugzeug der Verbrecher an der Flucht gehindert werden muß, seinen Abschluß.

Hans Grubers Brüderchen Simon setzt McLane und seinem Kompagnon Zeus auf der letzten Etappe zu. Wie im Film dirigiert er das Duo von Bombe zu Bombe quer durch New York City. Diesmal bleibt der Schießprügel im Halfter, statt dessen kommt eine andere Waffe zum Einsatz: ein Auto. Geleitet von einem **Kompaß** rast Ihr nun also durch die Straßenschluchten des Big Apple, durch U-Bahn-Schächte und den Central Park, um einen Sprengkörper nach dem anderen per Zusammenstoß zur Detonation zu bringen. Interessanterweise scheint Euer Vehikel schwer gepanzert zu sein, denn ein solcher Crash hinterläßt nicht einmal einen Kratzer im Lack. Manche Bomben verbergen sich in Telefonzellen oder Mülleimern, andere hingegen sind in fahrenden Autos versteckt, so daß Ihr das entsprechende Fahrzeug verfolgen und mehrfach rammen müßt. Um die ständig tickende Uhr etwas zurückzustellen, sammelt Ihr entsprechende Symbole ein, andere bewirken einen Punktezuwachs oder das Auftauchen eines Krankenwagens, der Euch eine Schneise durch den dichten Stadtverkehr schlägt.

Die Grafikengine der "Die Hard Trilogy" stellt Gebäude und sonstige Objekte als mit Texturen beklebte Polygonkörper dar, während Menschen aus einzelnen Bitmaps für Torso, Kopf und Gliedmaßen bestehen. *us*



Ulrich Smidt

NA JA

Eine alte Computerspiel-Bauernregel besagt: Je simpler das Gameplay, desto imposanter muß die Grafik sein, damit Spaß aufkommt. Nun, "Die Hard Trilogy" baut in allen drei Teilen auf eher ordinäre Spielprinzipien, während das optische Gesamtbild allenfalls als mäßig zu bezeichnen ist. Wie kommt's? Das Playstation-Original war mit seinen transparenten Riesenexplosionen, Rauchschwaden, Glasscheiben und Schatten eine wahre Spezialeffekt-Kanone. Diese Art von Eye Candy wurde bei der PC-Umsetzung ersatzlos gestrichen, dennoch läuft sie auf einem 100 MHz-Pentium nicht einmal in niedriger Auflösung flüssig. Wer einen 3D-Hardwarebeschleuniger hat, ist wenig besser dran, bis auf – völlig verbuggte – Texturfilterung nutzt das Programm lediglich das höhere Berechnungstempo dieser Karten. So kommt selbst das tolle Leveldesign im Nakatomi-Tower nicht zur Geltung. Als Konsolenteam hat Probe sich einen Namen gemacht, in Sachen Windows fehlt noch ein ganzes Stück Coding-Kompetenz – oder ist vielleicht Direct3D schuld?

Name	**Die Hard Trilogy**		
Genre	Action		
Hersteller	Probe Ent./Fox Interactive		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			120
empfohlen			166
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	11 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Gamepad, Joystick
Extras	keine

Grafik **40%**

Sound **46%**

Spielspaß

42%

Bilder auf

PC-Games

	CD
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69,99
688i Hunter Killer (Win95, dt.) *	79,99
9 – The Last Resort *	79,99
Addams Family Pinball *	79,99
Adidas Power Soccer *	79,99
Age of Sail (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk	49,99
Airbus 2 *	79,99
Alien Trilogy (dt.)	69,99
Amber (dt., Win95)	79,99
Amok (Win 95)	79,99
Animal (dt.) *	69,99
Armored Fist 2 *	79,99
Asterix & Obelix *	59,99
A.T.F. Gold (Win 95, dt.) *	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.)	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Baldies (dt.) *	69,99
Banzai Bug *	59,99
Baphomets Fluch (dt.)	79,99
Battlecruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue (dt.)	**79,99**
Betrayal in Antara *	79,99
Bliing Ltd. Ed. (dt., incl. Tips+Tricks)	49,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.)	79,99
Cave Wars (US-Import)	99,99
Chessmaster 5000 (dt.)	79,99
Civilization 2 (dt.)	49,99
Civilization 2 Szenarios (dt.)	39,99
Close Combat	69,99
C&C 1: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C 1: Tiberiumkonfl. (SVGA, dt.) *	89,99
C&C 1 Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	89,99
C&C 2 Mission: Gegenangriff (dt.) *	25,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest Deluxe (dt.) *	49,99
Creatures (dt.)	69,99
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	69,99
Dark Forces 2: Jedi Knights *	89,99
Darklight Conflict (dt.) *	79,99
Deadlock (dt.)	79,99
Death Rally *	59,99
Demonworld (dt.) *	69,99
Der Planer 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent to Undermountain *	79,99
Destiny (dt.)	79,99
Destruction Derby 2	79,99
Diablo	79,99
Die Hard Trilogy (US-Import)	**119,99**
Die Siedler 2 (dt.)	79,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.)	29,99
Die Stadt der verlorenen Kinder *	79,99
Discworld 2 (dt.)	89,99
Dominion (dt.) *	69,99
Down in the Dumps (dt.)	79,99
Dragon Lore 2 (dt.)	79,99
Drowned God (US-Import)	69,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Ecstatica 2 (dt.) *	69,99
Exhumed (dt.) *	79,99
F1 Manager Professional (dt.) *	79,99
F-22 Lightning 2 (dt.)	89,99
Fable (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
FIFA Soccer '97 (dt.)	79,99
FIFA Soccer Manager (dt.) *	69,99
Flottenmanöver	79,99
Flying Corps (dt.)	79,99
Formel 1 *	79,99

PC-Games

	CD
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	89,99
Fun Compilation *: *Rally Racing 97, PGA Golf, Star Trek: Final Unity*	**79,99**
Funsoft Strategie: *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Deluxe*	59,99
G-Nome *	89,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	89,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hasbro's Quest *	49,99
Hattrick Wins! (dt., Win95) *	69,99
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	69,99
Heart of Darkness *	99,99
Heroes of Might & Magic 2 (US)	89,99
Hexagon Kartell (dt.)	79,99
Holiday Islands (dt.)	89,99
Holiday Islands Scenery CD (dt.) *	19,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.)	89,99
Hugo 4	79,99
Hunter Hunted (dt.)	79,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	89,99
Imperium Galactica *	79,99
Independence Day (dt., Win95) *	79,99
Int. Tennis Open (dt., Win95) *	79,99
Interstate '76 *	89,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	89,99
Jagged All.2 Deadly Games (dt.) *	79,99
KKND (dt.) *	**59,99**
Lands of Lore 2 (dt.) *	89,99
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	79,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,99
Lost Rites (dt.) *	49,99
Mad TV 2 (dt.)	79,99
Magic the Gathering (Microprose) *	89,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. (dt.)	79,99
Maximum Fun (Fahrertraining GP2)	29,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK (dt.) *	69,99
Mega Pak Vol.5 / Vol.6 (Koch) je	89,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89,99
Monster Trucks *	79,99
Moto Racer (dt., Win95) *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (dt.)	99,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Nascar Racing 2	79,99
NBA Full Court Press (dt.)	69,99
NBA Live 97 (dt.)	79,99
Nemesis (Wizardry, dt.) *	**79,99**
Net Zone (dt.) *	69,99
Neverhood	99,99
NHL Hockey '97 (dt.)	79,99
NHL Open Ice *	79,99
Outlaws *	79,99
Pandora Akte (dt.)	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Perfect Grand Prix (F1 GP2-Erw.)	29,99
Phantasmagoria 2	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pink Panther (dt.)	69,99
pod *	79,99
Power Chess (dt.) *	89,99
Privateer 2 –The Darkening (dt.)	89,99
Project Paradise (dt.)	69,99
Rama – Rendezvous im Weltraum	89,99
Realms of the Haunting	89,99
Return to Krondor *	69,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95)	79,99
Roberta Williams Collection (e.)	**69,99**
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	79,99
Schleichfahrt (dt.)	69,99
Sega Rally	79,99
Sensible World of Soccer 96/97 *	59,99
Shannara (dt.)	89,99
Shattered Steel AKTIONSPREIS!	49,99
Silent Hunter Patrol (dt.)	29,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Collection: *Sim City 2000, Sim Tower, Sim Isle*	69,99
Sim Copter (Win 95)	79,99
Sim Park	59,99
Slam Tilt	59,99
Space Jam *	59,99
SPQR *	79,99
SSN - Tom Clancy (US-Import)	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star General (dt., Win 95)	79,99
Star Trek Borg (US-Version)	**119,99**
Steel Panthers 2 (dt.) *	79,99
Super EF 2000 (Win 95, dt.)	89,99

PC-Games

	CD
Syndicate Wars (dt.)	79,99
Terminator: Skynet	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.)	79,99
The Hind AKTIONSPREIS!	**49,99**
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Simpsons *	59,99
Time Commando (dt.)	79,99
Tomb Raider (dt.)	79,99
Toonstruck (dt.)	79,99
Tunnel B1 (dt.)	89,99
US Navy Fighters '97 (dt.)	89,99
Vermeer (dt.) *	59,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Cop	79,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.)	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Warwind (dt., Win 95)	79,99
Wing Commander 1-3 (dt.) * kompl.	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	79,99
Wipeout 2097 *	79,99
Wizardry Gold	79,99
Worms Special Edition (dt.)	69,99
X-Car *	79,99
XS	79,99
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95) *	**79,99**
Yahtzee	39,99
Z (dt.)	79,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	89,99
ZPG *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
11th Hour (dt.)	19,99
1942 – Pacific Air War	29,99
1944 – Across The Rhine (dt.)	29,99
3D Ultra Pinball	39,99
7th Guest	19,95
Aces of the Deep (dt.)	39,99
Adventure Box (dt.): *Evocation, Karma, Jewels of the Oracle*	39,99
Albion (dt.)	29,99
Al Unser jr. Arcade Racing	29,99
Ascendancy (dt.)	29,99
Battle Arena Toshinden	39,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Battle Isle 3 (dt.)	39,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	29,99
Caesar 1	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Colonization	29,99
Colony Wars (dt.)	**9,99**
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Conquest of the New World (dt.)	49,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia (dt.)	25,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.) je	29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	29,95
Der Patrizier (dt.)	39,99
Descent (dt.)	25,99
Descent 2 AKTIONSPREIS!	49,99
Destruction Derby	29,99
Die Fugger 2 (dt.)	49,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Discworld (dt.)	29,99
Dungeon Master 2 (dt.)	25,99
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
EarthSiege 2 (dt.)	39,99
Earthworm Jim 1+2 (dt.) komplett	39,99
Eco Quest	9,99
Eishockey Manager	19,99
Elite 2 – Frontier (dt.)	9,99
Fantasy General (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
Fifa Soccer 96 (dt.) *	**29,99**
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Gearheads (dt.) *	29,99
Gold Games (Topware, 40 Spiele)	49,95
Grand Prix	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kings Quest 7 (dt.) *	19,99
Larry 6	19,99
Last Dynasty (dt.)	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 1-3 komplett	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.)	29,99
Lost Eden	19,99
Lucas Arts Top Adventures: *Indy 4, Monkey Isl. 2, Maniac Mansion 2*	39,99
Magic (dt.)	29,99
Magic Carpet 1, 2 (dt.) je	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Mechwarrior 2 (dt.)	29,99
Megarace 2 (dt.)	29,99
Might & Magic Triologie (dt.)	39,99
Nascar Racing incl. Track Pack	19,99
NHL Hockey 96 (dt.) *	**29,99**
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Oscar	19,99
Outpost (dt.)	19,99
Panzer General 2	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Psycho Pinball (dt.)	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
ranScocer (dt.)	29,99
ranTrainer 2 (dt.)	29,99
Rayman (dt.)	29,99
Rebel Assault 2 (dt.)	49,99
Red Baron 1 (dt.) *	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shivers (dt.)	19,99
Silent Thunder (dt.)	**39,99**
Sim City 2000 (dt.)	49,99
Sim Isle (dt.)	29,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Space Quest 6 (dt.)	19,99
Star Crusader (dt.)	9,99
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39,99
Steel Panthers (dt.)	29,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.) AKTIONSPR.	19,99
Teamchef (dt.)	39,99
The Dig (dt.)	49,99
Theme Park (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	19,99
Tie Fighter (dt.)	49,99
Tilt!	19,99
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
Torins Passage (dt.)	19,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	25,99
Warhammer (dt.)	**29,99**
Werewolf vs. Comanche	39,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
WipeOut & Novastorm komplett	29,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	19,99
Worms (dt.) *	29,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
3D Home Designer (dt.)	29,95
A.D.A.M. – Reise durch den Körper	79,99
Bertelsmann Universal Lexikon '97	89,99
Der Duden	69,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
First Aid 95 (dt.)	79,99
Globe Master (dt.)	39,99
Gold 3 (Topware, 40 Anwenderprg.)	49,95
Kal's Power Goo (dt.)	99,99
M. Pyhon: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS Encarta '97 Enzyclopädie (dt.)	189,99
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149,99
Musik-Info (Audio-CD-Katalog, dt.)	29,95
Patchwork 01/97	29,99
PC-Fahrschule 2.0	39,99
PC Games Cheat 2 (dt.)	29,99
Peter Gabriel: EVE *	79,99
Print Master (dt.)	**49,99**
Star Trek: Warrior Set	69,99
Steuer '97 Plus (dt.)	29,99
Teleinfo Xi Deutschland	49,95
Type Master (dt.)	39,99
Ultrapack Vol.3 (Koch)	79,99
Web Browser & Web Server	29,95
Welt der Wunder 1, 2 (dt.) je	29,99

Kindersoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
Barbie Modedesigner (dt.)	59,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	89,99
Opelix (dt.) *	59,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	89,99
Sim Town (dt.)	29,99
Tuneland (dt.)	59,99

Multimedia-Zubehör

CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis GamePad Pro	59,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	39,99
Gravis Joystick Blackhawk	59,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	149,99
MS Siderwinder Game Pad	69,99
MS Sidewinder Pro Joystick	99,99
Thrustm. F-22 FLCS Pro Joystick	299,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	179,99
Thrustm. Phazer Pad	99,99
Thrustm. Top Gun	**69,99**
Thrustm. X-Fighters	99,99

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Maus, 3 Tasten	14,99

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Baphomets Fluch	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Die Siedler 2	14,80
PC Power '97 – 1.111 Tips&Tricks	29,95
Schleichfahrt	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
Star Wars Technisches Handbuch	39,90
Tomb Raider	**29,99**
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)

Apollo 13	29,99
Cujo	9,99
Full Metal Jacket	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
JFK – Tatort Dallas	9,99
Loaded Weapon 1	9,99
Robin Hood (Mel Brooks)	9,99
Schlaflos in Seattle	9,99
Zwei glorreiche Halunken	9,99

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	389,99
Air Combat Platinum *	49,99
Battle Arena Toshinden Platinum *	49,99
Destruction Derby Platinum *	49,99
Porsche Challenge *	**79,99**
Ridge Racer Platinum *	49,99
Tekken Platinum *	49,99
WipeOut Platinum *	49,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K. dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K. dt.	5,49
Starter Pack	Trugbilder	60 K. dt.	16,99
Booster Pack	Trugbilder	15 K. dt.	5,49
Visionen		15 K. dt.	5,49
Chroniclen		12 K. e.	4,99
Fallen Empires		8 K. e.	2,99
Heimatländer		8 K. dt.	3,99
Homelands		8 K. e.	2,99

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Ansteckern	20,00



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 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
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



Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



AUSGEBRÜTET!

Fast geschenkt!

Elite 3,
Frankenstein,
Indianapolis 500,
Super Streetf. 2 Turbo,
Star Control 1+2,
Summer+Winter Chall.,
Legend of Kyrandia 1,
Jurassic Park,
Al Unser Arcade Racer,
Thunderscape,
Dune 2

jeweils auf CD-ROM

je 19,99

Aufgepaßt und zugefaßt!

Thunderhawk 2
dt., CD-ROM
19,99

Civilization 2
dt., CD-ROM
49,99

Angebot solange der Vorrat reicht!

Unser Tip des Monats:

Command & Conquer 2

– Der Gegenangriff –
Westwood präsentiert die Missions-CD zum Strategiehammer des letzten Jahres! Benötigt das Hauptprogramm!
dt., CD-ROM *
25,99

– Das Komplettpaket –
bestehend aus dem Hauptprogramm Command & Conquer 2 und der offiziellen Mission-CD "Der Gegenangriff"
dt., CD-ROM
99,99

Diese Angebote gelten, solange der Vorrat reicht!



Die neuen Top-Hits:
Frisch aus dem Osternest!

MDK
dt., CD-ROM *

G-Nome
dt., CD-ROM *

Ecstatica 2
dt., CD-ROM *

je 69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Magic Carpet 2
dt., CD-ROM
29,99

Ascendancy
dt., CD-ROM
29,99

Worms
dt., CD-ROM *
29,99

Mag!
dt., CD-ROM
29,99

Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.

Die Oster-Preisknüller von Lucas Arts:

Rebel Assault 2
dt., CD-ROM

Tie Fighter
dt., CD-ROM

The Dig
dt., CD-ROM

je 49,99

Daggerfall
– Elder Scrolls 2 –
Es gibt Reisen, die können Sie in keinem Reisebüro buchen. – Bethesda Softworks präsentieren ihr neuestes Echtzeit-3D-Fantasy-Rollenspiel.
dt., CD-ROM * **69,99**

Vermeer
Wirtschaftssimulation
dt., CD-ROM *
59,99

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

Media Point

Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

?

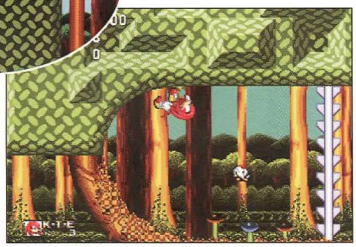


SONIC & KNUCKLES Collection

Segas Konsolen-Klassiker im Doppelpack



Knuckles geht die Wände hoch. Bei entsprecher Geschwindigkeit könnt Ihr überkopf laufen.





Lumberjack-Power. Dieser Endgegner hackt Holz.

Was ein gestandener Videokonsolen-Gigant sein will, braucht ein firmeneigenes Maskottchen. Branchenführer Nintendo machte es vor und kreierte mit dem italienischen Klempner "Mario" die inzwischen wohl bekannteste Videospiel-Figur aller Zeiten. Dauerkonkurrent Sega wollte da natürlich nicht hintenanstehen und entwickelte flugs einen eigenen Imageträger: Sonic, the Hedgehog war geboren und forderte Nintendos Abflußreiniger auf eigenem Terrain heraus. Als Protagonist in bisher vier 16 Bit-Jump-and-Runs spielte sich der knuddelige blaue Igel mit Überschallgeschwindigkeit in die Herzen der Sega-Gemeinde. Im Zuge der Klassiker Konvertierungen für PCs beglückt Sega nun auch WIN95-Anwender mit den beiden jüngsten Abenteuern des fixen Heckenbewohners. Die Collection bietet wie weiland das Doppelmodul die Möglichkeit, Teil drei und vier an einem Stück durchzuspielen, wobei Ihr wahlweise in die Haut von Sonic, Tails oder Knuckles schlüpft. Unser Stamm-Erzfeind "Dr. Robotnik" ist mit seinem Panzerschiff auf einer Art schwebenden Insel gestrandet und sinnt darauf sein Gefährt wieder flottzumachen. Alles was er hierzu braucht, sind die auf der Insel verteilten magischen Edelsteine, die der Rasta-Ameisenbär "Knuckles" bewacht. Sonic und sein Freund "Tails" (ein Fuchs mit gleich zwei Schwänzen), sind dem Bösewicht natürlich auf den Fersen und so erzählt der fiese Doc dem nichtsahnenden Knuckles, die beiden wären die Bösewichte, woraufhin Knuckles flugs seine Armee von Robo-Insekten ausschickt, um den beiden den Garaus zu machen. Wie üblich dreht sich wieder alles ums Sammeln von goldenen Ringen, die überall in den Leveln herumliegen. Sammelt Ihr genügend ein, winken Extra-Leben. Außerdem finden sich ab und an Extras, die Sonic (bzw. Tails und Knuckles) unverwundbar machen, oder sie mit besonderen Fähigkeiten versehen. Im Kampf gegen die Robo-Gegener setzten alle drei Helden ihre Körper ein: erwischt Ihr einen Bösewicht während Ihr springt, verwandelt er sich in ein Knuddeltierchen und hopst von dannen. Gegen Ende jedes Levels erwarten Euch besonders fiese Obermotze, die erst nach mehrmaligem Bespringen das Zeitliche segnen. *sg*



Sonic und Tails im Bombenhagel...





Sascha Gliss

GEHT SO

Und wieder eine Sega-Konvertierung, die in die Rubrik "ganz nett, aber eigentlich überflüssig" fällt. Waren die Abenteuer des Sega-Maskottchens schon vor drei Jahren nicht nach jedermanns Geschmack, fehlt für eine PC-Version im Jahr 1997 gänzlich die Rechtfertigung. Technisch erwartet Euch mit altbackener 16-Bit-Konsolengrafik und nervender Fahrstuhlmusik ein echter Oldie, aber auch spielerisch ist die Igel-Saga meilenweit vom Klassenprimus "Earthworm Jim" entfernt. Zwar gibt es in den riesigen Levels einiges zu entdecken, nur muß Sonic um Sprungschanzen und Loopings bewältigen zu können, mit solcher Geschwindigkeit durch die Abschnitte hasten, daß sich ausgiebiges Erkunden zu einer wahren Geduldsprobe entwickelt. Die Steuerung schließlich erweist sich auch mit MS-Sidewinder als zu träge, um dem blitzschnellen Haupdarsteller auf den blauen Fersen bleiben zu können. Echte Sega-Freaks haben die Module eh schon im Archiv, WIN95 only User werden bei der Konkurrenz wesentlich besser bedient.

Name	Sonic
Genre	Geschicklichkeit
Hersteller	Sega
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 2

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	geplant		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	17 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Pads, Joystick
Extras	keine

Grafik 42%

Sound 40%

Spielspaß

Solo	Multi
63%	60%

Bilder auf

Professor Teachers xWORLD

Zeit wird's ja, daß Deutschlands größter Rätsel- und Groschenromanverlag in das multimediale Geschäft und die (Rätsel-)Spielbranche einsteigt. Mit "Professor Teachers xWorld" ist dies bestens gelungen, denn es gibt bislang wohl keine bessere Mixtur aus "Scrabble" und handelsüblichen Kreuzworträtseln für heimische PCs. In "xWorld" tretet Ihr gegen Professor Teacher, den allwissenden Computergegner an, und müßt ihn auf einem 10x10 Felder großen Spielfeld mit einer vorgegebenen Anzahl Buchstaben schlagen. Gespielt wird in Spielzügen, wobei sieben Steine (Buchstaben) pro Zug auf dem Feld verteilt werden können. Ziel ist es, mit diesen Buchstaben sinnvolle Wörter zu legen oder an andere "Scrabble"-like anzulegen, um möglichst viele Punkte einzusacken. Dabei können Steine bis zu sieben mal übereinandergelegt und Wörter so gänzlich verändert werden, was den Punktestand in schwindelerregende Höhen schrauben kann. "xWorld" kennt satte 37 000 Begriffe, wobei auch Abkürzungen, einfache Doppellaute oder Kfz-Kennzeichen zählen. Im Endeffekt werden leider die besten Ergebnisse durch pures Ausprobieren erzielt, da das Spiel selbst irgendwelche hinterindischen Glaubensgemeinschaften oder südamerikanische Grafiker kennt, die höchstens in umfangreichen Lexika existieren. So bleibt ein wirklich schönes Wörterpuzzle für Bildungs- und Kreuzworträtselfanatiker, das dank zahlreicher Spielmodi und Schwierigkeitsgrade nicht so schnell langweilig wird. Am meisten Spaß macht Scrabble mit Freunden. *kn*



Wortgefecht: Grafisch weniger imposant

Name	**Prof. Teachers xWorld**		
Genre	Denkspiel		
Hersteller	Bastei Lübbe		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 50 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	
System	Windows		
Festplatte belegt	6 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Maus		
Extras	keine		
Grafik	**28%**		
Sound	**30%**		
Spielspaß	**57%**		

TANZ DER VAMPIRE?

Fledermäuse sind keine Vampire. Sondern äußerst nützliche Tiere. Doch lautlos verlieren sie ihre Lebensräume. Was Sie für diese hochsensiblen Insektenfresser tun können, sagt Ihnen unser Info "Fledermäuse" (für 3 DM in Briefmarken).



NABU Naturschutzbund Deutschland

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn

Gesucht

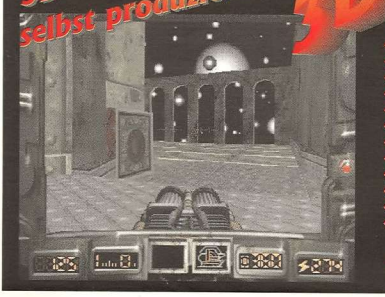
werden ideenreiche

Entwickler und Programmierer,

die bisher nicht die Gelegenheit hatten, ihr Können unter Beweis zu stellen. Wer also bereits über ein ausgereiftes Konzept oder entwickeltes Programm verfügt und einen fairen und leistungsstarken Vertriebspartner sucht, sollte sich schleunigst bei uns melden.

Zuschriften erbeten unter Chiffre 0002 PP an den MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München

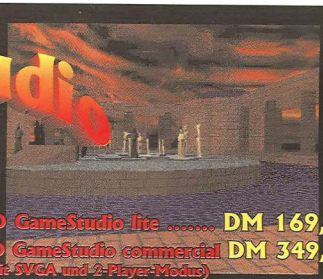
Heiße 3D-Games selbst produzieren!



3D GameStudio

Entwicklungssystem für 3D-Computerspiele

- Produzieren Sie 3D-Werbe-, Adventure-, Rollenspiele!
- Verkaufen Sie Ihre Games - ohne Lizenzgebühren!!
- Enthält World Editor und die **ACKNEX** 3D-Engine
- Mitgeliefert: Freies 3D-Action-Spiel mit 150 Texturen
- 3D-Landschaften mit Rampen, Brücken, Labyrinthen
- Spieler kann gehen, fahren, fliegen, schwimmen, tauchen
- Overlays, Panels und rollender Text in 16 Ebenen
- Künstliche Intelligenz für Actors und Gegner
- Eigene Objekte, Gegner, Waffen, Menüs frei definierbar
- Bildschirm-Auflösung **320x400**, 256 Farben
- 8-Kanal-Stereo-Sound & Midi-Unterstützung
- Ausführliches deutsches Handbuch mit Game-Tutorial



3D GameStudio lite ..... DM 169,-

3D GameStudio commercial DM 349,-
(mit SVGA und 2-Player-Modus)

Preis inkl. MwSt. ab Lager Dieburg • Versandkosten DM 18,- • Gratis-Info anfordern!

Weitere Infos & Demos -> http://members.aol.com/conitec

Händler: Sonder-Preisliste anfordern! ▼ Direktbestellung: ▼

CONITEC GmbH ■ 64807 Dieburg ■ Dieselstr. 11c
Tel (06071) 9252-0 ■ Fax 9252-33

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware

Sonderangebote

Albion	DV	**29,95**
Amberstar	DV	19,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95
Battle Isle 3	DV	**36,95**
Chewy - Esc von F5	DV	24,95
Civilization	DV	29,95
Colonization	DV	**29,95**
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95
Der Patrizier	DV	**34,95**
Der Reeder	DV	**19,95**
Descent	DV	24,95
Destruction Derby	DV	**29,95**
Die Siedler	DV	29,95
Discworld	DV	**29,95**
Dune 2	DV	29,95
Ecstatica	DV	**29,95**
Fatal Racing	DV	32,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95
Flight Unlimited	DV	**32,95**
Gabriel Knight 1	DV	22,95
Goblins 1+2 oder 3 je	DV	22,95
Grand Prix Manager	DA	29,95
Hanse - Die Expedition	DV	**34,95**
Indy Car Racing 2	DA	**36,95**
Jagged Alliance	DV	**32,95**
King's Quest 7	DV	22,95
Lemmings 1-3	DV	**29,95**
Little Big Adventure	DV	29,95
Lost Eden	DV	**21,95**
Micro Machines 2	DV	29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack	DA	**19,95**
NHL Hockey '95	DV	29,95
Pirates! Gold	DV	**29,95**
Pitfall (Win 95)	DV	29,95
Pizza Connection	DV	**19,95**
Police Quest 4	DV	22,95
Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95
Pro Pinball - The Web	DV	**29,95**
Psycho Pinball	DA	**29,95**
Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95
Rebel Assault	DV	32,95
Sam & Max	DV	32,95
Shanghai - Große Momente	DV	**22,95**
Simon the Sorcerer	DV	22,95
Simon the Sorcerer 2	DV	**29,95**
Space Quest 6	DV	22,95
Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity"	DV	**39,95**
Stonekeep	DV	**39,95**
Summer & Winter Challenge	DV	22,95
Syndicate Plus	DV	29,95
Theme Park	DV	**29,95**
Transport Tycoon & World Editor	DV	**29,95**
U.S. Navy Fighters	DV	**29,95**
Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Vollgas	DV	**32,95**
Warcraft	DV	**24,95**
Wing Commander 3	DV	**34,95**
Wizardry 7	DV	19,95
X-COM	DV	29,95





79,95



29,95

Spiele Sammlungen

Gamebox	DV	**44,95**
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.		
Gold Games Collection	DV	**39,95**
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.		
LucasArts Classic Adventures	DV	**39,95**
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken		
LucasArts Top Adventures	DV	**54,95**
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2		
Made in Germany	DV	**29,95**
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2		
Wing Commander Kilrathi Saga (1-3 in Deluxe-Fassung)	DV	**57,95**



79,95



69,95



69,95



62,95



74,95



74,95



84,95



36,95



*59,95



*79,95

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night	DV	69,95
A-10 Cuba!	DA	69,95
Ace Ventura	DV	59,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD	DV	**42,95**
Aces of the Deep Zusatz-Missionen	DV	39,95
AH-64D Longbow	DV	**79,95**
AH-64D Longbow Data Disk	DV	**46,95**
Alien Trilogy	DV	74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Baphomets Fluch	DV	**74,95**
Bazooka Sue	DV	**79,95**
Betrayal in Antara	DA	**84,95**
Biing!	DV	44,95
Birthright	DA	69,95
Bleifuss 2	DV	**59,95**
Blood & Magic (AD&D)	DA	82,95
Bubble Bobble Collection	DA	59,95
Bundesliga Manager '97	DV	**69,95**
Caveland (Win 95)	DV	69,95
Civilization 2	DV	**72,95**
Civilization 2 Scenarios & Zusätze	DV	**39,95**
Command & Conquer 1	DV	89,95
Command & Conquer Mission	DV	27,95
Command & Conquer 2	DV	**84,95**
C. & C. 2 Level, Patches u.v.m.	DV	**19,95**
Creatures (Win 95)	DV	**69,95**
Crusader - No Regret	DV	**64,95**
Daggerfall	DV	**74,95**
Das Rätsel des Master Lu	DV	74,95
Das Schwarze Auge 3	DV	**36,95**
Deadlock	DV	79,95
Der Planer 2	DV	74,95
Destruction Derby 2	DA	**74,95**
Diablo (Win 95)	DA	**79,95**
Die Fugger 2	DV	54,95
Die Pandora Akte	DV	82,95
Die Siedler 2	DV	**69,95**
Die Siedler 2 Mission CD	DV	**29,95**
Discworld 2	DV	**79,95**
Dominion (Win 95) *	DV	**79,95**
Down in the Dumps	DV	**74,95**

CD-ROM

Dragon Lore 2	DV	79,95
Ecstatica 2	DV	**74,95**
Elisabeth I.	DV	69,95
F-22 Lightning II	DV	79,95
FIFA Soccer '97	DV	**74,95**
Flottenmanöver (Win 95)	DV	74,95
Flying Corps	DV	**84,95**
Formel 1 *	DV	**89,95**
Formula 1 Grand Prix 2	DV	**89,95**
Formel 1 GP 2 Fahrertraining	DV	**24,95**
Formel 1 GP 2 Zusatz-Pack	DV	**29,95**
Gabriel Knight 2	DV	69,95
Gene Wars	DV	**74,95**
Grand Prix Manager 2	DV	86,95
Have a N.I.C.E. day!	DV	62,95
Heroes of Might & Magic 2	EV	**84,95**
Hexagon Kartell	DV	69,95
Holiday Island	DV	**74,95**
Hugo 4	DV	**69,95**
Jagged Alliance 2	DV	**74,95**
KKND - Krush, Kill and Destroy *	DV	**59,95**
Lands of Lore 2 *	DV	89,95
Leisure Suit Larry 7	DV	**82,95**
Links LS	DV	92,95
Lords of the Realm 2	DV	**82,95**
Lost Vikings 2	DV	**69,95**
Mad TV 2	DV	**74,95**
Magic the Gathering *	DV	74,95
Master of Orion 2	DV	**84,95**
M.A.X.	DV	**79,95**
MDK	DV	**79,95**
Mechwarrior 2: Mercenaries	DV	86,95
NASCAR Racing 2	DA	**79,95**
NBA Live '97	DV	**74,95**
Need for Speed Special Edition	DV	79,95
Nemesis - Wizardry	DV	74,95
NHL Hockey '97	DV	**74,95**
Orion Burger	DV	79,95
Panzer Dragoon	DA	74,95
Phantasmagoria 2	DA	82,95
Privateer 2	DV	**79,95**

CD-ROM

Project Paradise	DA	69,95
Rallye Racing '97	DV	**74,95**
Realms of the Haunting	DV	**79,95**
Rebel Assault 2	DV	84,95
Rendez vous im Weltraum	DV	**82,95**
Risiko (Win 95)	DV	**74,95**
Road Rash (Win 95)	DV	59,95
Schleichfahrt	DV	**69,95**
Sega Rally	DV	**74,95**
Shattered Steel	DV	74,95
Sherlock Holmes 2	DV	74,95
Silent Hunter	DV	**69,95**
Silent Hunter Zusatz-CD	DV	**26,95**
Sim City 2000 + Isle + Town	DV	**69,95**
Sim Copter	DV	**74,95**
Simon the Sorcerer Edition (1+2)	DV	52,95
Star Control 3	DA	79,95
Star General	DV	**69,95**
Steel Panthers 2	DV	69,95
Super EF2000 (Win 95)	DV	**86,95**
Syndicate Wars	DV	74,95
Terminator Skynet	EV	**39,95**
TFX: EF2000 Special Edition	DV	**86,95**
TFX: EF2000 Zusatz-CD	DV	36,95
TIE Fighter Deluxe Edition	DV	77,95
Tomb Raider	DV	**69,95**
Toonstruck	DV	**74,95**
Trek Academy	DV	39,95
Tunnel B1	DV	86,95
U.S. Navy Fighters '97	DV	**79,95**
Virtua Fighter (Win 95)	DA	74,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD	DV	28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition	DV	**86,95**
Warwind (Win 95)	DV	**69,95**
Wing Commander 4	DV	57,95
Wing Commander Kilrathi Saga (WC 1-3 in Deluxe-Fassung!)	DV	**57,95**
Wizardry Gold	DV	**74,95**
Worms Special Edition	DV	74,95
X Wing Edition	DV	**32,95**
Z	DV	**74,95**

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Postfach 1113
46361 Bocholt

Blücherstr. 24
46397 Bocholt

✆ (02871) 183088, 180637, 8631 o. 185443

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 + 18 54 43 • Fax: 0 28 71 / 86 31

SUPPORT 4/97

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.



[Tips & Tricks]

Diablo 74
Ratschläge gegen Satan und Konsorten

Phantasmagoria 2 82
Komplettlösung zum Horror-Adventur

Bazooka Sue 84
Tips für erfolgreiche "Schweinereien"

DSA 3 - Schatten über Riva 89
Zweiter Teil der Walkthroughs

Tomb Raider 94
So kommt man auch in Level 14

SSN 94
Codes fürs Leben unter Wasser

Heroes of Might & Magic 2 94
Kleine Tips zur Vereinfachung

Privateer 2 94
Pfiffige Cheats

NBA Live 97 94
Das Dreamteam

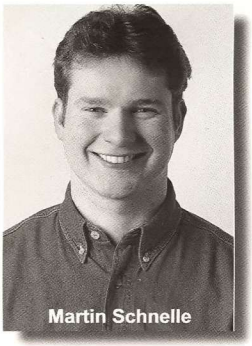
[Erste Hilfe]

AWE64pnp - Plug and...was dann? 96
Konfiguration einer Soundkarte

2940UW - SCSI mal drei = zwei?! 96
Die richtige Anschlußbelegung

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

H!LFE



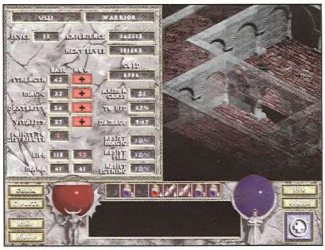
Diesmal haben wir für Euch neben den restlichen Lösungsteilen von "Phantasmagoria 2" und "DSA 3" nützliche Tips zum Rollenspiel "Diablo". Außerdem brandaktuell: Der Walkthrough zu "Bazooka Sue".

Diablo

Martin Brüning aus Castrop-Rauxel trotzte Blizzards' Inkanartion des Teufels. Für Euch hat er einige Ratschläge bereit, die im Kampf gegen den Satan und seine Vasallen recht nützlich sein werden.

Allgemeines

Auch wenn der Zauberer am Anfang über geringe Körperkräfte verfügt, ist er im weiteren Spielverlauf aufgrund seiner magischen Fähigkeiten im Vorteil. Generell solltet Ihr bei Beförderungen die jeweiligen Haupttalente der Charaktere berücksichtigen. Dies sind im einzelnen Stärke und Vitalität beim Kämpfer, Geschicklichkeit bei der Jägerin und Magie beim Zauberer.



Überlegt Euch gut, welche Eigenschaften Ihr verbessern wollt



In Gruppen zeigen sich die besten Eigenschaften der einzelnen Charaktere

In den vier Leveln der Kathedrale und den Katakomben speichert möglichst vor dem Betreten großer Räume. In den Höhlen sind Absperrungen für Monster kein Hindernis mehr und in den Höllenabschnitten existieren erst gar keine Türen mehr. Einmal aufgespürte Kreaturen verfolgen Euch auch durch wieder geschlossene Türen, überlegt Euch also gut, ob Ihr im angeschlagenen Zustand einen Bildschirm weitergeht. Vorsicht solltet Ihr auch beim Öffnen von Truhen oder ähnlichem walten lassen – bis auf die Jägerin, die vor Fallen gewarnt wird und eine Spezialfähigkeit zum Entschärfen besitzt. Sichert auch den Spielstand, bevor Ihr einen Schrein ausprobiert.

An Schlüsselstellen (etwa die letzten beiden Spielstufen oder vor wichtigen Anschaffungen) legt eine Sicherheitskopie des Spielstandes in einem anderen Verzeichnis an, um notfalls darauf zurückgreifen zu können. Ihr erkennt die Dateien am Namen "Single" und der Nummer des Helden samt der Erweiterung ".sv".



Dieser geflügelte Freund sollte nicht unterschätzt werden. Mit Hilfe der entsprechenden Zaubersprüche dürfte er jedoch kein größeres Problem sein

Gegenstände

Eine nicht unerhebliche Rolle spielt die Ausrüstung.

- Nehmt jeden Gegenstand mit, den Ihr bekommen könnt, auch wenn Ihr den Großteil sofort wieder verkaufen solltet. Deshalb ist es ratsam, einen Level noch einmal gründlich nach übriggebliebenen Gegenständen und Monstern zu durchforsten, bevor es

SPIEL REGELN

Damit ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit ihr euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert ihr eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, wir können fast jedes Format konvertieren. Bei mehreren eingegangenen Lösungen zu einem Spiel nehmen wir die qualitativ beste, bei gleichwertigen Tips (z. B. Cheats oder Hexcodes entscheiden wir per Datum des Poststempels/Eingangsstempels.

Schickt eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Solltet Ihr technische oder allgemeine Hardwareprobleme haben, so könnt Ihr Euch in gewohnter Weise schriftlich an uns wenden oder unsere Hardware-Hotline zu Rate ziehen, die Euch jeden **Sonntag** in der Zeit von **11 bis 15 Uhr** unter der Rufnummer **089/162675** zur Verfügung steht. Fragen zu Spielen oder Tips richtet Ihr bitte schriftlich an unsere o.g. Adresse.

FANPRO SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele -
Postfach 1416 - 40674 Erkrath
Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30)
Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version. DA = dt. Anleitung. DV = kompl. deutsche Version. DU = dt. Untertitel. EV = Engl. Version. * = bei Drucklegung nicht erschienen

Importspiele

IBM CD-ROM:

America 1861 - 1865 Master Player Edition (Klassiker v. Empire mit besserer Graphik u. neuen Szenarios u. Strategiebuch) US **109.00**
Arena Deluxe US 109.00
Blood Bowl US 49.00
Banzai Bug US 109,00
Battleground Antietam US 109,00
Battleground Ardennes Deluxe (Neue Version des ersten Battleground-Spiels: verbesserte Grafik. neue Game-Engine. Modemfunktion. spielbar über e-Mail u. v. m.) US 89.00
Battleground Waterloo US 109.00
Battleground Shiloh US 99.00
Drowned Gods US 69.00
Harpoon 97 US 109.00
Heroes o. M.&Magic II US 99.00
Knights of Xenthar US 99.00
Magic The Gathering (Acclaim) US 109.00
Offensive US 109.00
Over the Reich US (Avalon Hill) 109.00
Pacific Theatre of Operation US 99.00
Power Dolls (Megatech) US 89.00
Romance of t. three Kingdoms IV US 69.00
Silent Hunter Missions US 49.00
Spaceward Ho IV US 89.00
Stargunner (Apogee) US 69.00
Star Control III US 99.00
Sars! (Empire) US 109.00
STAR TREK: Borg US 109.00
Steel Panther Scenarios US 49.00
Steel Panthers II Szenarios US 59.00
Total Mania US 39.00
Wizardry Gold US (WIN 95) 89.00
Wizardry Nemesis US 89.00
Wooden Ships&Iron Men US 99.00

EA Doppelpacks (EV):

Wing Commander II/Hi Octane 39.00
Space Hulk/System Shock 39.00
Theme Park/Strike Commander 39.00

Knüllersammlungen

20 Wargame Classics
20 Strategiespiele von SSI. SSG und Impressions: American Civil War I - III. Gold o. t. Americas, Battlefront. Reach f. t. Stars. Warlords. Conquest of Japan. D-Day. When Two Worlds War. Battles of Napoleon. Sword of Aragon. Wargame Construction Set II. Global Domination. Carrier Strike. Pacific War. War in Russia. Clash of Steel. Conflict Corea. Conflict Middle East. Burning Steel III. Western Front. US-Version. CD-ROM. nur 99.00

Games Gold 3
Sammlung mit 40 Top-Spielen. u. a.: Battle Isle. Anstoß. Alone in the Dark I & II. DSA I & II. Larry 6. MIG 29. Whale's Voyage I & II. Shadowlands. Ishar I - III. Supremacy. Football Manager 3. Prototype. Druidenzirkel. Der Clou. Eight Ball Deluxe u. v. m. 39.00

Masterpieces of Infocom
A Mind Forever Voyaging. Arthur. Ballyhoo. Beyond. Border Zone. Bureaucracy. Cutthroats. Deadline. Enchanter. Hollywood. Infidel. Leather Godesses of Phobos. Lurking Horror. Moonmist. Nord and Burt couldn't make Head or Tail of it. Planetfall. Plundered Hearts. Seastalker. Sherlock. Sorcerer. Spellbreaker. Starcross. Stationfall. Suspect. Suspended. Trinity. Wishbringer. The Witness. Zork I. Zork II. Zork III. Zero Zero. **DM 69,-**

Ultramegagoldbox
9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds. Pool of Radiance. Secret of the Silverblades. Champions-. Dark Queen- u. Death Knights of Krynn. Gateway to the-. Treasures of the Savage Frontier. Pools of Darkness. US-Version. CD-ROM nur 109.00

AD&D Masterpiece Collection
Menzoberranzan. Al Qadim. Ravenloft I & II. Al' Quadim. Dark Sun I & II US. CD-ROM 89.00

Made in Germany
Anstoß. DSA II. Battle Isle II. Mit Anleitungsbüchern!!! 29.00

Eye of the Beholder Trilogy
Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version 59.00

Carriers at War Collection
Carriers at War I. II u. Constr. Set US CD 99.00

V for Victory Collection
Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version. 79.00

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklinge CD-ROM 29.95
Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
Schicksalsklinge Lösung 24.80
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29.80
Sternenschweif Diskette 15.00
Sternenschweif CD-ROM 29.95
Sternenschweif Audio-CD 24.95
Sternenschweif Lösung 24.80
Sternenschweif T-Shirt XL 29.80
Schatten über Riva 39.00
Schatten über Riva Lösung (Lösungsbuch MIT CD als Online-Hilfe) 24.80
Schatten ü. Riva Audio-CD* 24.95
Schatten über Riva T-Shirt 29.80

DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung. Stufenanstieg. umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände. Monster und Persönlichkeiten. Kampfsimulator. Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. **79.95**

DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe f. DM 29.95 + Porto.

Campaign Cartographer

Campaign Cartographer : Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspiel-systeme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (in Farbe). umfangr. Handbuch. Diskette. Engl. Version. 119.00

Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartogr. für die Erstellung v. Verliesen. Gebäuden und Höhlensystemen. EV. Disk 49.00

Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze f. d. Campaign Cartographer Engl. Version. Diskette 29.00

City Designer: Zusatz z. Campaign Cartogr. z. Zeichnen v. Stadtplänen. Disk. EV 79.00

CC-Perspectives: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Erstellen perspektivischer 3D-Gebäudepläne. Diskette. EV 79.00

CC-Pro: Neue Befehle u. Features für d. Campaign Cartogr.. die die Arbeit mit d. Programm komfortabler gestalten. Enthält einen Zufallsgene-ratorf. Dungeons u. Städte. Disk. EV 99.00

AD & D Core Rules

Regelsammlung auf CD-ROM! Umfaßt das Player's Hand-book. den Dungeon Master's Guide. Monstrous Manual. Tome. Tome of Magic. Arms&Equipment Guide. Charakterer-schaffung mit allem drum und dran. DM-Toolkit mit Malprogramm zum Erstellen von Karten im AD&D-Stil. Handout-Generator. Schatz-Generator. Monster-. NPC- und Begegnungs-Generator. Druckoption. natürlich auch in Farbe! US-Version. CD für Windows 3.1/WIN95. 99.00

Preisknaller...
... solange der Vorrat reicht!

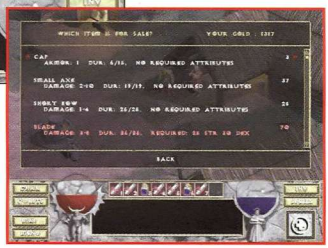
... und vieles mehr! Gratiskatalog Computerspiele mitbestellen!!!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00), Vorausscheck (+ DM 8.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)



◀ **In den Gewölben des Teufels finden sich natürlich auch bösartige Drachen**

Durch den Verkauf von Items könnt Ihr Euren Kontostand aufstocken ▼



weiter hinunter geht. Sobald in Eurem Inventory kein Platz mehr ist, macht Euch auf die Rückreise (mehr zum Weg zurück: s.u.) und tauscht überflüssige Gegenstände bei Griswold gegen Bares ein. Achtet jedoch besonders auf magische und einzigartige Items, denn diese seht Ihr sonst nie wieder.

● Bevor Ihr magische Gegenstände identifizieren laßt, repariert sie – zumindest, wenn Ihr sie einmal benutzen wollt; der Reparaturpreis steigt nämlich meistens erheblich, wenn der Gegenstand erst einmal identifiziert ist. Der Zustand der Sachen spielt übrigens beim Verkauf keine Rolle, so daß Ihr Euch dort unnötige Reparaturen ersparen könnt. Der Krieger sollte übrigens nur in Ausnahmefällen selbst Hand anlegen, da er sonst die Haltbarkeit kontinuierlich (und so auch den Wert) senkt.

● Es lohnt sich nicht, sofort alles zu verkaufen – es sei denn, Ihr seid gerade knapp bei Kasse – und Ihr solltet keinesfalls größere Goldmengen mit Euch herumschleppen. Ihr könnt (noch) nicht gebrauchte, besonders magische, Gegenstände auf dem Dorfplatz "deponieren" und zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Gepäck aufnehmen oder verkaufen (Keine Sorge: Im Singleplayer-Modus klaut niemand). Hebt auf jeden Fall zunächst gefundene Schutzringe oder -amulette (gegen Feuer, Blitz und Magie) auf, weil diese in den letzten Spielstufen äußerst wertvoll werden können.

Heiltränke sind – über die Kapazität des Gürtels hinaus – im Dorf überflüssig, weil Ihr Euch bei Pepin jederzeit und vor allem kostenlos heilen lassen könnt. Den Gürtel füllt bei Kriegern mit Heiltränken, bei Jägerinnen ist eine Mischung aus Heiltränken und Mana sinnvoll. Magier, die bereits über den "Mana Shield" verfügen, brauchen nur noch Manafläschchen mit sich herumzutragen. Bei hohen Magiewerten reicht oftmals auch ein normales Managetränk aus, um fast die gesamte Zauberkraft wiederherzustellen. Ihr könnt auch Spruchrollen griffbereit halten, die allerdings zur Ausführung ein bißchen Zeit in Anspruch nehmen (Wenn Ihr "Healing" erst im letzten Augenblick benutzt, seid Ihr meistens schon tot.).



Pepin der Heiler arbeitet völlig umsonst

● Verwendet Ausrüstung, die dem Charakter hohe Zuschüsse in allen Attributen geben ("... of the Moon / Stars / Heavens"), um auch Gegenstände mit hohen Anforderungen an die Eigenschaften benutzen zu können. Habt Ihr einen solchen Gegenstand übrigens erst einmal angelegt, könnt Ihr dessen Boni auch zu seiner Benutzung gebrauchen und auf andere, möglicherweise schwächere Ausrüstung verzichten. Ausrüstung, welche die Trefferquote erhöht, ist ebenfalls sehr nützlich

Zum Schluß noch ein paar Worte zu ganz besonders wertvollen und wichtigen Gegenständen:

1. Das Metzgerbeil "Butcher´s Cleaver" bekommt Ihr im 2. Level nach Besiegen des bösen Dämons. Es ist in den Anfangsleveln als Hiebwaffe äußerst effektiv, hat aber leider einen geringen Haltbarkeitsgrad. Als Alternative dazu bekommt Ihr manchmal auch den "Ring of Truth" vom Heiler Pepin, wenn Ihr die Monster aus den Abwasserkanälen vertreibt (Ihr könnt die Quests direkt bei Spielanfang daran erkennen, ob das Wasser im Brunnen blau oder braun ist).



Der Butcher ist ein übler Geselle

2. Die "Undead Crown" findet Ihr, falls Ihr Euch zu König Leorics Grab hinbegeben müßt. Sie verfügt über einen für Kopfbedeckungen außergewöhnlich hohen Rüstungsgrad und gibt Euch bei Treffern bei Gegnern eigene verlorene Lebenspunkte zurück. Diese Krone ist jedenfalls dem "Harlequin Crest" vorzuziehen, den Ihr von Ogden für die Wiederbeschaffung seines Schildes bekommt.

3. Stolpert Ihr im 5. Level über ein Buch zum Thema "Valor", solltet Ihr Euch die Rüstung "Arkaine´s Valor" schnellstmöglich beschaffen, weil diese bis in späte Spielabschnitte hinein mit ihrem hohen Rüstungsgrad völlig ausreicht. Ersetzen solltet Ihr sie höchstens durch magische Plattenpanzer, etwa schwere Rüstungen.

4. Griswold erzählt meistens von einem Stein, der vom Himmel gefallen ist. Wenn



Auch hier zeigt sich wieder die Effektivität der Feuerzauber. Dieses Monster wird dabei fachgerecht geröstet

Ihr ihm diesen (aus Level 5 oder 6) gebt, erhaltet Ihr einen guten Ring mit dem "Empyrean Band". Im Laufe des Spiels tauchen manchmal noch andere einzigartige Ringe auf, so daß Ihr bedauern müßt, daß die Heldenfigur nur zwei Ringfinger hat. Da Ringe wenig Platz einnehmen, lassen sich ruhig ein oder zwei zusätzliche mitnehmen, um immer die günstigsten für die jeweilige Situation zur Verfügung zu haben.

5. Bringt Ihr Griswold den magischen Amboß aus den Höhlen, erhaltet Ihr als Belohnung dafür "Griswold´s Edge", ein Schwert, das keinesfalls unterschätzt werden sollte: Einerseits verfügt es über außergewöhnlich gute Magie-Eigenschaften, andererseits nimmt es wenig Platz im Rucksack in Anspruch und kann als einhändige Waffe mit einem Schild benutzt werden.

Die Zauber

Die Zauber werden im Handbuch eher spärlich beschrieben, sind aber für den Zauberer (über-)lebenswichtig.

● Zauberstäbe sind bei Zauberern nur zu Beginn des Spiels sinnvoll, wenn die Figur (noch) über wenig Mana verfügt oder die entsprechenden Zauber noch nicht erlernt hat. Später ist es erheblich billiger, einige Mana-Gefäße zu erwerben als die Stäbe wieder aufzuladen, und außerdem könnt Ihr den knapp bemessenen Platz im Rucksack dann sinnvoller nutzen. Zauberer sollten das Aufladen der Stäbe Adria überlassen, da bei ihr die Anzahl der Sprüche und so der Wert des Stabes erhalten bleibt.





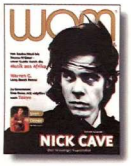
▲ **Dieses "Acid Beast" spuckt widerliche Säurewolken**

◀ **In den Schreinen finden sich nicht nur positive Überraschungen**

WOM JOURNAL
Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift

Die Themen
im März (ab Donnerstag, 27.2.):

Titel-Interview:
NICK CAVE
Der traurige Superstar

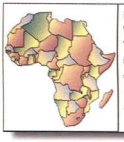




WOM Act des Monats!
Unterstützt von MTV.
JIMI TENOR
Furioser Lo-Fi-Funk aus Helsinki



Interview:
WARREN G.
Long Beach Patrol



Dossier:
Von Baaba Maal bis Youssou N'Dour – unser Guide durch die
MUSIK AUS AFRIKA

Zu gewinnen:
Eine Reise mit »Idyllic« nach Tokio

CD des Monats:
Apollo FourForty
»Electro Glide In Blue«
Von Gene Krupa bis Van Halen – ein funkelndes Sampling-Feuerwerk als unterhaltsamer Brückenschlag zwischen Techno, Dancefloor und Pop.

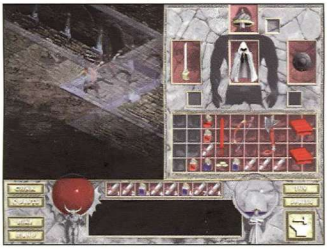


Außerdem:
Phish, Pavement, No Doubt, Baby Bird, Spearhead, H, Arto Lindsay, Cheb Khaled, Joe Lovano, Luc Drayton, Mansun live in Amsterdam, Blur live auf der Insel, »Sampling – wie eine Technologie die Pop-Welt umkrempelte«, Julian Cope in der Zeitmaschine, und die Spezialistenseiten für Worldmusic, Jazz, HipHop, Club Culture und Techno.

Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift – unparteiisch, kostenlos und nur von

WOM WORLD OF MUSIC

BERLIN: Augsburger Str. 36-42 (im Wertheim), Schloßstr. 1 (Forum Steglitz), Kopernstr. 8-9 (im Kaufhof am Hbf.), Wilmersdorferstr. 118 (im Hertie); DÜSSELDORF: Flingerstr.25 (im Kult); ESSEN: Kettwiger Str. 64; FRANKFURT: Zeil 90 (im Hertie); FREIBURG: Kaiser-Joseph-Str. 165 (im Hertie); HAMBURG: Jungfernstieg 16-20 (im Alsterhaus); HANNOVER: Georgstr. 31-33 (im Magdhaus am Kröpcke über H&M); KARLSRUHE: Kaiserstr. 92 (im Hertie); KIEL: Holtenstr. 19 (im Ka); KÖLN: Neumarkt 4 (im Hertie); MAGDEBURG: Breiter Weg 20; MÜNCHEN: Kaufingerstr. 15, Sonnenstr. 12; NÜRNBERG: Josephsplatz 18; STUTTGART: Königstr. 1; WIESBADEN: Schwalbacher Str. 8 (im Hertie)



Die Aufnahmekapazität Eures Inventorys ist beschränkt

● Eine schwere Frage ist es, ob Ihr Euch bei Adria mit Zauberbüchern eindecken solltet: Bei preiswerteren Sprüchen (bis zu 3000 Goldstücke), könnt Ihr Eure Kenntnisse ruhig ausbauen; bei den wesentlich teureren Büchern überlegt lieber mehrmals, ob Ihr zugreift. Fast jeden Spruch findet Ihr ein- oder gar mehrmals im Labyrinth, und der Verkaufswert der Bücher beträgt (wie bei allen Gegenständen) nur ein Viertel des Kaufpreises. Genauere Angaben über den Ausbau sind im nächsten Punkt über die konkreten Sprüche angeführt.

● Da Ihr im Spiel trotz der Fülle an Zaubern mit einer Handvoll Sprüchen auskommt, folgt hier nun eine kleine Übersicht über die wichtigsten Beschwörungen:

1. Town Portal: Diesen Spruch sollten alle Figuren früh lernen, um lange Wege zu vermeiden. Allerdings könnt Ihr hier auch gut sparen, indem Ihr alle Level zu Fuß zurücklauft. Dies empfiehlt sich in den Spielstufen, in denen eine direkte Verbindung zur Oberwelt besteht (1;5;9;13) oder wenn Ihr finanzschwach seid. Im Gepäck solltet Ihr immer eine Spruchrolle auf Verdacht haben, falls der Manavorrat einmal knapp wird. Die erste Ausbaustufe reicht vollkommen, weil ein Buch immerhin 3000 Goldstücke kostet.

2. Mana Shield: Für den Zauberer ist es einer der wichtigsten Sprüche, auf den andere Charaktere aber getrost verzichten können, weil bei jenen meist die Anzahl an Manapunkten wesentlich geringer ist als die der Lebenspunkte. Falls Euer Magier einen großen Manavorrat hat, solltet Ihr den "Mana Shield" ständig verwenden, da die Lebenspunkte des Zauberers schnell verbraucht sind. Wichtig ist es, den Spruch vor dem Betreten eines neuen Levels aufzulegen, um ihn sofort benutzen zu können. Daß die Beschwörung aktiv ist, erkennt Ihr am goldenen Ball über der Spielfigur. Der Spruch reicht in einfacher Ausführung (1. Stufe) und hat als einzigen "Nachteil", daß die "Undead Crown" (falls Ihr sie überhaupt besitzt!) nicht richtig zur Geltung kommt.

3. Firebolt: Dieser Spruch gehört zu den wichtigsten Zaubern, weil seine Wirkung in den ersten Leveln sehr nützlich ist. Später könnt Ihr ihn durch den (um einiges Mana-intensiveren) Feuerball ersetzen. Ihr solltet diese Beschwörung möglichst früh um einige Stufen ausbauen, damit Ihr so ein äußerst wirkungsvolles Verhältnis zwischen Manaverbrauch und Wirkung erhaltet. Auch im fortgeschrittenen Spielverlauf lassen sich noch die meisten Gegner mit einer ganzen Salve von Feuerblitzen erledigen.

4. Fire Wall & Fire Wave: Mit einem dieser Zauber lassen sich ganze Feindscharen niederbrennen: Die Feuerwand solltet Ihr direkt neben Euch und um den Helden herum errichten, um Gegner abzuhalten (die aber oft so blöd sind und sich trotzdem nähern!), während sich die restlichen Monster bequem mit Fernwaffen und anderen Zaubern bekämpfen lassen. Wichtig für die Feuerwand ist Blickrichtung! Setzt Ihr mehrere dieser Wände hintereinander, kommt fast kein Monster mehr ungeröstet heraus. Die Feuerwelle kann ähnlich für Heranstürmende eingesetzt werden und ist bei viel Freiraum für die Ausbreitung (z.B. in den Höhlen) am effektivsten. Diese beiden Sprüche könnt Ihr ruhig ein- bis zweimal ausbauen, weil sich dann auch der Wirkungsgrad erhöht.



▲ **Im Dorf findet Ihr auch Adria, die Hexe**



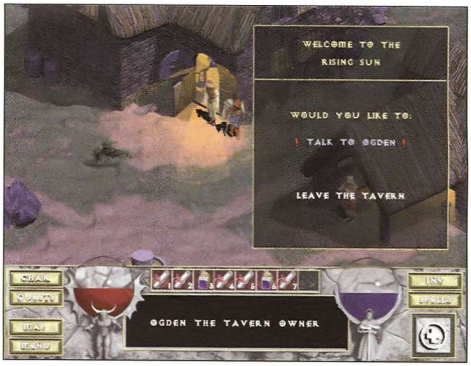
Die Feuerwand ist eine sehr effektive Waffe ▶



Mit dem Portalspruch findet Ihr immer schnell wieder zur Oberfläche

5. Stone Curse: Der Versteinerungszauber ist in den Höllenleveln fast unersetzlich für Zauberer, allerdings kostet er leider auch viel Mana! Ihr solltet einzelne (also durch Heranlocken isolierte), starke Gegner – wie in den letzten Leveln – versteinern und mit einigen gezielten Hieben zerbröseln. So könnt Ihr auch einige Bestien (u.a. die Adepten und Magier der Höllenlevel) vor dem Teleportieren oder Verschwinden zurückhalten. Aufgrund des hohen Preises ist der Ausbau des Spruches nicht unbedingt notwendig. Er läßt sich übrigens auch gut mit der Feuerwand kombinieren, weil sogar die Steine gut geröstet werden und unseren Golems

auch von "festen" Monstern die Verfolgungsarbeit abgenommen wird.
6. Golem: Golems könnt Ihr alleine auf die Reise schicken oder durch die Labyrinthe begleiten. Sie kosten zwar viel Mana, sind aber gegen einige Gegner wie die Blitze schleudernden Magier (L. 14/15) eine hervorragende Waffe! Von Magie und Feuer werden Golems allerdings ziemlich schnell auseinandergenommen und sie zerfallen außerdem, wenn Ihr den Level verlaßt oder versucht, eine weitere Kreatur herbeizuzaubern. Ihr könnt Euer Geld besser anlegen als in den Ausbau des Golemzauberspruchs.
7. Charged Bolt ist wahrscheinlich der beste Blitzzauber besonders zu Beginn des Spiels: Gut ausgebaut, räumt dieser Spruch flächendeckend auf, wenn auch mit einem recht hohen Glücksfaktor. Der Spruch "Flash" sollte höchstens bei Kriegern zur Geltung kommen, weil andere Figuren den Nahkampf gegen mehrere Monster unbedingt meiden sollten! Die anderen Variationen wie "Lightning" oder "Chain Lightning" könnt Ihr meistens durch günstigere Feuersprüche ersetzen, falls die Kreaturen nicht gerade immun gegen Feuer sind.
8. Ihr solltet immer eine Spruchrolle "Infravision" im Rucksack haben, um – selbstverständlich nach gespeichertem Spielstand – Euch öfter ein Bild davon zu machen, was den Helden im nächsten Augenblick erwartet, und damit Ihr entsprechende Vorkehrungen (spezielle Zauber und Waffen vorbereiten) treffen könnt.
9. Der "Identify"-Spruch wird außerhalb der Labyrinthe wohl am häufigsten benutzt; leider scheint es ihn nicht als Buch zu geben, was eine Menge Kosten sparen würde. Da die erworbenen Spruchrollen genauso teuer sind, könnt Ihr ruhig zu Cain, dem Ältesten,



In der Taverne könnt Ihr mit dem Wirt Odgen reden, der auch so einiges weiß

Taten statt Warten



Der Einsatz hat sich gelohnt: Die Brent Spar wurde nicht versenkt. So hat Greenpeace dazu beigetragen, daß unsere Meere nicht als Müllkippe mißbraucht werden. Mit solchen Aktionen sorgt Greenpeace immer wieder für Aufsehen – weil sie direkt etwas bewirken. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz: Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann.
4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 2054

Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Telefonnummer 040/311 86 - 0,
Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

gehen. Gefundene Rollen nehmt unbedingt mit und benutzt sie erst, wenn der Gegenstand bereits in optimalem Zustand ist oder Ihr ihn nicht reparieren wollt!

10. Die übrigen Sprüche sind weniger wichtig und brauchen nur selten eingesetzt zu werden: Den "Healing"-Zauber könnt Ihr anstelle der reichlich vorkommenden Heiltränke benutzen, allerdings – wie oben erwähnt – rechtzeitig. "Telekinesis" ist ein nettes "Spielzeug" zum Öffnen von Truhen, die Fallen treffen Euch meistens aber trotzdem. Der "Teleport" kann den Helden kurzzeitig befreien, die Verfolger kommen aber schnell nach. Andere hochrangige Kampfsprüche solltet Ihr höchstens einmal ausprobieren, weil das Mana-Leistungs-Verhältnis selten stimmt und Ihr den gleichen Effekt wesentlich günstiger erzielen kann.



Hier sind all die Sprüche ersichtlich, die Euch momentan zur Verfügung stehen

Die Monster und die Quests

Hier noch einige Tips zu den Monstern, den Aufträgen und speziellen Spielabschnitten:

● Manchmal wartet im zweiten Level mit dem "Butcher" direkt ein harter Brocken, für den Ihr genügend Heiltränke am Gürtel vorrätig haben solltet. Seinen Heimatraum erkennt Ihr bereits am blutigen Inhalt, so daß Ihr nicht so schnell aus Versehen hineinstolpert und gleich wißt, mit wem Ihr es zu tun bekommt. Verfügt Ihr bereits über "Stone Curse" und "Fire Wall", ist er ohne Schwierigkeiten mit einer Kombination aus diesen beiden Sprüchen zu vernichten. Wenn nicht, hilft Euch nur eine Elefantenhaut und ein guter Schlagrhythmus, da er Euch aufgrund seiner Geschwindigkeit schnell wieder einholt. Die (Ersatz-)Aufgabe mit dem verschmutzten Wasser erscheint im Vergleich dazu ein Kinderspiel; die Belohnung, der "Ring der Wahrheit", ist allerdings auch nicht zu verachten.

● Der Zugang zu König Leorics Grab befindet sich, wenn vorhanden, in Level 3. Hierbei solltet Ihr zunächst alle Untoten aus dem Weg räumen. Habt Ihr die Hebel umgelegt, ist der Weg zum König frei. Wagt Euch nicht zu weit hinein, denn im großen Saal wartet eine Übermacht an Skeletten. Lockt den König also heraus und versucht, ihn so schnell wie möglich zu erledigen, weil er ständig aus den Knochen von Gefallenen neue Skelettkrieger hervorzaubert. Die "Undead Crown" ist, wie schon gesagt, eine würdige Belohnung.

● Im 4. Level ist möglicherweise eine Truhe, die Ihr nicht öffnen könnt. Geht dann zum Kobold am Levelausgang und sprecht ihn an. Nun könnt Ihr Ogdens Türschild aus der Truhe bergen und ihm zurückgeben, wofür Ihr den "Harlequin Crest" bekommt. Seid vorsichtig, wenn Ihr zurück zum Kobold kommt; dort greift Euch dann eine ganze Horde an.

● Griswold erzählt meistens etwas von einem Stein, der vom Himmel zur Erde gefallen ist. Diesen findet Ihr in Level 5 oder 6 auf einem einfachen Tisch. Als Dank gibt es vom Schmied das "Empyrean Band" dafür.

● Im 5. Level betretet Ihr eventuell einen seltsamen Raum, in dem sich ein Buch über "Valor" befindet. Ihr müßt es lesen und anschließend dreimal den blutroten Stein nehmen und in die Vorrichtung geben. In den neu erscheinenden Räumen solltet Ihr Euch vor den sterähnlichen "Horned Demons" in Acht nehmen und aus ihrer Laufrichtung gehen. Als Preis für das Durchhalten bekommt Ihr "Arkaine´s Valor", eine Rüstung, die lange Zeit gute Dienste leisten kann.

● Ein mystisches Buch offenbart Euch eine Schatzkammer in Level 6, aber Ihr müßt weder Angst vor den Prophezeihungen des "Lord of Terror" noch vor dem furchteinflößenden Namen "Chamber of Bone" haben. Die einzigen ernstzunehmenden Gegner sind die "Horned Demons", denen Ihr aber gut ausweichen könnt. Legt Ihr die beiden Hebel im rechten und linken Gangende um, erscheinen an der Seite zwei zusätzliche Kammern, in denen Truhen mit wertvollen Gegenständen stehen. Tretet Ihr in den knochenbedeckten Raum ein, solltet Ihr vor der Türschwelle stehenbleiben und seelenruhig die herannahenden Monster einzeln zerschmettern. Im großen, dahinter liegenden Raum befindet sich ein Buch, wenn Ihr es lest, erhaltet Ihr den "Guardian"-Spruch.

● Wenn Griswold später von einem Amboß spricht, solltet Ihr ihm diesen aus den Höhlenabschnitten besorgen, weil Ihr dafür "Griswold´s Edge" erhaltet, eine der besten Waffen im Spiel.

● Im 13. "Tiefgeschoß" befindet sich meist ein Buch über den "Warlord of Blood", der ebenfalls ein harter Brocken ist. Er und seine starken Anhänger lassen sich am besten durch einige Feuerwälle hintereinander und durch Versteinerung besiegen (wie im übrigen all diese Ritter). Als Belohnung für den hart erkämpften Sieg könnt Ihr Euch dann in einem großen Waffenarsenal austoben. Spätestens ab diesem Level empfiehlt es sich, von der hoffentlich gelagerten oder schon getragenen Schutzkleidung gegen Magie (von "Amazonen"), gegen Blitze (von Magiern) und gegen Feuer (von Adepten und dem "Dark Lord") Gebrauch zu machen.

● Im 15. Level scheint es keinen Ausweg weiter nach unten zu geben: Hier müßt Ihr zuerst den Stab des Erzbischofs Lazarus zu Cain bringen, worauf ein Portal beim großen Pentagramm erscheint. Laßt Euch zu Lazarus' Sitz teleportieren und räumt dort erst einmal auf: Stellt Euch nacheinander auf die beiden Felder, die dann anfangen, rot zu leuchten, und schaut Euch die Bücher an. Überlebt Ihr die beiden Teleports (Ihr könnt dort schon vorher durch Fernwaffen, Zauber oder Teleport Ordnung schaffen), geht Ihr zum Anfangspunkt zurück und werdet nun zu Lazarus direkt transportiert. Die Zeit, solange er redet, solltet Ihr nutzen, den



An dieser Quelle könnt Ihr Euch samt Stärkepunkten erfrischen

"Mana Shield" (bei Zauberern) zu prüfen, Euch wirkungsvolle Zauber zurechtzulegen und zunächst einmal vor dem guten Dutzend "Amazonen" das Weite zu suchen. Stellt Ihr anschließend den Erzbischof, läßt sich dieser



In den Kisten findet sich so manche schöne Überraschung

leicht als Steinstatue besiegen. Der Tote ist Gott sei Dank nicht Prinz Albrecht, und Cain klärt Euch nun über Diablo, den Herrn des Schreckens auf. Der Weg in den letzten Level wird jetzt durch ein Portal mitten im eingekreisten Drudenfuß geebnet.

● Der 16. und letzte Abschnitt läßt sich gut einteilen: Nachdem Ihr die frei laufenden Gegner – am besten isoliert – besiegt habt, legt Ihr einen Hebel nach dem anderen um und säubert so einen Sektor nach dem anderen (Mit "Infravision" oder "Teleport" könnt Ihr Euch vorher schon mal einen Eindruck von den Monstern machen). Habt Ihr auch den letzten Raum geöffnet, strömt dort neben einigen Feinden auch ein überdimensionaler "Dark Lord" heraus, der den Helden mit Feuer bewirft (also unbedingt schützen) und unheimlich schnell ist. Zwar läßt er sich nicht versteinern, aber selbst der Höllenfürst ist gegen Feuer nicht immun und läßt sich – steht er in einer Feuerwand – mit einigen Feuerbällen vernichten. Ihr solltet Euch an dieser Stelle überlegen, ob Ihr nicht noch ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte mit "Diablos Fußvolk" ergattern oder lieber das Spiel schnellstmöglich beenden wollt, denn habt Ihr Diablo mit letzten Kräften besiegt, könnt Ihr Euch sofort gemütlich zum anschließenden Abspann zurücklehnen. In der abschließenden Sequenz erfahrt Ihr den Ausgang der Geschichte und was mit Prinz Albrecht passiert ist.

Ihr dürftet (ohne Neustart zwischendurch) im ganzen Spiel ca. fünf Millionen Erfahrungspunkte gesammelt haben (etwa Stufe 25) und könnt Euch – wenn Ihr wollt – sofort wieder in ein neues Abenteuer stürzen. Viel Spaß also noch bei Diablo!

NEU

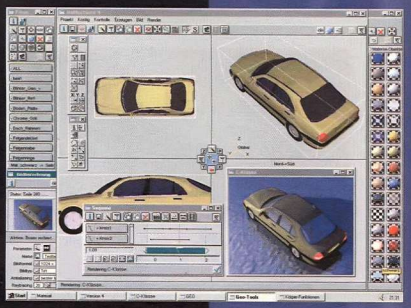
Schon gehört ?!

REFLECTIONS 4

3D-Grafik & Animation
Photorealistisches Raytracing



Sie kennen die umwerfenden Bilder und Animationen aus Spielen, diese phantastischen Kameraflüge in einem tollen Ambiente - mit der richtigen Software kein Problem.



Mit REFLECTIONS 4 bauen Sie Ihre eigenen Welten. Tatsächlich ist der Bereich 3D-Graphik der faszinierendste und vielseitigste Anwendungsbereich, den es für den PC gibt. Egal ob Ihre Interessen bei Science-Fiction, Video, Multimedia, Design oder Architektur liegen, REFLECTIONS haucht Ihren Ideen Leben ein.



Schon ab ***99.95 DM*** erhalten Sie ein 3D-Powerpaket, das so vielseitig ist wie Ihre Phantasie. Das meinen übrigens auch andere...

DM DOS PREISTIP Vergleichstest 3D-Software 2'97



Bestell- & Infohotline:
06173 - 608-543



Lightversion **99,95 DM !**

Vollversion **399,95 DM !** ... wenn Sie gleich voll einsteigen möchten!

OBERLAND COMPUTER
In der Schneithohl 5 • 61476 Kronberg
Tel.: 06173 - 608-0 • Fax: 06173 - 63385
Internet: http://www.oberland.com

Erhältlich auch bei Ihrem Spielehändler!

Wie z.B.:
Joysoft
oder bei:
Logibyte
Tel.: 030 - 39603 - 600
1&1
Tel.: 02602-1600-111
SienerSoft
Tel.: 06126 - 595-0

Und in den Häusern von:
Brinkmann
und
Karstadt

Conrad electronic
Tel.: 0180 - 5312111
Fax: 0180 - 5312110
Voll: Best.-Nr.: 965529-99
Light: Best.-Nr.: 965510-99

Weitere Bezugsquellen finden Sie im Internet unter:
http://www.oberland.com

Händleranfragen an Profisoft, Logibyte oder direkt an OBERLAND COMPUTER

Phantasmagoria 2 – A puzzle of flesh

Wie versprochen hier nun der zweite Teil der Komplettlösung von Ralph Eisert zu Sierras Horror-Adventure.

Kapitel 4

Gleich am nächsten Morgen klingelt das Telefon, außerdem steht vor der Wohnungstür Allie Powell, die Curtis abermals ausfragt. Nachdem er die Post durchgesehen hat, ruft er Dr. Harburg an, kümmert sich um Blob und sieht sich das Bücherregal an. Bei WynTech geht er in Toms und in Warners Büro, bis er unsanft hinauskomplimentiert wird. Also trifft er sich mit Trevor im "Dreaming Tree".

Nach dem Termin bei der Psychologin geht er nach Hause, wo Jocelyn kurz darauf auftaucht und mit ihm ein Gespräch führt. Nachdem sie gegangen ist, nimmt Curtis die Haarnadel vom Tisch und bricht damit die Tür zu Warners Büro auf. Die Schublade öffnet er mit dem Schraubendreher und nimmt aus dieser das Codebuch und das Manuskript von Warners Rede. Nun loggt Curtis sich unter seinem Namen in das Netzwerk ein und liest Trevors E-Mail. Jetzt verschafft er sich Zutritt zu Warners Daten, indem er sich unter dessen Namen am Rechner anmeldet und sein Paßwort "CARPE DIEM" benutzt. Er klickt das Netzwerkicon in der untersten Zeile des Bildschirms an, wählt seinen "System Login Account" und erhöht mit Hilfe des Paßwortes "BLACKLOTUS" den Security Level von 1 auf 3.



▲ **So müßt Ihr die farbigen Symbole im "Borderline" anordnen**



Der Code "10958" muß unter Zeitdruck eingegeben werden – andernfalls findet Curtis ein jähes Ende... ▶



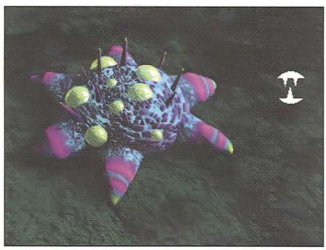
Das Hinterzimmer des „Borderline": Hinter dem Vorhang steckt Therese, die für den geplagten Curtis ein angenehmes Präsent bereithält – sich selbst...

In der Lobby benutzt Craig seinen Ausweis mit dem Leser rechts von der Tür, ebenso am Aufzug. Er fährt nach unten, geht durch die Schwingtüren und nimmt Plastikbagger und Zwangsjacke. Curtis geht weiter, bis er eine Decke findet, die ebenfalls ins Inventory wandert. Rechts befindet sich eine Tür, die mit dem Code aus der Rede geöffnet wird (10958). Im Kontrollraum gibt er an der Konsole das Paßwort "ROSETTA" ein. Bei den folgenden Fragen ist es egal, was er eingibt, allerdings darf er auf keinen Fall die Zugangskontrolle rechts von der Konsole bedienen.

Im "Borderline" trifft Craig Therese und trinkt den Cocktail, den sie bestellt. Nachdem er wieder zu sich gekommen ist (wenn man halt keinen Alkohol verträgt...), versucht er, den Raum rechts zu betreten. Der Rausschmeißer wird mit der Einladung (Borderline Invitation) besänftigt, dann löst Craig das Farbrätsel. Dabei muß er einen grünen Kreis erzeugen und in die Mitte klicken. Im jetzt zugänglichen Raum werden die Vorhänge untersucht, hinter denen sich Therese versteckt, und es geht nun in...

Kapitel 5

Nachdem Curtis sich mit Allie unterhalten hat, holt er die Post und sieht in den Spiegel. Nun nimmt er seine Brieftasche aus dem Nachtschränkchen und stellt am Käfig fest, daß Blob verschwunden ist. Abermals betrachtet er sein Konterfei im Spiegel; ein Anruf bei Dr. Harburg ergibt nun einen sofortigen Termin bei ihr. An ihrer Praxis angekommen, untersucht Craig den Telefonhörer und sieht, was mit der armen Psychologin geschehen ist. Er legt den Hörer auf die Gabel, und sobald die Wache sich über den Schreibtisch lehnt, sucht Curtis das Weite. Bei Wyntech versucht er seinen Computer zu benutzen, doch auch nach dem zweiten Versuch erscheint nur ein häßliches Alien. An Toms Rechner erwartet Craig ebenfalls eine



Hier seht Ihr das sternförmige Alien aus der „Threshhold World"

Enttäuschung, daher untersucht er die Lupe auf Bobs Tastatur. Nun betritt er Warners Büro, loggt sich unter dessen Namen ein und ruft das Dokument "goldmine.doc" im Ordner "PaulW" auf. Nachdem er die Grafik ausgedruckt hat, findet er Trevor im Lagerraum. Curtis bemächtigt sich seiner ID-Karte (klappt erst beim zweiten Versuch) und geht wieder zum Kontrollraum im Keller.
Dort schaltet er den Computer wieder mit dem Paßwort "ROSETTA" ein, schiebt Trevors Karte in den Schlitz und drückt auf dem erscheinenden Panel das Symbol, das dem auf dem Ausdruck entspricht. Im Labor bedient er die Kontrolleinheit. Sobald Warner auftaucht, redet Curtis mit ihm, bis der kleine Curtis Craig auftaucht und Paul beseitigt. Bevor das



Die "Threshhold World" (Alienwelt) hält für Curtis noch einige Überraschungen bereit

Monster dies auch mit Curtis anstellt, drückt er auf das Kontrollfeld und gelangt somit in die Alienwelt (Threshold World).
Von den grünen Röhren entfernt Craig etwas braunen Schleim (Alien Slime). Nun geht er nach unten und nimmt das hufeisenförmige Vieh (Alien Creature) mit. Links findet Curtis einen sternförmigen Außerirdischen sowie "Alien Fungus". Im Inventory benutzt er den hufeisenförmigen Gesellen mit dem sternartigen und geht nun zurück, dann nach links durch die Höhle zur grünen Energiesäule. Links davon befinden sich ein paar "Electric Aliens", die er mit dem "Alien Fungus" anlockt und sich eins davon schnappt. Den Hybrid-Außerirdischen benutzt Curtis nun mit dem Energiefeld und legt per Rechtsklick den Zugang frei. In der Säule wandert Craig nach oben und geht durch die Höhle in den Raum, der dem kleinen Curtis als Behausung dient. Nach einem Klick auf diesen findet sich Craig in einem OP wieder, in welchem Paul Warner der behandelnde Arzt ist. Curtis lenkt ihn durch ein Gespräch ab, währenddessen er rechts vom Tablett die Spritze nimmt.

ICS CD-Center

Tel. 0911 - 706099 Mo - Sa 9 - 21
Fax 9717032 24 h
Mailbox 9717059 24 h

ICS, Neumannstr.22, 90763 Fürth
Inh.: J.Flieger & H.Schwark

3D Ultra Pinball	DA	29,90
Ace Ventura	DV	50,90
Akte Pandorra	DV	71,90
Amber	**DA**	**65,90**
Azrael's Tear	DV	52,90
Battle Isle 3	DV	34,90
Biing Special Edition	**DV**	**37,90**
BURN : Cycle	DV	12,90
Burning Steel 4	DV	24,90
Commanche 3.0	DV	76,90
Command & Conquer 2	**DV**	**81,90**
C&C2 Level & Edit.V.4	DV	19,90
Conquest de Luxe	DV	52,90
Das Gewehr	DV	65,90
Das Schwarze Auge 3	DV	32,90
Death Rally	ML	53,90
Descent 2	DA	49,90
Diablo	**DA**	**69,90**
Diskworld 2	DV	79,90
Dominion	**DV**	**69,90**
Down in the Dumps	DV	64,90
Fantasy General	DV	24,90
Flying Corps	DV	77,90
Have a N.I.C.E. Day	DV	58,90
Head to Head	DV	19,90
Holiday Island	**DV**	**62,90**
HUGO 3 oder 4	**DV**	**55,90**
Imperium Galactica	DA	75,90
KKND	DV	57,90
Larry 6	DV	19,90
Larry 7	**DV**	**73,90**
Lord of the Realms 2	DV	73,90
M.A.X.	DV	75,90
Master of Orion 2	DV	75,90
Megarace 2	**DV**	**24,90**
MDK	DA	81,90
NASCAR 1 + Track P.	DA	12,90
NASCAR Racing 2	**DA**	**69,90**
Nemesis -Wizardry Adv.	DV	75,90
Panzergeneral 2	DA	24,90
Pod	DV	65,90
Privateer - Darkening	DV	76,90
Pro Pinball - The Web	DA	25,90
Projekt Paradise	**DV**	**65,90**
Ravage	ML	a.A.
Schleichfahrt	DV	63,90
Sega Rally	DA	72,90
Shanghai - Gr.Moments	DV	19,90
Solar Crusade	**DV**	**63,90**
Space Quest 6	DV	19,90
Star Control 1-3	DA	76,90
Star General	DV	65,90
Star Rangers	DV	24,90
Steel Panther 1	DV	24,90
Steel Panther 2	**DV**	**65,90**
Street Racer	DA	52,90
TFX	DV	19,90
Theme Hospital	DV	70,90
Tomb Raider	**DA**	**68,90**
Tunnel B1	ML	73,90
U.S.Navy Fighter 97	DV	77,50
Warcraft 2 Excl.Edit.	**DV**	**71,90**
Warhammer	DV	24,90
Warwind	DV	65,90
Woodruff	DV	19,90

Lösungsbücher : je nur 12,90
Lösungshefte : je nur 9,90

Dies ist nur ein kleiner Teil aus unserem Angebot, fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an. DA = Deut. Anleitung, DV = Deut. Version, alle Preise in DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.
Nachnahme 9 + 3, Vorkasse 6



Ihr Groß-händler für Spiele + Zubehör

PC-CD-ROM + SONY PSX + NINTENDO 64

Bitte nur Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D- 94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99



Als allerletztes dürft Ihr diese Maschine wieder in Gang bringen

Craig findet sich im "Dreaming Tree" wieder, wo Jocelyn ihn mit einer Pistole bedroht. Er faßt sich ein Herz und greift nach der Waffe. Plötzlich ist Craig in der Lobby bei WynTech und wird von seinen toten Arbeitskollegen verfolgt. Hier hilft er sich, indem er die ID-Karte vom Boden aufnimmt und durch den Aufzug rechts flüchtet. Auch im "Borderline" wartet die Gefahr in Form von Therese, der Curtis durch einen Klick auf den Hebel rechts von der Lampe entgeht. In der nun folgenden Sequenz muß er lediglich seine Mutter umarmen.

Nun befindet Craig sich wieder bei den Außerirdischen, klickt den kleinen Curtis an und nimmt den "Alien Glop" mit. Er geht zurück an die Stelle, an der er angekommen war und versucht nun, die defekten Röhren zu reparieren. Dazu steckt er das elektrische Alien in die freigewordene Stelle der Röhre, geht dann nach unten und vermischt den braunen mit dem goldenen Schleim zu "Alien Ooze". Diese Paste bringt er an der Röhre an. Danach geht Curtis nach oben zum Kontrollpult (Scheibe mit rechteckiger Öffnung) und versucht, es in Betrieb zu nehmen. Dies schafft er folgendermaßen:

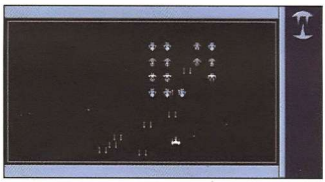
Gemäß den Farbvorgaben am Bildrand links und unten verbindet er die Kabelleitungen, die aus dem blauen Gebilde herausragen, mit dem gegenüberliegenden Stecker. Dann drückt Curtis den Knopf mit dem roten Dreieck, bis dies nach rechts zeigt. Im linken Bereich befindet sich ein drehbarer Gegenstand (Linse), deren Öffnung nach links oben ausgerichtet sein muß. Danach betätigt er den Schalter darüber, der den linken Teil des Panels in Bewegung setzt. Nun dreht Craig die Linse, bis ihre Öffnung nach rechts zeigt und betätigt wiederum den Strahler. Dann drückt er den Knopf, bis das rote Dreieck nach links deutet.

Das Dreieck unter der Linse dreht Curtis, bis der rote Punkt rechts unten steht. Dann betätigt er den pulsierenden blauen Ball unter der grünen Kugel (Laser). Jetzt klickt er das Dreieck an, bis der gelbe Punkt rechts unten steht und feuert den Laser abermals ab. Auf die gleiche Weise verfährt er mit der blauen Markierung. Links von der braunen pulsierenden Masse findet Craig Hebel, die er in der Reihenfolge ROT – GELB – BLAU drückt. Die in diesem Absatz angegebenen Schritte wiederholt er nun solange, bis die Röhre wieder aktiv ist.

Jetzt muß er sich entscheiden, ob er bei Jocelyn bleiben oder in die "Threshold-World" zurückkehren will. Wie dem auch sei, das Adventure ist gelöst und es fragt sich, was Sierra wohl als nächstes bereithält...

Kleiner Gag am Rande

Loggt Euch bei WynTech als Trevor Barnes ein und benutzt das Paßwort "BELLYBUTTON". Nun könnt Ihr Euch die Zeit mit ein paar kleinen Spielchen vertreiben.



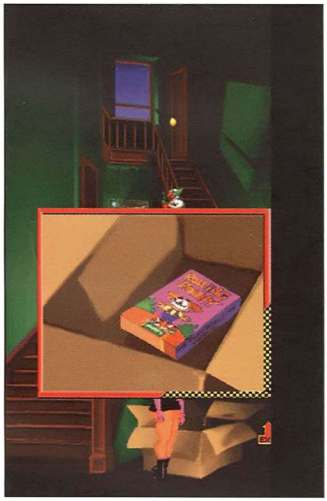
Nun sehen wir, womit sich Trevor Barnes so die Zeit vertreibt...

Bazooka Sue

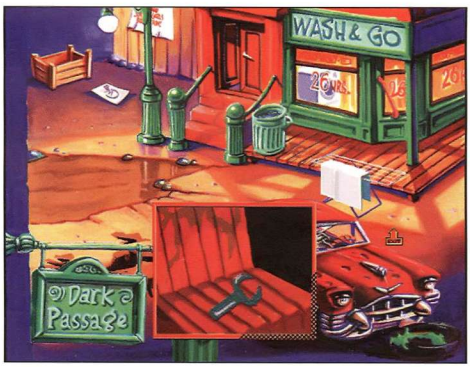
Robert Hübschner aus Bocholt hat Starbytes "Schweinerei" in Rekordzeit durchgespielt und will uns sein Ergebnis nicht vorenthalten.

1.Tag

Beim Clochard an der U-Bahn findet Bazooka Sue ein leeres Fläschchen Schnaps, welches sie ihm gerne mit adäquatem Inhalt auffüllen möchte. Das benötigte Wasser bekommt sie aus einem Hydranten, der mit einem Vierkantschlüssel bearbeitet wird. Dieser liegt samt einer Flasche Reinigungs-



Das Computerspiel tauscht Ihr später gegen ein Paar Inline-Skater ein



In dem alten Wagen vor dem Waschsalon mit dem intelligenten Namen findet Ihr einen Schraubenschlüssel, den Ihr mit dem Hydranten benutzen müßt



◀ Der örtliche Nachrichtensender kommt auch am Ende des dritten Tages wieder zum tragen

In der „Music Hall" beglückt Sue den Inhaber mit einem lustigen Heftchen ▼



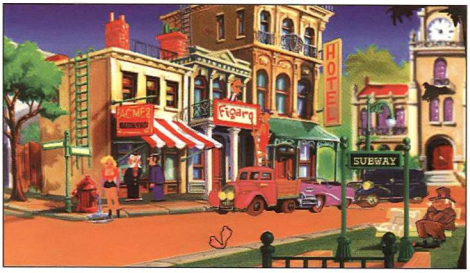
benzin auf dem Rücksitz eines alten Wagens vor dem Waschsalon. Nun fehlt ihr nur noch das Apfelmus. Um das herzustellen benutzt sie den Wagenheber aus dem Kofferraum ihres Autos und hievt damit den Wagen hoch. Schnell den Apfel, der auf der Straße vor dem Zeitungsverlag zu finden ist, darunter gelegt, und fertig ist das Apfelmus. Aus diesen Zutaten braut Sue nun ihre Spezialmischung bestehend aus dem Waschbenzin, dem Wasser und dem zermatschten Apfel. Diese Mixtur mundet dem Penner so sehr, daß, der dafür eine Zeitung herausrückt, in der auch ein Gutschein ist, den sie in der Apotheke einlöst. Leider ist dem Pharmazeuten der "Mexican Mosquito" ausgegangen, und so liefert er stattdessen eine Zutatenliste.

Die geforderten vier Ingredienzen findet sie auf folgende Weise: Die erste Portion Fliegen hat der Wirt im Billard-Cafe, die zweite kann sie erst am nächsten Tag ergattern. Am Friedhof findet Sue das Ochsenhorn und vor der Kirche ein durchgeschwitztes Tuch. Die Vögel an der Schule vertreibt sie mit Hilfe der Blechdose des kleinen Jungen, der damit vor dem Bankgebäude gespielt hat. Nun benutzt sie die Zeitung am Vogelgehege, um an das Guano (Vogeldünger) zu gelangen. Im Kofferraum ihres Cabriolet liegen außerdem noch zwei Sex-Magazine. Für eins davon interessiert sich Don an der Music Hall besonders und nimmt daher ihre mehr als dürftigen Gesangskünste gar nicht wahr. Die von ihrem neuen Manager erhaltene Visitenkarte gibt sie den Streethearts, einer Rockband, die in einem Mülleimer am Waschsalon lebt. Dort nimmt Sue auch gleich ein Schlammbad, so wie es sich eben für ein Schwein gehört. Das schmutzige Leinen-Handtuch wandert anschließend in die Waschmaschine des Salons, die mit einer dort einsam auf dem Boden liegenden Münze gefüttert wird. Das Handtuch nimmt sie strahlend weiß wieder mit. Im größten Software-Haus der Welt hat "Jürgen" einen schönen Füller, der noch nützlich sein wird. Außerdem findet Sue dort einen Bohrer und im Treppenhaus der Firma ein "Rolling Ronny"-Computerspiel. Das Programm tauscht sie beim rollschuhlaufenden Mädchen gegen ein Paar der bereiften Treter. In der U-Bahn versucht die schweinische Heldin am Ticket-Automaten mit der auf dem Boden herumliegenden Münze ihr Glück. Die so erhaltenen Jetons versetzt sie dann auch gleich im Spielcasino. Der Türsteher drückt ein Auge zu, wenn er die Kühlerfigur der schwarzen Limousine erhält. An diese gelangt Sue, indem sie den Wagen mit ihrem Auto anrempelt. Zwischendurch gönnt sie sich dann auch noch schnell eine U-Bahn-Fahrt. Daß ihr im Casino Fortuna wohlgesonnen ist, bekommt leider auch die Steuerfahndung mit. Da hilft nur noch der Trick mit dem Starbyte-Zauberfüller, um den lästigen Erbsenzähler wieder loszuwerden. Im Hotel spielt Sue am Wasserspender herum und schiebt dann ein heißes Nümmerchen mit einem Japaner im Aufzug. Dessen Blitzlicht wandert ebenso wie der dort ausliegende Stadtplan ins Inventory.

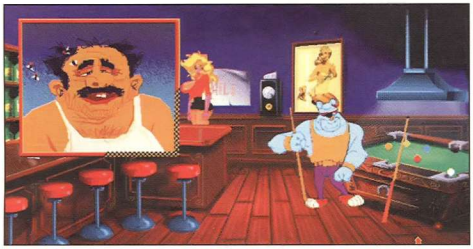
Eintritt in den Buchladen bekommt sie nur mit dem richtigen Paßwort. Dies muß sie sich erlauschen, was aber erst beim dritten Versuch richtig gelingt. Dort bekommt sie auch ein Buch geschenkt, das sie der Frau im Waschsalon gibt. Diese revanchiert sich mit einem Kristall-Elefanten. Bevor Sue das Billard-Cafe besucht, nimmt sie noch die davor liegengelassene Sardinenbüchse mit. Der Wirt lädt sie zu einem kostenlosen Menü ein. Zuerst wird er jedoch mit dem noch übriggebliebenen Sex-Magazin überzeugt. Das so erhaltene Chili und das Glas Bier kippt sie den beiden Billard-Spielern über den Kopf. Leider hat dies jedoch keinen Einfluß auf ihre spielerischen Qualitäten, und sie verliert das Billard-Match.

Als nächstes steht ein Besuch im Rathaus an. Dort träumt der Sheriff von einem Swamp Rock im Jahre 2000 – einer Hightech-Stadt nach japanischem Vorbild. Der Hairstylist des Ortes begrüßt sie zur Neueröffnung seines Salons mit einem Gutschein, den sie dann natürlich auch prompt bei ihm einlöst.

So, langsam wird es Zeit ein Plätzchen für die Nacht zu finden. Ihr vorher blockiertes Auto ist nun auch nicht mehr zugeparkt, und so macht Sue sich auf den Weg. Buzz, den Pächter der Tankstelle, lädt sie mit ihrem Music-Hall-Gutschein ein und bekommt dafür ihr Auto gratis vollgetankt. Hinter dem Motel findet Sue in einer Mülltone eine Brechstange, die mit dem Fenster benutzt wird. Den Hauptschlüssel für die Türen des Motels erhält sie, wenn die Schlüssel in die richtige Reihenfolge gebracht werden. (1,2,3,4) Aus dem Raum nimmt sie dann



Swamp Rock City: Eine völlig normale Stadt mit völlig normalen Bewohnern und völlig normalen Gewohnheiten. Hier läßt Sue gerade Wasser aus dem Hydranten.



Vom Wirt erhaltet Ihr eine wichtige Zutat: Fliegen. Allerdings wirft dies kein gutes Licht auf sein Etablissement.

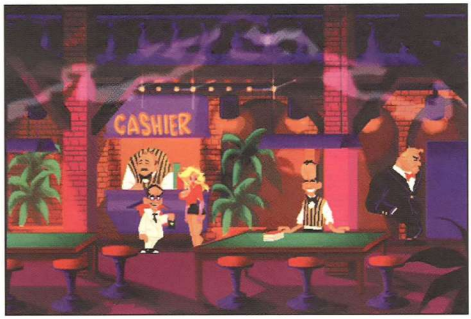
noch die Mausefalle mit. Ein Bett, ein Königreich für ein Bett! Und da ist es! Endlich kann sich die Heldin ausruhen.

2. Tag

Frisch ausgeruht macht Bazooka Sue sich auf in den neuen Tag. Aus ihrem Zimmer nimmt sie die Whiskeyflasche und aus dem Bad die Saugglocke mit. Das Pay-TV erwacht mit dem Geldstück aus dem Nachttisch-Schränkchen zum Leben. Zurück in Swamp Rock begibt sie sich zum Friedhof, auf dem in der Nacht eine Grabschändung stattgefunden hat. Dem Reporter schenkt sie ihr Blitzlicht, der dafür seine Hilfe anbietet. Die auf dem Totenacker herumstreunende Katze fängt sie ein, dann geht es zur Zeitungsredaktion. Dort erhält sie allerlei Informationen und findet in den Aktenschränken ein Foto. Beim Einzelhändler Tex kauft sie eine Lampe von dem Geld, das sie in der Bank durch Einlösen ihres Schecks erhalten hat. Dazu gibt er garantiert kariesfördernde Drops. Um an die fehlende Portion Fliegen für den "Mexican Mosquito" zu gelangen, begibt sich Sue zum Bootssteg. Dort benutzt sie den Bohrer und ärgert den Fischer mit der Friedhofskatze. Jetzt kann sie das Kästchen mit Köderfliegen und einen Fischköcher an sich nehmen.

Mit den nun kompletten Zutaten macht sich die Dame auf zum Apotheker. Das kostbare Mittelchen gibt sie der Frau vom "horizontalen Gewerbe", und das Zeug wirkt auch sogleich. In den Hosen eines Kunden findet Sue eine Telefon-Karte. Das liegengebliebene Strickzeug filzt sie ebenfalls. In Lolas Erotik-Shop kauft sie sich eine Schneekugel und probiert ein wenig Unterwäsche an. Als sie sich von der Wahrsagerin die Zukunft prophezeien läßt, geht deren Kristallkugel kaputt. Sue bietet ihr als Ersatz die Schneekugel an. Als Dank dafür erhält sie wieder einer dieser blauen Elefanten. Einen weiteren Dickhäuter für das Inventory bekommt sie, als sie auf dem Friedhof mit der dort herumliegenden Schaufel ein Grab aushebt. Robin, der kleine Junge vor dem Kino, berichtet von seinem Problem, der Kleinwüchsigkeit. Da kann nur ein Wundermittel aus Tex Averys Laden helfen. Den Ball des Kindes verstaut sie im Inventar, bevor es dann ins Kino geht. Aus dem Vorführraum nimmt sie den Projektor und die Filmschnipsel mit. Vor dem Lichtspielhaus wartet allerdings der Sheriff.

Aber eine Bazooka Sue läßt sich nicht so leicht einsperren. Es dauert nicht lange, und der Deputy wird mit einer Prise "Mexican Mosquito" zum willenlosen Hund. Mit dem fallengelassenen Schlüssel öffnet sie die Gefängnistür. Beim Frisör findet sie eine Haarspraydose und eine Perücke. Bevor Sue sich zum großen Konzert in der Music Hall aufmacht, füllt sie noch die Sardinenbüchse mit dem unter ihrem Cabriolet liegenden Krötenschleim. Let's rock, die Show kann beginnen!



Im Casino macht ein übler Steuerfahnder Sue das Leben schwer und vermiest ihr den schönen Gewinn

3. Tag

In der Nacht waren die finsteren Schergen des Professors unterwegs. An eine Rückkehr nach Swamp Rock ist vorerst nicht zu denken, da die Fieslinge die Brücke zerstört haben. So macht sich Sue also auf, den Weg in das Horror-Haus zu finden. Den gefräßigen Briefkasten füttert sie mit dem herumliegenden Hamburger. Den ausgespuckten Schlüssel benutzt sie zweimal am Tor.

An der Rückseite der Villa läßt sie das Wasser aus dem Springbrunnen. Bei genauerer Betrachtung findet sich in ihm ein Zahnrad, der Villa-Schlüssel und an der Seite die Kombination für den Safe aus dem Motel. Die Hundehütte beschäftigt sie mit dem Ball. Nachdem die Tür zur Villa dank des Schlüssels offen ist, wird sie gleich mit dem ersten Monster konfrontiert. Da hilft nur der Einsatz ihrer Wunderwaffe – ein heißer Strip! Aber das Ding hat anscheinend einen Zwillingsbruder, und so benutzt Sue die Saugglocke, um das Monster zu bezähmen.



Im Motel müßt Ihr ein kleines Schlüsselrätsel lösen und richtig anordnen. Den Code für den Safe erhaltet Ihr allerdings erst am dritten Tag.

Im Computer-Raum nimmt sie schließlich die Überraschungs-Box und fängt damit im angrenzenden Kellergewölbe die herumlaufende Hand ein.
Die Küche ist eine wahre Fundgrube für brauchbare Gegenstände. Vom Herd nimmt Sue die Kanne und die Tasse, im Kühlschrank ist Käse, und im oberen Schrank liegt ein Rabattmarkenbuch. Zum Schluß findet sie zwischen den Büchern im Regal noch ein Rezept für eine Fledermauspaste. Die erste Zutat dafür gibt es gleich im Gewächshaus. Bevor Sue mit der Tasse das Pflanzengift herausquetschen kann, muß sie sich mit einem Schluck "Biotrax" aus dem Schränkchen darunter schützen. Mit dem Käse und der Falle fängt sie die Maus im Motel und öffnet dort auch gleich den Safe.
Im Wohnzimmer weckt die Fernbedienung ihr Interesse; Sue benötigt sie, um die kleinen Monster zu besänftigen, die sie beim nächsten Mal anfallen werden, wenn sie den Raum wieder betritt. Die liegengebliebenen Streichhölzer nimmt sie dann natürlich mit. Im Schlafraum der Mutter des Professors findet sie das Tagebuch der alten Dame und einen Spiegel, der für die Lichtschranke benötigt wird. Dem steinekloppenden Hoogy gibt sie die Whiskyflasche, um ihm die von der schweißtreibenden Arbeit ausgetrocknete Zunge zu befeuchten. Sue erhält dafür einen weiteren Zahnradstein. Im Billardzimmer übt sie ein wenig mit den übergroßen Zahnstochern. Na warte, jetzt kann sie den beiden großmäuligen Warner-Brüdern Paroli



Auf dem Friedhof findet Ihr einen weiteren blauen Elefanten

bieten. Dem kleinen grünen Monster-Mädchen schenkt sie ihre Rollschuhe. So kann sie den zurückgelassenen Knuddel-King-Kong mitnehmen.
Die schleimigen Dinger auf der Treppe verstaut sie in ihrer Kanne. Oben trifft Sue auf ein großes grünes Monster, das sich anscheinend vor kleinen Mäusen zu fürchten scheint. Im Regal liegen die restlichen Zuta-

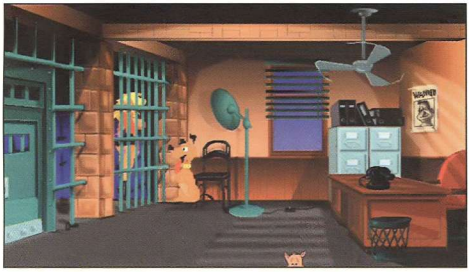


EROTIK auf CD-ROM?
Zu Tiefstpreisen?
1.000 brandheiße Scheiben (Interaktiv, Foto, Film, Cd-i, MPEG usw., alle Systeme) erwarten Sie in unserem Gesamtkatalog!
Jetzt kostenlos anfordern!
Tel. 02102-860411
Fax 02102-849711
Versand & Lagerverkauf
MEDIA WORLD
Eisenhüttenstraße 4
40882 Ratingen
Kreditkarten willkommen!

GRATIS
SEX-CD-ROM
&
Multi-Media- & Erotik-Katalog
Gleich anfordern!
Tel. 04 61/50 40 502
Fax 04 61 / 50 40 120
ORION
NEU
24933 Flensburg
oder Coupon abschicken an
3 x GRATIS-Gutschein PY 04
JA, schicken Sie mir umgehend meine heiße Sex-CD-ROM + Multi-Media- + Erotik-Katalog zu. Garantiert kostenlos und unverbindlich.
Nur für Erwachsene! Nr. 78 0014
Name und Vorname
Straße und Hausnummer
PLZ und Wohnort
Ich bin damit einverstanden, auch von anderen Firmen Informationsmaterial zu erhalten.
Geburtsdatum Unterschrift
ORION 24933 Flensburg · T-Online *ORION#
Internet http://www.orion.de Jede Menge Fun!

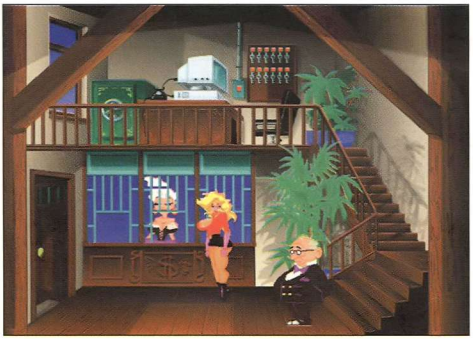
MultiMedia Soft
Computerspiele
Internet: http://www.multimedia-soft.de
Spieleladen & Online - Cafe
Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.
Info ✉ Info ✉ Info
Geschäfts- und Franchise-Partner
Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:
MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MultiMedia Soft
finden Sie in:
04177 LEIPZIG
Enderstr.10 ☎0341-9112540
15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden
15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden
47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden
48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001
52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service
54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort
66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055
75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎ 07231-17275
Computer-Spielen vor Ort
96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210
99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656
MultiMedia Soft BÜRO ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020



Für Sue dürfte es kein Problem sein, mit Hilfe des Hundes wieder aus dieser mißlichen Lagen zu gelangen

ten, die sie für ihr Rezept benötigt: Dino-Eier, Biernitrit-Karbonat und Haarwaschmittel. In dem großen Kochtopf aus der Küche mixt sie die Zutaten zusammen.
Daß ihre musikalischen Fähigkeiten nicht sehr gut ausgeprägt sind, bekommt Sue in der Bibliothek zu spüren. Beim Klavierspielen fliegen die Fetzen, sprich Bücher. In der richtigen Reihenfolge angeordnet, lösen sie beim Druckschalter eine Geheimtür aus.
Tief unten in den unterirdischen Gewölben des Hauses findet Sue die vom Professor versteckte Mutter. Gegen die Langeweile gibt sie der armen Frau das Strickzeug, mit dem diese gleich einen Pullover zu stricken beginnt. Der Ausgang von dort unten befindet sich am Getränkeautomaten. Der letzte der insgesamt drei Zahnradsteine ist im Gemälde an der Wand des Professoren-Schlafzimmers versteckt.
So, damit hat sie alle Aufgaben des Horror-Hauses gelöst und überlebt und muß nun nur noch einen Weg zurück finden. Am Bootssteg begegnet ihr ein kleines Männchen in rotem Gewand. Mit den Bonbons als Köder und dem Fischernetz fängt sie das Kerlchen. Das fallengelassene Teil des Kleinen eignet sich zur Reparatur des Bootes. Um sich im Labyrinth des Moores zurechtzufinden, benutzt sie die Karte des Finanzbeamten aus dem Casino mit dem Schild. Die Fledermäuse am Steg vetreibt sie mit Hilfe ihrer Spezial-Paste. In der Holzfäller-Hütte befinden sich eine Spitzhacke und eine Kettensäge. Endlich erfüllen auch die Kristall-Elefanten ihren Zweck. Sie werden auf die drei Podeste gestellt und markieren so eine Stelle im Boden, die Sue mit der Hacke aufbricht. Hurra, sie ist reich!!!!
Den Schatz und die Rakete nimmt sie mit, bevor sie sich auf den Weg zum Tierfriedhof macht. Kurz davor trifft sie den kleinen Robin wieder. Er erzählt ihr von den Sorgen der kleinen Kapuziner. Nichts leichter als das! Ohne Probleme vertreibt Madame Bazooka das Krokodil auf dem Hausboot mit dem Feuerwerkskörper. Am Friedhof stellt sich ihr ein Skelett in den Weg, dem aber mit der Kettensäge schnell der Garaus gemacht werden kann. Den Eingang zur Gruft öffnet sie mit den drei Zahnradsteinen, deren Mechanismus hinter einem Stein versteckt ist. Im Tempel selbst öffnet sie eine geheime Falltür, die mit dem Gewehr an der Statue ausgelöst wird.
Der Weg in die Kanalisation wird von einer Tür versperrt. Wie gut, daß Sue den kleinen Kapuziner dabei hat. Er hilft ihr und öffnet die Tür. Das Labor des Professors muß dort unten irgendwo sein. Um es zu finden, geht Sue folgenden Weg: Rechts, Piranha mit Netz fangen, Rechts, Runter, Runter, Links, Links, Runter, Links, Links.
In der mit Ihrer Lampe erhellten Gerümpelkammer findet sie einen Eisstrahler. Mit diesem Freezer verwandelt sie den verrückten Professor in einen Eisblock. Vorher muß sie aber noch die Hand auf den Scanner benutzen, damit der vermeintliche Weltherrscher angelockt werden kann. Jetzt hat sie freie Bahn! Zuerst zerstört Sue die Computeranlagen, dann legt sie den Hebel am Kästchen um und injiziert dem völlig besinnungslosen Buzz ein Aufbaumittel. Die Spritze dafür findet sie im Schreibtisch und die Chemikalien im Raum darunter.
Währenddessen marschiert die geklonte Armada des Professors unaufhaltsam in Richtung Swamp Rock. Der Heldin gelingt die Flucht mit Hilfe der Draisine. Im Billardcafe wagt sie nun ein Spielchen und gewinnt. Der Lohn ist eine Stange Dynamit, die sie an der Eisenbahnbrücke anbringt. Hierzu eignet sich abermals die Draisine. Anschließend holt sie sich vom Einzelhändler Tex das Radio. Bezahlt wird mit dem Rabattmarkenheftchen. Endlich wurde auch die Telefonzelle repariert. Dort ruft sie mit der Telefonkarte den Bankdirektor an. Dieser eilt sofort zu seiner Arbeitsstätte und schließt die Tür auf. Nun muß sie den Alten bloß wieder loswerden. Im Hinterhof der Bank startet Sue nun eine Grusel-Filmshow. Sie benutzt dafür das Leinentuch, den Filmprojektor und die Schnipsel. Als Stromquelle muß die Kanne herhalten. Die Bank ist nun unbewacht, und so kann sich Sue unbemerkt hineinstehlen. In den Schließfächern findet sie die Geheimpapiere des Professors. Die Kombination kannte sie ja vom Zettel aus dem Motelsafe.
Jetzt ist sie bereit für den Showdown. Die Streethearts-Band am Waschsalon kann sie auch noch zur Mithilfe bewegen, und das Radio wird im U-Bahn-Wagen plaziert. Ohren zuhalten und dann die Swamp Rock Radio-Station betreten, in der es nun musikalisch abgeht. Leider will die werte Dame vom Sender das Ganze nicht über den Äther senden, also muß Sue da mal ein klein wenig mit Gewalt nachhelfen. Zum endgültigen Schluß benutzt Sue noch den Kuschel-King-Kong im Rathaus auf das Wolkenkratzer-Modell und findet so das geheime Versteck der Schuldscheine. Draußen wird unsere Heldin schon jubelnd empfangen. Swamp Rock ist gerettet und wir warten auf Bazooka Sue, Teil 2!



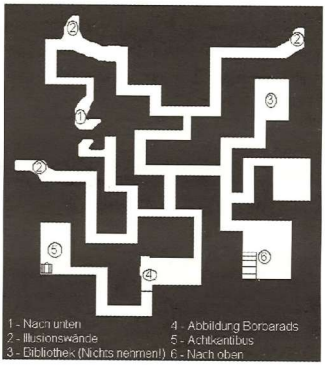
In der Bank verschafft Ihr Euch Bares, indem Ihr einen Scheck einlöst

Das schwarze Auge 3 – Schatten über Riva

Mit Hilfe des zweiten Teils von Roland Kochs Walkthrough sollte es kein Problem mehr sein, in Riva für Ordnung zu sorgen.

Die "Windsbraut"

Der Bootsmann "möchte", daß Ihr auf dem Schiff als Seesoldaten anheuert. Natürlich unterschreibt Ihr den Wisch nicht, sondern lockert die Fesseln und brecht die Tür auf. Nehmt Yann in die Party auf und geht durch die Tür am Ende des Ganges, dann betretet den Raum rechts, wo neben einem großen Segel auch Eure Ausrüstung in einer Kiste liegt. Mühsam werden die Gegenstände wieder an ihre Besitzer verteilt. Nun solltet Ihr ohne Schwierigkeiten das Schiff unsicher machen können. Bei der Untersuchung des Schiffes ist Eile geboten, mit jedem Schwanken des Schiffes rückt eine Verhaftung näher (es bleibt etwa eine Stunde, die verstrichene Zeit könnt Ihr mit F4 in Erfahrung bringen). Von den Schlafkojen sind nur die "nordwestlichste" (Pfandbrief in der Truhe gleich links) und die "südöstlichste" (magischer Wasserschlauch in der Truhe im Osten) interessant. Ein Kampf im Aufenthaltsraum am Heck ist nicht notwendig, was aber kein Hinderungsgrund sein muß. Ihr begebt Euch über die Leiter am Heck auf das Deck darüber, wo sich der Laderaum befindet. Hierbei solltet Ihr die Seesoldaten entweder "reizen" und überrumpeln oder besser in Ruhe lassen. Auf keinen Fall durch die Ladeluke aufs Deck gehen! Die Fragen des Klabautermännchens (kleiner Tisch im Südwesten) beantwortet mit den Worten "NASE", "SCHWAMM" und "KLABAUTERMANN". Kappt außerdem die Steuerseile am Heck des Schiffes. Den Koch legt gut verpackt in seine Hängematte. Er hat einen Schlüssel für die Vorratskammer nebenan. Bei einer der Rotzen (Belagerungswaffen) findet Ihr ein magisches Delphinamulett, das Ihr Eurem schlechtesten Schwimmer überreicht und an den Hals legt. Eine Leiter führt nach oben zu den Offizierskabinen. Geht noch nicht in das Zimmer des Kapitäns, dafür aber in alle restlichen. Im Zimmer des Magiers legt Ihr eine Einbeere in die seltsame Kerbung der einen Truhe, die andere öffnet Ihr mit einem Foramen und mit nichts anderem (Versteinerungsgefahr!). Die "großen Helden" sind Aufschneider, also stürmt hinein und fesselt beide. Habt Ihr alles erledigt, betretet das Zimmer des Kapitäns. Er und sein Gesprächspartner fliehen daraufhin. Bevor Ihr ihnen nachsetzt, untersucht den Raum, insbesondere die Truhe, aus der Ihr einen ordentlichen Geldbetrag entnehmt. Nun verlaßt schnellstens das Schiff durch das Heckfenster. Um das Beiboot zu erreichen, müssen die meisten Helden Ausrüstungsgegenstände wegwerfen. Es empfiehlt sich, die Rüstungen und Umhänge zu opfern, die leicht zu ersetzen sind und außerdem sehr viel wiegen. Obwohl Euch vom Schiff aus so manche Dinge an den Kopf geworfen werden, gelingt die Flucht.



Turm des Magiers (3)

Hetzjagd

Kaum, daß Ihr Euch ausgeruht habt, werdet Ihr auch schon festgenommen, jedoch bald wieder freigelassen. Rüstet Euch wieder aus, schlaft noch einmal und geht dann auf den Marktplatz, wo Euch Tarik vor der Stadtgarde warnt: Ihr sollt Gorm umgebracht haben! Und tatsächlich: Ab und zu werdet Ihr von der Stadtgarde kontrolliert – Ihr müßt also untertauchen: Es geht in den Untergrund zu Euren Freunden von der Gilde. Betretet die Kanalisation durch den Deckel auf dem Marktplatz. Der Eingang zum neuen Hauptquartier der Gilde, den uns Tarik beschrie-

SCHIWI-Elektronik Groß- und Einzelhandels GmbH

Versandzentrale Norderstedt
Gutenberging 40, 22848 Norderstedt
Tel. 040/528 758-10 FAX: 040/528 758-70
Versandannahme: Mo.-Fr. 9-18 Uhr
Ladengeschäft: Mo.-Fr. 8-17 Uhr

Ladengeschäft Hamburg
Hudtwalckerstraße 24, 22299 Hamburg
Tel. 040/480 45-03 FAX: 040/480 45-04
Mo.-Fr. 9-18 Uhr
Sa. 9-13 Uhr

Ladengeschäft Kiel
Schülperbaum 23, 24103 Kiel
Tel. 0431/677 477 FAX: 0431/677 490
Mo.-Fr. 9-18 Uhr
Sa. 9-13 Uhr

SCHIWI-Mailbox
040/528 758-80 (Analog)
040/528 758-90 (ISDN)

Erstbestellungen nur in schriftlicher Form. Versand erfolgt per Post/NN ab 100,00 DM Warenwert. Anfragen sind gern per FAX erwünscht und werden auf diesem Wege auch beantwortet. Es gelten ausschließlich unsere AGBs. Preisänderungen, Druckfehler und Zwischenverkauf behalten wir uns vor.
* bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - bitte vorbestellen!

Onlinebestellung im Internet unter **www.schiwi.de**

PC-SPIELE			
3D Ultra Pinball	39.90	C&C2/Alarmstufe Rot	85.00
Ace Ventura	59.90	Creatures	69.95
Apache Longbow	69.00	Daggerfall	69.90
AD&D Blood & Magic	79.90	Das Rätsel d. Master Lu	79.00
AH-64D Longbow	79.00	Daytona USA	71.85
Alien Trilogy	76.00	Death Rally	59.90
American Dream	39.90	Descent 2	59.90
Amok	74.90	Destiny	79.90
Baphomets Fluch	73.00	Destruction Derby 2	71.00
Bazooka Sue	69.95	D.Gr.Schlachten	69.90
Bundesl. Manager '97	69.00	Die Fugger 2	56.00
Blam! Machinehead	69.90	Diablo	79.00
Blefuś 2	59.00	Die Pandora-Akte	79.00
Bug!	54.00	Discworld 2	79.00
Caesar II	79.00	Die Siedler 2-WW	68.00
Civil War General	75.00	Die Siedler 2 Mission D.	32.50
Civilization 2	74.50	Down in the Dumps	74.90
Conflicts in Civ2	39.95	Dragon Lore 2	79.90
Conquest New World	89.00	Earthworm Jim	39.95
		Fast Attack	69.00
		FIFA '97	79.90
		Flottenmanöver	74.00
		Flying Corps	79.00
		Formel 1 *	74.90
		Gene Machine	69.00
		Gene Wars	79.00
		Golden Gate Killer	69.90
		Grand Prix Manager 2 SE	89.90
		Grand Prix 2	87.50
		Grand Prix 2 Perfect Erweiterung	34.95
		Have a N.I.C.E. Day	64.90
		Hind (R)	64.50
		Holiday Island	69.90
		Hugo 4	69.00
		I have no mouth I must Scream	79.90
		Indycar Racing 2	39.90
		Lands of Lore 2	96.00
		Larry 7	89.90
		Last Rites *	54.90
		Lighthouse	89.90
		Lord of the Realm 2	79.95
		M.A.X.	79.00
		MDK *	89.00
		Mechwarrior 2 ab	79.95
		Monty P's: Ritter d. Kokosnuß	69.90
		Monopoly	65.00
		Mummy	89.50
		Myst	69.90
		Nascar Racing 2	79.00
		Need for Speed - SE	79.90
		NHL Hockey 97	76.00
		Olympic Games	69.00
		Orion Burger	79.90
		Phantasmagoria 2	79.90
		Police Quest - Swat	79.90
		Privateer 2: The Darkening	79.90
		Project Paradise	79.90
		Rallye Racing '97	79.00
		Rendezvous im Weltraum	79.90
		Return Fire	74.50
		Risiko	79.90
		Road Rash	59.90
		Schleichfahrt	69.00
		Secrets of the Luxor	79.95
		Sega Rally	74.90
		Shattered Steel	73.00
		Shannara	74.90
		Sherlock Holmes 2	74.90
		Sim Copter	74.90
		Sonic CD	59.00
		Snooker Poolbillard	49.90
		Star Control 3	79.90
		Star General	69.95
		S.T.O.R.M.	69.90
		Stonekeep	39.90
		Super Eurofighter 2000	89.90
		Syndicate Wars	74.00
		Tempest 2000	74.90
		Terminal Velocity	38.00
		The Muppets Inside	69.90
		Timelapse	71.00
		Toonstruck	75.00
		Tomb Raider	69.90
		Tonis Passage	69.90
		Tunnel B1	79.90
		Toy Story	83.00
		Versailles 1685	69.90
		Virtua Cop	74.90
		Virtua Fighter PC	74.00
		Virtual Pool	39.90
		Warcraft II Exklusive Ed.	89.90
		Warwind	75.00
		Wing Commander 4	59.90
		Worms & Reinforcements	69.90
		"Z"	69.50
		Zork Nemesis	89.00
		9 - The Last Reson *	79.90
		aktuelle Preise und Neuheiten sehe Internet www.schiwi.de	

LOW BUDGET SPIELE		MULTIMEDIA & HARDWARE	
Beavis & Butt-Head	24.90	Intel Pentium 166 MHz MMX CPU	748.00
Bundesliga Manager Classic	19.90	Intel Pentium 200 MHz MMX CPU	1098.00
Descent (Action)	29.00	AMD K5-PR166 CPU	218.00
(3D Action)	34.95	Fernseh-Karte Haupt/Auge, PCI	178.00
Dune 2 (Strat)	29.90	Modem extern 33.6 V34+ ab	188.00
Ecco The Dolphine	24.90	JoyPad digital, schon ab	19.95
Grand Prix	29.90	CyberBoy LCD-Brille	198.00
Ice Hockey Manager	19.90	Cybermaxx Helmset 3D, Kopfhörer	598.00
MontyP's r. Zeitveschwendung	24.90	Formula T2 Sportlenkrad+Pedal	258.00
Pirates Gold	29.90	Festplatte 1,2 GB, IDE schon ab	318.00
Pitfall the Mayan Adventure	29.90	Festplatte 2,5 GB, IDE schon ab	398.00
Prince of Persia Collection	24.90	Festplatte 4,3 GB, IDE schon ab	568.00
Shanghai Great Moments	24.90	CD ROM, EIDE, 8 fach ab	168.00
Silent Service 2 (U-Boot Sim)	19.75	CD ROM, EIDE, 12fach ab	199.00
Sim Earth Classic	29.90	CD ROM, EIDE, 16fach Hitachi	258.00
Simon the Sorcerer ab	24.90	**16 Bit Soundkarte**	**34.50**
Theme Park	29.95	Soundkarte 16Bit 3D, PnP,IDE	44.00
Tornado	19.50	Aktiv Boxen+Booster 160 Watt	48.00
Warcraft	29.00	Creative Labs 64 AWE 3D	318.00

Unser gesamtes Programm an Soft- und Hardware entnehmen Sie bitte unserer Katalogdiskette, die Sie in unseren Filialen, unserer Mailbox, im Internet oder per Post (2,-DM frankierter Umschlag) erhalten können...



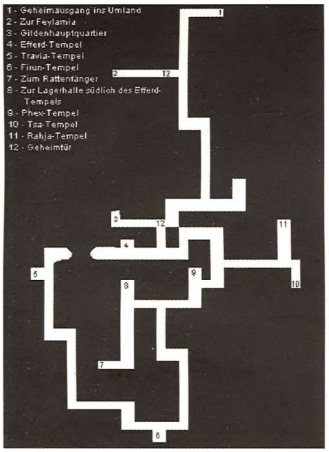
Hardware
!!! ACHTUNG !!!
Alles Hammerpreise
Lern- & Unterhaltungssoftware
C&C2 Missions * 29.95

Top-Hits:

3DO Decathlon - 10Kampf	29.90	D-SAT CD	39.00
Circus für Kinder, interakt	59.00	First Aid 95 - Fehlerbehebung	89.90
Gigapack 1	79.95	Kai's Power Goo	89.90
Megapack 5 oder 6 je	89.00	McAfee VirusScan 5 in 1	68.00
Print Artist - Visitenkartenprg	39.90	Capella Notensatzprg. ab	128.00
Print Master - Gutscheine	54.00	Reflections 4 Lightversion	89.00
Taskforce 10.000 Cliparts	45.00	Reflections 4	390.00
NBA Live 97	69.95	TeleInfo Xl Deutschland	38.00
Winzer deluxe+Weinlexikon	39.95	Ultrapack 2 oder 3	je 89.00

PC Games Cheat 2	29.90	Epson Stylus 800 (1440dpi)	798.00
Tricks & Cheat Sammlung		HP Laser Jet 5 L	788.00
Wir führen z.B. ADI Lernsoftware, schauen Sie in unseren Katalog!		39cm (15") Belinea 105075	578.00
		43cm (17") Monitor digital	798.00
HARDWARE / MULTIMEDIA		**3D Blaster 4 MB PCI**	**338.00**
10xCD-Rohling, 680 MB,74min ab	118.00	Formula GP1 Thrustmaster	179.00
CDR-Labelkit+20 Label+Softwarte	89.00	ISDN Karte Fritz AVM 32	188.00
CD-Brenner Double Speed ab	568.00	MB Gigabyte 586HX,512PB	238.00
Alfa Twin autom. Joy-umschalter	37.85	MB Asus T2P4 ATX,512PB	298.00

kompletes Netzwerkset für Winds9:
bestehend aus:
1xDiablo
2 Netzwerkkarten
10m Netzwerkkabel
2 Endwiderstände
NUR 149,90 DM



Die alte Kanalisation

ben hat, ist schon auf der Karte eingezeichnet. Nun findet Ihr Euch in der alten Kanalisation wieder; das Hauptquartier liegt hinter einer Geheimtür. Ihr erhaltet den Auftrag, die Feylamia zu töten. Dabei soll Euch Lea begleiten, die in Wirklichkeit eine Streunerin ist. Sie kennt den Eingang zum Versteck der Feylamia und öffnet Euch einen Geheimgang nördlich des Hauptquartiers.

Die Elfenvampirin

Stellt Ihr einen Held ab, um den Hebel gedrückt zu halten und betätigt einen zweiten Hebel weiter hinten im Gang, hat der einzelne Held plötzlich unerwarteten Besuch von der Feylamia. Er sieht Mandara in einer Wand verschwinden; Ihr folgt ihr. Der Rattenfänger liegt völlig apathisch in einer Zelle. Klappert das Versteck ab, berührt aber keinesfalls den Spiegel! In einem Raum im Nordwesten liegt in einer Truhe eine Mondlaterne. Bei der Untersuchung des Schranks im gleichen Raum verschwindet Lea. Im Arbeitszimmer des Magiers findet Ihr im Schreibtisch einen kleinen Schlüssel, und im Raum mit dem Sarg nehmt Ihr das silbrige Armband mit. Ein Held wird mit Schlüssel, Mondlaterne, Armband und Anti-Hypnotikum ausgestattet. Letzteres benutzt er und tritt durch den Spiegel, der im Raum mit dem Sarg hängt. Im folgenden Raum öffnet Ihr die Truhe mit dem Schlüssel. Der dort gefundene Kristall wird automatisch mit der Mondlaterne benutzt. Solltet Ihr schon vorher den Kristall entwendet haben, legt Ihr ihn noch einmal in die Truhe und nehmt ihn wieder (der Held muß immer die Mondlaterne haben, wenn er den Kristall nimmt). Der Rest der Party wird von Mandara ausgeschaltet, nur der Held mit dem Mondlicht bleibt übrig und kommt in einen Spiegelraum, wo er die Mondlaterne benutzt und damit der Feylamia ein Ende bereitet.



Das Versteck der Feylamia

Die Feste

Zurück bei der Gilde schlaft Ihr einige Male, um wieder zu Kräften zu kommen. Der Handelsherr spricht Euch an: Er hat Informationen über eine Gruppe Magier, die in der Feste gefangengehalten werden. Außerdem entdecken seine Leute nach einigen Tagen einen geheimen Zugang zur Feste. Dabei gibt es nur einen klitzekleinen Haken in Form eines Wasserdrachens.

Der Eingang liegt im Versteck der Feylamia, nördlich von den beiden Zellen. Den Wasserdrachen bekämpft Ihr mit Magie und Schußwaffen. Nach seinem Ableben betretet Ihr die Feste. Westlich der Wendeltreppe liegt eine Geheimtür. Hinter manchen Türen hört Ihr Gemurmel, dort solltet Ihr besser nicht hineingehen. Des weiteren sind ein paar Truhen mit Giftdornen bespickt, also oft abspeichern. Geht in die Folterkammer und dort die Treppe hoch. Nach dem folgenden Kampf lernt Ihr Rohezal vom Amboß kennen – eine lebende Legende! Er beauftragt Euch, den Schlüssel zur Zelle seiner Freunde zu finden, der einem Amulett ähnelt.

Rohezal selbst wartet an der Wendeltreppe, durch die Ihr die Feste betreten habt. Der Schlüssel ist im Besitz eines Gardeoffiziers, dessen Zimmer östlich des Geheimausgangs liegt. Nachdem Ihr Euch das Schlüssel-Amulett gekrallt habt, befreit Ihr die anderen Magier, die hinter der Tür mit dem entsprechend geformten Schloß festsitzen. Nun geht Ihr in das Zimmer des Kochs (Nordosten) und dann in die Küche (etwas weiter südlich). Nachdem Ihr erfahrt, wo Bosper die Urnen versteckt, betretet Ihr sein Zimmer (Südosten), die Löcher vor der Tür verklebt



Die Feste

Ihr einfach. Im roten Schreibtisch findet Ihr einen Schlüssel. Bospers Kriegsoger steht noch zwischen Euch und der Truhe. Habt Ihr ihn beseitigt, verschiebt Ihr die Truhe und nehmt die Urnen, die Ihr zur Wendeltreppe und anschließend ins Versteck der Gilde transportiert.

Die "Abendstern"

Anscheinend liegt Borbarads Stab in dem Wrack der "Abendstern", das irgendwo am Meeresgrund liegt. Zweihundert Meter tiefer begegnet die Party aggressiven Neckern, denen Ihr den Garaus macht, den nächsten Neckern allerdings folgt Ihr brav. Ihr sollt nun für den Flußvater die Ursache für das Fehlverhalten einiger abtrünniger Necker beseitigen. Zu allem Überfluß hat sich auch noch eine Neckerin in einen von Euch verknallt. Ihr beginnt die Suche so: Östlich des Necker-Tempels liegt ein Gebäude, an dessen Eingang Ihr auf einem Schild ausrutscht. Betretet das Haus und beobachtet, wie ein Necker in ein Haus weiter nördlich schwimmt. Folgt ihm, allerdings müßt Ihr erst die Schlingpflanze vor dem Eingang zerschnipseln.

Unten findet Ihr eine Geheimtür, die in einen alten Keller führt. Der wird vollständig abgegrast, die Rauchabzüge benutzt Ihr als Durchstieg. Jeden Necker, der sich Euch entgegenstellt, tötet – wenn es sich nicht vermeiden läßt. Nachdem Ihr eine ganze Meute

Neu

BAZOOKA SUE









Retten Sie mit Sue die Welt, unterbinden Sie die Machenschaften von Dr. Bruth und des Sheriffs. Werden Sie die Heldin von Swamp Rock, dem kleinen Städtchen in den Sümpfen von Louisiana. Bazooka Sue – das sexy Schweinchen mit dem guten Herzen. Ein saustarkes Adventure mit mehr als 100.000 Einzelanimationen, über 20.000 Einzelbildern und mehr als 200 einzeln animierten Figuren. Trickfilm-Animationen mit insgesamt 2,5 Std. Länge und 15 Top-Midi-Sounds, volle Sprachausgabe, aberwitzige Texte voll skurrilem Humor.

STARBYTE



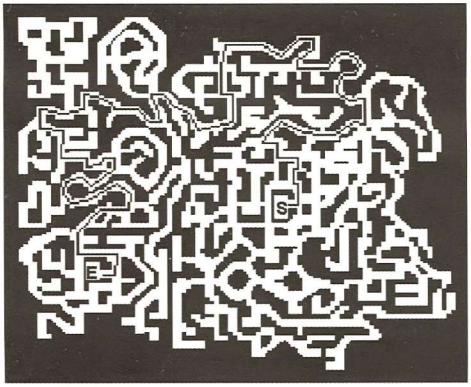
Bau der Borbarad-Würmer (1)

von ihnen beseitigt habt, zerschlagt die Flaschen mit Alkohol, die sich die unten am Ende der Treppe befinden. Ein Besuch beim zum Flußvater lohnt sich, von ihm bekommt Ihr einen Leuchtstab.

Nun zur Abendstern, die ganz im Osten auf der Karte liegt. Exakt unter dem Schrank, an dessen Rückwand sich eine Tür mit einem blauen Schloß befindet, zieht Ihr denen, die am wenigsten Ballast mit sich führen, die Bleischuhe aus und laßt sie mit einem Seil hochschweben. Im nächsten Raum findet Ihr in einer Truhe ein Prisma, das Ihr mit dem Leuchtstab benutzt. Dieser wird daraufhin grün. Die entsprechend farbige (grüne) Tür läßt sich nun öffnen. Im nächsten Raum steckt Ihr das nunmehr grüne Prisma auf den Stab und geht so durch die orangefarbene Tür. Jetzt wird es kompliziert: Die Wasserelemente sind erstens nur mit magischen Waffen zu besiegen und zweitens tauchen sie immer wieder am Anfang auf, sobald Ihr eins von ihnen vernichtet. Schickt also am besten den Krieger mit dem magischen Zweihänder sowie den Magier, dessen Zauberstab ohnehin magisch ist, zur Mitte der Spirale. Tötet das Element, welches die Truhe bewacht. Nun ist der Spuk vorbei, und Ihr könnt die Kiste öffnen. Diese ist jedoch leer, und Ihr geht enttäuscht zurück zum Flußvater, von dem Ihr zum Trost den Stab des Borbarad bekommt, den er die ganze Zeit besessen hatte. Das Angebot, bei Zorka bleiben zu dürfen, müßt Ihr natürlich ablehnen. Außerhalb des Tempels werft Ihr die Bleischuhe weg, um wieder an die Oberfläche zu gelangen.

Der Bau der Königin

Ihr sollt als nächstes die Runen auf dem Stab von Quena Sternenstaub entziffern lassen, also geht von der neuen in die alte Kanalisation und von dort aus über den Geheimgang zum Armenviertel der Holberker zur Wahrsagerin. Hat sie die Runen entziffert, geht Ihr zurück zur Gilde; benutzt dazu den gleichen Weg wie vorhin. Nun kommt Ihr in den Bau der Borbarad-Königin, der sich unter dem Rathaus befindet. Dieser Teil ist sicherlich einer der härtesten des ganzen Spiels: Ohne Ausrüstung sollt Ihr die Königin töten! Doch bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Folgt zunächst einmal dem Wurm. Alles was hier herumliegt, und wenn es noch so nutzlos erscheint, wird mitgenommen, es wird noch nützlich sein. Außerdem müßt Ihr einige Waffen improvisieren: So lassen sich die Äste als Knüppel verwenden. Aus den Y-Ästen baut Ihr (nach MacGuyver-Manier), zusammen mit einem Spinnenfaden und ein paar Steinen eine Schleuder. Alle benötigten Gegenstände sind in diesem Level zu finden. Neben dem Blätterhaufen wachsen an der Wand ein paar Pilze, die je zwanzig Lebens- und Astralpunkte regenerieren. Das Borbarad-Ei, das der Wurm dabei hat, nehmt Ihr mit und folgt der Schleimspur am Anfang des Levels. Nach einem Kampf mit Gottesanbeterinnen findet Ihr in dem Käferhaufen ein paar Panzer und ein paar Stachel, von denen Ihr unbedingt einen mitnehmen müßt. Im Kampf gegen eine Schnecke bekommt Ihr Giftdorne. Dann verlaßt Ihr den Ort durch ein Loch, zuvor müssen allerdings noch ein paar Würmer beseitigt werden.

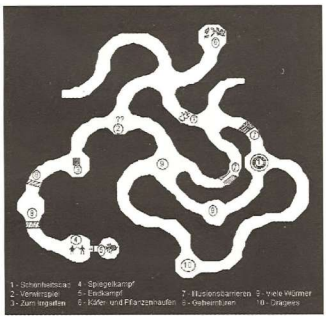


Labyrinth der Königin (S: Start, E: Ende)

Die Gemächer der Königin

Die drei (scheinbar unüberwindlichen) Hindernisse am Anfang sind nur Illusionen, die Ihr mit ein bißchen Glück und viel Mut überwinden könnt. Die Borbarad-Würmer, die Unterricht halten, solltet Ihr besser nicht stören, ebenso diejenigen, die Eier sammeln – es sind einfach zu viele. In einem Raum verschwimmt die Sicht der Helden plötzlich; in den nun vorgespielten Szenen müßt Ihr so handeln, daß Ihr den Tod findet oder sonstiges Verderben riskiert.

Auf dem Schiff laßt Ihr Euch nicht anbinden und springt ins Wasser; vor den Orks flüchtend springt Ihr in den Abgrund, ohne das Adlergewand zu benutzen. Laßt den Dämon



Bau der Borbarad-Würmer (2)

aus dem Spiegel treten und flieht, in der brennenden Herberge ignoriert Ihr das schreiende Kind und springt insgesamt zweimal. Wenn Ihr in die Besenkammer gesteckt werden sollt, rennt Ihr nach draußen und geht dem Vater aus dem Weg. Nun öffnet Ihr die Urne und seht zu, wie der Wurm den Magier befällt. Im Kampf gegen die Oger greift Ihr weiter an und kümmert Euch nicht um das Flügelschlagen des Boron-Rabens. Wird Wärme und Geborgenheit erwähnt, leistet Ihr bis zuletzt Widerstand. Entgegen allen anderslautenden Anweisungen wählt Ihr dann von den zwei Türen die rechte und bleibt. Bei einer falschen Antwort sagt ein Held, er sei sich nicht sicher, ob er alles richtig beantwortet habe.

Ihr geht aber noch nicht nach Norden. Eine nützliche Einrichtung ist das Säurebad, in dem jedes Partymitglied sein Charisma durch Baden permanent um einen Punkt erhöhen kann. Da Ausrüstungsgegenstände der Säure zum Opfer fallen, verteilt jeder,

der ein Bad nehmen will, seine Habseligkeiten an die anderen. Dummerweise ist das Bad durch einen Borboradwurm besetzt, den Ihr nur im Einzelkampf vertreiben könnt. Es bietet sich an, den Magier kämpfen zu lassen: Der Zauberstab kann nicht verlorengehen, und mit einem Axxelratus kämpft er fast so gut wie zwei Helden. Die anderen können in den Kampf nicht eingreifen und deshalb sollte der Einzelkämpfer von der Gruppe getrennt werden. Im Süden frißt ein Wurm Dragees, von denen Ihr auch einige ergattern könnt: Sie regenerieren jeweils vierzig Lebens- und Astralpunkte.

Nun begebt Ihr Euch nach Nordosten. Den Streit zwischen zwei Würmern "schlichtet" Ihr, worauf einige Käferkrallen (Schwerter) und Pflanzenstengel mitgenommen werden können. Aus zwei Pflanzenstengeln stellt Ihr Blasrohre her, indem Ihr sie mit einem Stachel durchbohrt. Die vorher aufgesammelten Giftdorne dienen als Munition. Eines davon läßt sich mit einer Käferkralle zu einer Flöte weiterverarbeiten. Von der Stelle, an der Ihr durch die illusionären Szenerien verwirrt wurdet, verläuft ein Gang nach Norden. Er biegt nach Südwesten ab und führt Euch direkt in das...

Labyrinth der Königin

Hier kommt erschwerend hinzu, daß Ihr immer nur einen kleinen Kartenabschnitt zu sehen bekommt. Ein kleiner Tip: Auffällige Landmarken solltet Ihr zur Orientierung auf der Karte vermerken. Den Süden des Irrgartens laßt aus, bewegt Euch vom Startpunkt aus möglichst weit nach Nordosten, von dort aus am nördlichen Rand des Labyrinths entlang nach Westen, um in den südwestlichen Teil zu gelangen, in dem sich der Ausgang befindet. Die beiliegende Karte sollte eine Hilfe sein.

Das Finale

Bevor Ihr zur Königin gelangt, müßt Ihr die Geheimtür im Südwesten überlisten: Benutzt die Flöte, wenn Ihr direkt vor der Tür steht. Der Wurm, den Ihr tötet, ist selbstverständlich nicht die Königin, also geht zur Wand im Süden, an der Ihr erneut auf der Flöte spielt. Eine Rutschpartie weiter unten seid Ihr gezwungen, gegen die eigenen Spiegelbilder zu kämpfen; am besten beschwört Ihr die Zauber "Böser Blick" und "Horriphobus". Nutzt hierbei die eigenen Schwächen aus, beispielsweise indem Ihr diejenigen Charaktere, die ohnehin schon sehr wenig Lebensenergie haben, mit einem "Fulminictius" ausschaltet. Eile ist geboten, denn es tauchen immer wieder neue Spiegelbilder auf. Nachdem Ihr Euch selbst besiegt habt, ist es Zeit, der Königin endlich die gebührende Aufmerksamkeit zollen, um dem ganzen Spuk ein Ende zu bereiten. Man sollte einfach nur mit Magie und Schwert draufhauen. Irgendwann sinkt die Kreatur zusammen – den Zwölfen sei Dank! Und so habt Ihr auch dieses Abenteuer glücklich überstanden...

Komplettlösungen von MAGIC LINE

Preiswert & Gut - jedes Hintbook nur *9,95 DM* !

Bei uns erhalten Sie *Komplettlösungen* (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony und Saturn) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. *300* verschiedene Artikel):

Ace Ventura & I have no mouth	Goblins 1, 2 & 3	Sam und Max & Voligas
Affäre Morlov & Synnergist	Golden Gate Killer & Elk Moon	Schleichfahrt
Alien Incident & Mutation of JB	Harvester	Schwarzes Auge 3 - 24, 80 DM
Alien Trilogie	Heli & Bureau 13	Shivers
Alone in the Dark 1, 2 & 3	Die Höhlenwelt-Saga	3 Skulls of the Toltecs
Amber & Neverhood	I have no mouth & Ace Ventura	Sherlock Holmes 2
Anvil of Dawn	Indiana Jones 3 & 4	Secret Mission
Azraels Tear	Jagged Alliance 1 & 2	Secrets of the Luxor
Baphomets Fluch	Karma	7th Guest & 11th Hour
Bazooka Sue	Kingdom O' Magic	Shannara
Bioforge & Last Dynasty	King's Quest 5 & 6	Shine
Blazing Dragons (Sony)	King's Quest 7	Shining Wisdom (Saturn)
Bud Tucker & Orion Burger	Lands of Lore 1	Siedler 2
Casper (Sony)	Legend of Kyrandia 1, 2 & 3	Simon the Sorcerer 1 & 2
Clandestiny	Leisure Suit Larry 1, 5 & 6	Spud!
Command & Conquer 1	Leisure Suit Larry 7	Stadt der verlorenen Kinder
Command & Conquer 2	Lighthouse	Star Trek: Borg
Crusader: No Regret	Maniac Mansion 1 & 2	Stonekeep
'D' & Evocation	Monkey Island 1 & 2	Story of Thor 2 (Saturn)
Daggerfall	Mummy	Syndicate Wars
Death Gate	Mutation of JB & Alien Incident	Synnergist & Affäre Morlov
Diablo	Myst	Time Commando
Die 5. Dimension & Time Paradox	NET: Zone	Time Lapse
The Dig	Neverhood & Amber	Time Paradox & Die 5. Dimension
Discworld 1 & 2	Orion Burger & Bud Tucker	Titanic
Down in the Dumps	Pandora Akte	Tomb Raider
Dragon Lore 2		Toonstruck
Drowned God	Phantasmagoria 1 & 2	Ultima (7, 8, oder Underworld)
11th Hour & 7th Guest	Police Quest: Swat	Ultimate Mix
Elk Moon Murder & GG Killer	Puppen, Perlen und Pistolen	Urban Runner
Evocation & 'D'	Realms of the Haunting	Wizardry 6 oder 7
Fable	Rendezvous im Weltraum	Wizardry Adventure: Nemesis
Frankenstein	Resident Evil (Sony)	Woodruff
Gabriel Knight 1 oder 2	Rätsel des Master Lu	'Z'
Gene Machine	Ripper	Zork Nemesis

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung nur 9, 95 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse (Ausland 10 DM). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

MAGIC LINE — **Ladenverkauf** — ***Tel.: 030/49 99 86 06 - 07***

Inhaber: Markus Müller — Provinzstr. 60 — ***Fax.: 030/491 17 85***

Öffnungszeiten 10-18 Uhr — 13409 Berlin

Jetzt auch im Internet: http://www.magic-line.de

FREESTYLE VERSAND

Ankauf, Verkauf, Tausch • Laden und Versand Wildenbruchstr. 69, 12045 Berlin
Tel./Fax.: 030 - 687 46 14 (von 10.00 - 18.00 Uhr), Tel.:0177-236 21 96 (24h)

PC-CDROM

Alien Triology (dt.)	68,99
Betrayal in Antara (dt.)	76,99
Birthright (dt.)	76,99
Blood & Magic (dt.)	75,99
Bleifuss 2	56,99
Bundesliga Manager 97 (dt.)	67,99
C&C Alarmstufe Rot (dt.)	82,99
Dagerfall (dt.)	68,99
Daytona USA (dt.)	68,99
Destruction Derby 2 (dt.)	68,99
Diablo (dt.)	79,99
Discworld 2 (dt.)	75,99
Dragon Lore II (dt.)	71,99
Dungeon Keeper (dt.)	a. A.
F22 Lightening 2 (dt.)	81,99
Flottenmanöver (dt.)	68,99
Flying Corps (dt.)	82,99
Grand Prix Manager 2 (dt.)	78,99
Grid Run (dt.)	55,99

PC-CDROM

Have a N.I.C.E. Day (dt.)	63,99
Heard of Darkness (dt.)	82,99
Holiday Island (dt.)	66,99
Iron & Blood (dt.)	a.A.
Jagged Alliance 2 (dt.)	68,99
KKND (dt.)	59,99
Larry 7 (dt.)	72,99
Lords of the Realm 2 (dt.)	76,99
Master of Orion 2 (dt.)	78,99
M.A.X. (dt.)	75,99
M.D.K. (dt.)	a. A.
Nascar Racing 2	75,99
Panzer Dragon	a. A.
Phantasmogoria 2 (dt.)	75,99
Privateer 2 (dt.)	81,99
Realms of the Hunting (dt.)	80,99
Risiko (dt.)	68,99
Sega Rally (dt.)	68,99
Sim Copter (dt.)	71,99
Star General (dt.)	64,99
Tomb Raider (dt.)	64,99
Toonstruck (dt.)	68,99
Tunnel B1 (dt.)	79,99
War Wind (dt.)	67,99

Hardware

P.Mainboard Opti Chipsatz	159,99
P.Mainboard Intel VX Chip	189,99
CPU Intel P-166MHz MMX	739,99
CPU Intel P-133MHz	299,99
8 MB EDO 60ns	59,99
16 MB EDO 60ns	149,99
32 MB EDO 60ns	329,99
HD Samsung 1,6GB	379,99
S3Virge Grafikkarte 3DChip	149,99
16bit Soundkarte	59,99
Aktiveboxen 240W	59,99
8xSpeed CD-ROM	179,99
10xSpeed CD-ROM	199,99

Alle Preise in DM und inkl. MwSt., Preisänderungen u. Irrtümer vorbehalten, weitere Artikel auf Anfrage: Hardware, PC-CDROM's, AMIGA, Sony Play Station, Sega Saturn, Sega Megadrive, Sega Gamegear, Super-NES, Nintendo N64, Gameboy, 3-DO, Jaguar und Phillips CD-i. Günstige Tagespreise und Schnäppchen bitte telefonisch erfragen!!! Versandkosten 7,00DM + 3DM Nachnahmegebühr. **Hardware und Spiele zu Superpreisen fragt nach es lohnt sich!!!!!** Ihr braucht Eure alte Software nicht mehr ruft uns an wir kaufen sie an!!!! **Händleranfragen unter der Nummer 030 - 687 46 14 (Tel/Fax)** Ladenpreise können abweichen!!!

FRONTLINE

Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin

Sie wollen VERKAUFEN?

Wir machen Ihnen ein Angebot:
Schicken Sie uns eine Liste der Spiele, die Sie verkaufen wollen per Brief oder FAX (CD/Disk; engl./deu.; bitte mitteilen)
Oder rufen Sie uns einfach an! Tel.: 030/844 07 37

Sie wollen KAUFEN?

Fordern Sie eine Preisliste an, unser Programm wechselt ständig.
Tel.: 030/844 07 37 FAX 030/844 07 38

ANKAUF - VERKAUF

PC SPIELE / SONY PLAYSTATION

Versandbedingungen: Bei Nachnahme DM 10,50 + DM 3,00 NN gebühr, bei Vorkasse DM 7,50, pro Paket ab DM 250,00 portofrei. Alle Preise in DM. Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht. **Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.**

Tomb Raider

Andreas Schlesier hat für Core Designs Action-Adventure zwei nette Cheats herausgefunden:

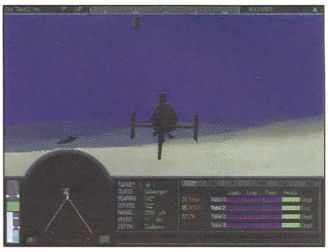


...und so gelangt Ihr auch in Level 14

Wenn Ihr im Spiel Shift drückt, einen kleinen Schritt nach vorne und einen kleinen Schritt nach hinten macht, Euch zweimal im Kreis dreht, dann Shift wieder loslaßt, Alt und nach vorne drückt, gelangt Ihr in den nächsten Level. Um alle Waffen samt zugehöriger Munition zu bekommen, müßt Ihr am Ende Alt und nach hinten anstelle von Alt und nach vorn drücken.

SSN

Folgende Codes erleichtern Euch das Leben unter Wasser:
BE MY BUDDY: Das gerade anvisierte U-Boot kämpft nun auf Eurer Seite.
FLIP HER: Das Boot wird um 180° gedreht.
HEAL ME: Repariert das U-Boot auf der Stelle.
SHIELDS UP: Die "Cheyenne" wird unverwundbar.
IRAN CONTRA: Alle Waffen sind wieder vollzählig an Bord.
ENGAGE CLOAKING DEVICE: Die Sonar-Signatur des Bootes wird reduziert und damit "unsichtbar" für gegnerische Boote.



Das Boot wechselt gleich die Seiten

Heroes of Might & Magic 2

New World Computings Strategiespiel läßt sich auf folgende Art und Weise vereinfachen:
911: Das laufende Szenario wird gewonnen.
8675309: Die gesamte Karte wird sichtbar. Die Ziffern werden während eines Szenarios eingegeben.

Privateer 2

Ein paar kleine Cheats zu Origins Mix aus Weltraumflug- und Wirtschafts-Simulation gefällig? Drückt im Fluge Alt-N (aktiviert die Navigationskonsole) und tippt dort f für "Find". Gebt nun folgende Codes ein:



Mit abgekühlten Lasern passiert Euren Gegnern im All bald dies

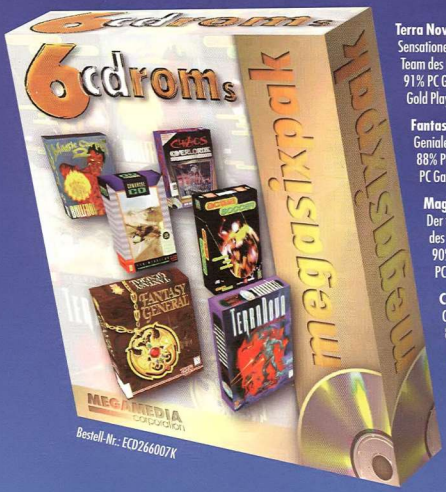
CHILL OUT: Reduziert die Temperatur des Lasers auf 0.
NO TALENT: Euer Raumschiff wird unzerstörbar.
REP ME UP: Repariert Schiff, Schilde und Panzerung.

NBA Live 97: Das Dream-Team

Sascha Gnuschke aus Kevelaer hat für Euch ein Dream-Team zusammengestellt, mit dem Ihr gut zurecht kommen solltet.

Name	Position	Team	Stärke
David Robinson	Center	San Antonio	87,6875
Hakeem Olajuwon	Center	Houston	87
Shaquille O´Neal	Center	Orlando	83,8125
Alonzo Mourning	Center	Miami	82,125
Patrick Ewing	Center	New York	80,75
Karl Malone	Power Forward	Utah	87,375
Shawn Kemp	Power Forward	Seattle	85,9375
Roster Player	Power Forward	Houston	83
Chris Webber	Power Forward	Washington	82,4375
Dennis Rodman	Power Forward	Chicago	82
Scottie Pippen	Small Forward	Chicago	86,6875
Grant Hill	Small Forward	Detroit	83,4375
Juwan Howard	Small Forward	Washington	81,75
Sean Elliot	Small Forward	San Antonio	80,1875
Derrick McKey	Small Forward	Indiana	79,8125
Roster Player	Shooting Guard	Chicago	91
Mitch Richmond	Shooting Guard	Sacramento	82,1875
Clyde Drexler	Shooting Guard	Houston	81,875
Reggie Miller	Shooting Guard	Indiana	81,3125
Jerry Stackhouse	Shooting Guard	Philadelphia	80,5
A. Hardaway	Point Guard	Orlando	86,125
Jason Kidd	Point Guard	Dallas	82,3125
Gary Payton	Point Guard	Seattle	82
Allen Iverson	Point Guard	Philadelphia	81
John Stockton	Point Guard	Utah	81

MEGAPOWER!



Bestell-Nr.: ECD266007K

Terra Nova (Looking Glass)
Sensationelles Nachfolgeprodukt vom Team des legendären „Flight Unlimited"
91% PC Games 5/96
Gold Player und PC Games Award

Fantasy General (SSI / Mindscape)
Geniale Strategie-/Fantasy-Kombination
88% Power Play 5/96
PC Games Award

Magic Carpet 2 (Bullfrog)
Der traumhafte Nachfolger des Superhits „Magic Carpet"
90% PC Player 10/95
PC Games Award

Comanche Novalogic)
CD-ROM Ausgabe der graphisch revolutionären Hubschrauber-Simulation!
81% PC Player 4/94

Actua Soccer (Gremlin)
Packend realistische 3D Fußball-Simulation in SVGA
79% PC Games 1/96

Chaos Overlords (New World Computing)
Futuristische Strategie-Simulation um die Vorherrschaft in der Stadt der Zukunft
76% Power Play 7/96

DM 69,00

Zum 50jährigen Bestehen von UNICEF präsentieren wir Ihnen 32 Vollprogramme zum sensationellen Preis! Mit dem Kauf dieser CD-ROM unterstützen Sie hilfsbedürftige Kinder!

Borland dBASE 5.0 für Windows
Relationales Datenbank-Managementsystem mit einer flexiblen und modernen Programmiersprache

Faszinierende Kreaturen
Eine Entdeckungsreise in die Welt der faszinierenden Wildtiere

Leadbetter's Golf
Unter Anleitung des weltbesten Trainers können Sie die Technik Ihres Golfspieles verbessern

Kulturen der Antike
Einblicke in die Kultur, das Alltagsleben und in die Mythen und Legenden alter Völker

Taschenwörterbuch D/E, E/D
Mit dieser CD-ROM hat das ewige Nachschlagen endlich ein Ende!

fit. PowerOFFICE
Datenbank für strategisches Verkaufs-, Marketing- und Office-Management - genial einfach und praktisch!

MagicEye Light
MagicEye durchsucht Ihre Festplatte nach doppelten und unbenutzten Bibliotheken und Treibern und deinstalliert sie sicher und gründlich

EZ Language
Das innovative Vokabular- und Aussprache-Lernprogramm für Französisch, Deutsch, Italienisch, Japanisch, Russisch und Spanisch

McAfee Virenscan
Virenscanner und -Killer in einem. Befallene Programme werden automatisch angezeigt und repariert.

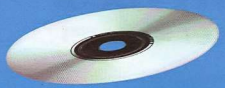
Micrografx Draw 3.1
Das Mal- und Zeichenprogramm für Ihren PC. Vektororientierte Arbeitsweise, 2.600 ClipArts

Travelbox Hotelführer
Informationen über Lage, Ausstattung, Service und Fotos der Hotels und viele andere



Bestell-Nr.: ECD000262K

DM 49,90



Überall im guten Fachhandel!

Deutschland: Lochhamer Straße 9, Martinsried
D-82152 Planegg/München
Tel. 089 857 95 120, Fax 089 857 95 160

Österreich: Tivoligasse 25, A-1120 Wien
Tel. 0222 815 0626, Fax 0222 815 0626 16

Schweiz: Poststraße 10, CH-9201 Gossau
Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88

Im Vertrieb von KOCH MEDIA

150 PACKS ZU GEWINNEN

Senden Sie uns diesen Coupon ausgefüllt zurück und gewinnen sie eines von 50 Unicef-Packs, 50 Ultrapack 3 und 50 Ultrapack 1!
KOCH Media - Lochhamer Straße 9 - 82152 Planegg/München

a) Wie gefallen Ihnen die Verpackungen?

b) Welcher Titel spricht Sie am meisten an?

c) Verraten Sie uns Ihr Alter?

Name:

Straße:

Ort:

POWER PLAY

Erste + Hilfe


Thomas Ziebarth

Diesmal geht´s um die Konfiguration einer Soundkarte von Creativ Labs und eines SCSI-Host-Adapters von Adaptek

SO GEHT´S

Bereits seit einigen Wochen läuft unser neuer Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen präsentieren wir jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

Die Hardware-Hotline erreicht ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt nur Fragen, die mit technischen Problemen und Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Tips stellt bitte nur schriftlich. Wir bauen einen Teil davon ins Heft ein. Ferner findet ihr bei News, Test und Previews immer eine Kontaktmöglichkeit zum Hersteller bzw. dessen Hotline. Das ist schneller, als wir sein können.

AWE64 pnp – Plug and ... was dann?

Immer mehr Add-On-Karten (mittlerweile gut 95%) werden als sogenannte Plug-and-Play-Karten ausgeliefert.

So auch die Soundkarten des Herstellers Creative Labs (Soundblaster). Das Flaggschiff dieser Produktreihe ist der Soundblaster AWE64 pnp. Diese Karte ist nicht mehr vergleichbar mit dem Vorgänger AWE32 – sie ist eine völlig neue Konstruktion!

Creative hat diesmal auf die Ausführung als Full-Size-Card verzichtet, so daß jeder ISA-Slot genutzt werden kann. Außerdem benötigt man für die Aufrüstung des Wavetable-Speichers keine der fast nirgends mehr erhältlichen 30-pin-SIMM-Module, sondern ein auf die Karte abgestimmtes Modul, das den Aufrüst-Boards der VGA-Karten sehr ähnlich sieht. Es wird von Creative Labs angeboten. Die pnp-Funktion der AWE64 ist offenbar ebenfalls überarbeitet worden, dennoch scheint sie in einigen Systemen Probleme bei der Konfiguration, bzw. Erkennung unter Win95 zu haben.

In 90 Prozent aller Konfliktfälle liegt das jedoch nicht an der Karte selbst. Um sie korrekt installieren zu können, sind nämlich **unbedingt** die Systemanforderungen einzuhalten – und die sind bei der AWE64 nicht zu verachten – Perfektion hat eben seinen Preis! Da wir gerade von Preisen reden: diese Soundkarte geht momentan schon für unter 300 Mark über den Ladentisch – und das ist enorm viel Sound fürs Geld!

Aber zurück zu den Systemanforderungen. Wenn schon in den Mindestanforderungen auf der Schachtel ein Intel (!) Pentium 90 genannt wird, dann braucht man die Installation in einem 486er gar nicht erst zu versuchen. Außerdem muß an dieser Stelle schon wieder einmal auf die Pentium-Clones hingewiesen werden! Mit CYRIX, AMD und IBM-CPUs wird diese Karte eventuel nicht korrekt arbeiten!

Die nächste Fehlerquelle: Um alle Software-Features ausgenutzen zu können, sollten schon an die 32 MByte Arbeitsspeicher (16 empfohlen) in der "Kiste" sein, damit's auch richtig Spaß macht!

Sind diese Bedingungen erfüllt, dankt die Karte das mit einer unübertroffenen Leistung. Das Plug-and-Play funktioniert unter Win95 sehr sauber und zuverlässig. Erkennungsprobleme kann es allerdings geben, wenn im System zuvor eine andere Soundblaster-Karte verwendet wurde. Um solche Probleme zu vermeiden, können folgende Tips zu Rate gezogen werden werden.

Vor dem Umbau der Karte werden unter Win95 und – wenn vorhanden – auch unter DOS alle alten Treiber mitsamt der Treiber- sowie Applikationsverzeichnisse gelöscht. Danach wird die Karte mit allen Eintragungen aus dem Geräte-Manager in der Systemsteuerung entfernt.

Nun wird der Rechner abgeschaltet, und die neue Karte eingebaut. Normalerweise meldet sich jetzt bereits beim Bootvorgang die AWE64 mit der Bemerkung "AWE64 pnp init complete". Diese Meldung kann jedoch je nach verwendetem BIOS variieren.

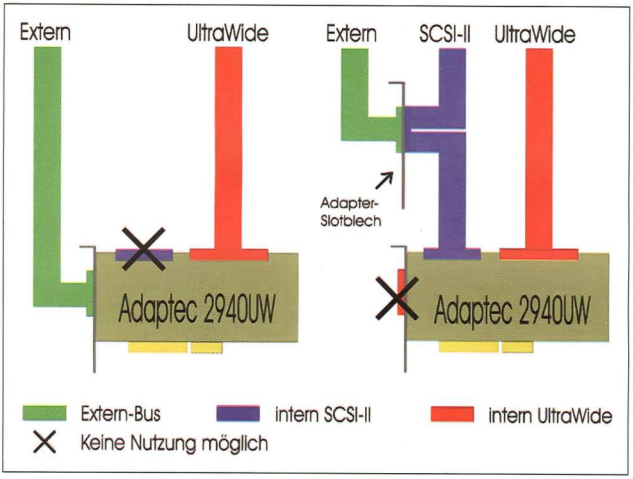
Während des Starts von Win95 wird dann die neue Hardware gemeldet und das System verlangt nach der Installationsdiskette. Also wird die Treiber-CD eingelegt, "Durchsuchen" gewählt und der Pfad zum CD-ROM-Laufwerk angegeben. Ist dies erfolgreich geschehen, lädt Win95 nun die Daten der AWE64. Es ist aber zu beachten, daß wirklich nur die notwendigen Treiber für die Karte geladen werden. Diese "Installation" ersetzt nicht die erforderliche Installation der CD, nachdem Win95 gestartet ist. Wird diese Installation nicht durchgeführt, kann zwar die Karte arbeiten, aber es sind keinerlei Applikationen verfügbar. Um diese nutzen zu können, die Soundblaster-CD einlegen und Setup ausführen.

2940UW – SCSI mal drei = zwei?!

Torsten aus Berlin-Marienfelde schilderte mir folgendes Problem: Er verwendet einen SCSI-Controller des Typs AHA2940UW der Firma Adaptec. Ein HighTech-Host-Adapter der Spitzenklasse. Er bietet intern einen 50poligen SCSI-II-, sowie einen 68poligen Ultrawide-Connector. Extern ist ein 68poli-

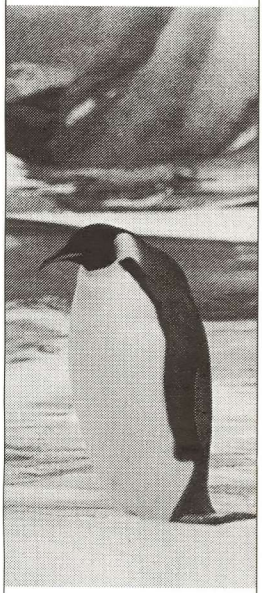
ger High-Density-Anschluß vorhanden. Verlockende Möglichkeiten! Drinnen eine Ultra-Wide-Festplatte und ein SCSI-II-CD-ROM, draußen einen Scanner und ein ZIP-Laufwerk – denkste!
Der Controller macht "dicht" – extern geht gar nichts! Was ist passiert? Geräte falsch terminiert? ID falsch gesetzt? Controller defekt?
Terminierung: Ähnlich wie bei Netzwerksystemen muß in einer SCSI-Konfiguration jeweils am physikalisch letzten Gerät ein Abschlußwiderstand (Terminator) vorhanden sein, um dem Controller erkennbar zu machen, wo der Bus anfängt und wo er endet. Darüber hinaus werden durch den Terminator störende Datenstromrückschläge vermieden. Besteht der Bus nur aus internen Geräten, wird das letzte am Kabel befindliche Gerät und der Controller selbst terminiert. Geht der Bus extern über den Controller hinaus, werden das letzte interne und das letzte externe Gerät terminiert, aber nicht er Controller – er liegt ja nun mitten im Bus!
ID: Die Identify Number. Mit ihr werden die SCSI-Geräte vom Controller identifiziert. Da alle Laufwerke (bei SCSI-II können das intern und extern zusammen bis zu sechs, und bei SCSI-Ultrawide sogar bis zu 14 sein!) auf einem einzigen Bus angeschlossen werden, ist hier natürlich keine Master/Slave-Regelung mehr möglich! Also wird jedem Gerät eine ID-Nummer zugewiesen und dieses dann mit ihrer Hilfe vom Controller angesprochen.
Jede ID darf daher natürlich nur einmal vergeben werden! Für Festplatten sind standardmäßig die IDs 0 und 1 vorgesehen, der Controller erhält stets die ID 7. Nichts von alledem. Der Controller bietet zwar die schon erwähnten drei Anschlußmöglichkeiten, ist aber nicht in der Lage, alle drei Busse zu versorgen. Es stehen immer nur zwei gleichzeitig zur Verfügung. So können entweder die beiden internen oder einer der internen und der externe Bus genutzt werden!
Allerdings kann diese "Falle" leicht mit einem Trick umgangen werden. Im Handel werden Adapter-Slotbleche angeboten, die einen Übergang vom internen auf den externen Bus ermöglichen. Wird nun ein externes Gerät über eine solche Verbindung angeschlossen, wirkt das externe Kabel gewissermaßen nur wie ein "überlanger" Stecker am internen Bus. In diesem Fall darf das dort angeschlossene Gerät NICHT terminiert werden, da es ja immer noch INNERHALB des internen Busses liegt! (siehe Grafik)

DIE ANSCHLUSSBELEGUNG AM 2940UW



Die Anschlußbelegung am 2940UW grafisch. Deutlich ist zu erkennen, wie man in den Genuß aller drei Anschlüsse kommt. Ob nun der UltraWide oder – wie in meinem Beispiel – der SCSI-II-Bus nach außen geführt wird, hängt vom verwendeteten Adapter und dem anzuschließenden Gerät ab.

Die
MENSCHEN
ÜBERZEUGEN
Die
ERDE
RETTEN



Mit einer eigenen Station im ewigen Eis hat Greenpeace dazu beigetragen, daß der Weltpark Antarktis erst einmal Ruhe hat: 50 Jahre lang ist jede Ausbeutung der Rohstoffe und Bodenschätze verboten. Unterstützen Sie erfolgreichen Umweltschutz. Werden Sie Fördermitglied bei Greenpeace!

GREENPEACE

Informieren Sie mich, wie ich Greenpeace unterstützen kann. 4 Mark in Briefmarken lege ich bei.

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort 02044
Greenpeace e.V., 20450 Hamburg, Konto-Nr. 17 31 77, Ökobank, BLZ 500 901 00

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell
Bestelltelefon
08142/59640
Bestellfax
08142/54654
Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰-17⁰⁰ Uhr
E-Mail:
wial@compuserve.com

CD-ROM GAMES

3D GAME CREATION SYSTEM	**DA**	**29,90**
3D FILOSTUDIO 1 WIN 95 -Microsoft-	**KD**	**69,90**
3D ULTRA PINBALL	DA	39,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	79,90
9 - THE LAST RESORT	**DA**	**79,90**
11TH HOUR	KD	19,90
688i Hunter Killer / WIN 95*	**KD**	**75,90**
A-10 CUBA*	**DA**	**69,90**
ABARON	DA	29,90
ABUSE	KD	65,90
ACE VENTURA	KD	59,90
ACES OF THE DEEP	KD	39,90
ACES OVER EUROPE (Sierra Originals)	DA	14,95
ACROSS THE RHINE (PowerPlus)	E	19,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD	KD	24,90
ADIDAS POWER SOCCER*	**DA**	**69,90**
AFTERLIFE INCL. LÖSUNGSBUCH (LucasArts)	KD	69,90
AGE OF SAIL*	**E**	**79,90**
AH-64D LONGBOW (Origin)	KD	85,90
AIR BUCKS (Sierra Originals)	DA	19,90
AIR WARRIOR 2*	KD	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	**DA**	**59,90**
ALIEN VIRUS	KD	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGIE 1-3	KD	39,90
ALPHASTORM*	DA	89,90
AMBER - JOURNEYS BEYOND	**KD**	**69,90**
AMERICAN DREAM	KD	39,90
ANCIENT EMPIRES - RISE & RULE	KD	69,90
ANVIL OF DAWN	KD	29,90
ARCHIBALS APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ARCADE AMERICA	KD	79,90
ARMORED FIST	KD	35,90
ARMORED FIST 2.0* (NovaLogic)	**KD**	**79,90**
ASCENDANCY	**KD**	**35,90**
ASTERIX - DIE GROSSE REISE	KD	39,90
ASTERIX & OBELIX / WIN 95	KD	54,90
ATLANTIS*	**KD**	**79,90**
AUFSCHWUNG OST	KD	29,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	E	19,90
AZRAEL'S TEAR	KD	69,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE / WIN 95	DA	29,90
BANZAI BUGS*	**DA**	**59,90**
BAPHOMETS FLUCH INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
BARYON	DA	39,90
BATMAN FOREVER	DA	39,90
BATTLE BEAST	DA	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	**KD**	**69,90**
BATTLE CROME	KD	19,90
BATTLEGROUND: ARDENNES	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: SHILOH	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: WATERLOO	**E**	**39,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	**E**	**39,90**
BATTLE ISLE 2 INCL. ERBE DES TITAN	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BATTLE RACE*	DA	65,90
BATTLE ZONE (QQP)	E	49,90
BAZOOKA SUE	**KD**	**79,90**
BEAVIS & BUTTHEAD: Calling all Dorks	**DA**	**24,90**
BEAVIS & BUTTHEAD: Little Thingies	**DA**	**24,90**
BEAVIS & BUTTHEAD: Wiener takes all	**DA**	**24,90**
BEDLAM	DA	79,90
BERMUDA SYNDOME	**KD**	**29,90**
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	29,90
BETRAYAL ANTARA*	**DA**	**79,90**
BIING! SPECIAL EDITION	KD	49,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BIRTHRIGHT*	**DA**	**79,90**
BITMAP BROTHERS COMPILATION	DA	29,90
BLAST CHAMBER*	**DA**	**79,90**
BLEIFUSS	KD	49,90
BLOOD & MAGIC (AD&D)	KD	79,90
BLOWN AWAY	KD	29,90
BOING 737 JET SIMULATOR	E	89,90
BOLO	DA	49,90
BOTSOCCER	KD	59,90
BOONG!!	KD	49,90
BREAKOUT (ARKANOID REMAKE)	**DA**	**24,90**
BUBBLE BOBBLE	DA	49,90
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	DA	39,90
BUG	DA	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL	KD	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	69,90
BURNING STEEL 4	DA	39,90
CAESAR 1 (Sierra Originals)	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95, DOS	KD	49,90
CARIBBEAN DISASTER	**KD**	**49,90**
CARRIER STRIKE FORCE	KD	24,90
CATZ - YOUR COMPUTER PETZ	E	29,90
CAVELAND	DA	59,90
CHESSMASTER 5000 / WIN 95	E	69,90
CHEWY - ESC VON F5 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIV NET	**E**	**29,90**
CIVILIZATION (PowerPlus)	E	15,90
CIVILIZATION 2 SUPER BUNDLE:		
CIVILIZATION 2 + MISSION + LÖSUNGSBUCH	**KD**	**89,90**
CIVILIZATION 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
CIVILIZATION 2 SCENARIO CD	KD	39,90
CIVILIZATION 2 TOOLKIT (Walnut Creek)	E	19,90
CIVIL WAR GENERAL: ROBERT E. LEE	KD	49,90
CLANDESTINY	DA	69,90
CLIF DANGER	DA	49,90
CLOSE COMBAT / WIN 95 (Microsoft)	E	69,90
CLUEDO (Hasbro)	KD	69,90
COLONIZATION	KD	29,90
COLONY (M.U.L.E. REMAKE)	**DA**	**24,90**
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	79,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)*	KD	79,90
COMMAND & CONQUER INCL. LÖSUNG	KD	89,90
COMMAND & CONQUER COMPANION	DA	29,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT BUNDLE:		
C&C2: ALARMSTUFE ROT + MISSION CD + LEVEL-CD		
UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot + Lsg. KD		**89,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmst. Rot Mission KD		**29,90**
COMMAND & CONQUER: Alarmstufe Rot Level DA		19,90
CONQUEROR AD 1086	KD	79,90

CD-ROM GAMES

CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	**KD**	**49,90**
CONQUEST OF THE NEW WORLD	KD	39,90
CREATURE SHOCK (White Label)	DA	24,90
CROW: CITY OF ANGELS	**DA**	**65,90**
GRAVIS GAME PAD SUPER-BUNDLE	**KD**	**59,90**
INCL. CREATURES + MARTINI RACING		
CRUSADE (Greenwood)	KD	39,90
CRUSADER - NO REMORSE (EA CLASSICS)*	**KD**	**29,90**
CRUSADER - NO REGRET	KD	65,90
CYBERIA 2	KD	69,90
CYBER GLADIATORS*	KD	79,90
CYBERJUDAS	DA	39,90
CYBERSPEED	DA	9,90
CYBERSTORM	KD	39,90
D	**DA**	**24,90**
DAGGERFALL -ENGL. VERSION-	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	KD	59,90
DARKLIGHT CONFLICT*	**KD**	**79,90**
DAS AMT	KD	45,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	39,90
DAY OF THE TENTACLE	KD	35,90
DAYTONA USA	DA	69,90
DEADLY TIDE (Microsoft)	E	69,90
DEADLINE	DA	45,90
DEADLOCK - PLANETARY CONQUEST	KD	69,90
DEATHTRAP DUNGEON*	**KD**	**89,90**
DEMONWORLD*	**KD**	**75,90**
DER WIXER (Sierra Originals)	KD	19,90
DER PLANER & EXTRA DISK	KD	19,90
DER PRODUZENT	KD	64,90
DER RICHTER	KD	35,90
DESCENT	DA	29,90
DESCENT 2	**DA**	**29,90**
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	E	19,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DESTRUCTION DERBY 2 / WIN 95	KD	75,90
DIABLO	DA	69,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG	KD	69,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILOH	KD	79,90
DIE PANDORA AKTE	KD	79,90
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE	DA	29,90
DIG IT!	DA	39,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2: VERMUTLICH VERMISST ...?	KD	74,90
DOMINUM*	**KD**	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS	KD	75,90
DRAGON HEART: FIRE & STEEL	**KD**	**69,90**
DRAGON LORE 2	**KD**	**79,90**
DRAGONS LAIR	**KD**	**11,90**
DROWNED GOD*	**E**	**69,90**
DRUIDENZIRKEL	KD	19,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE	KD	29,90
DSA: STERNENSCHWEIF	KD	29,90
DSA: SCHATTEN ÜBER RIVA	KD	39,90
"DAS SCHWARZE AUGE"-TRILOGIE	**KD**	**75,90**
incl. Schicksalsklinge, Sternenschwelf & Schatten über Riva		
DOGZ - SCREENSAVER	E	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL	KD	69,90
DUNE 2 - BATTLE FOR ARRAKIS	KD	29,90
DUNGEON KEEPER*	**KD**	**85,90**
DUNGEON MASTER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
EARTHWORM JIM 1 & 2	KD	19,90
EARTHSIEGE (Sierra Originals)	KD	19,90
EARTHSIEGE 2	KD	79,90
ECSTATICA	KD	29,90
ECSTATICA 2	**KD**	**69,90**
EISHOCKEY MANAGER	KD	29,90
ELISABETH I. INCL. LÖSUNG	KD	69,90
ENEMY NATIONS*	KD	75,90
EPIC PINBALL	DA	29,90
ERASER	DA	19,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	E	19,90
EXTREME ASSAULT*	**KD**	**69,90**
F1 MANAGER 96 (Software 2000)	KD	69,90
F-117A NIGHTHAWK	DA	9,90
F-22 LIGHTNING II (NOVALOGIC)	KD	79,90
FADE TO BLACK (EA CLASSICS)	KD	19,90
FABLE - DAS FANTASY ADVENTURE	KD	79,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	39,90
FATAL RACING	DA	35,90
FIFA 96 (EA Classics)	**KD**	**29,90**
FIFA 97	KD	79,90
FIFA SOCCER MANAGER*	**KF**	**75,90**
FIRE FIGHT / WIN 95	DA	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	39,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	39,90
FLYING CORPS	**KD**	**69,90**
FLUGSIMULATOR 6.0	KD	99,90
APOLLO COLLECTION AIRBUS	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BOEING	DA	49,90
APOLLO COLLECTION GREAT AIRLINES	DA	49,90
APOLLO COLLECTION BUSINESS JETS	DA	49,90
FLIGHT ADVENTURES APOLLO	DA	29,90
FLIGHT SHOP (BAO)	DA	79,90
FLIGHT TOWER (FLUGLOTSENSIMULATION	DA	69,90
FS 5.1/6.0 FSFX UPGRADE KIT	KD	69,90
FS 5.1/6.0 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	E	65,90
FS 5.1/6.0 RESCUE AIR 911 (APOLLO)	E	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AUSTRALIEN	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY AZOREN & MADEIRA	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY CZECHIA/HUNGARY/SLOVA	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 1 (D,A,CH,NL)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY EUROPE 2 (F, L, KORS.)	DA	59,90
FS 5.1/6.0 SCENERY HONG KONG	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MADRID	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SCENERY MÜNCHEN II MULTIMED	DA	39,90
FS 5.1/6.0 SCENERY & OBJECT DESIGNER	DA	69,90
FS 5.1/6.0 SCENERY TOULOUSE	DA	49,90
FS 5.1/6.0 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	DA	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MAC	DA	24,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	69,90
FORMEL 1*	**DA**	**79,90**

CD-ROM GAMES

FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	**DA**	**29,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 LEVEL CD	DA	29,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 SUPER BUNDLES:		
INCL. F1GP2 & LEVEL CD & FAHRERTRAINING CD		
MIT "GRAND PRIX" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**259,90**
MIT "FORMULA T2" LENKRAD (Thrustmaster)	**KD**	**299,90**
FORMULA ONE GP 2 FAHRERTRAINING	**KD**	**29,90**
FRAGILE ALLEGIANCE	KD	69,90
FRANKENSTEIN / WIN 95	KD	29,90
FREDDY PHARKAS -Sierra Originals-	DA	19,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	E	69,90
FRONT PAGE SPORTS: GOLF*	**KD**	**69,90**
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
incl.Kaiser, Ascendancy, Jagged Alliance)		
FX FIGHTER	DA	29,90
FX FIGHTER TURBO	DA	65,90
G-NOME	**DA**	**65,90**
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 INCL. LÖSUNG	KD	59,90
GENE MACHINE	KD	65,90
GENE WARS	E	75,90
GEX (Microsoft)	E	59,90
GIGA PACK VOL. 1 (KOCH MEDIA)	KD	79,90
GOBLIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIINS 3 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOLDEN GATE KILLER	KD	69,90
GONE FISHING INCL. ANGELBOX	**E**	**19,90**
GRAND PRIX MANAGER	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	**KD**	**79,90**
GRID RUN*	DA	59,90
HANSE DELUXE	KD	34,90
HARPOON 97	KD	85,90
HARVESTER	E	79,90
HATTRICK WINS*	**KD**	**75,90**
HATTRICK (IKARION)	KD	19,90
HAVE A N.I.C.E. DAY	**KD**	**65,90**
HELLBENDER (Microsoft)	E	79,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC	KD	29,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	E	79,90
HEXAGON KARTELL	KD	69,90
HEXEN	**DA**	**29,90**
HIND - LIEBER ROT ALS TOD	KD	75,90
HISTORY LINE 1914-18 (BLUE BYTE CLASSIC)	KD	19,90
HOHLENWELTSAGA	KD	24,90
HOLIDAY ISLAND	KD	69,90
HUMANS 3 - EVOLUTION	DA	9,90
HUGO 3	KD	59,90
HUGO SCREENSAVER	KD	35,90
HUGO 4	KD	69,90
HUMAN RECALL	KD	35,90
HUNTER HUNTED	KD	65,90
HYPERBLADE	KD	85,90
M1 A2 ABRAMS PANZER*	KD	89,90
INCA	KD	19,90
INCA 2	KD	19,90
INCA COLLECTION 1-3	**KD**	**39,90**
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATLANTIS	KD	35,90
INDYCAR RACING	DA	24,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
INFERNO	KD	29,90
INTERNATIONAL MOTO X*	KD	79,90
INTERSTATE 76*	E	79,90
IRON & BLOOD: WARRIORS OF RAVENLOFT	DA	69,90
IRON HARVEST X-O MANOWAR	DA	65,90
ISNOGOUD / WIN 95	KD	69,90
JAGGED ALLIANCE INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	29,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES*	KD	79,90
JAGGED ALLIANCE 2: DEADLY GAMES	E	79,90
JAZZ JACKRABBIT	**DA**	**29,90**
JET FIGHTER III	DA	49,90
JOHN MADDEN 97	E	89,90
JORDAN FLIGHT (EA Classics)	E	9,90
JURASSIC PARK	E	24,90
KAISER DELUXE	KD	29,90
KARMA - FLUCHT DER 12 HÖHLEN	KD	69,90
KICK OFF 96	DA	29,90
KICK OFF 97*	**KD**	**69,90**
KINGDOM OF MAGIC	**KD**	**69,90**
KING'S QUEST COLLECTION 1-6	E	39,90
KING'S QUEST 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	34,90
KKND: KRUSH, KILL & DESTROY	**DA**	**59,90**
KOLUMBUS	KD	24,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (White Label)	DA	24,90
KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE	KD	24,90
L.A. BLASTER	**KD**	**49,90**
LANDS OF LORE (White Label)	KD	24,90
LANDS OF LORE 2 - Götterdämmerung*	**KD**	**89,90**
LAST DYNASTY	KD	19,90
LEISURE SUIT LARRY COLLECTION TEIL 1-6	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY 7 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	79,90
LEISURE SUIT LARRY SUPER COLLECTION:		
Larry 1-6 DA, Larry 7 KD, Lösungsbuch Teil 1-7		**99,90**
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LIGHTHOUSE	KD	69,90
LINKS LS	DA	79,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
LODE RUNNER	KD	29,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LOST EDEN	KD	24,90
LOST IN TIME 1&2	KD	69,90
LOST VIKINGS 2	**KD**	**65,90**
LUCASARTS TOP ADVENTURES	KD	59,90
incl. Indy 4, Day of the Tentacle, Monkey Island 2		
M1 TANK PLATOON	E	9,90
M.A.X.	KD	69,90
MAD NEWS	KD	19,90
MAGIC CARPET PLUS CLASSIC incl. Data CD	KD	29,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	69,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAD TV 2	KD	69,90
MAGI	KD	29,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MASTER OF ORION 2	**E**	**79,90**
MDK	**KD**	**79,90**
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	KD	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
MEGA PACK 6 (KOCH MEDIA)	DA	79,90

CD-ROM GAMES

MEGA RACE 2	DA	49,90
MEPHISTO ADVANTAGE 3,5*	KD	19,90
MEPHISTO GIDEON 3,5*	KD	19,90
MEPHISTO GENIUS 2.0	DA	34,90
MEPHISTO GENIUS 3,5 / WIN 95	DA	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	69,90
MICRO MACHINES 2	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	39,90
MONKEY ISLAND	KD	29,90
MONKEY ISLAND 2	KD	39,90
MONOPOLY	KD	69,90
MONSTER TRUCK MADNESS (Microsoft)	E	79,90
MONSTER TRUCKS (PSYGNOSIS)	DA	69,90
MONTY PYTHON'S RITTER D. KOKOSNUSS	KD	69,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
MOTO RACER / WIN 95*	**DA**	**75,90**
MUMMY - TOMB OF THE PHARAO	KD	49,90
MUTANT PENGUINS	**DA**	**59,90**
MUTATION OF J.B.	KD	39,90
MYST	KD	49,90
NASCAR RACING INCL. TRACK PACK	DA	19,90
NASCAR RACING 2	DA	79,90
NATO FIGHTERS -ATF DATA-	KD	39,90
NAVY STRIKE	E	19,90
NBA LIVE 97	KD	85,90
NBA HANGTIME*	**DA**	**79,90**
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	**DA**	**79,90**
NBA JAM EXTREME / WIN 95*	**DA**	**69,90**
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	KD	79,90
NEED FOR SPEED 2 / WIN 95 *	**KD**	**79,90**
NEMESIS (WIZARDRY)*	**KD**	**69,90**
NET: ZONE	**DA**	**69,90**
NETWORK A4	KD	39,90
NHL 96 (EA Classics)	**KD**	**29,90**
NHL 97	KD	**79,90**
NHL OPEN ICE	**DA**	**79,90**
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	29,90
ORION BURGER	KD	79,90
OTHELLO (HASBRO)	**KD**	**39,90**
OUTPOST 1.5	KD	19,90
OVERLORD (White Label)	E	19,90
PANZER DRAGOON	DA	69,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PATRIZIER	KD	34,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	29,90
PERFECT GENERAL I INCL. MAP EDITOR	KD	19,90
PERFECT PINBALL	DA	4,90
PERFECT RACING (Rallye & Cyclemania)	DA	29,90
PERFECT WEAPON / WIN 95*	KD	75,90
PGA TOUR GOLF 94	DA	5,90
PHANTASMAGORIA 1	KD	49,90
PHANTASMAGORIA 2 (UPDATEFÄHIG)	DA	79,90
PINBALL 3D VCR (21st Century)	DA	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT	DA	69,90
PINBALL DREAMS DELUXE	DA	19,90
PINBALL FANTASIES DELUXE	DA	19,90
PIRATENNEST*	KD	79,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PIZZA CONNECTION 2	KD	24,90
PLANER 2	KD	69,90
PLANER 2 MISSION CD	KD	29,90
POD - PLANET OF DEATH*	**KD**	**69,90**
POLE POSITION	KD	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	DA	45,90
POLICE QUEST S.W.A.T.	DA	69,90
POLICE QUEST 4 (Sierra Originals)	KD	19,90
POOL CHAMPION	DA	29,90
POPULOUS & POWERMONGER	DA	29,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRIMAL RAGE	KD	29,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	DA	29,90
PRIVATEER (EA Classics)	DA	29,90
PRIVATEER 2 - THE DARKENING	KD	85,90
PRO PINBALL - THE WEB	DA	29,90
PROJECT PARADISE	**KD**	**69,90**
PSYCHIC DETECTIVE / WIN 95	DA	14,90
PSYCHO PINBALL	DA	29,90
QUANTUM GATE 1	E	9,90
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY 1-4	DA	45,90
RADIX	DA	39,90
RAMA - RENDEZVOUS IM WELTRAUM	**KD**	**69,90**
RAN SOCCER	KD	24,90
RASENMÄHERMANN	**KD**	**29,90**
RAVAGE D.C.	DA	59,90
RAVE SHUTTLE COSMIC CHALLENGE	KD	59,90
RAYMAN	DA	29,90
REALMS OF THE HAUNTING	KD	79,90
REALMS OF CHAOS	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	85,90
REBEL ASSAULT 2	**DA**	**39,90**
RED BARON (Sierra Originals)*	KD	29,90
RED BARON 2*	**KD**	**75,90**
RETURN TO KRONDOR*	**E**	**79,90**
RETURN TO ZORK	DA	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG	KD	79,90
RISE 2 RESURRECTION	KD	69,90
RISIKO / WIN 95	KD	69,90
ROAD RASH / WIN 95	KD	59,90
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY (SIERRA)	**E**	**69,90**
14 SPIELE DER "KINGS QUEST"-DESIGNERIN		
ROBOTRON X*	DA	69,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	29,90
RÜSSELSHEIM (Sierra Originals)	KD	29,90
SAFECRACKER*	DA	79,90
SAGA OF AXES & MAUSMATTE	E	19,90
SAM & MAX HIT THE ROAD (LucasArts)	KD	29,90
SCHLEICHFAHRT INCL. LÖSUNG	KD	69,90
SCHLUMPFE - TELETRANSPORTIERSCHLUMPF	KD	69,90
SEAWOLF SSN-21	DA	24,90
SECRETS OF THE LUXOR	DA	99,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	DA	69,90
SHADOW OF THE COMET (White Label)	KD	29,90
SHADOWCASTER	E	29,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHANNARA INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	75,90
SHATTERED STEEL	KD	49,90
SHELLSHOCK	DA	59,90

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

FORDERN SIE UNSEREN KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO AN - HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

4/97 links

WIAL SHOP KASSEL:
Fünffensterstraße 9
Mo. - Fr. 10^{00} - 18^{00}, Sa. 10^{00} - 14^{00}

WIAL SHOP AUGSBURG:
Karolinenstraße/Ecke Karlstraße
Mo. - Fr. 9^{00} - 13^{00} und 13^{30} - 18^{00}, Sa. 9^{00} - 12^{00}

CD-ROM GAMES

SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	KD	79,90
SHINE (LIMITED EDITION)	KD	79,90
SHIVERS & MAUSMATTE	E	19,90
SIEDLER SPECIAL BUNDLE: INCL. SIEDLER 1, SIEDLER 2, SIEDLER 2 MISSION UND LÖSUNGSBUCH	**KD**	**119,90**
SIEDLER CLASSIC	KD	29,90
SIEDLER 2 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	69,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SILENT THUNDER	KD	39,90
SIM SPECIAL COLLECTION: SIM TOWN, SIM ANT, SIM ISLE, SIM LIFE	**KD**	**79,90**
SIM ANT CLASSIC	**KD**	**24,90**
SIM COPTER / WIN 95	KD	75,90
SIM CITY 2000 NETZWERKVERSION	**KD**	**89,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION / DOS,WIN95	KD	59,90
SIM CLASSICS 2 (A-TRAIN, EARTH, FARM)	**KD**	**29,90**
SIM GOLF*	**KD**	**69,90**
SIM ISLE CLASSIC	**KD**	**29,90**
SIM LIFE CLASSIC	**KD**	**19,90**
SIM TOWN WIN 95, MAC	**KD**	**69,90**
SIM TOWER / WIN 95	**KD**	**39,90**
SIM TOWN	**KD**	**29,90**
SIM TUNES	**KD**	**69,90**
SIMON THE SORCERER	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 2 INCL. LÖSUNG	KD	39,90
SLAM TILT (21ST CENTURY)	**DA**	**54,90**
SLIPSTREAM 5000	DA	19,90
SOLAR CRUSADE*	KD	69,90
SONIC & KNUCKLES COLLECTION	**DA**	**54,90**
S.P.Q.R. / WIN 95, DOS	**DA**	**79,90**
SPACKS	DA	39,90
SPACE HULK & SYSTEM SHOCK	E	39,90
SPACE JAM	**DA**	**49,90**
SPACE PIRATES: VENGEANCE BLOOD ANGELS	DA	59,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	E	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	39,90
SPLITTERWELTEN	**KD**	**54,90**
STADT DER VERLORENEN KINDER*	**KD**	**75,90**
STAR CRUSADER 3	DA	59,90
STAR FLEET ACADEMY*	**KD**	**69,90**
STAR GLADIATOR*	DA	85,90
STAR TREK / WIN 95	E	69,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	39,90
STAR TREK: BORG	E	79,90
STAR TREK DEEP SPACE NINE	**E**	**29,90**
STAR TREK: KLINGON	E	69,90
STAR TREK: VOYAGER	E	69,90
STAR TREK: WARRIOR SET	E	65,90
STAR WARS COLLECTION incl. Rebel Assault, X-Wing und Star Wars Screensaver	KD	59,90
STEEL PANTHERS 2 - MODERN BATTLES	E	69,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE / WIN 96	DA	65,90
STREET RACER	DA	59,90
STRIKER 96	**KD**	**19,90**
STORM	KD	65,90
STRIKE COMMANDER (EA Classics)	DA	29,90
SUPER EF 2000	KD	79,90
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	E	24,90
SWIV 3D	E	75,90
SYNDICATE PLUS (EA Classics)	KD	29,90
SYNDICATE WARS	KD	79,90
SYSTEM SHOCK (EA Classics)	KD	29,90
TAILCHASER	DA	54,90
TALISMAN	KD	14,90
TEAMCHEF	KD	19,90
TEN PIN ALLEY / WIN 95	**DA**	**75,90**
TERMINATOR: SKYNET	DA	39,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI	DA	79,90
T.F.X. EF 2000 TACTICAL MISSIONS	DA	34,90
T.F.X. EF 2000 EXCLUSIVE EDITION	KD	79,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**49,90**
THE HIVE / WIN 95	KD	35,90
THE NEVERHOOD CHRONICLES	**DA**	**99,90**
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	E	9,90
THEME HOSPITAL*	**KD**	**75,90**
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	**KD**	**45,90**
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	75,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	19,90
TIME LAPSE	KD	69,90
TIME WARRIOR	DA	54,90
TIMON & PUMBAAS SPIELESAMMLUNG	DA	79,90
TITANIC*	DA	69,90
TNN FISHING 96	DA	69,90
TOMB PARADOX*	DA	69,90
TOMB RAIDER INCL. LÖSUNGSBUCH	**KD**	**69,90**
TOONSTRUCK	KD	69,90
TOPWARE GOLD GAMES (40 SPIELE, 15CDs)	KD	49,90
TORIN'S PASSAGE	DA	79,90
TOSHINDEN	KD	35,90
TOTAL MANIA*	KD	54,90
TOY STORY ACTION SPIEL	**DA**	**54,90**
TRACERS	KD	59,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
TUNNEL B1	KD	79,90
TURRICAN 2	DA	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (Power Plus)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97*	**DA**	**69,90**
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2 (EA Classics)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 2 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PACK VOL. 3 (KOCH MEDIA)	DA	79,90
ULTRA PINBALL 2 - CREEP NIGHT	KD	24,90
UNDER A KILLING MOON	DA	29,90
UNECESSARY ROUGHNESS 96	DA	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	69,90
URMELS FILMSTUDIO	KD	49,90
URMELS GROßER FLUG	KD	39,90
US NAVY FIGHTER (EA Classics)	KD	29,90
US NAVY FIGHTER 97	KD	85,90
VERMEER (HANDELSSIMULATION)	**KD**	**69,90**
VERSAILLES 1685	**KD**	**69,90**
VIRTUA COP / WIN 95	DA	69,90
VIRTUA FIGHTER / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL CORPORATION	DA	39,90
VIRTUAL POOL	**DA**	**24,90**
VIRTUAL SNOOKER	DA	29,90
VOLLGAS	KD	35,90
WACKY WHEELS	DA	24,90
WAGES OF WAR	E	79,90
WARWIND	KD	69,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 EXKLUSIV EDITION	KD	79,90
WARCRAFT 2 EXPANSION PACK	KD	24,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	79,90
WAYNE GRETZKY & NHLPA ALL STARS	DA	39,90
WEREWOLF (WeraLogic)	E	29,90
WEREWOLF VS. COMANCHE	KD	44,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH	E	14,90
WIN SCHAFKOPF	KD	39,90
WIN SKAT	KD	39,90
WING ARMADA (EA Classics)	**DA**	**9,90**
WING COMMANDER KILRATHI SAGA	**E**	**59,90**
WING COMMANDER 3 (EA Classics)	KD	35,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WINZER DELUXE	**KD**	**39,90**
WIPEOUT	DA	29,90
WIPEOUT 2097*	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	**E**	**69,90**
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WOLFPACK	KD	24,90
WORMS INCL. REINFORCEMENTS DATA	KD	69,90
WORMS REINFORCEMENTS	KD	35,90
WWF IN YOUR HOUSE / WIN 95	DA	65,90
WWF WRESTLEMANIA; ARCADE GAME	DA	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	DA	35,90
YAHTZEE	DA	45,90
"Z" SUPER BUNDLE INCL. LÖSUNGSBUCH UND LOGITECH PILOT MAUS	**KD**	**49,90**

CD-ROM MULTIMEDIA

101 DALMATINER DRUCKSTUDIO	**KD**	**54,90**
2022 FAX-CARTOONS	DA	39,90
ABC - WORLD OF ANIMALS	KD	69,90
ALADIN SPIELEPARADIES	KD	79,90
BACKPACKER: WELTREISENINFOTAINMENT	KD	59,90
BAYERN MUENCHEN KALENDER	KD	9,90
BERTELSMANN UNILEX 1997	KD	89,90
BOB DYLAN - HIGHWAY 61 INTERACTIVE	E	39,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DIG. LEXIKON A-Z	KD	79,90
CINEMANIA '97 (MICROSOFT / WIN 95)	E	59,90
D-ATLAS: 14000 Orte in Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-FAX: ca. 1,4 Millionen Faxanschlüsse -Topware-	KD	19,90
D-INFO 1.0 -Topware-	KD	4,90
D-INFO 3.0 -Topware-	KD	35,90
D-JURE: Deutsche Gesetzestexte -Topware-	KD	39,90
D-HOTELS HIGHER DEUTSCHLAND -Topware-	KD	39,90
D-MARK: Kontoverwaltung -Topware-	KD	24,90
D-MAIL: Nachrichtenversand ins D-Netz -Topware-	KD	24,90
D-MEDIEN -Topware-	KD	39,90
D-SAT: Satellitenatlas f. Deutschland -Topware-	KD	39,90
D-STEUER (TAXMAN) -Topware-	KD	39,90
EVOCATION (NAVIGO)	KD	75,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE D. ZEIT	KD	79,90
KAIS POWER GOO	**KD**	**69,90**
KÖNIG D. LÖWEN: MALEN & SPIELEN	**KD**	**79,90**
KÖNIG D. LÖWEN: INTERAKT. ZEICHENTRICK	**KD**	**79,90**
KURSBUCH GESUNDHEIT	**KD**	**49,90**
LEXIKON D. INTERNATIONALEN FILMS	KD	129,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST	KD	95,90
MUSEE D' ORSAY	**KD**	**79,90**
PC - DER GROSSE ZAUBERKASTEN	**KD**	**69,90**
PAMELA ANDERSON SCREENSAVER	DA	19,90
PETER GABRIEL'S EVE	**DA**	**79,90**
POCAHONTAS INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
PRINT ARTIST	KD	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	KD	89,90
ROCK'N'ROLL YEARS - THE 50s	DA	9,99
STING: "ALL THIS TIME"	DA	9,99
SYSTEM LOTTO V5.0 SPEED	**KD**	**29,90**
TOY STORY - INTERAKTIVES FILMBUCH	KD	79,90
ULSTEIN: GROßES CD-ROM DER REKORDE	KD	59,90
VERMEER (NAVIGO)	KD	75,90
VISTA PRO 3 FUNDOWS	KD	99,90
WELT DER WUNDER (NAVIGO)	KD	29,90
WIN RALLY (Modellbaueisenbahnplaner)	KD	39,90
WINNIE PUH UND DER HONIGBAUM (DISNEY)	**KD**	**69,90**
WORLD CUP CHAMPION 1930-1944	DA	9,99

CD-ROM EDUTAINMENT

ADI JUNIOR 2: 4-5 u. 6-7 Jahre jeweils	49,90
ADI MATHE: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI DEUTSCH: Klasse 1+2, 3+4, 5+6, 7+8 jeweils	65,90
ADI ENGLISCH MULTIMEDIA: Klasse 5-8 jeweils	65,90
MATHESTAR 1.-4. SCHULJAHR	39,90
WIN VOKABEL 3.0 DEUTSCH/ENGLISCH	59,90

PC ZUBEHÖR

ACEMASTER 18 JOYSTICK (SAITEK)	69,90
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER	49,90
CH PRODUCTS F-16 FLIGHTSTICK	79,90
CH PRODUCTS F-16 COMBAT STICK	129,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS	189,90
CH PRODUCTS PRO THROTTLE	189,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT	119,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO	165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK	49,90
GRAVIS BLACKHAWK JOYSTICK	54,90
GRAVIS ELIMINATOR GAMECARD	45,90
GRAVIS FIREBIRD II CONTROL SYSTEM	119,90
GRAVIS GAMEPAD	39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 Knöpfe)	49,90
GRAVIS GRIP SET HW SINGLE + 2 PADS	139,90
GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK)	59,90
LOGITECH THUNDERPAD	44,90
LOGITECH WINGMAN WARRIOR	139,90
MEGAPAD XII (SAITEK)	35,90
MICROSOFT SIDEWINDER 3D GAMEPAD	89,90
MICROSOFT SIDEWINDER PRO & HELLBENDER	**109,90**
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	**DA 459,90**
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA 169,90
SOUNDBLASTER 32 PNP	DA 229,90
SOUNDBLASTER AWE32 PNP	DA 339,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	**DA 319,90**
THRUSTMASTER ACM GAMECARD	54,90
THRUSTMASTER F-16 FLIGHT STICK	249,90
THRUSTMASTER F-16 TQS WEAPON CONTROL	239,90
THRUSTMASTER F-22 FLIGHT STICK PRO	229,00
THRUSTMASTER FLIGHT STICK PRO PFLCS	219,90
THRUSTMASTER FORMULA 1 LENKRAD	219,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	**DA 159,90**
THRUSTMASTER PHAZER PAD	99,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS	219,90
THRUSTMASTER TOP GUN JOYSTICK	65,90
THRUSTMASTER WEAPON CONTROL MARK II	199,90
THRUSTMASTER X-FIGHTER STICK	79,90
YAMAHA DB-50XG WAVETABLE BOARD	DA 199,90
YAMAHA YST-MSX 10 SUBWOOFER SYSTEM	DA 199,90

LÖSUNGSBÜCHER

Lösungsbücher von Carsten Borgmeier aus dem NBG Verlag:

ADVENTURE SPIELEBUCH		39,80
LARRY 1-7 KOMPL. GELÖST		19,80
LUCAS ARTS SPIELEBUCH		39,80
SCHATTEN ÜBER RIVA INCL. ONLINE-HILFE	KD	19,90
SCHUMMELN BEI PC-SPIELEN		39,80
SIERRA ON-LINE SPIELEBUCH		39,80
TOMB RAIDER	**KD**	**14,80**

AFTERLIFE, **BAPHOMETS FLUCH**, CIVILIZATION 2, DIE FUGGER 2, ELISABETH I., NORMALITY, SHANNARA, SIMON THE SORCERER 1+2, COMMAND & CONQUER, COMMAND & CONQUER MISSION, **COMMAND & CONQUER ALARMSTUFE ROT**, RIDDLE OF MASTER LU, **SCHLEICHFAHRT**, SIEDLER II, THE DIG, WARCRAFT I, WARCRAFT II EXPANSION, WING COMMANDER 4, **Z** UND ZORK NEMESIS **JE 14,80**

SONY Playstation Games

ADVENTURES OF LOMAX	DA	89,90
ANDRETTI RACING	DA	85,90
AREA 51	DA	85,90
BATMAN FOREVER COIN UP	KD	85,90
BEDLAM	DA	89,90
BEYOND THE BEYOND	DA	89,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	89,90
BLACK DAWN*	KD	44,90
BREAKPOINT TENNIS	DA	79,90
BUBBLE BOBBLE 2	DA	79,90
CASPER	KD	89,90
COMMAND & CONQUER: TIBERIUMKONFLIKT	**KD**	**99,90**
CRASH BANDICOOT	DA	89,90
CROW: CITY OF ANGELS*	KD	85,90
CRUSADER - NO REMORSE*	KD	85,90
DAVIS CUP TENNIS	DA	85,90
DEATH DROME*	DA	85,90
DESTRUCTION DERBY 2	DA	99,90
DISRUPTOR	DA	85,90
EARTHWORM JIM 2	DA	75,90
EXHUMED*	KD	85,90
FIFA SOCCER 97	KD	85,90
FIRO & KLAWD	DA	89,90
FORMEL 1	DA	99,90
GALAXIAN 3	DA	89,90
HEXEN*	DA	89,90
HYPER FINAL MATCH TENNIS	DA	79,90
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE*	DA	85,90
INTERNATIONAL MOTO X	DA	85,90
IRON MAN XO	DA	85,90

SONY Playstation Games

KONAMI OPEN GOLF	DA	85,90
LEGACY OF KAIN	DA	89,90
LITTLE BIG ADVENTURE*	**KD**	**85,90**
MAGIC CARPET	KD	89,90
MAGIC - THE GATHERING*	**DA**	**89,90**
MADDEN 97	DA	85,90
MAYHEM*	DA	99,90
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	DA	85,90
MUSEUM PIECES VOL. 3 (NAMCO)	DA	89,90
MYST	KD	85,90
NASCAR RACING 96*	DA	89,90
NBA JAM EXTREME	DA	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	DA	59,90
NBA LIVE 97	DA	85,90
NEED FOR SPEED 2*	**KD**	**85,90**
NFL QUARTERBACK CLUB 97	DA	79,90
NHL HOCKEY 97	DA	85,90
ONSIDE SOCCER	DA	85,90
PANDEMONIUM 2	DA	85,90
PENNY RACERS	DA	89,90
PGA TOUR GOLF 96	DA	49,90
PGA TOUR GOLF 97	DA	89,90
PORSCHE CHALLENGE*	**KD**	**95,90**
PRIME GOAL SOCCER (NAMCO)	DA	85,90
PROJECT OVERKILL	DA	89,90
RAGING SKIES	**KD**	**99,90**
REBEL ASSAULT 2*	DA	95,90
RESIDENT EVIL	DA	85,90
RETURN FIRE	DA	89,90
RIDGE RACER REVOLUTION	DA	95,90
ROAD RASH	DA	85,90
SHELL SHOCK	DA	79,90
SIM CITY 2000	KD	85,90
SKELETON WARRIORS	DA	79,90
SMASH COURT TENNIS (NAMCO)	DA	85,90
SOVIET STRIKE	KD	85,90
SPACE JAM*	**KD**	**85,90**
SAMPRAS EXTREME TENNIS	DA	79,90
STARBLADE ALPHA	DA	79,90
STAR FIGHTER 3000	DA	85,90
STAR GLADIATOR	DA	89,90
STEEL HARBINGER	DA	89,90
STREET FIGHTER ALPHA	DA	79,90
STREET FIGHTER: THE MOVIE	DA	79,90
SUIKODEN*	**KD**	**99,90**
SUPER SONIC RACERS	DA	85,90
TEKKEN 2	DA	85,90
TEMPEST X3	DA	85,90
THEME PARK	DA	85,90
TIME COMMANDO	KD	89,90
TILT	DA	79,90
TITAN WARS	KD	79,90
TOBAL NO. 1	**DA**	**85,90**
TOMB RAIDER	KD	89,90
TOP GUN	DA	85,90
TOSHINDEN 2	DA	85,90
TRASH IT*	DA	89,90

SONY Playstation Games

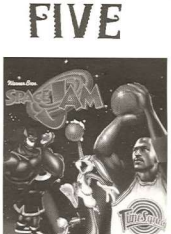
TUNNEL B1	DA	85,90
VICTORY BOXING	DA	79,90
VIRTUAL TENNIS	DA	85,90
WARHAMMER: SCHATTEN D. GEH. RATTE	KD	85,90
WHIZZ*	DA	79,90
WILLIAM ARCADE GREATEST HITS	DA	65,90
WING COMMANDER 3	KD	89,90
WING COMMANDER 4*	**KD**	**89,90**
WIPE OUT 2097	DA	85,90
WORLD CUP GOLF PROFESSIONAL EDITION	DA	79,90
WORMS	DA	89,90
WWF IN YOUR HOUSE	DA	85,90
WWF WRESTLEMANIA: ARCADE GAME	DA	59,90
X2	DA	85,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	99,90
X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM*	DA	89,90
PLAYSTATION GRUNDGERÄT OHNE SPIEL		399,00
ACTION REPLAY 1		69,90
ANALOG JOYSTICK (SONY)		119,90
ANTENNENKABEL		49,90
EURO SCART KABEL (SONY)		69,90
LINK KABEL (SONY)		89,90
MAD CATZ LENKRAD		149,90
MAUS		59,90
MEMORY CARD (SONY ODER DATEL)		49,90
MEMORY CARD 8 MB / 120 BLOCKS		69,90
NETZKABEL		19,90
JOYPAD		59,90
JOYPAD VERLÄNGERUNG		29,90
PREDATOR LIGHTGUN		69,90
RGB SCART KABEL		29,90
TASCHE INCL. MEMORY CARD & JOYPAD		89,90

NINTENDO 64

NINTENDO 64 GRUNDGERÄT (PAL)	**DA**	**399,90**
ANTENNENKABEL N64	**DA**	**55,90**
MEMORY CARD 1 MB N64	**DA**	**65,90**
NINTENDO ORIGINAL JOYPAD N64	**DA**	**59,90**
JOYPAD JT 376 TRIDENT N64	**DA**	**79,90**
JOYPAD JT 377 TRIDENT PRO N64	**DA**	**65,90**
JOYPADVERLÄNGERUNG N64	**DA**	**29,90**
FIFA64 N64*	**DA**	**149,90**
GOEMON 5 N64*	**KD**	**139,90**
INT. SUPER STAR SOCCER N64*	**DA**	**139,90**
NBA HANGTIME N64*	**DA**	**139,90**
PILOTWINGS N64	**KD**	**119,90**
SUPER MARIO N64	**KD**	**95,90**
SUPER MARIO N64 SPIELEBERATER	**KD**	**24,90**
WAR GODS: SHADOWS OF THE EMPIRE	**KD**	**139,90**
TUROK N64	**KD**	**139,90**
TUROK N64 ENGL. VERSION	**E**	**139,90**
WAVERACER N64	**KD**	**89,90**
WAYNE GRETZKY HOCKEY N64*	**DA**	**139,90**

TOP FIVE Wial TOP FIVE

APRIL 97



Space Jam

Was passiert, wenn sich Bugs Bunny und seine Freunde mit Michael Jordan zusammen tun, um in einem einmaligen Basketball-Match gegen Außerirdische antreten, die die Herrschaft über die Erde gewinnen wollen? Finden Sie es doch heraus... im Kino oder auf Ihrem PC!!! Hier erwartet Sie ein Basketball-Spiel der Extra-Klasse.

Dt. Anl. 49,90



FORMEL 1

Nach der Playstation-Version bricht Psygnosis alle Rennspiel-Rekorde auf CD-ROM. Mit Unterstützung für 3D-Beschleunigerkarten erwartet Sie ein grafisches Spektakel, wie es noch kein Rennspiel bieten konnte. Mit allen Originalstrecken und Teams.

Kompl. Dt. 79,90



MDK

Mit MDK erwartet Sie eines der besten Spiele dieses Jahres; gigantische Weitsprünge in der Perspektive (bis zu 96%) sprechen für sich. Als Einzelkämpfer treten Sie in einer 3D-Umgebung, deren grafische Qualität unübertroffen ist, einem verrückten Professor und seinen willenlosen Schergen entgegen. Doch hier ist Köpfchen gefragt, denn der gewaltsame Weg ist nicht der bessere. Sie treffen auf Gegner, die grafisch und spielerisch so komplex gestaltet sind, daß Sie noch nie etwas vergleichbares gesehen haben. Mit der stufenlosen Zoom-Funktion können Sie Kämpfe extrem gut kontrollieren, ohne daß die Grafikdarstellung darunter leidet. Ein Feuerwerk von Adventure, Action und versteckten Gags!!!

Kompl. Dt. 79,90



Stadt d. verl. Kinder

Erst als Kultfilm im Kino zu sehen, jetzt als einmaliges Grafik-Adventure auf CD-ROM von Psygnosis. Sie spielen ein Mädchen, das in einer verfallenen, surrealistischen Hafenstadt lebt, in der kleine Kinder auf mysteriöse Weise verschwinden. Sie suchen Ihren Bruder und verfolgen eine Spur zu einem alten Professor, der versucht durch die Träume von Kindern wieder jung zu werden.

Kompl. Dt. 75,90



Lords of the Realm 2

Der König ist tot und England braucht einen neuen Herrscher. Im Kampf mit vielen anderen Rittern müssen Sie Territorien erobern und Ihre Gegner in die Knie zwingen. Mit verbesserter Grafik und Spiel-Engine.

Kompl. Dt. 79,90

Unser neuer Katalog ist da!!

Die WIAL Top 5 werden nicht aus Verkaufszahlen ermittelt, sondern stellen Empfehlungen unserer Mitarbeiter dar.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.



SIM PARK

Maxis´ zweites Sim-Programm mit Edutainment-Charakter

Nach "Sim Town" überraschen die ansonsten fast wissenschaftlich ernsten Maxis mit einer Reihe weiterer kinderfreundlicher Programme. "Sim Park" erfüllte den lange gehegten Wunsch vieler amerikanischer Kids, einmal als "Ranger" über Gedeih und Verderb eines Wildlife-Parks zu bestimmen. Jetzt gibt es "Sim Park" auch in Deutsch mit einem der Packung beiliegenden Ideenbuch, das auch unseren Kids heimatbezogene Tips zur Naturkunde im Stil einer Pfadfinderfibel gibt. Doch auch wer nicht selbst in der freien Wildbahn aktiv wird, kann es mit Hilfe des ratgebenden Frosches Rizzo im Spiel zum Ranger von Rang bringen. Mit einem anständigen Startkapital versehen, wählt Ihr eine bevorzugte Klimazone auf dem Nordamerikanischen Kontinent. Daraufhin werden Euch zufallsgenerierte Karten zur Auswahl gestellt, unter denen Ihr Euch für die mit der Eurer Meinung nach günstigsten Wasser/Landmasse-Verteilung entscheidet. Auf Eurem Fleckchen Land angekommen, seht Ihr das potentielle Parkgelände aus einer Perspektive von schräg oben.



Startet Euren Park in einer der Klimazonen der USA



Frosch Rizzo gibt Euch einen Tip, welcher Vogel da gerade sein Lied singt

Mit den sieben Icons auf der linken Bildschirmseite wählt Ihr die Hauptgattungen der Flora und Fauna an. Ist die betreffende Spezies für die von Euch gewählte Klimazone ungeeignet, kann die jeweilige Gattung gar nicht erst erworben werden. Wer die Natur im Zaum halten möchte, sorgt am besten von Anfang an für eine organisierte Struktur der Besucherwege. Die zahlende Kundschaft stapft ohne diese Leitpfade oft ziellos umher und kann so scheue Tierarten komplett aus Eurem Park vertreiben oder durch Raubtiere in Gefahr geraten. Die Menschen wollen mit allerlei Schnickschnack bei Laune gehalten werden. Das fängt bei Einrichtungen für die Grundbedürfnisse wie beispielsweise Imbißbuden und sanitäre Anlagen an und endet mit Luxus-Entertainment wie Karussellen und Campingzelten. Wenn Ihr es schafft Besucher, Tiere und Pflanzen gleichermaßen zufriedenzustellen, solltet Ihr schon bald eine stolze Ansammlung expandierender Spezies im Wildpark vorfinden. Um befördert zu werden, könnt Ihr Euch schließlich an das Bestimmen der Arten machen. Das geschieht mit einem Unterspiel, in dem nach Abfragen der typischen Charakteristika einer Gattung zwischen den Lebensformen unterschieden wird. Parallel dazu könnt Ihr in der Online-Enzyklopädie schmökern, die beim Auffinden der Unterscheidungsmerkmale unterstützt.



Wie werdet Ihr der akuten „Wasserschildkrötenplage" Herr?

Entspannung vom Rangerdasein findet Ihr beim Unterspiel **"Nenn mir das Lied"**, in dem Ihr lernt, Vogelarten ihren passenden Ruflauten zuzuordnen. Auf Wunsch erschweren Katastrophen im "Sim City"-Stil Eure Bemühungen um ein ökologisches Gleichgewicht. *fh*



GUT

Wer in einem Kinderspiel komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge wie bei Bullfrogs Erwachsenen-Pendant "Theme Park" erwartet, wird bitter enttäuscht sein. Lohnverhandlungen mit dem Wartungspersonal, Salzattacken in der Pommesbude und Aktienhandel werden auch nicht weiter vermißt, denn schließlich geht es in "SimPark" in erster Linie nicht um einen Freizeit-, sondern um einen Wildlife-Park. Das Aussetzen und Anpflanzen von verschiedenen Spezies der Fauna und Flora in einem möglichst perfekten ökologischen Gleichgewicht erweist sich durch eigendynamische, teils witterungs- und klimaabhängige Entwicklungen der Lebensformen auch bei wiederholtem Anlauf als nicht gerade einfach. So werden sogar Erwachsene unablässig gefordert, zumal allzu kindliche Spielelemente wie die ständig auf dem Screen herumhüpfende Spielhilfe in Froschgestalt bei Bedarf abgeschaltet werden können. Ein lehrsames, fundiertes und dennoch leichtfüßiges Vergnügen für Kinder ab acht Jahren und alle junggebliebenen Naturburschen.

Name	**Sim Park**
Genre	Simulation
Hersteller	Maxis/Virgin
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

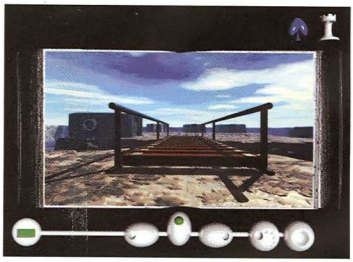
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Ausdrucken der Parks und Tierlisten

Grafik **70%**
Sound **72%**
Spielspaß
69%
Bilder auf

TERRA-GON

Der Kern des Halleyschen Kometen ist beinahe so alt wie unser Sonnensystem. Etwa alle 76 Jahre nähert sich der stumme Zeitzeuge der Erde – was bislang ohne Schwierigkeiten ablief. Zumindest in "Die phantastische Reise nach Terra-Gon" kommt es 2442 zu Problemen: Da nähert sich der Himmelskörper unserer Erdkugel derart, daß seine Anziehungskraft den Planeten aus der Bahn wirft. Die Erde driftet langsam Richtung Sonne und die Oberfläche erhitzt sich so stark, daß lediglich eine Handvoll Menschen in Bunkern überlebt. Nur Professor Oman Tempel entkommt dank seiner Zeitmaschine dem Tod und reist damit querbeet durch die Historie: Er hofft auf Hilfe von Außerirdischen, die in Urzeiten einen afrikanischen Stamm besucht haben. Als eben jener Professor soll der Spieler die Menschheit vor dem völligen Aussterben retten. "Terra-Gon" ist wiederum ein Renderadventure in der Tradition von "Myst": Auf gerenderten, je nach Sichtweise der Hauptperson umklappenden Bildern springt man in diverse Zeitepochen: Mal zu den Ägyptern, den Griechen oder den Incas sowie auf den Mond und andere Planeten. Speichern darf der Spieler während seiner Reisen nicht, dafür gibt es ein umständliches, aber ausreichendes Paßwortsystem. Leider kann "Terra-Gon" nicht überzeugen: Die Grafiken wirken vergleichsweise schlicht und praktisch alle Rätsel bewegen sich auf unterstem Denkspielniveau. Auch die Story lädt trotz spannender Ansätze langfristig eher zu einem gemütlichen Nickerchen ein. *ste*



Eine Brücke in fremde Welten

Name	**Terra-Gon**
Genre	Adventure
Hersteller	Modern Games
Niveau	leicht
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win 3.1/95
Festplatte belegt	0 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **36%**
Sound **45%**
Spielspaß

25%

PC CD-ROM-GAMES

9 - The Last Resort dt.Vers.	89.95
Admiral Sea Battles dt.Vers.	84.95
Age of Rifles dt.Vers.	79.95
Banzai Bug	a.A.
Bazooka Sue dt.Vers.	79.95
C & C - Alarmstufe Rot dt.Vers.	89.95
C & C Level EDITOR dt Anl.	35.95
Cave Wars dt Vers.	74.95
Cold Shadow*	64.95
Daggerfall dt.Vers.	79.95
DARK EARTH dt Anl.*	79.95
Das Schwarze Auge 3 dt.Vers.	89.95
Daytona USA dt.Anl.	69.95
Deadlock dt Vers.	79.95
Death Rally dt Anl.	59.95
Diablo dt. Anl.	79.95
Dragonheart Fire & Steel dt Vers.	69.95
Dragonlore 2 dt Vers.	79.95
Earthsiege 2 dt. Vers.	84.95
EF 2000 Tactcom dt.Vers.	79.95
Fallen Haven *	79.95
KKND Krush Kill Destroy	74.95
MDK dt Vers.	74.95
SEGA RALLY dt Anl.	69.95
SIM COPTER dt Anl. (Win95)	79.95
Skynet dt Anl.	64.95
SSN dt Anl.	79.95
Sub Culture dtAnl.*	79.95
XS dt Vers.	69.95

kostenlose Gesamtliste PC-Games anfordern.

Grafikkarten

ELSA	
Victory 3D 2MB DRAM PCI	189.-
Victory 3D 4MB DRAM PCI	279.-
Diamound	
Stealth 3D 2240 XL S3 2MB	259.-
Monster 3D Voodoo Chip 4MB mit Spielen, Retail	499.-
Matrox	
Millennium 2MB	389.-
Millennium 4MB	499.-
Mystique 2MB mit Spielen Retail	279.-
Mystique 4MB mit Spielen Retail	369.-

Joysticks

Microsoft	
SideWinder 3D PRO	89.-
SideWinder Game Pad	64.-
ThrustMaster	
Formula T2	235.-
Gand Prix 1	169.-
ThrustMaster F-16 Flight Control	239.-

CD ROM / CD Brenner

Philips CDD2600 Speed 2x/6x SCSI	759.-
Yamaha CDR 400C Speed 4x/6x SCSI	1199.-
CD Rohlinge ab	**10.-**
CD-Label-KIT	99.-

CD ROM

ATAPI IDE	
Toshiba 5702B 12fach	249.-
Goldstar GCD R580B 8fach	194.-
Goldstar CRD 8160B 16fach	a.A.
SCSI	
Toshiba 5701B 12fach	329.-
Plextor PX12TSI 12fach	429.-

Modem / ISDN

ELSA Microlink Modem 28.8 TQV	269.-
ELSA Microlink Modem 33.6 TQV	329.-
US Robotisss Sportster 33.6	339.-
AVM Fritz Card ISDN	169.-
TELES S0 Karte	139.-

Änderungen & Irrtümer vorbehalten Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in den nächsten Wochen. Vorbestellung möglich Vorauskasse 6.50.-DM Nachnahme 10.-DM + NN

PLAYSOFT Inh. Robert Elmshäuser
Teichweg 6 35043 Marburg Tel.: 06421 / 94100
Fax: 06421 / 47526 E-mail: verkauf@playsoft.de
Internet: http://www.playsoft.de

POSTSPIELE!
Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!



- **Fantasy** - Legends, Epic
- **Science Fiction** - CTF 2187
- **History** - World Conquest

Beispiel: **LEGENDS** simuliert eine Welt mit Städten, Ruinen, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zaubersprüchen, Schätzen und vieles, vieles mehr. Also Gratisinfo anfordern oder Regelwerk um 350.- ÖS bestellen und **10 Runden** lang kostenlos hineinschnuppern.

SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205a
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 0316/910318, BBS 0316/9193274
e-mail: klaus.bachler@telecom.at
http://www.telecom.at/ssv-graz/

Hint Shop **Komplettlösungen mit Plänen Tips & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele**

Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.

Bestellannahme ist von montags bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

Wir führen über 300 Komplettlösungen. Fordern Sie die Gesamtliste an.

Alle Lösungen, die sich in den Sammelheften befinden, können Sie auch einzeln für 14,80 DM bestellen.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für **Österreich**
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51

Distributor für die **Schweiz**
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen-Tel/Fax: 033/3457001

!Ständig Neuheiten! Alle **Lösungen inkl. Pläne, Hotline-Service** und **24 Std. Service.** Pro Lösung **nur 14,80 DM.** Pro Sammelheft **nur 19,80 DM.**

Versandkosten Per Nachnahme nur 8 DM

Sie finden uns auch im Internet: **http://www.vo.lu/Hint-Shop** und im BTX: **mellen#**

3 Skulls of the Toltecs u. Ace Ve.
7th Guest/11th H./Clandestiny
Ace Ventura & I have no mouth.
Albion
Alien Trilogy
Anvil of Dawn
Bad Mojo
Baphomets Fluch
Bermudo Syndrom
Bioforge
Blazing Dragons
Casper
Chewy - Esc von F5
Chronicles of the Sword
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Command & Conquer 2
Crusader - No Remorse
Crusader - No Regret
Cyberia 1 + 2 & Wetlands
"D", Evocation, Blown Away
Daedalus Encounter,Critical P.
Doedly Games (Jagged All. 2)
Down in the Dumps
Dig, The
Discworld 1 und 2
Dragon Lore 1 und 2
Dungeon Master 1 + 2 (je)
Elder Scrolls: Daggerfall (I.P.)
Fable
Fade to Black
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2 (je)
Gene Machine
Golden Gate Killer/Elk Moon M.
Hell und Bureau 13
Hählenwelt Saga - Teil 1
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance 1
Jewels of Oracle
Karma, Alien Virus, Burn Cycle
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O'Magic
Knights of Xentar
Lands of Lore 1-Throne o.Chaos
Last Dynasty, The
Leisure Suit Larry 7
Lighthouse
Little Big Adventure
Maniac Mansion 1 und 2
Monkey Island 1 und 2
Mummy-Tomb of the Pharao
Mutation o.J.B.u.Alien Incid.
Myst, Noctropolis, Lost Eden
Normality
Orion Burger
Pandora Akte
Phantasmagoria 1 und 2
Police Quest: SWAT
Privateer 1-2/Rebel Assault 1-2
Puppen, Perlen & Pistolen
Realms of Haunting
Rendezvous im Weltraum
Resident Evil
Riddle of Master Lu
Ripper
Sam & Max hit the Road
Secret Mission,Cruise f.a Corpse
Secret of the Luxor
Shannara
Sherlock Holmes-Tätowier.Rose
Shivers
Space Quest 1 bis 6 (je)
Star Trek - DS9 - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."
Stonekeep
Syndicate Wars
System Shock
Talisman/Imperium Romanum
Terra Nova - Strike Force Cent.
The Neverhood
Thunderscape
Time Commando
Timelapse
Time Gate 1: Knights Chase
Tomb Raider
Toonstruck
Touché - 5. Musketier
Torin's Passage & Dragonsphere
Ultima 8 - Pagan
Ultimate Mix
Urban Runner
Vollgas (Full Throttle)
W2 - Beyond the Dark Portal
Warhammer
Wizardry Adventure: Nemesis
Woodruff and the Schnibble...
Zork: Nemesis
"Z"

Sammelhefte:
Alone in the Dark 1 bis 3
Eye of the Beholder 1 bis 3
Goblins 1 bis 3
Ishar 1 bis 3
King's Quest 1 bis 6
Leisure Suit Larry 1 bis 6
Quest for Glory 1 bis 4
Ravenloft 1 + 2 & Menzober.
Simon the Sorcerer 1 und 2
Ultima 7-Teil 1&2 + Forge o.V.
Ultima Underworld 1 und 2
Warcraft 1 und 2
Wing Commander 3 und 4
Wizardry 6 und 7

Orginallösungen (je 24,80)
Bilng! (PC & AM) (19,95 DM)
DSA 1 oder DSA 2
DSA 3 - Schatten über Riva

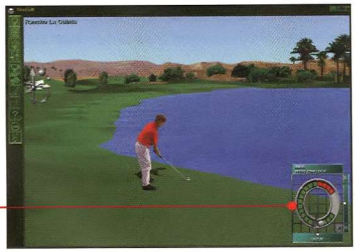
SIM GOLF

Golfspiel mit neuartiger Steuerung und Platzeditor

Access macht´s der Konkurrenz schwer. Will diese gegen den grafisch und spielerisch fast perfekten Golfboliden "Links LS" überhaupt eine Chance am Markt haben, müssen neue Ideen her. Vor einem halben Jahr versuchte es Grolier bei "Greg Normans Ultimate Challenge Golf" mit einem integrierten Lehrgang, Accolade erscheint demnächst mit einem Golfplatzdesigner. Den hat auch "Sim Golf" zu bieten, die eigentliche Hauptattraktion von Maxis erstem Sportspiel ist aber eine andere. Das obligatorische "Sim" im Namen kommt nämlich nicht von ungefähr: Während alle anderen Programme bei der Steuerung auf eine Kombination aus Schlagbalken und mehreren Mausklicks setzen, läßt Maxis den Computergolfer deutlich aktiver am Geschehen teilnehmen. Das treffenderweise "MouseSwing" getaufte Verfahren überträgt Richtung und Schnelligkeit einer Mausbewegung direkt auf den digitalisierten Profi, der den Ball in Richtung und Weite dementsprechend schlägt.

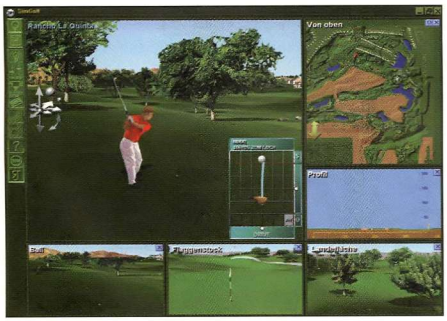


Im Kurseditor könnt Ihr Euer Talent als Golfplatzdesigner überprüfen



Die Grafik baut sich schnell auf, ist aber für ein Golfspiel ziemlich trist

Gewöhnungsbedürftig ist diese neue Methode schon: Ähnlich den ersten Gehversuchen auf einem richtigen Fairway, fliegt am Anfang statt der Kugel öfter ein Stück Grasnarbe durch die Luft. Hat man sich erstmal nach ein paar frustrierenden Durchgängen damit angefreundet, klappt´s meist ganz ordentlich, wirklich gute Ergebnisse gelingen aber nur den Ausdauernden, die sich tagelang mit nichts anderem beschäftigen. Wer´s lieber klassisch mag, darf auch auf die althergebrachte **Schwungkreissteuerung** umstellen, die von der Präzision eines „Links" aber weit entfernt ist. Zweites auffälliges Merkmal ist der bereits erwähnte Golfplatzeditor, der relativ umständlich zu bedienen ist und erst nach langer Einarbeitungszeit ansehnliche Kurse ermöglicht, in die sich auch importierte Grafiken einbauen lassen und so Euren ganz individuellen Platz ermöglichen. Alternativ kann man auch die zwei im Programm integrierten Werke des ach so berühmten Golfplatzarchitekten Robert Trent Jones Jr. seinen Vorstellungen anpassen. Ansonsten ist "Sim Golf" mit Optionen und Funktionen gut bestückt, allerdings findet sich von mehreren Kamerawinkeln bis hin zum einblendbaren Gitternetz nichts, was nicht auch bei den Mitstreitern gang und gäbe ist. In zwei Dingen war Maxis sogar besonders sparsam. Erstens ist das Aussehen der Golfer bis auf das Geschlecht nicht änderbar, zweitens verweigerte man dem Käufer sowohl Turniermodus als auch vom Computer übernommene Mitspieler. Lediglich bis zu vier menschliche Kontrahenten dürfen sich an einem Rechner, übers Netzwerk oder gar per Internet um die nicht vorhandenen Siegesprämien streiten. *mg*



Bis zu sechs Fenster kann man beliebig auf dem Bildschirm arrangieren



Michael Galuschka

GEHT SO

Sim Golf ist ein klassischer Schlag ins Wasser. Internetmodus, Golfplatz-Architekt und MouseSwing in allen Ehren, aber irgendwie hat Maxis im Eifer der neuen Features das eigentliche Spiel vergessen. Golf ist schon langweilig genug, warum in aller Welt machen die Amerikaner ihn noch langweiliger und verzichten auf einen Turniermodus wie in EAs PGA-Serie? Doch auch dem einsamen Sologolfer wird arg zugesetzt: Der Ball ruckelt im Flug jämmerlich, um dann am Boden wie eine Gummikugel durch die Gegend zu hoppeln. Überhaupt ist die Physik recht eigenwillig umgesetzt. Ich bin zwar nicht der beste Putter, aber daß der Golfball bei einem ziemlich festen Schlag fast eine 180°-Kurve beschreibt, erscheint mir dann doch etwas seltsam. Nicht ganz klar ist mir der Sinn des virtuellen Mausschwungs. Mag er vom Ablauf her noch so gut klappen, bis der Durchschnittsgolfer zu einigen Pars kommt, hat er, von der veralteten Grafik und dem mageren Sound abgeschreckt, die Sim Golf-Schachtel längst wieder in den Schrank gestellt.

Name	Sim Golf
Genre	Sport
Hersteller	Maxis
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4
System	Win'95
Festplatte belegt	50-75 MByte
RAM-Ausstattung	12 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk-/Internetmodus

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			120
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **44%**
Sound **17%**
Spielspaß

Solo	Multi
51%	51%

Bilder auf

... und sind sie nicht willig, so brauch ich Gewalt



Banzai Bug

Verwandeln Sie sich in ein Insekt, und zeigen Sie dem Kammerjäger wer das Sagen hat. Abgedreht, actionreich, bizarr, 3-dimensional, ...

GROLIER INTERACTIVE

In Kürze für Windows 95 CD-Rom

Komplett in Deutsch

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

DSF FUSSBALL-MANAGER

Komplexe Managerkost zum Tiefstpreis – in der Optionen-pro-Mark-Tabelle steht Sierra an der Spitze

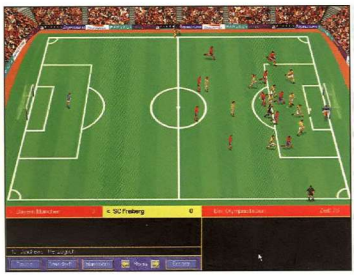


Pro Tag könnt Ihr bis zu 6 Trainingseinheiten abhalten



Dieser Screen ist zugleich Hauptmenü und Baubildschirm

Vor gut 18 Monaten beglückte Impressions die Spielewelt schon einmal mit einer Managersimulation, damals in der deutschen Version etwas vorwitzig "Der Meister" genannt. Die Qualität des Programms war aufgrund des dröge aufbereiteten Stoffes alles andere als meisterlich, weshalb die Engländer in Klausur gingen und an allen Ecken und Enden Feinschliff betrieben. Inzwischen zum riesigen und vor allem vermögenden Hause Sierra gehörend, bekam die Neuauflage eine DSF-Lizenz verpaßt (nicht zu verwechseln mit der fehlenden DFB-Lizenz) und steht zum taschengeldfreundlichen Dumpingpreis von nur 30 Mark im Regal. Die nur spärlich verteilten Grafik- und Soundhäppchen entlarven den Billigheimer recht bald als Manager der alten Schule. Statt Atmosphäre vermittelnder Bilderflut setzt Sierra auf Iconwüsten und Schachtelmenüs, die dementsprechend umständlich zu bedienen sind und den Großteil aller Hobby-Hoeneß´ erst einmal verschrecken. Dabei ist die Ausübung lästiger Pflichten durchaus nicht unumgänglich: In vielen Bereichen nehmen einem Gehilfen die undankbaren Routineaufgaben ab. Die Detailfülle wurde in manchen Bereichen leicht übertrieben. Manchmal fühlt man sich in eine Gastronomiesimulation versetzt, lassen sich in den mannigfaltigen Bewirtungsbetrieben rund ums Stadion alle Preise bis hin zur Schinkenstulle einzeln festlegen. Weniger genau geht es dagegen beim sportlichen Part zu. Das Transfersystem fällt ziemlich simpel aus, die Spieler und ihre fußballerischen Fähigkeiten sind eher grob dargestellt, das favorisierte Schußbein spielt z.B. überhaupt keine Rolle. Sind alle Vorbereitungen getroffen, geht es wie üblich ins Stadion, um die heißesten Szenen des Matches in kümmerlicher Mickergrafik zu bewundern. Der DSF-Manager zeigt dabei in einstellbarer Zeitkompression die kompletten 90 Minuten, was dank mehrerer Faktoren wundersamerweise nicht zur Tortur ausartet: Erstens geriet der Spielablauf sehr plausibel und "echt", zweitens verfolgt man voller Spannung, ob und wie die Kicker die im komplexen Taktik- und Spielzugeditor zuvor ausgetüftelten Spielzüge und Freistoßvarianten auf dem Feld umsetzen. Ungeduldige Naturen können das Ergebnis auch im Schnellverfahren ausrechnen lassen, müssen dabei aber auf einige unangenehme Überraschungen gefaßt sein. *mg*



Die überlegenen Münchner Bayern drängen die Freiburger in ihre eigene Hälfte



Michael Galuschka

GEHT SO

Wirklich ein geschickter Schachzug von Sierra, seinen Manager zum Spottpreis von knapp 30 Mark zu verschleudern. Denn Impressions neuestes Werk muß sich vor der Konkurrenz zwar nicht direkt verstecken, wäre zum Vollpreis aber kaum einer näheren Betrachtung wert. Um aus der Masse herauszustechen, fehlt mir aufgrund der schwachen Grafik einfach das typische Bundesliga-Flair, teilweise merkt man noch nicht mal, daß es sich gerade um Fußball dreht. Das hat Sierra anscheinend erkannt und flugs noch das Kompetenz vorheuchelnde DSF-Logo auf die Packung geklebt. Für Abwechslung sorgt immerhin der integrierte Spielzug-Editor, mit dem man seinen verwöhnten Jungstars zeigen darf, wie eine vernünftige Ballstaffette auszusehen hat. Alles in allem ergibt das einen gesicherten Mittelfeldplatz, womit dem DSF-Manager im Preis-Leistungs-Verhältnis kaum ein Konkurrent das Wasser reichen kann. Wer also einen kostengünstigen und hardwareschonenden Einstieg ins Managergewerbe sucht, liegt hier bestimmt nicht daneben.

Name	**DSF Fußball-Manager**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Impressions/Sierra
Niveau	mittel
Preis	ca. 30 Mark
Spieler	1 bis 8
System	DOS
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	spottbillig

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **23%**
Sound **19%**
Spielspaß
57%

DIE NEUE SPACE-WIRTSCHAFTSSIMULATION FÜR PC AUF CD-ROM

GAZILLIONAIRE Deluxe



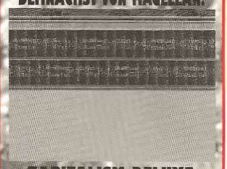


AUCH VON MAGELLAN:



SPLITTERWELTEN

DEMNÄCHST VON MAGELLAN:



ZAPITALISM DELUXE

DIE GALAXIE VON GOGG. DEIN RAUMSCHIFF IST MIT 100-TONNEN LAVALAMPEN BELADEN. VERKAUF' DEINE LADUNG, MACHE' COOLEN GEWINN UND VERDIEN' DEINE ERSTE MILLION KUBARS VOR DEINEN KRÖTENGESICHTIGEN, EIDECHSKÖPFIGEN KONKURRENTEN.

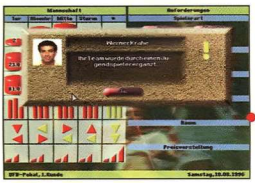
KANNST DU DIE WIRTSCHAFTLICHE DOMINANZ IM DER GALAXIS AN DICH REISSEN? O.K., DANN HAST DU, WAS ES BRAUCHT, UM EIN GAZILLIONÄR ZU WERDEN.

Tel: 089-614 50 614
Fax 089-614 50 610
Händleranfragen erwünscht

Magellan Intertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH • Wallbergstr. 5 • 82024 Taufkirchen

BM 97 V1.30

Die aktuelle Version des letztjährigen Skandalspiels im Test



Nach unserem höchst positiv ausgefallenen Test in PP 12/96 wollte sich Software 2000 nicht lumpen lassen und karrte einen Bundesliga Manager zu den Händlern, bei dem so gut wie gar nichts funktionierte. Ein Aufschrei der Empörung ging durch die Fußballrepublik und auch von uns bekam der BM 97 in einem Nachtest sein Fett weg. Etliche Patches und Updates sind seitdem vergangen, vor einigen Wochen kam die skandalgebeutelte Company aus Eutin schließlich bei Version 1.30 an. Und bei der soll es nun auch erstmal bleiben, da diese laut Aussage von SW 2000 endlich so sei, wie man sich den Bundesliga Manager immer vorgestellt habe. Für uns Grund genug, das Programm nochmal gründlich zu durchleuchten. Der Anfang ist enttäuschend: Die Installation verschlingt nach wie vor minimal 65 MB, will man CD Audio-Tracks erlauschen, muß man gar 300 MB Platz auf seiner Festplatte opfern. Läuft die Version aber erst einmal, kann sie im großen und ganzen durchaus überzeugen. Die meisten Bugs wurden ja bereits mit der Version 1.20 beseitigt, Feintuning und vor allem Absturzsicherheit lauteten die vornehmlichen Aufgaben des neuesten Updates. Das Vorhaben ist gelungen, lediglich an den grottenschlechten 3D-Torszenen wollte wohl auch SW 2000 keine überflüssige Minute mehr verschwenden. Deshalb passen Kommentar und angezeigte Sequenz des öfteren nicht zusammen. Diesen Mist unbedingt abschalten, kann deshalb nur die dringende Devise lauten. Was am Bundesliga Manager 97 immer noch stört, sind einige inhaltliche Ungereimtheiten, die aber mit einem Bug wenig zu tun haben. So folgen kostenlose Spieler aus der **eigenen Jugend** nur allzu gern dem Ruf ins Profilager und lassen sich dort gewinnbringend verkaufen. Sauer aufstoßen wird vielen auch der etwas leichtfertige Umgang mit dem Datenmaterial der Spieler. Die selbsterstellten Portraits sind scheinbar zufällig verteilt, Alter und Können der Kicker stimmt nicht mit der Wirklichkeit überein. So wird es vor allem Managerinnen ärgern, daß ihr Schwarm Mehmet Scholl im BM 97 erstens ziemlich schwach ist und zweitens mit 31 Lenzen schon am Ende seiner Karriere steht. Auch die Spielerkader wurden mit unterschiedlicher Sorgfalt auf den Stand gebracht. So ist "unser" neuer Topstürmer Sean Dundee bereits Deutscher, während Michael Sternkopf immer noch in Mönchengladbach lustlos seiner Arbeit nachgeht. *mg*



Die Automatikeinstellungen funktionieren jetzt wie gewünscht



Die amateurhaften Torszenen sorgen immer wieder für unfreiwillige Erheiterung



Michael Galuschka

GUT

Tja, was soll ich denn nun von dem angeblich finalen BM 97 V1.30 halten? Ich bin hin- und hergerissen, ist der Manager doch jetzt endlich so stabil und bugfrei, wie er von Anfang an hätte sein sollen. Das große Aaaaber kommt jedoch gleich hinterher. Wie fast nicht anders zu erwarten, strotzt das Programm auch nach der jüngsten Revision vor kleineren inhaltlichen Fehlern, die den Spielspaß abhängig davon beeinträchtigen, wie tief man sich in die Materie reinknien will. Vielen dürfte es egal sein, daß Mehmet Scholl auf einmal ein Schwarzer ist und Kalle Riedle mit dem Gesicht von Stefan Reuter rumläuft. Da wiegt es schon schwerer, daß die Stärken der Spieler zufällig verteilt sind. Wer Pech hat, muß z.B. bei Bayern Klinsmann, Basler und Helmer auf der Bank lassen und die Partie statt dessen mit Jancker, Leitl und Gerster bestreiten. Kein Wort mehr verlieren will ich über die unsäglichen 3D-Torszenen, die der wahre Profi-Manager selbst bei noch so guter Qualität sowieso spätestens nach der Vorrunde abschalten würde.

Name	**Bundesliga Manager 97**
Genre	Wirtschaftssimulation
Hersteller	Software 2000
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen			120

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔	✔	✔

System	DOS
Festplatte belegt	60–300 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **59%**
Sound **64%**
Spielspaß

78%

VORSICHT! SCHROTT

L. A. BLASTER

Alien-Invasion die neunhundertfünfundsiebzigste. Im Jahr 2048 sieht Los Angeles zwar immer noch genauso schmuddelig aus wie heute, trotzdem hat eine Rasse von extraterrestrischen Lebewesen sich ausgerechnet den Moloch im amerikanischen Westen als Brückenkopf zur Eroberung der Erde ausgesucht. Als einziger Bürger der Stadt erkennt Ihr die Zeichen der Zeit und macht Euch in Eurem Auto (!) auf, die Unholde in den (inzwischen wahrscheinlich hoffnungslos überfüllten) Alien-Himmel zu schicken.



Explosionen im Holland-Tunnel...

Sechs Karren stehen zur Auswahl, wobei jedes Gefährt über andere Panzerungs- und Gripwerte verfügt. Die Ausrüstung mit Waffen hingegen ist bei allen gleich: Mit acht Raketen und MGs mit unendlicher Munition geht's ab zum fröhlichen Terminieren. Die Aliens in Menschengestalt erwarten Euch auf sechs vorberechneten Strecken, sechs Obermotze lauern in jeweils einem für sie reservierten Szenario. Der Waffeneinsatz gestaltet sich dank automatischem Target-Lock für Raketen und Geschütze relativ unkompliziert, die Fahrengine scheint direkt aus "Megarace" zu stammen und zeichnet sich durch Schwammigkeit und unpräzises Lenkverhalten aus. Der Interaktionsgrad bewegt sich aufgrund des eintönigen Spielprinzips ungefähr auf Space-Invaders-Niveau, und die Präsentation erweckt nur Mitleid mit den Cryo-Entwicklern. Was bleibt, ist ein typisches Franzosen-Spiel minus aufwendiger Grafiken und Sound und somit eigentlich das Schlimmste, was Ihr Eurer Festplatte antun könnt. Fazit: Ab in den Mülleimer oder besser noch erst gar nicht kaufen! sg

Name	L.A. Blaster		
Genre	Action		
Hersteller	CDV/Cryo		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 50 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔
System	Win'95, DOS		
Festplatte belegt	34 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Joystick		
Extras	keine		

Grafik **24%**
Sound **26%**
Spielspaß

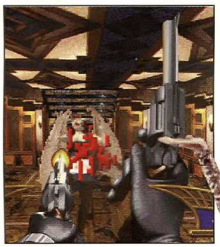
15%

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim Entertainment	32/33,131	Koch Media	45,95
ACME The Game Company	113	Magellan Consulting	105
Althoff	109	Magic Line	93
AOL Bertelsmann	41	Media Point Rose	68/69
B + E Games	65	Media World	87
Softwareversand Bachler	72	MediaWorld	17
BMG Interactive	2/3	Mindscape	129
Bomico	28/29,37,59,103	Multimedia Soft	87
Boston Pixel Parc	71	Oberland Computer	81
Call & Play Geratz	143	Okay Soft	65
Conitec Datensysteme	71	Orion Versand	87
CoSi Computerspiele	125	Philip Morris	167
Creative Labs	47	Playcom Software	111
Digital X-citement	57	Playsoft	101
1 & 1	18/19	Schiwi Elektronik	89
ELSA	15	Sega	147
Fantasy Productions	75	Softsale	123
Freestyle Versand	93	Softwarehouse	127
FRONTLINE	93	SSV Klapf-Bachler	101
FUNSOFT	141	Starbyte	91
Game it!	63	TopWare PD-Service	168
Gross Electronic	83	Virgin Interactive	4,35
Hint Shop	101	Volks- & Raiffeisenbanken	43
ICS	83	WIAL Versand	98/99
IKARION Software	134/135	WOM World of Music	77
Kabel 1	149		

KILLING TIME

Unausgegorener 3D-Shooter, diesmal im Art-Deco-Stil



„Last Man Standing" läßt grüßen.

Ägypten: Land der Pharaonen, geschichtsträchtiges Urlaubsziel und seit neustem Inspirationsquelle für gleich zwei id-Software-Clones. Im Gegensatz zu "Exhumed" (Preview in dieser Ausgabe) spielt "KT" nicht im Land am Nil, sondern bedient sich lediglich einiger Versatzstücke ägyptischer Mythologie, um das blutige Treiben des namenlosen Helden zu rechtfertigen. Zur Story: Auf der Suche nach Eurem ehemaligen Ägyptologie-Dozenten Dr. Hargrove stoßt Ihr auf einige Ungereimtheiten betreffs seiner letzten Expedition. Hargrove suchte im Tal der Könige nach einer magischen Wasseruhr aus der Zeit des Ramses. Der Legende nach gewährt dieser Zeitmesser seinem Eigentümer die Gabe der ewigen Jugend. Hargroves Verschwinden fiel zusammen mit einem Besuch der Sponsorin der Expedition, Tess Conway. Tess, die eine ausgeprägte Vorliebe für alles Okkulte besaß, lebte auf einer Insel vor der Küste von Maine, wo sie in ihrem palastähnlichen Anwesen wilde Parties für Gangster und andere Mitglieder der High-Society schmiss, bis sie mitsamt ihrer Gäste 1932 spurlos verschwand. Somit liegt es nun an Euch, das Rätsel um die Uhr und Tess zu lösen: Bewaffnet mit einem Sechs-Schüsser macht Ihr Euch auf den Weg zur conwayschen Insel. Im Gegensatz zu manch anderen 3D-Actionspielen besteht "KT" nur aus einem einzigen riesigen Level, nämlich der kompletten Insel, die aus mehreren Freiluft-Stages, einigen kleineren Häuser und natürlich dem großen **Herrenhaus** besteht. Hier erwarten Euch neben zahlreichen Gegnern die heißbegehrten Goodies wie Health Power Ups und natürlich Waffen. Von der Doppelpistole bis zum Flammenwerfer reicht die Auswahl der verfügbaren Kanonen, die wie z.B. die .45er Tommy Gun stilecht aus der Prohibitionszeit stammen. Erscheint Euch das geisterhafte Antlitz von Tess, ist es Zeit für einen der zahlreichen "In Game"-Avis´, in denen Ihr Hinweise auf die Geschehnisse im Jahr 1932 erhaltet. Die Partybesucher von damals erscheinen Euch als Phantome und geben mehr oder weniger sinnvolle Kommentare zu den Ereignissen ab. Neben den üblichen Schalter- und Türenrätseln hält "KT" noch einige andere, simple Puzzles bereit: So müßt Ihr z.B. um Einlaß zum Herrenhaus zu erlangen erst eine Einladung finden, ansonsten läßt Euch der penible (Geister)-Butler nicht eintreten. *sg*



„Hey Clownface!" Was diese Herren mit Ägypten zu tun haben weiß niemand.



Nette Hütte: Der riesige Conway Estate von außen.



Sascha Gliss

NA JA

Die Zeiten, in denen PC-Besitzer jedes Spiel, das irgendwie nach id-Software roch verschlangen, sind eindeutig vorbei. Angesichts der Fülle an qualitativ hochwertigen First-Person-Shootern, die der Markt zur Zeit bietet, kommt "KT" ungefähr drei Jahre zu spät. Die Engine wirkt mit ihren (fast) ausschließlich rechteckigen Räumen nicht nur reichlich antiquiert, sondern setzt sich auch durch grobe Designpatzer wie störendes Geruckel oder eine geschluderte Kollisionsabfrage negativ in Szene. So schreit unser Held z.B. schon lauthals auf, wenn er nur in die Nähe eines Abgrunds gerät oder säuft selbst in knietiefem Wasser gnadenlos ab. Die gegnerischen Sprites kommen als blasse, unförmige Pixelhaufen daher, und die AI der Bösewichter liegt auf dem Niveau eines Kieselsteins. Die aufgepfropfte, hahnebüchene Story schließlich, die in den unsäglich schlechten, grobpixeligen In-Game-Videos erzählt wird, zeigt wieder einmal, wie überflüssig ein aufwendiges Script für diese Art von Spielen ist.

Name	Killing Time
Genre	Action
Hersteller	Studio 3DO
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	12 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Pads, Sticks
Extras	keine

Grafik 37%
Sound 34%
Spielspaß
35%

POWER CHESS

Auch Sierra versucht sich mit "Power Chess" an dem "Spiel der Könige": Gegenüber dem "Chessmaster 5000" von Mindscape hat der Spieler weniger Optionen, mit denen er seinen Wunschgegner zusammenbasteln kann. Lediglich sechs Kategorien wie Angriffslust oder Eröffnungsrepertoire sowie 25 voreingestellte, teilweise bewußt auf "schräg" getrimmte Opponenten wie ein Roboter, der kühl und überlegt handelt, stehen zur Verfügung. Auf Knopfdruck verbindet sich das Programm außerdem mit dem Internet und schaltet automatisch zu einem von Sierra eingerichteten Schachforum durch. Einer der Höhepunkte im Programm soll die "Power Chess"-Königin sein, die Partien per Sprachausgabe analysiert und Tips gibt. Leider entpuppt sich die Dame als Mogelpackung: Mehr als oberflächliche Phrasen zu Eröffnung und Standardsituationen hat die Gute nicht drauf. Sierra gibt für das Programm keinen ELO-Wert an. In fünf Testpartien gegen die Quasi-Spielstärkenreferenz "Fritz 4" gab sich "Power Chess" zwar dreimal geschlagen, gewann aber zweimal deutlich. Fazit: "Power Chess" bietet Einsteigern zuwenig Hilfe und Profis mit Weltmeisterambitionen finden nicht genug Flexibilität. Fortgeschrittene, die einen unkomplizierten, aber starken Gegner suchen, können problemlos zu dem soliden Programm greifen.

ste





Wer will, darf auch mit Schrauben spielen – hat allerdings fast keinen Überblick. Die Auswahl an Figuren und Brettern ist ansonsten eher begrenzt.

Deutlich klarer sind die klassischen Staunton-Figuren in 2D erkennbar

Name	Power Chess		
Genre	Strategie		
Hersteller	Sierra		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	5,5 MByte
RAM-Ausstattung	12 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Internet-Option

Grafik **45%**
Sound **58%**
Spielspaß

69%

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

e-Mail: Althoff.Comp@t-Online.de

BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC- Spiele CD- ROM:		Heroes o MMagic 2 E	82,90	Puppen,Perl.u.Pist.	D 67,90
3D Ultra Pinball 2	D 66,90	Hexagon Kartell	D 66,90	*Rallye Racing 97*	*D 72,90*
*9 - The last resort**	*D 72,90*	Hind	D 69,90	Rama	D 79,90
A 10-Cuba*	H Anfr.	*Holiday Island*	*D 69,90*	*Realmsot.Haunting*	*D 74,90*
*Adidas Power Soc**	*H 73,90*	*- Scenario CD**	*D 26,90*	*Rebellion**	*H Anfr.*
Aftershock	H 32,90	Hugo 4	D 64,90	Red Baron 2*	D Anfr.
*AH 64 Longb.Gold**	*D 73,90*	Hyperblade	D 79,90	*Reloaded**	*D 57,90*
Age of Sail	D 78,90	*Independance Day**	*D 73,90*	*Risiko*	*D 69,90*
Alien Trilogy	D 72,90	*Interstate '76**	*D 79,90*	Road Rash	D 59,90
Area 51	*H 72,90*	Isnogud*	D 51,90	*Schleichfahrt*	*D 69,90*
Asterix & Obelix	D 53,90	*Jagged Alliance 2**	*D 72,90*	*Scarab**	*H 66,90*
A.T.F. Gold*	D 79,90	Jagged Alliance 2	E 82,90	*Scorched Planet*	*D 66,90*
Baphomets Fluch	*D 69,90*	*Jedi Knights**	*H Anfr.*	Scorcher*	H 72,90
Bedlam	D 73,90	Jet Fighter 3*	D 72,90	Sentient*	H 73,90
*Betrayal in Antara**	*D 79,90*	J.Madden NFL 97	D 73,90	*Shattered Steel*	*D 72,90*
Birthright*	D 79,90	Kick Off 97*	H 72,90	Sh.Holmes-Tät.Rose	D 73,90
Blaml Machinehead	D 69,90	*KKND**	*D 59,90*	S.Hunter Patrol CD	D 28,90
Bleifuß 2	*D 52,90*	Krazy Ivan	D 66,90	Sim City 2000 Net*	D 87,90
Bundesliga Man.97	*D 69,90*	Leisure Suit Larry 7	D 79,90	*Sim Park*	*D 73,90*
Caesar 2 (Win95)	D 56,90	Lighthouse	D 79,90	Sonic CD	D 54,90
Command+Conquer	D 79,90	Links LS	H 89,90	*Sonic & Knuckles**	*H 52,90*
C+C Missiondisk	D 29,90	*Lords o.t. Realm 2*	*D 78,90*	Speedster*	H 66,90
C.+Conquer 2	*D 85,90*	Mad TV 2	D 69,90	*SPQR**	*H 73,90*
- Alarmstufe Rot		*Marathon 2*	*H 64,90*	Star Control 3	H 79,90



C+C 2: Mission* DV 29,90 | Sega Rally DV 69,90

C.+Conq. Red Alert	E 79,90	Master of Orion 2	E 79,90	Star Trek Borg*	H 54,90
*Comanche 3.0**	*D 79,90*	*Master of Orion 2*	*D 84,90*	Star Fleet Academy*	? 72,90
Creatures	*D 66,90*	Mechw.2: Mercenar.	D 79,90	Super Eurof. 2000	D 79,90
Crusader-no regret	D 39,90	Microsoft Flugsim.6	D 87,90	Syndicate Wars	D 73,90
*Daggerfall**	*D 71,90*	*Microsoft Golf 3.0**	*D 66,90*	*Terminator SkyNet*	*H 41,90*
Daggerfall	E 82,90	Monster TruckMadn.	H 71,90	The Devide:Enem.*	D 53,90
*Darklight Conflict**	*D 73,90*	*Monster Trucks**	*D 74,90*	*The Fallen**	*D 66,90*
Daytona USA	*D 71,90*	*Moto Racer**	*D 73,90*	*Theme Hospital**	*D 73,90*
Deadlock	D 72,90	M.Pyt.R.d.Kokosnuß	D 66,90	Time Commando	D 73,90
*Deadly Tide**	*D 72,90*	*M.A.X.*	*D 74,90*	Timelapse	D 67,90
Death Drome*	H 52,90			Titanic*	D 67,90
Demonworld*	D 68,90	*M.D.K.*	*D 79,90*	*Toonstruck*	*D 69,90*
Destruction Derby2	*D 69,90*	MTV's Slamxcape*	H 52,90	*Tomb Raider*	*D 69,90*
Der Planer 2	D 69,90	*NASCAR Racing 2*	*H 76,90*	Tunnel B1	D 79,90
- Mission CD	D 25,90	NBA Hangtime*	H 73,90	*UEFA Champ.L.97**	*D 67,90*
Diablo	*H 74,90*	NBA Live 97	D 73,90	*US NavyFighters97*	*D 79,90*
D.gr.Schl.u.Gettysb.	D 67,90	*Need for Speed Sp.*	*D 79,90*	*Vermeer**	*D 54,90*
D.gr.Schl.v Waterloo	D 67,90	*Need for Speed 2**	*D 73,90*	Virtua Cop	D 74,90
Die Pandora Akte	*D 71,90*	Nemesis*	D 73,90	Virtua Fighter PC	D 74,90
Die Siedler 2	*D 69,90*	*NHL Hockey 97*	*D 73,90*	*Sim Copter*	*D 72,90*
- Mission CD	D 31,90	*NHL Open Ice**	*H 73,90*	Warwind	D 69,90
*D.Stadt d.verl.Kind.**	*D 72,90*	Orionburger	D 72,90	*Warcraft 2 Spec.Ed.*	*D 79,90*
Discworld 2	*D 74,90*	Outlaws*	H Anfr.	- Warcraft 2+ Exp.Set	+ Buch
*Dominion**	*D 79,90*	*Panzer Dragoon*	*D 69,90*	*Wing Comm.1-3**	*D 55,90*
Down in the Dumps	D 69,90	PC Games Cheat 2	D 27,90	Wing Commander 4	D 59,90
Dragoon -Fire+Steel	D 66,90	*Perfect Weapon**	*D 73,90*	*Wipeout 2097**	*D 74,90*
DSA3:Schatt.ü.Riva	*D 29,90*	Phantasmagoria 2	H 76,90	Wizardy Gold	D 72,90
*Ecstatica 2**	*D 72,90*	*Phantasmagoria 2**	*D Anfr.*	Worms Spec.Ed.	D 69,90
EF2000: Taktcom	D 36,90	*Need for Speed 2**		X-Car*	H 75,90
EF2000 +Taktcom	D 79,90	*D 73,90*		*X-Wing vs.Tie Fig.**	*H Anfr.*
Electr. Arts Classic	*je 29,90*			Z	D 71,90
Enemy Nations*	D 52,90	Privateer 2	D 79,90		
F1 Grand Prix 2	D 84,90	- The Darkening -			
*F1 Manager Prof.**	*D 69,90*	*Private Eye**	*D 69,90*		
F22 Lightning 2	D 79,90	*Project Paradise*	*D 69,90*		
FIFA Soccer 97	D 73,90				
*FIFA Soc.Manager**	*D 69,90*				
Flottenmanöver	*D 69,90*				
*Formel 1 **	*D 85,90*				
Flying Corps	*D 79,90*				
G-Nome*	D 66,90				
Gene Machine	D 69,90				
Gene Wars	D 73,90				
Gigapack	D 79,90				
GP2 Fahrertraining	*D 27,90*				
Have a N.I.C.E. day	*D 63,90*				

Wir führen viele weitere Spiele, Joysticks,Lösungen Neu: Sony Playstation

* Bei Anzeigenschluß (12.02.) noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 +3.00 Zahlkartengebühr
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 (Stammkunden mit Kundennummer)

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 15.-- berechnen.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Unfreie Sendungen können wir nicht annehmen.

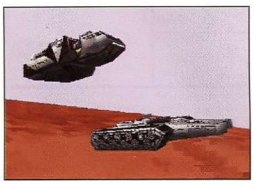


BATTLECRUISER 3000 AD

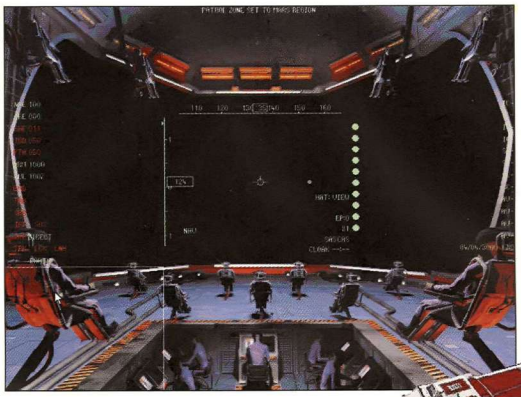
Groß, größer, BC3000AD: Eine Weltall-Sim will zuviel des Guten und scheitert

DEREK SMART

Dr. Derek Smart ist eine der exzentrischsten Figuren der Spieleszene. Der Naturwissenschaftler programmierte "Battlecruiser" fast allein. Seit er vor sieben Jahren mit der Arbeit begann, gab es für ihn ein ständiges Auf und Ab: Mal fand er jahrelang keinen Distributor, dann stiegen die Firmen gleich reihenweise wieder aus dem Vertrag aus oder machten Pleite. Dr. Smart stand immer wieder ohne Vertrieb da, bis er sich schließlich mit Take2 (in Europa GameTek) einigen konnte. Auch mit dieser Firma hat er seitdem immer wieder Schwierigkeiten (oder umgekehrt). So weigert er sich bislang standhaft, den dortigen Programmierern den Sourcecode seines Werkes offenzulegen, was dem Bugfixing nicht gerade förderlich ist. Der fotoscheue Amerikaner ist sowohl im Internet als auch in CompuServe (Go FSCOMBAT) oder AOL ständig erreichbar und antwortet selbst auf einfachste Fragen gerne mit seitenlangen Pamphlets zu "Battlecruiser" sowie Gott und der Spielewelt.



Shuttle und All-Terrain-Vehicle auf dem Mars



Hier schaltet und waltet der Kapitän: Die Brücke des Schlachtschiffes ist der zentrale Spielbildschirm



Die Zukunft sieht wieder mal düster aus: Im Jahr 3000 ist zwar das Universum weitgehend erforscht und die Menschheit Mitglied im Planetenverbund GalCom. Aber leider bedrohen Rebellen, Piraten und Außerirdische unter dem Kommando der bösen Gommulaner den Frieden. Also schickt die GalCom ihre treuesten Kommandanten mit riesigen Schlachtschiffen auf den Weg, um wieder für Ruhe in den unendlichen Weiten zu sorgen.

In "Battlecruiser 3000 AD", praktisch im Alleingang von dem Programmierer **Derek Smart** entwickelt, nimmt der Spieler als einer dieser Kommandanten auf dem Stuhl des Kapitäns Platz und bekommt alleinige Befehlsgewalt über ein gigantisches Schlachtschiff mitsamt 75köpfiger Besatzung. Der Kreuzer ist mit allem ausgerüstet, was man zur Eroberung der Galaxie braucht: Vier Raumjäger warten rund um die Uhr auf Befehle, mit vier Shuttles und All-Terrain-Vehicles lassen sich Bodentruppen auf fremde Planeten oder Raumstationen transportieren. Als Kommandant kann der Spieler jedes Vehikel losschicken und sich auf Wunsch selbst ans Steuer setzen; damit er bei Notfällen im Hauptschiff nicht fernab seiner Zentrale ist, lenkt er die Interceptor offiziell nur per Fernsteuerung und kann sich jederzeit wieder zurückbeamen.

Neben einem Modus, in dem sich der Spieler sofort inmitten von Gegnern am Steuer eines kleinen Raumjägers findet, sowie einem "Elite"-ähnlichen Spielprinzip, in dem man ohne echte Aufgabenstellung die Galaxie erkundet, gibt es auch eine Campaign: Die GalCom schickt per Funk ihre Befehle, die es auszuführen gilt. Das ist mal die Rettung von Diplomaten, mal soll man eine Raumstation erobern oder einen ganzen Planeten vernichten. Gelegentlich gibt's Aufträge, die nicht zu gewinnen sind: Ist die gegnerische Übermacht zu groß, wirft der kluge Kapitän den Rückwärtsgang ein und verschwindet, bevor alles zu spät und das Schiff vernichtet ist. Die Missionen der Campaign sind nicht vorgegeben wie etwa in "Wing Commander", sondern ändern sich mit den im Hintergrund berechneten Vorgängen im Universum. Kontrolle über den Battlecruiser geben dem Käpt'n die Schiffssysteme: So läßt sich in der Logistix jedem Crewmitglied



Blick aus Interceptor auf Battlecruiser

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und **eine** Telefonnummer...

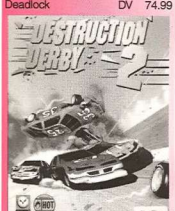
089-546 0 300

Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr
Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919

Internet-Email:
info@playcom.de

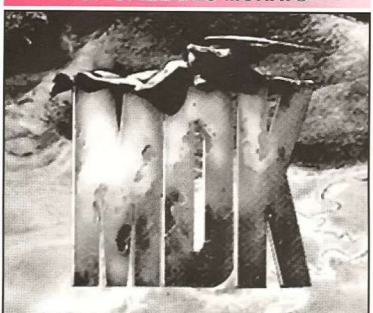
CD-ROM Spiele

"Z"	DV	74.00
Adams Family Pinball	DA	74.00
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	**DV**	**64.99**
Angel Devoid	DA	54.99
Armored Fist 2.0	EV *	74.99
Assassin 2015 Win95	DV	69.99
ATF Gold (Win95)	**DV ***	**79.99**
Atomic Bomberman	DA *	54.99
Bad Mojo (Win3.1/95)	**DV**	**69.99**
Baphomets Fluch	DV	69.99
Battlecruiser 3000AD	**DV**	**69.00**
Betrayal at Antara	DV	79.99
Birthright	DA	79.99
Blam Machine Head	DV	64.99
Blood & Magic AD&D	DV	74.99
Bundesliga Manag. 97	**DV**	**69.99**
Caesar 2	**DV**	**59.99**
Caveland	**DV**	**59.99**
Civilization 2 (Win)	**DV**	**54.99**
Comanche 3.0	DV *	79.99
Comm. & Conq.Red.A	EV	84.99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84.99**
Command & Conquer	**DV**	**79.00**
Comm. & Conq.Win95	**DV**	**89.00**
Conquest o.t.n.World	**DV**	**79.00**
Creatures (Win95)	DV	64.99
Crow: City of Angels	DA	69.99
Cyber Gladiators W95	**DV**	**69.99**
Daggerfall	**DV**	**74.99**
Daytona USA	DV	54.99
Deadlock	DV	74.99



Destruction D.2 W95	DA	74.99
Destruction Derby 2	DA	69.99
Diablo (Win95)	**DA**	**74.99**
Die fünfte Dimension	DV	74.99
Die Stadt d.verl.Ki.	**DA**	**74.99**
Discworld 2	**DV**	**79.99**
Dominion (Win95)	DV *	79.00
Down in the Dumps	DV	74.99
Need f. Speed Spez.E	DA	79.99
Need for Speed 2	**DV ***	**89.00**
Dungeon Keeper	DV *	74.99
Ecstatica 2	**DA**	**74.99**
Endorfun	DA	54.00
Evidence	**DA ***	**74.99**
F1	**DV**	**89.00**
F1 Grand Prix 2	**DV**	**89.00**
Fallout	**DV ***	**69.00**
Fifa Soccer 97	DV	74.99
Firo & Klawd	**DV**	**59.00**
Flight Simulator 6.0	**DV**	**99.00**
Flottenmanöver Win95	DV	69.99
Flying Corps	**DV**	**89.00**
GigaPak 1	**DV**	**84.99**
Grand Prix Manag. 2	**DV**	**85.00**
Hattrick Wins (Win)	DV *	69.99
Have a N.I.C.E. Day	DV	59.99
Heart o.t. Darkness	DV *	89.00
Hexen	EV	54.99
Hind	**DA**	**64.99**
Holiday Island	**DV**	**69.99**
Hugo 3	**DV**	**69.99**
Hugo 4	**DV**	**69.00**
Hunter Hunted	DV	79.99
iM1A2 Abrams	DA	94.99
Intern. Motocross	DV	74.00
Iron & Blood	DV	69.99
Iron Man XO	DV	59.99
Jagged Aliance 2	DV	79.00
Jedi Knight	**DA ***	**79.00**
KKND	**DA ***	**59.99**
Lands of Lore 2	**DV ***	**89.00**
Larry 7	**DV**	**74.99**
Lighthouse	DV	79.99
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Lords of the Realm 2	**DV**	**74.99**
Lost Vikings 2	DV	69.00
M.A.X.	**DV**	**74.99**
Magic the Gathering	DV	69.99
Master of Antares	**DA ***	**84.99**
MAXX	DV *	79.00
MDK	**DV**	**77.99**
Mechwarrior 2 Merce.	DV	79.99
MegaPak 6	DA	79.99
Monster Truck	DA	79.99
Mutant Penguins	DA	54.99
Nascar Racing 2	DA	79.99
NBA Jam Extreme	DA	69.99
NBA Live 97	DV	74.99
Necrodome (Win95)	DA	64.99
Nemesis/Wizardy Adv.	DV	69.99
Nemesis (Zork)	DV	84.00
Net Zone	DA	59.99
NHL Hockey 97	**DV**	**74.99**
NHL Hockey 95	DA	69.99
Olympic Games	DV	64.99
Olympic Soccer	**DA**	**64.99**
Orionburger	DV	64.99
Pandora Akte	**DV**	**79.99**
Panzer Dragoon	DV	69.99
Pax Imperia 2	**DV**	**84.99**
Phantasmagoria 2	DA	79.99
Privateer 2 The Dark	**DV**	**79.99**
Quest for Glory 4	DA *	79.00
Rally Racing 97	DA	69.99
Re-Loaded	DV	60.99
Rendevouz im Weltra.	DV	79.99
Return Fire (Win 95)	**DV**	**69.99**
Riddle of Master Lu	DV	69.99
Risiko (Win95)	DA	69.99
Safecracker	DA	69.99
Sampras Extreme Ten.	DV	79.00
Schleichfahrt	DV	64.99

TOP SPIEL DES MONATS



MDK DV 77.99 DM

Scorched Planet	**DV**	**64.99**
Sega Rally	DV	69.99
Shattered Steel	DV	69.99
Shine	**DA**	**79.99**
Siedler 2	**DV**	**69.00**
Sim Copter	DV	69.99
Sim City 2000 Netzw.	DV	89.99
Sim Park	**DV**	**69.99**
Simon t.S.im Weltall	DV *	79.00
Space Quest 6 (Win)	**DV**	**79.00**
Star Control 3	DA	74.99
Star General	DV	64.99
Star T.Starfleet Ac.	**DV ***	**69.99**
Starcraft	**DV ***	**84.99**
Steel Panthers 2	DV	64.99
Super Eurofighter 2.	**DV**	**79.99**
Syndicate Wars	**DV**	**74.99**
T-Mek	DA	74.00
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Simpsons	**DA**	**59.99**
Theme Hospital	DV *	74.99
Time Commando	DV	79.00
Tomb Raider	**DV**	**64.99**
Toonstruck	DV	74.99
Tunnel B1	**DV**	**84.99**
US Navy Fighters 97	**DV**	**79.99**
Warcraft 2 Exclusiv	DV	84.99
Warhamm. - Im Scha.	**DV**	**64.99**
Warwind (Win95)	**DV**	**64.99**
Wing Commander 4	**DV**	**59.99**
Wipe Out 2097	DA	79.00
Worms Spezial Ed.	DV	69.99
WWF in Your House	DA	59.99

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

11th Hour (kp.dt.)	**DV**	**24.99**
Z Director's Cut	**DV**	**14.99**
A-Train	**DV**	**24.00**

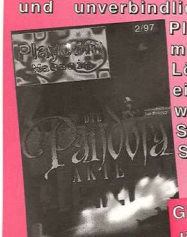
AH-64D Longb. Miss.	**DV**	**44.99**
Albion	**DV**	**32.99**
Asterix & Obelix 2	DA	49.00
Batman Forever Bla.	DA	24.99
Battle Beast	**DV**	**24.00**
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bermuda Syndrom	DV	24.00
Bloodwings	EV	34.99
Bug	**DV**	**49.99**
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	**DV**	**19.99**
Chesshousers	**DA**	**19.00**
Civilisation 2 Data	DV	39.00
Come G. Some!Level	**DV**	**19.80**
Comm. & Conq. Ed.3	DV	19.99
Comm. & Conq.Level	**DV**	**9.99**
Comm. & Campanion	DV	24.00
Comm. & Conq.2 Mi.	**DV ***	**29.00**
Comm.&Conquer Data	DV	29.00
Comm. & Conq.2 Le.	DA	19.00
Comm. & Conq.2 Lev	DA	19.00
Commander Blood	DV	34.99
Conquest o.t.n.W.Del	DV	49.99
Creature Shock	DV	19.00
Crystal Blaster	**DA**	**19.00**
Cyberia 1	DV	24.99
Cyclones	DA	19.99
D (Dining Table)	DV	29.99
Dark Sun 1	DV	9.95
Das Schwarze Auge 2	DV	24.99
Das schwarze Auge 3	**DV**	**39.99**
Das Schwarze Auge 1	DV	24.99
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1	DA	24.99
Descent 1 Level-CD	DV	14.99
Die Fugger 2	**DV**	**49.99**
Digital DOS Games	DV	9.99
Doppelkopf f. Window	DV	39.00
Dungeon Master 2	DV	24.99
EA Sports Rugby	DA	32.99
Eishockey Manager Cl	DV	19.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
F1 Grand Prix 2 Fah.	DV	24.00
Frankenstein Win'95	DV	29.99
Games Gold 1	DA	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Helicopter Mania	**DA**	**19.00**
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Judge Dredd	DA	19.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom: Far Reaches	DA	19.99
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Loadrunner	DV	24.99
Magic Carpet 2	DV	29.00
Menzoberranzan	**DA**	**34.00**
Morph	**DA**	**19.00**
Nascar Racing	DA	19.00
Nato Fighters ATF D.	**DV**	**39.00**
NBA Jam Tournament	DA	24.99
Noctropolis	**DV**	**19.99**
Onside Soccer	DV	29.99
Panzergeneral2 Win95	DA	29.99
PC Games Cheat 2	**DA**	**25.00**
Perfect Grand Prix	DA	24.00
PGA Tour Golf (Win)	**DV**	**29.00**
Primal Rage	**DA**	**24.99**
Pro Pinball	DV	29.99
Race Mania	DV	39.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 Resurection	DA	29.99
Rol Crusaders	**DA**	**19.00**
Scenariomania (Level)	DA	19.00
Sensible W.o. Soccer	DV	14.99
Sensible Golf	**DA**	**44.99**
Shockwaves Express	**DA**	**19.00**
Siedler 2 Datadisk	DV	29.99
Silent Hunter Patro	**DV**	**24.00**
Sim Ant Classic	**DV ***	**24.00**
Sim City Classic	**DV**	**24.00**
Sim Earth	**DV ***	**24.00**
Sim Farm	DV *	24.00
Sim Life	**DV ***	**24.00**
Skat für Windows	DV	34.00
Soccer Pros'96	**DA**	**19.00**
Space Jam	DA	49.99
Speed Rage	**DV**	**29.99**
Spiele Hits 1 Level	**DV**	**12.99**
Star Trek: Next Gen.	DV	39.00
Star Trek Klingonen	DA	49.99
Starfighter 3000	DV	29.99
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Stonekeep kp.dt.	**DV**	**34.99**
Striker 96	DV	24.99
Terminator Skynet	DA	39.00
Time Paradox	DV	39.99
Torin's Passage	DV	24.99
Tracer	DV	49.99
Trainer Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
Virtuoso Classic	DV	19.00
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Levels	**DV**	**19.80**
Warcraft 1	DA	24.99
Warriors	DV	19.99
Whale's Voyage	**DA**	**19.00**
Windows Spiele 97	**DV**	**24.99**
Winter Supersports	DA	19.00
WWF Wrestlem. Arca.	DA	24.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerospac.Boxen 2*5W	DV	29.00
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Gamepad Pro	DV	64.00
Joypad JT 266 Swift	**DV**	**25.00**
Joypad JT 264 Action	**DV**	**17.00**
Joyp. JT 267 Master	**DV**	**34.00**
Joystick JT 271 Chan	**DV**	**44.00**
Joystick JT 273 Ter.	**DV**	**74.00**
Joystick JT 254 Str.	**DV**	**17.00**
PC Maus Glider	DV	19.00
Sidewinder Game Pad	DV	69.99
Soundkar. Anschlußk.	DV	7.00
Speedmaus LG 21	DV	17.00
Truedox Joypad TJ-50	EV	19.99

Kostenlos!

Schicken Sie uns den ausgefüllten Coupon und Sie erhalten kostenfrei und unverbindlich das neueste Playcom Magazin mit Spieletests, Lösungshilfen und einer Riesenauswahl der neuesten Spiele für alle Systeme.



Gleich abschicken! limitierte Auflage!

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8 ÖS.

Versand für **Österreich**, *Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/626 026*
Versand für **Deutschland**, *Fa Playcom, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel. 089/546 0 300*

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Fordern Sie unseren* **kostenlosen Gesamtkatalog** *an*
- *Wir führen auch:SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn Playstation und 3DO Spiele*

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,– /ÖS 2000,– Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage.Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18.– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

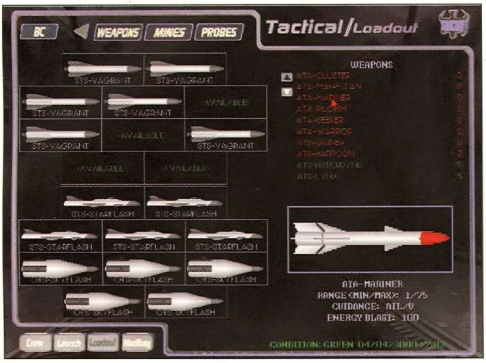
Playcom Magazin Cupon
ausfüllen und zurücksenden an
PP Playcom GmbH
Leibnitzstr. 30 80686 München.

Name

Straße, HausNr.

PLZ, Ort





Eines der zahlreichen Menüs: Die Waffenkammer voller Raketen

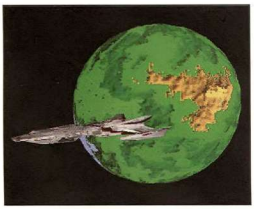
drücken. Ebenfalls verunglückt ist die Steuerung in den zahlreichen Weltraum- oder Planetenmissionen: Gerade bei größeren Geschwindigkeiten haben die Raumer einen ungewöhnlich großen Radius und bremsen kaum ab, während die meisten Gegner wendig durch das All flitzen.

Optisch hinterläßt das Programm gemischte Eindrücke: Ein Flug vorbei an einer gigantischen **Raumstation**, die im Orbit eines Planeten langsam ihre Bahn zieht, wirkt einfach beeindruckend. Dafür sind sowohl die Oberflächen von Planeten eher durchschnittlich designt und die meisten Schiffe im All bieten kaum Details. Abgesehen vom Intro gibt es weder Filme, Zwischensequenzen oder andere optische Schmankerl, nur selten wird mal ein leicht animiertes Standbild eingeblendet. Auch anderen Personen begegnet der Spieler nur in kleinen Miniportraits, und sogar die Gommulaner bekommt man nicht persönlich zu sehen – mal von unfreundlichen Begegnungen in feindlich gesonnenen Raumschiffen abgesehen.

Obwohl "Battlecruiser" bereits eine kaum überschaubare Fülle von Optionen bietet, wird es später mit Softwaremodulen weiter aufgerüstet, die es nicht umsonst, sondern nur gegen Bares gibt. Diese Module bieten beispielsweise die Möglichkeit, Marines direkt in feindliche Raumschiffe zu beamen. *ste*



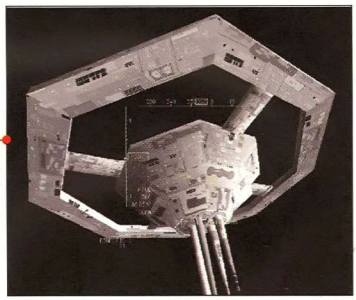
Dogfight mit Gommulanern



Der Battlecruiser verläßt den Orbit des Planeten Erde

eine Station zuordnen oder in der Navigationsabteilung der Kurs bestimmen. Auch weitere überlebenswichtige Bereiche wie das Engineering, die Krankenstation sowie Reparatur- und Funkabteilung sollten nicht vergessen werden, will man nicht versehentlich am Rande der Galaxie stranden.

Eine der zahlreichen Besonderheiten in "Battlecruiser": Sowohl im Universum als auf dem Schlachtschiff läuft alles in Echtzeit ab. Wer z.B. den Befehl zum Ausschwärmen der Shuttles gibt, muß erst warten, bis die Piloten kampfbereit sind, zum Hangar latschen und in ihre fliegenden Kisten klettern. Das dauert lange und kann bei Angriffen von wütenden Gommulanern die Niederlage bedeuten. Einen Großteil der Zeit verbringt der Spieler in zahlreichen Menüs und Tabellen, mit denen er sein Schlachtschiff steuert. Die Bedienung fiel dabei eher kompliziert aus: Fast alle Funktionen werden mit einer Mischung von Tastatur und Maus ausgelöst. Das gesamte Interface wirkt nicht sehr intuitiv und nutzt querbeet über das Keyboard verschiedenste Kombinationen: Wer beispielsweise auf der Navigationskarte seinen Zielplaneten aussuchen möchte, muß beim Klick auf die entsprechende Markierung noch eine Tastaturkombination



Dreht langsam Kreise: Eine Raumstation



Peter Steinlechner

NA JA

Masse statt Klasse: "Battlecruiser" will eine ganze Galaxie simulieren und bringt nichtmal die Stimmung der Kommandobrücke glaubwürdig rüber. Praktisch alle Details sind nur mittelmäßig bis schlecht umgesetzt: Beispielsweise habe ich derart dürftige Weltraumkämpfe schon lange nicht mehr erlebt, in denen von der Steuerung über den langweiligen Missionsaufbau bis zu den ständigen Grafikfehlern eigentlich nichts stimmt. Auf dem Hauptschiff ist die Hälfte der Optionen schlicht überflüssig: Klar, wenn Gefangene ausbrechen und meinen Kreuzer demolieren ist das spannend – aber nicht, wenn ich mich zur Abwehr derartiger Aufstände durch ein halbes Dutzend Textmenüs klicken soll. Völlig unverständlich ist mir die vertrackte Bedienung: Kaum ein Tastaturbefehl ist nachvollziehbar, das riesige Schlachtschiff steuert sich eher wie eine fliegende Tabellenkalkulation. Packende Weltall-Atmosphäre baut sich beim besten Willen nicht auf. Gute Grundidee, aber irgend jemand müßte noch sehr viel Arbeit in dieses Stückwerk stecken.

Name	**Battlecruiser**
Genre	Genremix
Hersteller	Derek Smart/Take2
Niveau	sehr schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	min. 30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

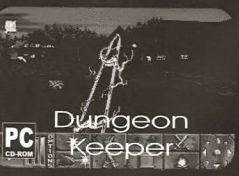
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			60
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **53%**
Sound **38%**
Spielspaß

41 %









PlayStation MANGA NETWORX

PC CD-ROM NINTENDO PlayStation merchandise

ACME the game company

0221 – 240 88 00

PC CD-ROM Hardware

- Matrox Mystique 2MB.....299,-
- Miro Media 3D 2MB (TVout).....329,-
- Aut Sound Pop 16 PnP.....88,-
- Soundblaster 16 PnP.....169,-
- Soundblaster 32 PnP.....199,-
- Soundblaster AWE64 PnP.....429,-
- 3D-Prozessor Extern.....129,-
- Logitech Wingman Light.....69,-
- Logitech Wingman Extreme.....99,-
- Logitech Wingman Warrior.....149,-
- USO Sidewinder Gamepad.....69,-
- USO Sidewinder Joystick.....99,-
- Gravis Gamepad Pro.....59,-
- Gravis Firebird II.....139,-
- CM Formula T2.....222,-
- CH Flightstick Pro.....129,-
- CH Virtual Pilot Pro.....189,-
- Mafa Twin.....39,-

100 Finanzierung

Wir finanzieren Softwarepakete ab einem Bestellwert von DM 500 über eine Laufzeit von 12 oder 24 Monaten - Anruf genügt!!!

PC CD-ROM Software

- ACE VENTURA.....77,-
- Afterlife.....88,-
- Area 51.....77,-
- Alien Trilogy.....77,-
- AMOK.....77,-
- ANGST - Rahz´s Revenge.....55,-
- Baphomets Fluch.....77,-
- Bazooka Sue.....77,-
- Bedlam.....77,-
- C&C - Alarmstufe Rot.....88,-
- C&C 2 Level Alert.....19,-
- Civilisation 2.....75,-
- Comanche 3.0.....77,-
- Creatures.....66,-
- DSA III - Schatten über Riva.....44,-
- Daggerfall.....69,-
- Daytona USA.....77,-
- Destruction Derby II.....77,-
- Diablo.....88,-
- Dominion.....77,-
- Down in the Dumps.....77,-
- Dungeon Keeper.....88,-
- Die Siedler 2.....77,-
- Die Siedler - Mission Disk.....33,-
- Discworld 2.....88,-
- Ecstatica 2.....77,-
- FIFA Soccer 97.....77,-
- Flight Simulator 6.0.....99,-
- Formel 1.....77,-

PC CD-ROM Software

- Formula I Grand Prix II.....99,-
- Grand Prix Manager II.....88,-
- Have a N.I.C.E. Day.....77,-
- Heroes of Might&Magig II.....99,-
- HUGO IV.....69,-
- Hunter Hunted.....79,-
- Indycar Racing II.....29,-
- International Moto X.....77,-
- Jedi Knight.....88,-
- KKND.....66,-
- Kyrandia 3 (White Label).....22,-
- Leisure Suit Larry 7.....77,-
- Lighthouse.....88,-
- Lords of Realm II.....88,-
- NFL '97.....88,-
- Magic The Gathering.....88,-
- M.A.X.....69,-
- Meridian 59.....88,-
- MDK.....88,-
- Mechwarrior II - Mercenaries.....88,-
- Monster Truck Madness.....77,-
- Nascar Racing 2.....88,-
- NBA Full Court Press.....88,-
- NBA Life 97.....77,-
- Need for Speed 2.....88,-
- NHL Hockey 97.....88,-
- Nemesis: The Wizardry Adevnture...88,-
- Net Zone.....88,-
- Pandorra Akte.....77,-

PC CD-ROM Software

- Panzer Dragoon.....77,-
- PC-Games Cheat 2.....29,-
- Phantasmagoria II.....88,-
- Pinball 95.....39,-
- Rally Racing 97.....59,-
- RAMA - Rendevous im Weltraum.77,-
- Realm of the Haunting.....88,-
- Risiko.....77,-
- SEGA Rally.....77,-
- SIM CITY 2000 (Trybrid).....99,-
- SIM CITY CLASSIC - (White Label)..22,-
- SIM Copter.....79,-
- Super EF 2000.....89,-
- Stadt der verl. Kinder.....77,-
- Star General.....79,-
- Terminator Sky Net.....49,-
- The Crow-City of Angels.....99,-
- The Darkening.....77,-
- The Neverhood Chronicles.....88,-
- TIMELAPSE.....99,-
- Tunnel B1.....77,-
- Tomb Raider.....77,-
- Virtua Cop.....77,-
- WarCraft I.....22,-
- WarCraft II.....88,-
- Wipe Out 2097.....77,-
- X-Wing v.s. Tie Fighter.....77,-
- "Z".....77,-

WEEKLY NETWORX ACME/KÖLN

Die Netzwerkparty geht weiter!!!
- NETWORX -

Ring frei für die 2. Runde!!! Am 6. April vereinen sich wieder alle Anhänger der virtuellen Welten in Kölns tiefen Gewölbekellern.. Neue Gefechte gegen die unberechenbare HI (human intelligence) suchen ihre Opfer - such Dir doch auch eins.... Hier ist Deine Chance! Verteidige Dich und Deine Ehre Angesicht zu Angesicht gegen bis zu 199 HI´s in C&C2, Diablo, M.A.X, WC2, usw.....!!! Neuerscheinungen, Previews, Q&A mit Entwicklern neuer Softwaretitel, sowie der ein oder andere Ideen- und Gedankenaustausch, mit Redakteuren der verschiedenen Magazine sollten dabei natürlich nicht fehlen!!!

ACME the game company

Zülpicher Str. 17
D - 50674 Köln
Tel.: 0221-240 88 00
Fax: 0221-240 00 81

Internet:
http://www.acme.netcologne.de

Mo-Fr.:11.00-20.00 Uhr
Sa.: 11.00-16.00 Uhr

Infos & Preislisten auch per FaxPolling (Fax holen). Habt Ihr ein Faxgerät mit Pollingfunktion, einfach unsere Faxnummer wählen - wenn sich unser Computer meldet, Abruf- und dann Starttaste drücken!

Bei uns im Laden...

- **Softwarepräsentation**
  - **auf 3 Großbild-Leinwänden**
  - **mit GlasTron-3D-Visier**
  - **auf Demo-Displays**
- **Internet-Terminals**

Alle Spiele werden in einer Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9,90 Versandkosten versandt. Ab einem Bestellwert von DM 300,- (ohne Hardware) erfolgt der Versand frei Haus. Annahmeverweigerungen werden pauschal mit den entstandenen Lieferkosten von DM 20,- berechnet. Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen! Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Es wird keine Haftung für Inkompatibilität übernommen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Ware wird repariert oder ersetzt.

POD
Planet of Death

Futuristisches Rennspiel, das sowohl Intels MMX-Prozessor, als auch moderne 3D-Grafikkarten unterstützt



Die „Sewer"-Strecke ist eine der schwierigsten



Auf fast allen Pisten findet man Abkürzungen



In der Cockpitperspektive gehört POD zu den schnellsten PC-Rennspielen

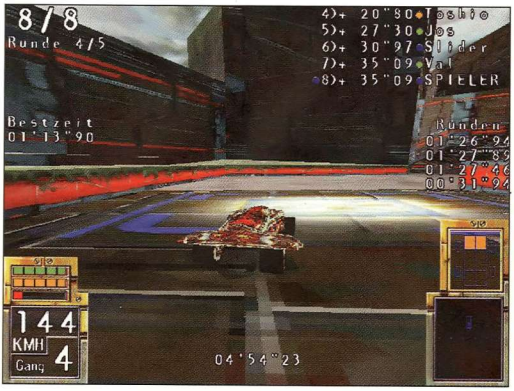
Nun haben sie's also doch noch geschafft. War der Name "POD" anfänglich nur das Kürzel des Projektleiters "Pierre Olivier Daniel", so fiel den Franzosen von Ubi Soft nach angestrengtem Überlegen noch "Planet of Death" als offizielle Bedeutung ein. Dieser Untertitel hat mit der Hintergrundgeschichte zu tun. Eine aus dem Inneren des Planeten Io hervorbrechende, grünliche Substanz (ebenfalls POD genannt), frißt sich durch sämtliche Materialien und kann von Nichts und Niemanden aufgehalten werden. In einer gigantischen Aktion wird fast die komplette Bevölkerung von Io evakuiert, bis eines Tages nur noch ein Platz im letzten zur Verfügung stehenden Raumtransporter frei ist. Um den streiten sich acht wackere Piloten in ihren HighTech-Kisten. Auf 16 quer über Io verstreuten Pisten ermitteln sie den schnellsten Fahrer, der als Belohnung mitsamt der letzten Fähre dem todgeweihten Planeten entschwinden kann. Soweit zur hanebüchenen Story, hinter der sich ein relativ zahmes Rennspiel versteckt, das in vielen Details Anleihen bei berühmten Kollegen genommen hat. Insgesamt analysierte Ubi Soft mehr als 75 Motorsportspiele und versuchte aus allen das Beste für POD zu extrahieren.

Konventionell geriet der Meisterschaftsmodus. Je nach Plazierung kassieren die Chaffeure Punkte, der Führende nach dem letzten Lauf tritt eine lange Reise in eine unbekannte Zukunft an. Den Rennkalender könnt Ihr völlig frei zusammenstellen oder die Auswahl per Zufallsgenerator dem Rechner überlassen. Als Untersatz stehen acht verschiedene, durchgehend mit 3D-Studio konstruierte Vehikel zur Verfügung, die zuvor im alltäglichen Leben vom Streifenwagen bis zum Erztransporter so ziemlich jede Funktion innehatten. Dementsprechend weit driften die Boliden in den fünf Bewertungskriterien Beschleunigung, Höchstgeschwindigkeit, Bodenhaftung, Wendekreis und Bremsen auseinander, wenngleich alle Werte rein theoretischer Natur sind. Denn auch hier kommt das flexible Konzept von POD voll zum Tragen: Vor

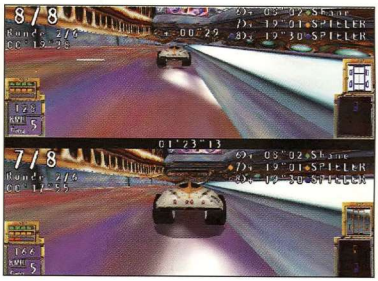


Normale (oben) und 3Dfx-Version (rechts) im Vergleich





Ein angeschlagener Wagen durchfährt die Boxengasse



Per geteiltem Bildschirm darf auch zu zweit an einem PC gekämpft werden (3Dfx)

jedem Rennen könnt Ihr jeden Wagen komplett nach den eigenen Vorstellungen modifizieren. Dazu stehen insgesamt 300 **Skill-Points** zur Verfügung, die ohne einschränkende Vorgaben beliebig verteilt werden dürfen. Auf einer simplen **Teststrecke** könnt Ihr die mühsam ausgetüftelte Konstellation auf Ihre Tauglichkeit überprüfen, ohne dafür ein Rennen opfern zu müssen. Unabhängig vom Set-Up erweist sich das Fahrverhalten prinzipiell als gutmütig und einsteigerfreundlich, in "Bleifuß 2" und "Sega Rally" wirken die Fahrzeuge deutlich nervöser und sind viel mühsamer unter Kontrolle zu bringen. So stellen die ersten beiden Schwierigkeitsgrade auch für weniger erfahrene POD-Piloten kein großes Hindernis dar, erst bei "Hard" spielen zusätzlich Unfallschäden eine bedeutende Rolle. In einer kleinen Anzeige deuten sechs Felder an, wie stark die einzelnen Sektoren beschädigt sind. Orange ist noch relativ unbedenklich, bei mehreren roten Kästchen läßt die Leistungsfähigkeit des Autos aber spürbar nach, spätestens dann ist ein Besuch an den Boxen dringend erforderlich. Die Pitlane befindet sich aber mitnichten immer auf der Zielgerade, sondern ist teilweise fast unauffindbar raffiniert versteckt.

SPIELTIP

Bremsen ist im Kampf um den Sieg praktisch tabu, weshalb Ihr den Bremswert Eures Flitzers prinzipiell auf Null setzen solltet. Somit könnt Ihr alle 300 Punkte für die restlichen Kategorien verwenden, was die Performance Eures Autos deutlich erhöht.



Veränderungen an Fahrzeugen solltet ihr vor dem Rennen genau testen

3D-BESCHLEUNIGER AUF DER ÜBERHOLSPUR

In der POD-Packung befindet sich zwar nur eine CD, die ist aber mit Anpassungen für verschiedene Hardware nur so gespickt und merkt bei der Installation, welche Grafikkarte in Eurem Rechner steckt. Neben der seit einiger Zeit fertigen und bereits in Heft 3/97 vorgestellten MMX-Version programmiert UBI-Soft momentan noch an speziellen Virge-, Rage-, Power VR- und 3Dfx-Fassungen, von denen wir uns letztere etwas genauer angesehen haben. Daß die Boards mit dem Voodoo-Chipsatz von 3Dfx (Diamond Monster, Orchid Righteous) zur Zeit die beherrschende Kraft im 3D-Sektor sind, weiß man schon etwas länger, doch POD 3Dfx setzt noch einen drauf. Selbst auf einem 100er Pentium rast die Landschaft wunderbar flüssig am Cockpit vorbei, statt pixeligen Texturen erfreut gelungenes Filtering das Auge. Hinzu kommen noch Effekte wie spektakuläre Lens-Flares und **Echtzeit-Spiegelungen**. Allerdings kann auch Voodoo nicht verhindern, daß die Objekte auf dem Planeten des Todes scheinbar alle aus Gummi gemacht sind und bei der Vorbeifahrt stark hin- und her- schwanken. Trotzdem sind die Unterschiede zum Normal-POD so groß, daß wir uns für eine Spezialwertung entschieden haben. Voilà:



Grafik **82%**
Sound **70%**
Spielspaß

Solo	Multi
82%	84%



POD Online

Wer einen Internetzugang hat, kann sich über die konsequente Ausnutzung dieses Mediums seitens von Ubi Soft freuen. Unter www.ubisoft.com/pod findet das Fanherz alles, was es begehrt. So richteten die Franzosen extra einen Server für Netzwerkrennen via Internet ein, bereits seit Mitte Februar sind mehrere neue Fahrzeuge und Rennstrecken fertig, die jeder kostenlos downloaden kann. Diese Goodies sind aber beileibe kein auf den Festplatten der Programmierer zurückgebliebener Restmüll, sondern ganz im Gegenteil besonders aufwendig und sorgfältig konstruiert und designt. Momentan ist für alle zwei Wochen jeweils eine neue Piste und ein Wagen geplant. Natürlich ebenfalls unterstützt wird auf der Webpage der spaßige Ghostmodus. Zu allen Strecken findet man hier sowohl superschnelle als auch bezwingbare Geisterfahrer, auch das Hochladen eigener Höllenritte stellt kein Problem dar. Den Zugang zum POD-Online-Universum gestaltete Ubi Soft sehr komfortabel: Im Hauptmenü von POD befindet sich ein entsprechender Button; auf diesen klicken und der Rest ist kein Problem mehr.



Im Ghostmodus können die Boliden nicht beschädigt werden



Die „Plant 21"-Strecke gehört zu den farbenfrohsten

Sichtlich von "Sega Rally" inspiriert ist der Ghostmode, bei dem man über drei Runden das **"Geisterauto"** des (hoffentlich) bisherigen Bestzeitenhalters jagt. Dank der großen Anzahl an verschlungenen und manchmal recht engen Pisten macht dieser Modus bei POD sogar noch einen Tick mehr Spaß, wenn auch eine perfekt gefahrenen Runde viel schneller als bei „Sega Rally" erreicht ist. Natürlich könnt Ihr auch ganz alleine auf die Hatz nach Bestzeiten gehen, wahlweise drei Runden oder quasi unendlich lang. Doch nicht nur Solo-Kämpfer kommen auf ihre Kosten. Ubi Soft gab sich viel Mühe bei den zahlreichen Mehrspielermodi. So ist ein vielfältig konfigurierbarer Splitscreenmode integriert, der allerdings nur dann überhaupt anwählbar ist, wenn ein Joystick am entsprechenden Port hängt. In Kombination mit einer seriellen Verbindung oder über Modem sind schon bis zu Vier-Spieler-Duelle möglich. Gar alle acht Plätze des Fahrerfeldes könner per Netzwerk von menschlichen Mitspielern übernommen werden. Ab vier Teilnehmern dürfen auch Teams gebildet werden. Der Rechner bewertet dann sämtliche Ergebnisse einer Mannschaft.

In der normalen Pentium-Edition (MMX- und 3D-Beschleuniger-Varianten siehe Kasten) macht POD einen netten, aber keinesfalls überragenden grafischen Eindruck. Die 3D-Engine sorgt für sehr detaillierte und polygonreiche Strecken, doch selbst der als Minimum verlangte 120er Pentium schafft nur im Halbzeilenmodus vernünftige Frameraten. Sehr gelungen ist die Musikuntermalung, die exzellent zur düsteren Atmosphäre paßt und gottseidank auf den obligatorischen Stampfrock verzichtet. *mg*



Wer im Besitz des 3D-Studios ist, kann sogar eigene Autos konstruieren



Michael Galuschka

SUPER

Die normale POD-Version läßt mich relativ kalt, ruckelt sie doch selbst auf einem 166er Pentium trotz der wenig berauschenden Grafik noch dezent vor sich hin. Ganz anders sieht es dagegen bei der bereits auf einem Hunderter absolut flüssigen 3Dfx-Variante aus: Wer Ubi Softs gelungene Adaption für das kleine Technikwunder einmal gesehen und gespielt hat, faßt so schnell nichts anderes mehr an. Der Unterschied ist so eklatant, daß wir dies mit einer eigenen Wertung berücksichtigen. Allen PODs gemeinsam ist der großartige Ghostmodus, der mit der Anbindung ans Internet zusätzlichen Reiz gewinnt. Geradezu bodenständig gibt sich angesichts des futuristischen Szenarios der Meisterschaftsmodus. Wegen der großen Anzahl an – sowohl optisch als auch fahrtechnisch wunderbar unterschiedlichen – Strecken erinnert POD fast schon ein wenig an die Simulation einer ganz reellen Motorsportserie. In der aktuellen Flut hochkarätiger Rennspiele visiert "Planet of Death" aufgrund seiner Flexibilität sicher die breiteste Käuferschicht an.

Name	**POD-Planet of Death**
Genre	Rennspiel
Hersteller	UBI Soft
Niveau	mittel
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1 bis 8
System	Windows 95
Festplatte belegt	20-200 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Netzwerk-/Internetmodus, unterstützt 3D-Karten/MMX

	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			100
empfohlen			166
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

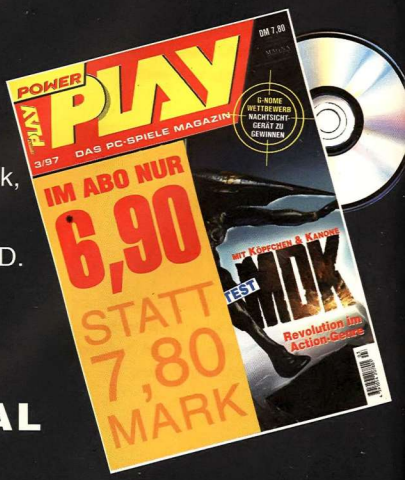
Grafik **73%**
Sound **70%**
Spielspaß

Solo	Multi
79%	81%



Für ein Abo ist es nie zu spät

Gönnt Euch einmal im Leben was wirklich Schönes!
Das Power Play Abo.
12mal Mordsspaß im Jahr, **12mal früher** als am Kiosk,
12mal pünktlich und bequem nach Hause!
Das alles für nur **6,90 DM pro Heft** und immer mit CD.
So spart Ihr ´ne Menge Zeit und Kohle.
Einfach die Karte oben ausfüllen und ab die Post.



POWER PLAY•VÖLLIG GENIAL

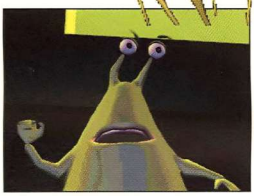


BANZAI

Mach 'ne Fliege

Schiefer Haussegen in Kammerjägers Heim: Ein 3D-Mosquito macht Zoff





Führt Bürgermeister Sluggo Böses im Schilde?

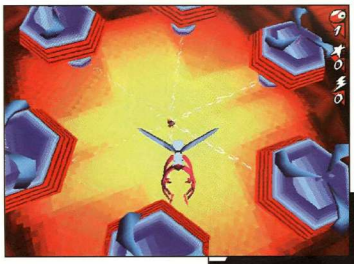
Ja, ich bin es tatsächlich, Euer Banzai Bug. Sorry, ich gebe heute keine Autogramme. Aber einen Schwank aus meiner Jugend, den könnt Ihr haben. Alles begann an einem sonnigen Sommertag. Die beste Fliege der Stadt zu sein, war harte Arbeit und so hatte ich mir einen kleinen Trip ins Grüne redlich verdient. Ich machte mich also auf den Weg zur Bushaltestelle, versteckte mich dort im Haar einer alten Menschenfrau und wartete ab. Als ich meinen Unterschlupf einige Zeit später verließ, war ich von einer paradiesischen Landschaft umgeben: Blühende Wiesen, jede Menge Platz zum Herumtollen. Ich genoß meine Freiheit. Plötzlich sah ich am Horizont ein Auto nahen und verspürte spontan Lust auf eine Runde **Bugwellenreiten**. Für eine Weile kam ich an der Vorderkante der Motorhaube auch ziemlich gut zurecht, doch dann warf mich eine unbedachte Bewegung aus der Bahn. Ich landete vor dem Kühlergrill und verlor das Bewußtsein..."

Eine scharfe Bremsung schleudert Banzai zu Boden. Benommen schüttelt er den Kopf und sieht sich um. Er befindet sich offensichtlich in einer Garage, das Tor nach draußen ist fest verschlossen. Moment mal, was steht denn da auf dem Schild am Auto? "Kammerjäger?!" Das hat ihm gerade noch gefehlt: Er sitzt ausgerechnet im Eigenheim eines Erzfeindes seiner Gattung fest. Doch glücklicherweise ist er nicht allein. Das hier beheimatete Insektenvolk hat es satt, ewig vor den Mordvorrichtungen dieses Sadisten zu flüchten. Bürgermeister Sluggo, eine ambitionierte Schnecke, verspricht, unserem heldenhaften Tunichtgut zurück nach draußen zu verhelfen, stellt allerdings eine klitzekleine Bedingung: Banzai muß den Unterdrückten in ihrem Freiheitskampf beistehen. Sluggos Plan sieht nämlich vor, die Menschen dauerhaft aus dem Haus zu vertreiben. Mit Hilfe des "Stinkulators", einer Art Geruchsgenerator, soll das kühne Unterfangen gelingen. Die Maschine ist gebaut – was fehlt, sind die Aromastoffe. Und die soll Banzai bzw. der Spieler nun besorgen.

Nach dem Verständnis der Programmierer ist "Banzai Bug" eine Flugsimulations-Persiflage, es spielt sich jedoch unweit einfacher als "EF 2000" und Konsorten. Mittels Gamepad, Joystick oder Cursortasten lenkt ihr die Fliege durch acht verschiedene Zimmer des Hauses, angefangen bei der schon erwähnten Garage. Die Schwerkraft spielt dabei keine Rolle, denn Banzai hält automatisch seine Flughöhe, sobald er sich nicht in der Vorwärtsbewegung befindet. Auch seitlich oder in Rückenlage zu flattern ist kein Problem, wenn dadurch auch manchmal die Orientierung kurzzeitig verloren geht. Jeder Level wird von einem Comic-Renderfilmchen eingeleitet, das zugleich als Mini-Briefing fungiert. Mal geht es darum, aus der Werkstatt nacheinander vier



Surfin´ USA: Dieser Wellenritt wird tragisch enden



Euer Darling umringt von Mordmaschinerie



Schmetterlinge im Bauch: Zwischen Banzai und Spinne Natasha hat´s gefunkt.



Während Ihr eine Mausefalle um ihren Köder erleichtert, rücken zwei Robosekten an

BUG



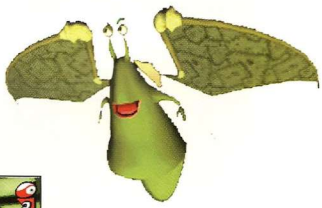
Im Anflug auf das gewaltige Küchenmonstrum



Drohnen, machen Euch deshalb des Leben zur Hölle. Mit etwas Spucke sind die schwächeren Modelle zum Glück leicht außer Gefecht zu setzen, andere erfordern hingegen, daß Ihr Euch ihnen nähert und sie mit einer Bombe unschädlich macht. Wieder andere "Robosekten" gleichen stationären Flugabwehrkanonen. Sie verschießen klebrige Projektile, die Euch zeitweilig die Beine zusammenkleistern, so daß Eure "Ladung" (Käsestücke etc.) runterfällt. Sollte Banzai schwächer werden, kann er sich mit herumliegenden Nahrungskrümeln wieder aufpeppeln. *us*



Tückisch: Ein Elektro-Bomber



Streichhölzer zu besorgen, dann muß eine Staffel von Transportbrummern auf der äußerst heiklen Mission eskortiert werden, den schlafenden **Hausherrn** um sein Ohrschmalz zu bringen. Richtig riskant wird dieser Einsatz dadurch, daß der Kammerjäger aufwachen und sein "Schutzkraftfeld" aktivieren könnte, das die Insekten von ihm fernhält. Später im Spiel hält Söhnchen Bobby das Genie "Dr. Flynstein" gefangen und benutzt ihn als Dartzielscheibe. Das Luftschachtsystem des Gebäudes dient bei fast allen Aktionen als Infrastruktur, d.h. die erbeuteten "Stinkulator"-Bestandteile müssen zurück zum Lüftungsgitter gebracht werden, wo Fliegenkollege Poolio darüber informiert, wieviel noch bis zur Erfüllung des Solls fehlt.

Es wäre natürlich lachhaft, wenn in der Behausung eines hochgerüsteten Kammerjägers keine besonders hinterhältigen Fallen auf Euch warteten. "Robosekten", fliegende, Gift versprühende



An der Dartscheibe hinten im Bild wartet Dr. Flynstein auf die Erlösung



Ulrich Smidt

GEHT SO

"Aus der Idee hätte man mehr machen können." So lautete der einhellige Tenor der Redaktion. Denn was "Banzai Bug" durch pfiffige Einfälle und die amüsante Fifties-Atmosphäre an Boden gutmacht, verspielt es durch Schnitzer in der Ausarbeitung: Gerade mal acht, räumlich sehr begrenzte Level sind von halbwegs geübten Zockern binnen weniger Stunden bewältigt, außerdem gondelt Banzai dermaßen gemütlich durch die Lüfte, daß man ihm das Image des Teenie-Kamikazefliegers absolut nicht abkaufen mag. Eine Art Radarschirm, der anzeigt, von wo die Gegner nahen, hätte genauso wenig geschadet wie eine an- und abschaltbare "Cockpit"-Perspektive inklusive Fadenkreuz – bedingt durch die "Verfolger"-Ansicht gerät nämlich jeder Schuß zum Glücksspiel, da der Körper des Titelhelden den Blick nach vorn blockiert. Mit diesen Verbesserungen, etwas mehr Grafikpep und der doppelten bis dreifachen Anzahl an Leveln könnte aus einer eventuellen Fortsetzung, die im Abspann bereits angedeutet wird, ein respektabler Erfolg werden.

Name	**Banzai Bug**
Genre	Action
Hersteller	Gravity/Grolier Int.
Niveau	einstellbar/leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			75
Prozessor empfohlen			166

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik	✔		✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Gamepad
	Joystick
Extras	keine

Grafik **62%**

Sound **70%**

Spielspaß

64%

SLAMSCAPE



Verwirrende 3D-Ballerei in VR-Umgebung

Ein Unglück kommt selten allein: Nicht genug, daß Ihr einen schweren Unfall hinter Euch habt und somit die nächste Zeit auf der Intensivstation verbringt, nun mißbraucht auch noch eine ominöse Firma Euer Hirn als Retter in der Not für ihr abgestürztes VR-Entertainment-System den "Slamscape Remulator" Diese revolutionäre virtuelle Umgebung wurde mittels Vernetzung von sechzehn Cyber-Freaks einem Beta-Test unterzogen. In dieser Phase stießen die Entwickler auf einen schwerwiegenden "Bug", und das System inklusive der Tester kollabierte. Die Hirne der unglücklichen Freaks vernetzten sich untereinander und kreierten vier alptraumhafte Welten, die nun von den VR-Alter Egos von jeweils vier Testern heimgesucht werden. Eure Aufgabe besteht darin, während Euer realer Körper von den Chirurgen geflickt wird, mit einem (virtuellen) "Slamjet" (einer Art fliegender Presslufthammer mit eingebauten Waffensystemen) ein Level nach dem anderen von den Unholden zu befreien, und daraufhin die "Orb Ids" abzuschalten, um so der virtuellen Umgebung die Energiequelle abzudrehen. Gespielt wird "Slamscape" wie die meisten 3D-Shooter, allerdings verfolgt Ihr die Action von einer imaginären Kamera aus, die hinter Eurem Gleiter postiert ist. Je nach Bedarf schwenkt die Perspektive in Kurven Eurem Gefährt hinterher, eine frei wählbare Einstellung gibt es allerdings nicht. Um gegnerische Einheiten in die ewigen Byte-Jagdgründe zu schicken, greift Ihr entweder auf Euren Blaster zurück, legt fiese Minen oder rammt sie schlicht per Turbotaste zu Tode. Und Gegner sind wirklich genügend vorhanden: Neben "normalen" herumlaufenden oder fliegenden Feinden lauern auch agressive Gebäude oder Parasiten auf Euch. Diese Blutsauger springen ab und an auf Euer Gefährt und saugen wertvolle Lebensenergie ab. Erreicht der Wert Null ist's natürlich vorbei mit der virtuellen und der realen Existenz, denn gestorben wird auch im Cyberspace endgültig. Die Musik zu "Slamscape" stammt übrigens von der **Newcomer-Combo** "God Lives Underwater" (kennt die irgendeiner?), von der auch drei Videoclips auf der CD-ROM schlummern. *sg*





Endlich, ein Gegner! Die meisten Feinde sind so fix, daß Ihr sie fast nie seht.





„God Lives Underwater": seltsame Musik für ein sehr seltsames Spiel



Sascha Gliss

NA JA

Was hat Viacom denn da wieder verbrochen? Angefangen bei der konfusen Story über die Steuerung bis hin zur unmöglichen "Kameraführung" der 3D-Engine; Hier stimmt wirklich nichts. Aber eines nach dem anderen: Natürlich läuft "Slamscape" trotz der aufgepfropften VR-Story auf totale Zerstörung der Gegner in jedem Level hinaus, nur, wer sind eigentlich die Gegner? Die meisten Feinde präsentieren sich als Polygonenhaufen und attackieren ständig, ohne daß Ihr es überhaupt merkt. Ein weiteres Manko ist das mehr als gewöhnungsbedürftige Flugverhalten des Gleiters: So slidet Euer Gefährt auch im Geradeausflug fast immer seitwärts umher: Präzises Schießen wird zur Glückssache. Die Engine schließlich weiß grafisch zwar zu gefallen, die Idee mit der imaginären Kamera hinter Eurem Speeder jedoch läßt Euch oft im Getümmel die Übersicht verlieren, denn die Schwenks gehen viel zu langsam vonstatten. Da helfen auch die drei Gratis-Videoclips nicht mehr weiter: "Slamscape" reiht sich nahtlos in die Riege der Viacom Gurken ein.

Name	Slamscape
Genre	Action
Hersteller	Viacom/Virgin
Niveau	schwer
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

System	Win'95
Festplatte belegt	0 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Musik-Videos auf CD

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **52%**
Sound **36%**
Spielspaß

29%

DR. BRAIN...

Kids only

Ja, so sind sie, die vertrottelten Wissenschaftler: Dr. Brain, der seine jüngst erfundene Zeitmaschine eigentlich benutzen wollte, um ein paar Tage in die Vergangenheit zu reisen, gerät beim temporären Navigieren völlig vom Kurs ab und weiß nicht mehr, wie er nach Hause kommen soll. Gefangen in zehn Zeitzonen müssen wir nun durch Lösen diverser Rätsel den verwirrten Akademiker in die Gegenwart zurückholen. Die Kategorien der Knobelein unterscheiden sich dabei ebenso krass voneinander, wie die Epochen, in denen sie spielen: So gilt es z.B. in



Der Neandertaler-Band müßt Ihr die Flötentöne beibringen



„Brainwave" besteht aus Logik-Knobeleien. Im Genie-Mode fast unlösbar...

der Ursuppe mit unserer Einzeller-Armee, die gegnerischen Einheiten zu eliminieren, wohingegen im zehnten Abschnitt rein mathematisch/logische Denksportaufgaben zu knacken sind. Das Spiel verfügt über drei Schwierigkeitsgrade, der erste ist für die jüngsten gedacht, der schwerste bringt auch PP-Redakteure an die Grenzen ihrer Fähigkeiten. Eigentlich als Kinderspiel gedacht, spricht "Dr.Brain" die ganze Familie an. In Zeiten, wo Kinder meist allein vorm PC sitzen und stumpfsinnig Monster schlachten, ein Lichtblick. Dabei gibt sich das Produkt nicht als altkluger Mentor, sondern fördert spielerisch verschiedenen Bereiche der Intelligenz. Für besorgte Eltern also genau das Richtige, um das pädagogische Gewissen auf bequeme Art zu beruhigen. sg

Name	**Dr. Brain reist d. d. Zeit**		
Genre	Denkspiel		
Hersteller	Coktel/Sierra		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95, 3.1
Festplatte belegt	0,8 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **64%**
Sound **70%**
Spielspaß

63%

ICH ELINNELLE..
..HEUTE ZUM KIOSK
SOFTSALE
PIELE-SHOPPING-MAGAZIN
APRIL/MAI 3/'97
Neu nur DM 1,90
PC CD-ROM Spielereports
BANZAI BUG
BLINKY BILL
FIFA SOCCER MANAGER
HARVEST OF SOULS
INTERSTATE 76
MDK
NEED FOR SPEED 2
PRO PILOT
RED BARON 2
TITANIC
UEFA CHAMPIONSLEAGUE
IST DA!
C CD-ROM
ayStation
ntendo 64
MDK
HIGHLIGHT DER AUSGABE
SOFTSALE
Softsale Lau & Zielke GmbH i.G.
Schloßplatz 19, 31582 Nienburg
Tel. 05021/910416 Fax 910-403 und -404

MAGIC: THE GATHERING

Kartenzauber

Nach Acclaims verunglücktem "Battlemage" zeigt Microprose, wie ein richtiges Computer-"Magic" auszusehen hat.

Es kann zur Sucht werden dieses Spiel, mit dem die amerikanische Firma "Wizards of the Coast" seit einigen Jahren Fantasy-Freunde und Karten-Trader in Atem hält. Spieler geben auf der Suche nach Karten ein kleines Vermögen aus und kaufen sich Decks und Booster-Packs en masse, um im Endeffekt aus mehreren hundert Karten ein dagegen winziges Wunschdeck zusammenbasteln zu können. "Magic: the Gathering" heißt das Kartenspiel und es wird weltweit von mehreren Millionen Hobby-Magiern ganz privat oder sogar in Turnieren gespielt. Lizenzen gab es bislang viele, und so wundert es nicht weiter, daß derer gleich zwei für Computerspielumsetzungen vergeben wurden. Während Acclaim, immerhin als erster fertig, ein Echtzeitstrategiespiel mit mehr Mankos als Spielspaß daraus machte, ließ man sich bei Microprose etwas mehr Zeit. Acclaim wollte mit der Genrewahl den Massenmarkt aufrollen und scheiterte daran: Ein rundenbasiertes Kartenspiel kann nicht zum Echtzeitstrategiespiel degradiert werden. Microprose hingegen setzte den Trading-Card-Bestseller 1:1 um. Und dies tat er so grandios, wie wenige Sachen in den letzten Jahren.



In den Dörfern werden Karten gekauft und Euer Deck kann editiert werden



Das Duell: Mit der Maus läßt sich dabei übrigens jede Karte (auch die des Gegners) genau untersuchen





Das Computerspiel bietet genau dasselbe wie das Original. Zwei Magier spielen gegeneinander Karten, bis einer der beiden jeden seiner 20 Lebenspunkte verloren hat und dem Gewinner die "Ante"-Karte geben muß (siehe Regeln). Um diese Karten, die jeder Spieler vorher aus dem Kartenstapel (Deck) des anderen zieht, wird in "Magic" gespielt. Die Computerversion nimmt dem nun digitalen Kampf um geniale Karten natürlich die Spannung, denn man kann sich im "Deck-Builder" das Lieblings-Deck ohne Probleme zusammenbauen. Doch der "Duel"-Modus, in dem Ihr nur gegen einen Computergegner spielt, ist lediglich zum Ausprobieren eigener Decks und zum Kennelernen der computergesteuerten Kreaturen gedacht. Das eigentliche Spiel findet in Shandalar statt, dem Reich der Magie. Shandalar war einmal ein glückliches Land, doch heute liegt die einst so schimmernde Gemeinschaft in Schutt und Asche. Der Kosmische Bösewicht Arzakon hat die fünf Großmagier Shandalars, die Anführer der Gilden, verzaubert, auf das sie die Große Barriere, die Shandalar vor allem Bösen schützt, neutralisieren. Die Magier trachten nach dem "Spell of Dominion", der die Barriere zerstört und ihnen die Gewalt über das ganze Land sowie ewiges Leben verspricht. Doch dazu müssen die Zauberer genug Kraft haben, die sie aus der Verzauberung von Städten ziehen. Auf diesen Städten liegt dann ein "Mana Tap".

An Euch ist es nun, jeden der **fünf Magier** auszuschalten, bevor einer von ihnen fünf Mana-Taps kontrolliert. Dazu habt Ihr anfangs lediglich ein kleines Deck Karten (später bis zu drei Decks), mit dem die Schergen der Magier im Duell verprügelt werden müssen. Ihr steuert Euren Charakter über die isometrische, von feindlichen Kreaturen wimmelnde Landschaft und besucht Dörfer und Städte, in denen Karten ge- und verkauft werden können. In jedem Ort könnt Ihr Euer Deck editieren oder einen Auftrag annehmen, der Euch entweder Karten, Edelsteine oder Mana-Links einbringt, die als Extraleben fungieren und Eure Lebenszahl im Duell um Eins erhöhen. Die Missionen reichen von Kurierdiensten über das Auftreiben bestimmter Karten bis zum Besiegen von Kreaturen, die die Stadt überfallen und denen man dort Rache geschwo-

Cavewars

(Avalon Hill)

In der weitläufigen unterirdischen Höhlenwelt *Ibido* kämpfen 8 Völker (Menschen, Zwerge, Trolle usw., jeweils mit eigenen Stärken und Schwächen) erbittert um die Vorherrschaft. Zu Beginn besitzen die Krieger nur primitive Waffen und Zauberformeln, aber durch Forschung können Sie im Laufe der Zeit immer wirksamere Waffen entwickeln (z.B. Musketen, Kampfpanzer). Viele Kombinationsmöglichkeiten bei den militärischen Einheiten, unterschiedliche Magie- und Technologiearten mit unzähligen strategischen Möglichkeiten, weitläufige Höhlenwelt auf 5 Höhenebenen, Mit Generator zum Erstellen neuer Welten u.v.a.m. Ablauf in Spielzügen (keine Echtzeit-Hektik!). Für bis zu 5 Spieler und/oder Computergegner. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung.**
Für PC (mind. 8 MB RAM, mind. 486er, Super-VGA, nur auf CD, DOS oder Windows 95): 99,95 DM

Combat Command 1:

Danger Forward!

(Art of War Publishing)

Simulation von Gefechten des II. Weltkrieges auf Kompanieebene. Schauplätze: Kreta, Sizilien, Italien, Ardennen. Spielsystem ähnlich wie bei der *V for Victory*-Serie. Mit Landkarten- und Szenariumeditor. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung!** Für PC (mind. 8 MB RAM, Super-VGA, Windows 3.1 oder Windows 95 erforderlich): 89,95 DM

Szenarium-Disk A für Combat Command 1

8 neue Szenarien (historisch: Sizilien, Ardennen, Italien; hypothetisch: Operation "Seelöwe"). 29,95 DM

Wooden Ships & Iron Men

(Avalon Hill)

Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 18 Szenarien (Trafalgar usw., z.T. über 20 Schiffe gleichzeitig im Spiel). Feldzugsmöglichkeit, Szenariumeditor. 1 Spielzug = 3 Minuten, Entermanöver, 133 Schiffstypen, 4 Munitionsarten, u.a.m. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung** und Update auf Vers. 1.02!
Für PC (mind. 8 MB RAM, Super-VGA, CD) 99,95 DM.

Jens Dührkop

CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe

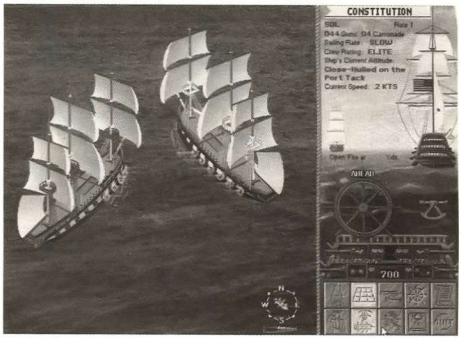
☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA, alle Spiele dieser Anzeige sofort lieferbar

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die bei uns gekauft wurden)



Definitive Wargame Collection 2

CD-Sammlung mit **Vollversionen** von 14 Strategiespielen von *SSI, 3'60, Koei* u.a. (**dA** = bei uns mit deutscher Regelübersetzung):
Harpoon 2 (dA) + Battlesets 2+3, **V for Victory** 1+3, **Genghis Khan 2** (dA), **Romance of the 3 Kingdoms III, Operation Europe, High Command** (dA), **Command HQ, Tanks** (dA, Version 1.3), **Clash of Steel** und ***SSIs*** **bislang erfolgreichstes Wargame: *Steel Panthers*** (dA, neue Version 1.2N). Für PC: 119,95 DM

Szenarium-Disketten für *Steel Panthers*

mit neuen historischen Szenarien (nur zusammen mit *Steel Panthers* spielbar), Lizenzausgaben der US-Firma *Novastar* (d.h., englische Bildschirmtexte, deutsche Übersetzung der historischen Hintergrundangaben), z.B.:
Nr. 3: Tiger-Raids+Arnheim (20 Szen.) 29,95DM
Nr. 4: Panzerasse I (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 7: Division "Wiking" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 8: Norwegen 1940 (11 Szen.): 17,95 DM
Nr. 10: "Wüstenfuchs" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 11: "Eisernes Kreuz" (10 Szen.): 17,95 DM
Nr. 13: Westwall, 1944 (10 Szen.): 17,95 DM

TacOps (Arsenal)

Komplexe Simulation von Gefechten der Moderne auf taktischer Ebene (die Einheiten sind Züge/Halbzüge). Programmiert von einem Major des *US Marine Corps*. Von zahlreichen Einheiten der *US Army* und des *US Marine Corps* ausbildungsunterstützend eingesetzt. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung (31 Seiten)!** Für PC (Super-VGA, Windows, Disk): 99,95 DM

Szenarium-Disk für TacOps

Neue Landkarten und 16 neue Szenarien (mit vielen Varianten) für *TACOPS*. **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung.** 29,95 DM

Over the Reich

(Avalon Hill)

Strategiespiel über Luftkämpfe zwischen westalliierten und deutschen Flugzeugen 1943-45. 16 Piloten je Seite (diese erlangen im Laufe des Feldzuges zusätzliche Kampferfahrung, bessere Flugzeugtypen usw. - "*Steel Panthers* in der Luft"). Außerdem viele Einzelszenarien mit unterschiedlichen Einsatzarten (Angriffe auf V-Waffen-Stellungen, Abfangeinsätze gegen Bomberverbände usw.). **Bei uns mit deutscher Regelübersetzung** und Update auf Vers. 1.01!
Für PC (mind. 8 MB RAM, Windows 3.1 oder Windows 95, Super-VGA, CD): 109,95 DM

New Horizons (Koei)

Strategie-, Wirtschafts- und Rollenspiel über Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. **Bei uns mit dt. Regelübersetzung!**
Für **IBM** (VGA, CD): 89,95 DM

Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen z.B. (jeweils für PC):

Age of Rifles (SSI) Vers. 1.01 (mind. 8 MB RAM, auf CD): 99,95 DM
Battles of Napoleon Szenarium-Disk 1+2+3 zusammen: 50,-- DM
Carrier Strike Expansion Disk: 19,95 DM
Celtic Tales (Koei) (Windows, CD): 99,95 DM
Operation Crusader (Avalon Hill): 109,95 DM
P.T.O. II (Koei), Pazifik 1941-45, Land, Luft, See (Super-VGA,CD,Windows) 99,95 DM
Pacific War Editor (+Update+Szen.): 19,95 DM
Rise of the West (RAW/Lizenz), Mittelalter in Europa, strategisch (Windows): 40 DM
Stalingrad (Avalon Hill), mit über 1.000 Einheiten! (CD,Super-VGA,8MBRAM): 109,95 DM
Steel Panthers 2 (SSI) (8MB, CD): 99,95 DM
V for Victory Bundle (3'60): *V for Victory 1-4* zusammen auf CD: 69,95 DM
Zulu War (ISI), für Windows, auf Disk: 79,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln z.B.:

Age of Rifles: 15 DM
D-Day: America Invades: 15 DM
Empire II: 15 DM
Genghis Khan 2: 12 DM
High Command: 15 DM
Pacific War: 15 DM
Panthers in the Shadows: 20 DM
Stalingrad: 15 DM
TacOps: 20 DM
Tigers on the Prowl: 20 DM
War in Russia: 15 DM

Kosims ohne Computer (Brettspiele),

jeweils mit deutschen Spielregeln, z.B.:

BARBARIANS

Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an den Nordgrenzen des Römischen Reiches (Varus' Feldzug am Rhein, Aufstand der Bataver usw.). Mit 4 Spielplänen (je 55 x 85 cm) und 1.000 Countern: 69,95 DM

Panzerkrieg

Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Spielplan (55x85cm) und 500 Countern: 59,95 DM

The Last Blitzkrieg

Die Ardennenoffensive im Dezember 1944 auf Regiments- und Brigadeebene. Mit 1 Spielplan (55x85cm) und 300 Countern: 49,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich.

Versandkosten:
Vorauskasse (Verrechnungsscheck): 6,80
Nachnahme: 9,80 DM

DIE REGELN

"Magic: The Gathering" basiert eigentlich auf einem sehr einfachen System und wird erst durch die hohe Anzahl unterschiedlicher Karten kompliziert. Die Grundidee ist folgende: Zwei Spieler – jeder mit eigenen Karten und einem Kartenstapel (Deck) – versuchen, sich Lebenspunkte zu mopsen, bis einem dieselben ausgehen. Dazu zieht jeder Spieler anfangs sieben Karten aus dem gemischten und mit dem "Gesicht" nach unten auf dem Tisch liegenden Deck. Gespielt wird zugweise, wobei vor jedem Zug eine neue Karte aus dem Deck gezogen wird. Jede Karte, die von der Hand auf den Tisch gezaubert werden soll, erfordert eine bestimmte Menge Mana, die Ihr wiederum aus sogenannten Ländern zieht. Pro Zug darf eine Länder-Karte ausgespielt werden, die, einmal auf dem Tisch, getappt (umgedreht) wird und so für einen Manapunkt sorgt. Um dem Gegner Schaden zuzufügen, müßt Ihr Kreaturen zaubern, die in Form von Karten in Eurer Hand gehalten und dann auf den Tisch gelegt werden. Jede Kreatur hat bestimmte Angriffs- und Verteidigungspunkte sowie meist spezielle Fähigkeiten (z.B. Flugfähigkeit). Während des eigenenen Zugs könnt Ihr mit diesen den gegnerischen Magier angreifen. Er ist in der Lage, mit eigenen Kreaturen zu blocken. Weitere Karten wie Artefakte, Verzauberungen, Instants und Interrupts (Karten die jederzeit beschworen werden können) sorgen für bestimmte unzählige Effekte, die sich auf Kreaturen oder andere Karten auswirken.



In Shalandar läuft Euer Held von Ort zu Ort und wird von potentiellen Gegnern verfolgt und attackiert



In der Übersichtskarte sind alle besuchten Städte verzeichnet

ren hat. Trefft Ihr auf eine Kreatur, kann sie im Duell besiegt werden, wobei Ihr entweder Eure"Ante"-Karte verliert oder, im Siegesfalle, mehrere Karten aus der Hand des Gegners und Geld gewinnt. Meist kann der Kontrahent auch mit etwas Gold bestochen werden oder Euer Held kommt davon, indem Ihr ein Rätsel löst, bei dem gute Kartenkenntnis gefragt ist. Besiegt Ihr einen Feind im Duell, verliert auch der dahinterstehende Großmagier an Kraft und kann so für das Finale "weichgeprügelt" werden. Diese Zauberer wohnen natürlich im eigenen Schloß, das jederzeit attackiert werden kann. Wie in den gut versteckten sog. Dungeons, die auch gefunden



In Dungeons oder Schlössern der Magier lagern vor allem dicke Schätze

und betreten werden können, lauft Ihr im Schloß des Magiers durch Gänge, in denen sich Schätze oder Extraleben befinden. Schergen des Magiers bewachen wichtige Durchgänge und müssen wie immer per Kartenspiel beseitigt werden. Aber die Sache hat einen Haken: Während sich im Freien nach jedem Kampf die Anzahl Eurer Leben regeneriert, stehen Euch in Dungeons und Schlössern diese Leben nur einmal zu – nach Duellen regenerieren sich Eure Lebenspunkte nicht. Damit Ihr Euch in Shandalar nicht verlauft, gibt´s eine Übersichtkarte. Als weitere Hilfsmittel können in bestimmten Orten "World Magics" gekauft werden. Diese 12 magischen Items sorgen z.B. für schnelle Fortbewegung in Sümpfen, für unendlich viele identische Karten im eigenen Deck oder für bestimmte kurzzeitige Effekte (nächster Gegner verschwindet, Speed-Brust, Teleportieren, etc.), für deren Aktivierung aber wertvolle Edelsteine geopfert werden müssen. Wenn Ihr umherwandert, kann der Spielstand gespeichert werden. *kn*



Knut Gollert

SUPER

Magic-Freunde, Luft anhalten! Dieses Spiel ist das Beste, was Euch passieren kann. Für Freaks ist es gar Grund genug, sich einen PC zu kaufen, denn nichts auf der Welt kann Euch so gut trainieren und Decks ausprobieren lassen, wie dieses Programm. Daß das Strategie-Fantasy-Kartenspiel zu den spielerisch besten Dingen auf Erden gehört, beweisen die Verkaufszahlen, aber wie Microprose die Kartenklopperei so gut und originalgetreu adaptieren konnte, bleibt mir ein Rätsel. Es gibt, dank hunderter Karten mit Millionen Kombinationsmöglichkeit en und daraus resultierenden unzähligen Effekten, wohl programmtechnisch kaum aufwendigere Aufgaben. Der um die Magieschlacht programmierte Shandalar-Part bettet die Duelle in ein faszinierendes Abenteuer ein und sorgt für wochenlange Motivation. Zwar stimmen mich hier einige Grafiken grimmig, doch das ausgeklügelte Spielsystem läßt Mankos vergessen. Strategen werden langfristig Freude haben, und auch Einsteiger kommen durch das sehr gute Handbuch und Tutorial zurecht.

Name	**Magic: The Gathering**
Genre	Strategie
Hersteller	Microprose
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Win'95
Festplatte belegt	90 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **44%**

Sound **68%**

Spielspaß

83%

Bilder auf

Softwarehouse - Versandhandel
Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

telefonische Bestellannahme
0281 - 25922 &
0281 - 24985

BESTELLEN PER INTERNET !!!
BESUCHEN SIE UNSERE WEBSEITEN
http://www.softwarehouse.globvill.de
E-Mail: softwarehouse@globvill.de

Händleranfragen erwünscht!

TOPSELLER

1942 Pacific Air War	DA	29,95 DM	Kyrandia 3	DV	29,95 DM
1944 Across the Rhine	DV	29,95 DM	Larry 6	DV	24,95 DM
3D Ultra Pinball	DV	24,95 DM	Lemmings 1-3	DV	29,95 DM
American Dream	DV	29,95 DM	Little Big Adventure	DV	29,95 DM
Battle Bugs	DV	29,95 DM	Lost Eden	DV	29,95 DM
Betrayal at Krondor	DV	24,95 DM	Magic Carpet 2	DV	29,95 DM
Bioforge	DV	29,95 DM	Nascar Racing	DV	19,95 DM
Bundesliga Manager Pro	DV	19,95 DM	Nhl Hockey 95	DA	29,95 DM
Christoph Kolumbus	DV	19,95 DM	Pirates Gold	DV	29,95 DM
Civilization	DV	29,95 DM	Pitfall - The Mayan Adv.	DV	29,95 DM
Colonization	DV	29,95 DM	Pizza Connection	DV	19,95 DM
Creature Shock	DV	29,95 DM	Prince of Persia Coll.	DV	19,95 DM
Cyberia	DV	29,90 DM	Railroad Tycoon Deluxe	DA	29,95 DM
Das schwarze Auge 1	DV	29,95 DM	Red Baron 1	DV	24,95 DM
Das schwarze Auge 2	DV	29,95 DM	Shanghai - Great Moments	DV	19,95 DM
Das schwarze Auge 3	DV	29,95 DM	Shivers	DV	24,95 DM
Der Meister	DV	24,95 DM	Silent Thunder	DV	39,95 DM
Der Reeder	DV	19,95 DM	Simon the Sorcerer 1	DV	19,95 DM
Descent	DA	29,90 DM	Simon the Sorcerer 2	DV	29,95 DM
Destruction Derby	DA	29,95 DM	Space Quest 6	DV	24,95 DM
Discworld	DV	29,95 DM	Strike Commander	DA	29,95 DM
Dungeon Master 2	DV	29,90 DM	Syndicate +	DV	29,95 DM
Earthsiege	DV	24,95 DM	System Shock	DV	29,95 DM
Ecstatica	DV	29,95 DM	The Last Dynasty	DV	24,95 DM
F14 Fleet Defender	DV	29,95 DM	Tilt	DA	29,95 DM
Freddy Pharkas	DV	29,95 DM	Torin's Passage	DV	24,95 DM
Gabriel Knight	DV	24,95 DM	Under a killing Moon	DV	29,95 DM
Gobliins 1 & 2	DV	24,95 DM	US Navy Fighter	DV	29,95 DM
Goblins 3	DV	24,95 DM	Virtual Karts	DV	29,95 DM
Goblins 4 Woodruff	DV	24,95 DM	Warcraft	DA	29,90 DM
Grand Prix 1	DV	29,95 DM	Wing Commander 3	DV	34,95 DM
Grand Prix Manager 1	DV	29,95 DM	Wipeout/Novastorm	DA	29,90 DM
King' Quest 7	DV	24,95 DM	X-Com: Terror f.t. Deep	DV	29,95 DM

3D Ultra Pinball 2 Creep Night	DV	69,95	Holiday Island	DV	69,95
688 Hunter Killer	DV x	74,95	Flugsimulator 6.0 Win '95	DV	99,95
The last Resort	DV	74,95	Hattrick Wins	DV	69,95
A-10 Cuba	DA	64,95	Hugo 4	DV	69,95
Ace Ventura	DV	59,95	Hunter Hunted	DV	79,95
Afterlife	DV	59,95	iM1 A2 Abrams	DV x	89,95
Age of Sail	DV	79,95	Interstate '76	DV x	69,95
AH-64 Longbow	DV	79,95	Jagged Alliance - Deadly Games	DV	74,95
AH-64 Longbow Data	DV	49,95	Jedi Knight DF 2	EV x	77,95
AH64D - Longbow Gold	DV x	74,95	KKND	DV	59,95
Air Warrior 2	DV x	84,95	Lands of Lore 2	DV x	89,95
Alexander der Große	DV x	84,95	Larry 7	DV	79,95
Armored Fist 2	DV x	79,95	Links LS	DV	89,95
ATF Gold	DV x	79,95	Lords of the Realm 2	DV	79,95
ATF Nato Fighter	DV	39,95	Lost Vikings 2	DA x	64,95
Banzai Bugs	DV x	69,95	M.A.X.	DV	69,95
Baphomet's Fluch	DV	74,95	Mad TV 2	DV	69,95
Battlecruiser 3000 AD	DV	69,95	Magic The Gathering	DV x	69,95
Bazooka Sue	DV	74,95	Martini Racing	DV	29,95
Betrayal at Antara	DV x	79,95	Master of Orion 2	DV	79,95
Birthright	DV x	79,95	MDK	DV	74,95
Bleifuss 2	DV	59,95	Mechwarrior 2 Mercaneries	DV	79,95
Bundesliga Manager 97	DV	64,95	Mutant Penguins	DA	59,95
Chessmaster 5000	DV	69,95	Nascar Racing 2	DA	79,95
Civilization 2	DV	59,95	NBA Live 97	DV	74,95
Comanche 3	DV x	79,95	Need For Speed 2	DV x	74,95
Command & Conquer	DV	79,95	Need For Speed Special EDT.	DV	79,95
Command & Conquer 2	DV	89,95	Nemesis: The Wizardry Adv.	DV x	74,95
Command & Conquer 2 Data	DV x	29,95	NHL Hockey 97	DV	74,95
Command & Conquer DATA	DV	25,95	Orion Burger	DV	74,95
Conquest Earth	DV x	i.V.	Outlaws	DA x	77,95
Creatures	DV	69,95	Phantasmagoria 2	DA	74,95
Crusader - No Regret	DV	64,95	Pinball '97	DV x	54,95
Cyber Gladiators	DV	69,95	Privateer 2: The Darkening	DV	79,95
Daggerfall	DV	74,95	Project Paradise	DA	69,95
Dark Earth	DV x	i.V.	Rally Racing 97	DV	69,95
Das Hexagon-Kartell	DV	69,95	Realms of the Haunting	DV	69,95
Daytona USA	DV	74,95	Rebel Assault 2	DV	79,95
Deadlock	DV	79,95	Rendezvous im Weltraum	DV	79,95
Descent 2	DA	49,95	Return to Krondor	EV x	64,95
Destruction Derby 2	DV	74,95	Risiko	DV	74,95
Diablo	DA	69,95	Roadrash	DV	59,95
Die Akte Pandora	DV	79,95	Schleichfahrt	DV	69,95
Die Fugger 2	DV	49,95	Sega Rally	DV	74,95
Die Siedler 2	DV	69,95	Sherlock Holmes Rose Tattoo	DV	74,95
Die Siedler 2 - Data	DV	29,95	Silent Hunter	DV	69,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DV	74,95	Sim Copter	DV	74,95
Discworld 2	DV	79,95	SIM Golf	DV x	74,95
Dominion	DV x	74,95	Slam Tilt	DV	59,95
Down in the Dumps	DV	69,95	Steel Panthers 2	DV	69,95
Dragon Lore 2	DV	79,95	Swiv 3D	DV	79,95
Dungeon Keeper	DV x	74,95	Syndicate Wars	DV	69,95
Ecstatica 2	DV x	74,95	Terminator: Skynet	DV	59,95
EF 22 ASF	DV x	89,95	TFX EF 2000 Super EF Win'95	DV	79,95
F22 Lightning 2	DV	79,95	TFX EF 2000 Exclusiv Edt.	DV	89,95
Fable	DV	79,95	TFX EF 2000 TactCom	DV	39,95
Fallen Haven	DV x	84,95	The Crow: City of Angels	DV x	69,95
Fifa Soccer 97	DV	74,95	Theme Hospital	DV x	74,95
Fifa Soccer Manager	DV x	i.V.	Titanic	DA x	i.V.
Flottenmanöver	DV	79,95	Tomb Raider	DV	69,95
Flying Corps	DV	79,95	Toon Struck	DV	74,95
Formel 1	DV x	89,95	Tunnel B1	DV	79,95
G-Nome	DV x	69,95	UEFA Championship League	DV x	69,95
Gabriel Knight 2	DV	79,95	US Navy Fighter '97	DA	79,95
Gene Wars	DV	79,95	Vermeer	DV	59,95
Grand Prix 2	DV	79,95	Wages of War	DV x	i.V.
Grand Prix 2 Fahrertraining	DV	24,95	Warcraft 2 Exclusiv Edt.	DV	79,95
Grand Prix Manager 2	DV	79,95	Warwind	DV	69,95
Große Schlacht Ardennen	DV	69,95	Wing Commander Kilrathi Saga	DV x	54,95
Große Schlacht Gettysburg	DV	69,95	Wipeout 2097	DV x	74,95
Große Schlacht Waterloo	DV	69,95	Worms & Data Spec. Edt.	DV	69,95
Have a N.I.C.E. day	DV	64,95	X-Wing vs. TIE Fighter	DA x	77,95

Highlights

Master of Orion 2



DEUTSCHE VERSION 79,95 DM

Theme Hospital



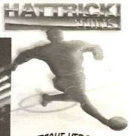
DEUTSCHE VERSION x 74,95 DM

Jagged Alliance Deadly Games

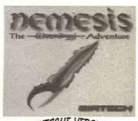


DEUTSCHE VERSION x 74,95 DM

Hattrick Wins



DEUTSCHE VERSION 69,95 DM



DEUTSCHE VERSION 74,95 DM

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN !!!

Diablo



DEUTSCHE VERSION 74,95 DM



DEUTSCHE VERSION x 89,95 DM

AUSGEWÄHLTE SHAREWARE-PRODUKTE 14,95 DM/STK.



KKND



DEUTSCHE VERSION 59,95 DM



DEUTSCHE VERSION x 74,95 DM

Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Gesamtpreisliste an !!!

WIR FÜHREN AUSSERDEM: SONY PLAYSTATION !!!
- SEGA SATURN
- LÖSUNGSBÜCHER
- PC-HARDWARE
- JOYSTICKS
- LERNSOFTWARE

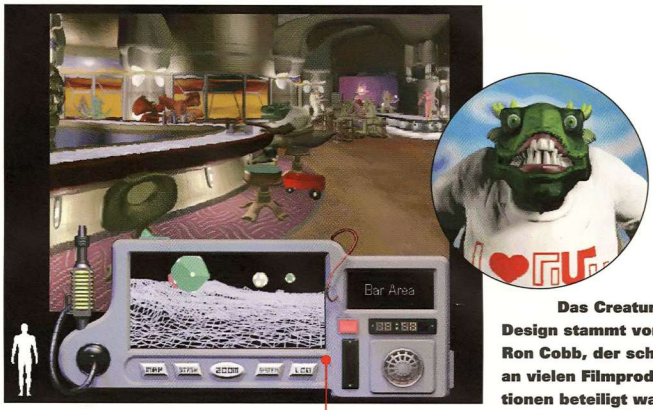
WIR BERATEN SIE GERN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90DM pro Paket (Eurocheck)
Ab 250.-DM Softwarewert Portofrei
Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN Gebühr
Wir berechnen 20.-DM Aufwandspauschale bei annahmeverweigerter Lieferung

x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht

THE SPACE BAR

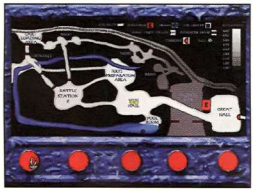
Adventure-Gründervater Steve Meretzky konfrontiert Euch mit einem galaktischen Kriminalfall



Das Creature Design stammt von Ron Cobb, der schon an vielen Filmproduktionen beteiligt war



Andere Sterne, andere Sitten: Die „Space Bar" verfügt auch über Alienklos



Auch eine Karte der aktuellen Location befindet sich in Eurem Minicomputer



Eines der letzten Bilder vor seinem Verschwinden: Euer Partner Makshk

Alarmstufe Rot auf dem Bergbauplaneten Armpit VI: Erst einige Stunden ist es her, daß wichtige Geheimdokumente aus der Firmenzentrale des "Amalgamated Vacuum"-Konzerns gestohlen wurden. Werkschutzdetektiv Alias Node und sein treuer Partner Makshk haben die Spur bis in die zwielichtige "Thirsty Tentacle Bar", einen Treffpunkt für Reisende aus allen Ecken des Universums, verfolgt. Der Täter muß sich hier unters Volk gemischt haben. Sowohl Gäste als auch Angestellte stehen unter Verdacht. Gelingt es nicht, den Dieb noch heute abend dingfest zu machen, wird er mit der nächsten Linienraumfähre auf Nimmerwiedersehen verduften. Kurz nachdem die beiden Ermittler beschließen, das Etablissement getrennt zu durchforsten, blinkt auch schon das Email-Empfangslämpchen an Nodes **PDA** – Makshs Tarnung ist aufgeflogen, der Dieb wurde nun auch noch zum Entführer. Anstelle von Lösegeld verlangt er, daß Alias sein einzigstes Beweisstück, nämlich eine Diskette, die dem Langfinger auf der Flucht abhanden gekommen ist, im Vorraum der Kneipe hinterlegt. Durch diese Zuspitzung der Situation fühlt sich unser Schnüffler jedoch gleich doppelt angespornt alles zu tun, um den Fall am Tagesende mit dem Status "erfolgreich abgeschlossen" in seine Personalakte eintragen lassen zu können.

Obwohl Alias Node allerlei Hightech-Schnickschnack zu seiner Fahndungsausrüstung zählt, bleibt seine wirkungsvollste Waffe das raffiniert geführte Verhör. Alle "Amalgamated Vacuum"-Sicherheitskräfte haben ein Spezialtraining genossen, das ihnen ausgeprägte telepathische Fähigkeiten verschafft. Bei korrekter Anwendung der "Empathie Telepathie"-Technik ent-



Während des „Soldat 714"-Flashbacks seht Ihr Eure Umwelt durch Facettenaugen



Drei „Naphtaleen": Sind sie vielleicht die gesuchten Diebe?

NECRODOME

Beweise, was wahre Freundschaft ist!



Mit Multiplayer-Modus über Netzwerk und Modem

Kleine Freundschaftsprobe gefällig? In Necrodome erwarten Dich und Deinen Kumpel zehn düstere Arenen voller schwerbewaffneter Gladiatoren, die Euch ans Leder wollen. Da müßt Ihr als Team durch – tot oder lebendig! Schwingt Euch als Fahrer und Schütze in den Panzer, und ab geht die Action bei diesem gnadenlosen 3D-Shooter. Und immer schön cool bleiben! Sonst erreicht Ihr ihn nie – den Endkampf im Necrodome! PS: Wenn Dein Kumpel mal keine Zeit hat, kannst Du Necrodome auch alleine spielen!

Erhältlich für WIN 95.

MINDSCAPE

MINDSCAPE International · Zeppelinstraße 321 · 45470 Mülheim a.d. Ruhr · Tel.: (02 08) 9 92 41 - 0 · Fax: (02 08) 9 92 41 - 29

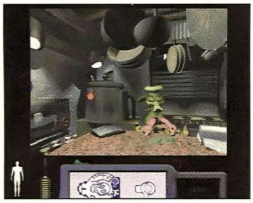


Je nach Zielobjekt beinhaltet das PopUp-Fenster andere Kommandos



Einer der Flashbacks: Als pubertierende Topfpflanze gewinnt Ihr sexuelle Erfahrungen

Ansichten eines Neblitz: Symbiont Thud durchs Goldfischglas betrachtet



Ärgerlich: Die Bildschirmfläche wird nicht komplett ausgenutzt.



steht zwischen den Gesprächspartnern eine dermaßen feste Gedankenbrücke, daß der Fahnder ganze Abschnitte aus der Vergangenheit des Verhörten nicht nur mit dessen Augen wahrnehmen, sondern regelrecht durchleben kann. Insgesamt acht Mal schlüpft der Spieler so in die Rolle eines Außerirdischen und übernimmt dabei dessen rassenspezifische Talente und Handicaps. So muß er zum Beispiel im Körper des facettenäugigen Insektenbarkeepers "Soldat 714" den Kokon einer Königin zwecks Gründung eines neuen Staates aus dem Bau schaffen. Besonders nervenaufreibend gestaltet sich die Episode, in der Ihr die Geschicke eines in Symbiose lebenden Pärchens leitet. Als Vertreter der weitgehend bewegungsunfähigen, in einem Goldfischglas lebenden "Neblitz"-Spezies seid bei allen körperbetonten Aktionen auf die Hilfe eines bulligen "Salivrasters" angewiesen. Das Problem: Diese Burschen sind nicht nur naiv, sondern praktisch hirnlos. Bis sie begriffen haben, was ihr Herr und Meister von ihnen will, vergeht eine Ewigkeit. Ein Umstand, der die "Neblitzi" zu latenten Cholerikern macht. Jeder "bestandene" Flashback resultiert in einem Hinweis auf den Gesuchten, geht was schief, wird der „Traum" abgebrochen und muß wiederholt werden.

Die Grafikengine ist ein Hommage an "Zork Nemesis", d. h. jeder Raum besteht aus mehreren gerenderten 360-Grad-Panoramen, die nach links und rechts scrollbar sind. Ein Klick auf eine Person oder einen Gegenstand öffnet ein **Befehlsmenü**, das jeweils alle mehr oder weniger sinnvollen Kommandos zu diesem bestimmten Objekt auflistet. Neben Standardbefehlen wie "Untersuche" oder "Öffne" tauchen jeweils auch Spezialanordnungen wie etwa "Sieh hinein" oder "Sieh hinter" auf. Gelegentlich erlaubt sich das System auch Späße: So erscheint z.B. beim Gespräch mit einem Tausendfüßler das Icon "Bein ausreißen". Wichtige Items werden miniaturisiert und im PDA verstaut. *us*

GIMMICKS

Liebgewonnene Gewohnheiten legt man nur ungern ab: Der Tradition der alten Infocom-Abenteuer folgend, läßt Meretzky den "Space Bar"-Schachteln ein bei Sammlern begehrtes Gimmick beilegen. Statt Staubknäuels und "Don't Panic"-Buttons wie einst zu "Hitchhiker´s Guide to the Galaxy"-Zeiten gibt es diesmal eine kosmische Papierserviette, einen Bierdeckel sowie ein Streichholzbriefchen direkt aus dem "Thirsty Tentacle".



Ulrich Smidt

GUT

Bis vor einigen Tagen hätte ich nicht gedacht, daß ich in absehbarer Zeit an einem durchgängig gerenderten Adventure Gefallen finden könnte, war dieser Grafikstil doch bisher untrennbar mit dem verhaßten "Myst"-Puzzledesign verbunden. Daß "Space Bar" mich überzeugt hat, liegt zunächst an seinem vielseitigen Interface, das weit komplexere Rätsel zuläßt als die standardisierte "Ein Klick = Aktion"-Oberfläche. An diesem Aspekt merkt man die Handschrift eines Textabenteuer-Veteranen. Genauso typisch ist jedoch auch eine Untugend, die seit der LucasArts-Ära als verschollen galt: Wer nicht ständig speichert, muß viele Spielsequenzen bis zum Umfallen wiederholen, weil das Programm recht fehlerintolerant ist. Und da es aufgrund der nichtlinearen Struktur nicht möglich war, die Locations so auf die drei CDs zu verteilen, daß ein Silberling nach dem anderen abgearbeitet wird, sind häufige Diskwechsel angesagt. Dennoch: Dank all der Anspielungen, witzigen Dialoge und einzigartigen Charaktere bin ich jetzt Stammgast im "Durstigen Tentakel".

Name	**Space Bar**	System	Win'95
Genre	Adventure	Festplatte belegt	50 MByte
Hersteller	Boffo/Rocket Science	RAM-Ausstattung	16 MByte
Niveau	hoch	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **60%**
Sound **76%**

Spielspaß

77%

SCHLUSS MIT

COPIEREN & CAFFEEKOCHEN

M.A.X. IST DA!

"OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER TECHNIK GEHÖRT."
PC GAMES

"BEMERKENSWERT: DIE HERAUSRAGENDE "KÜNSTLICHE INTELLIGENZ" DES COMPUTERGEGNERS"
PC GAMES

89%
SPIELSPASSWERTUNG
PC GAMES 1/97

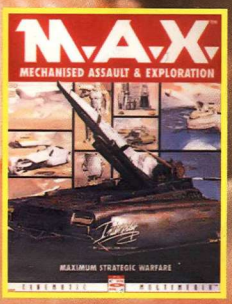
88%
SPIELSPASSWERTUNG
POWER PLAY 1/97

"EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIESPIELER"
PC ACTION

"MECHANISED ASSAULT AND EXPLORATION IST DAS INNOVATIVSTE STRATEGIESPIEL SEIT LANGEM."
PC ACTION

"M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANG-ZEITMOTIVATION DURCH MASSIG SPIELOPTIONEN."
PC ACTION

94%
SPIELSPASSWERTUNG
PC ACTION 12/96



Interplay

HTTP://WWW.INTERPLAY.COM

DISTRIBUTED BY
Acclaim Entertainment GmbH

©1996 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved. ©Acclaim Entertainment. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.



G-NO
Mechwarrior für

7th Levels Robo-Einstand gehört zu den schwersten Mech-Simulationen





Der kampflüsterne G-Nome ist doch nur ein Gefangener

Mit dem G-Nome ist das so eine Sache. Die Idee eines solchen geklonten Kampfmonsters kommt bei den Armeen auf dem Planeten Ruhelen ganz gut an, doch hat die Idee der Scorps, einer anderen dort ansässigen Rasse, einen Haken: Als körperliche Basis für einen G-Nome muß ein Mensch herhalten und damit können und wollen sich die menschlichen Bewohner nicht abfinden. So kündigt man kurzerhand den Nichtangriffspakt mit den Scorps und schickt Euch, einen jungen Krieger namens Joshua Grant, auf die geheime Mission, den G-Nome zu finden. Unterwegs trifft der Held jedoch nicht nur auf Scorps, sondern auch auf die Darkens und auf außerirdische Mercenaries, die mal als Gegner, mal als Verbündete agieren.

Auf der Suche nach dem genetischen Superkrieger schießt sich Josh durch vier Etappen mit jeweils anderen Landschaftssets und insgesamt 22 Missionen. Dank der HAWCs (Heavy Armour Weapon Chassis) muß der Held allerdings nicht zu Fuß gehen, sondern darf an Bord dieser sehr Mech-ähnlichen Kampfroboter reisen und bei Bedarf auf alles schießen, was sich ihm in den Weg stellt. Vor jeder Mission gibt's ein Briefing vom Verbindungsoffizier, der Euch über das Ziel des Auftrags aufklärt und auf eventuelle Gefahren oder Besonderheiten hinweist. Via Mausklick geht es los und Joshua wird unvermittelt auf das Schlachtfeld der jeweiligen Mission gebeamt. Die Missionsziele variieren in "G-Nome" gewaltig und reichen von simplen Flußüberquerungen über Befreiungsaktionen bis hin zum Einschleichen in die gegnerischen Basen mit gestohlenem IFF-Code. Jeden Auftrag beginnt Ihr dabei entweder an Bord eines vorgegebenen HAWCs oder Ihr findet Euch statt auf metallenen auf den eigenen Füßen wieder. In diesem Fall muß erst das passende Fahrzeug oder ein verlassener HAWC gefunden werden, der bestiegen wird, sobald Ihr in direkter Nähe seid. Diese Option ist auch das wirklich spannende an "G-Nome". Während Ihr an Bord eines HAWCs seid, kann dieser jederzeit durch Drücken der "Backspace"-Taste verlassen werden. Zu Fuß ist es nun möglich, feindliche Gebäude, Verteidigungstürme oder Waffensysteme inklusive HAWCs unter die eigene Kontrolle zu bringen. Als Fußsoldat seid Ihr allerdings äußerst verwundbar und könnt Euch nur mit zwei Waffensystemen verteidigen. Mit dem kleinen Laser kann lediglich gegen andere Fußtruppen sinnvoll vorgegangen werden, während die sogenannten **GASHR-Granaten** einen ganz anderen Sinn und Zweck erfüllen. Trefft Ihr einen HAWC damit, sinkt der Sauerstoffgehalt im Innern desselben rapide ab und der Pilot wird automatisch heraus katapultiert. Der führerlose Roboter kann nun von Euch in Beschlag genom-



Die Schneelandschaften gehören mit Abstand zu den schönsten



Im Kampf Mann gegen Mann kann schon mal Blut fließen

ME Aussteiger





men werden. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings folgende: Sobald Ihr ein Feindfahrzeug neutralisiert habt, taucht fast immer der hinausgeschleuderte Pilot auf und beschießt Euch mit GASHRs. Im schlimmsten Fall landet Ihr ebenfalls neben Eurem Mech und dürft Euch auf einen Kampf Mann gegen Mann freuen. Damit diese Situationen nicht allzu oft vorkommen, stellt man Euch vor allem in späteren Missionen Kollegen zur Seite, denen über die Funktionstasten Befehle gegeben werden und die Euch im Kampfgetümmel den Rücken frei halten. An Waffen stecken übrigens normale ballistische Kanonen, Energiewaffen in Form von Lasern oder Impulswerfern und Raketen in den HAWCs. Eine Auswahl der Bewaffnung wie in "Mechwarrior 2" ist leider genauso wenig möglich, wie das individuelle Ausstatten der Kampfmaschinen mit Jump-Jets oder ähnlichem. Doch wer braucht schon Sprungdüsen, wenn in "G-Nome" nur auf einer Ebene geballert wird und die zahlreichen wirklich schönen 3D-Berge nur Zierwerk sind. Taktisch vorteilhafte Gefechte von Anhöhen oder Bergen aus sind so gänzlich unmöglich und reduzieren die Scharmützel zum simplen Aim&Fire-Gefecht, in dem derjenige siegt, der mit den besten Waffen am besten schießt. Trotzdem gehört zum erfolgreichen Bestehen eine gehörige Portion strategischer Gewandtheit, denn die teils sehr schweren Missionen sind nur mit etlichen Tricks zu meistern. Da werden feindliche **IFF-Kennungen** angelegt, Gegner auf der anderen Flußseite aus sicherer Entfernung neutralisiert oder Wachtürme als Mechkiller benutzt.

Trotz der Größe ist dieser Riesenmech äußerst leicht zu besiegen



Im Briefing gibt´s Tips zum Auftrag und zu den Gegnern



Als erstes werden mit Energiewaffen die Schilde des Gegners vernichtet, dann geht´s ans Eingemachte

Technisch präsentiert sich 7th Levels erster Mech-Shooter recht ansehnlich: Bis auf Bäume und Steine bestehen alle Objekte mitsamt Landschaft aus texturierter 3D-Grafik. Gesteuert wird per Tastatur, Stick oder Maus, wobei die Tastenbelegung frei gewählt werden kann. Trotz Windows 95 und Direct3D werden keinerlei 3D-Beschleuniger unterstützt, dafür aber Netzwerkkarten. Bis zu acht Freunde dürfen mit- und gegeneinander antreten. *kn*



Die Außenansicht läßt sich zwar schön drehen, aber leider nur wenig zoomen



Knut Gollert

GUT

Ich kann mir nicht helfen, aber eine Sucht, wie man sie von den "Mechwarrior 2"-Spielen fast schon gewohnt ist, will sich bei "G-Nome" einfach nicht einstellen. Dabei hat das Spiel alles, was das Herz begehrt: Es sieht sehr gut aus, die CD-Audio-Tracks sind gigantisch und die Missionen abwechslungsreich. Der überaus deftige Schwierigkeitsgrad läßt jedoch Anfänger relativ schnell verzweifeln. Es darf schlicht nicht passieren, daß gut gezielte Schüsse einfach durch die Beine des Gegners pfeifen, wenn sie eigentlich hätten treffen müssen. Neben der fehlerhaften Kollisionsabfrage sorgt die AI für Verwunderung, denn selten trefft Ihr einen Feind, der nicht schnurgerade auf Euch zuläuft und aus allen Rohren ballert. Ausweichmanöver oder gar Taktiken beherrschen die Computerpiloten anscheinend nicht. Trotz dieser Mängel spielt "G-Nome" in der Oberliga der Roboterkrieger mit, denn den fabelhaft designten und abwechslungsreichen Missionen können selbst festgefahrene "Mechwarrior" nur schwer widerstehen.

Name	G-Nome
Genre	Simulation
Hersteller	7th Level
Niveau	einstellbarl
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			90
empfohlen			166
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Windows 95
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerkmodus

Grafik **73%**

Sound **78%**

Spielspaß

Solo	Multi
72%	72%

Demo auf

Sie bekommen...

DEMONW

...was Sie sehen !



Die größten Schlachten

Demnächst auf Ihrem PC

IKARION Software GmbH
Bahnhofstr. 18-20 D-52064 Aachen
weitere Infos:
Tel: 0241/470150
Fax:0241/4701525
Internet:http://www.ikarion.com
E-Mail:info@ikarion.com

Vertrieb: KINGSOFT (Tel. 02408-9410)
Demonworld ist ein registriertes Warenzeichen von Hobby Products


ORLD
Die tödlichsten Zweikämpfe
Die unglaublichsten Abenteuer

THEME
Die Schwarzwald

Nicht nur im richtigen Leben, auch in Bullfrogs Nachfolger zu "Theme Park" haben die Ärzte mehr zu lachen als die Patienten



Ein OP entsteht: Zunächst ein rechteckiger Grundriß ...



... dann werden die Türen und Fenster plaziert ...



... die benötigten Einrichtungsgegenstände verteilt ...



... schon ist der Arbeitsplatz für zwei Chirurgen fertig

Während staatliche bundesdeutsche Krankenhäuser ihre Patienten aus falsch verstandenem Sparwillen am liebsten ohne Behandlung mit einem feuchten Händedruck nach Hause entlassen würden, scheinen sich englische Privatkliniken geradezu um die Kundschaft zu balgen. Kein Wunder, schließlich bringt jede Diagnose bzw. Behandlung Bares in die Kassen des Betreibers. Für Bullfrog schien es demnach logisch, das Thema in eine Wirtschaftssimulation zu verpacken, in der der Spieler das Management diverser Heilanstalten übernimmt.

"Theme Hospital" ist der zweite Teil der 1994 mit "Theme Park" begonnenen "Designer Series". Im Unterschied zur drögen Statistikwüste nach dem "Planer"-Standard läuft das Geschehen hier sowohl öffentlich sichtbar als auch strikt in Echtzeit ab: Leute betreten und verlassen die Klinik, Chirurgen filetieren ihre Opfer auf dem OP-Tisch und permanent nervt die quakige Stimme der Rezeptionsdame, die das Personal von einem Behandlungsraum zum nächsten dirigiert. Selbst bei Aufruf der Statistiken läuft das Geschehen im Hintergrund weiter.

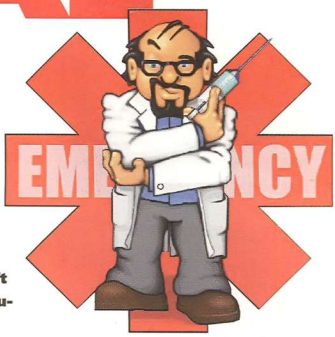
Zu Beginn eines Levels – sprich der Gründung einer neuen Anstalt – findet Ihr nichts weiter als die Außenmauern eines einzelnen Gebäudetraktes auf dem Spielareal vor. Eine Uhr in der linken unteren Bildschirmecke zeigt an, wieviel Zeit Euch noch bis zur unweigerlichen Öffnung der Klinik bleibt. Bis dahin sollte zumindest eine gewisse medizinische Grundversorgung gesichert sein. Um die Patienten effektiv zur Sprechstunde leiten zu können, braucht man eine Rezeption, die Ihr wie alle anderen Bestandteile des Inventars auch, aus einem Menü herauspickt, eventuell in die gewünschte Richtung dreht und dann an vorgesehener Stelle im Spital plaziert. Der "Raum für Allgemeinmedizin" ist die erste Anlaufstelle jedes Kranken, also solltet Ihr dessen Bau als nächstes in Angriff nehmen. Alle Behandlungs- bzw. Diagnosezimmer werden nach dem gleichen **Schema** konstruiert. Im Fall des Sprechstundenzimmers besteht die Basisausstattung aus einem Schreibtisch, einem Aktenschrank und einem Patientenstuhl. Wer es dem hier einquartierten Arzt und seinen Patienten etwas gemütlicher machen will, fügt je nach Platzangebot und Finanzlage noch Heizkörper und Pflanzen hinzu. Andere Räume erfordern eine andere spezifische Einrichtung: Beispielsweise benötigt die erst ab Level Drei erhältliche Forschungsabteilung unter anderem mindestens einen Mainframe-Rechner, später tüfteln Eure Erfinder zusätzliche Gerätschaften wie den Atom-Analysierer und die automatische Autopsie aus, die Ihr nachträglich in das Labor integriert. Während einige Gebrechen schon auf der Couch des Psychiaters, im Operationssaal oder in der Apotheke kuriert werden können, bedür-

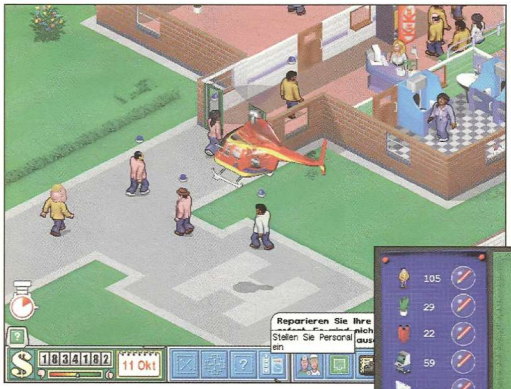


Der Wartebereich der Klinik quillt über – Zeit für eine Erweiterung

HOSPITAL

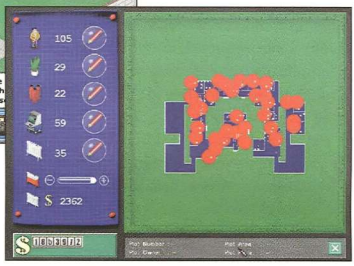
klinik im Zerrspiegel





Ein Notfall: Kuriert diese Patienten innerhalb des Zeitlimits, um einen Bonus einzuheimsen

Die Übersichtskarte des Areals: Hier kauft Ihr Gebäude und reguliert das Heizsystem



fen andere einer Therapie in einer eigens dafür entwickelten Spezialstation. In den niederen Levels gibt es nur den "Entlüftungsraum" für die "Aufgeblasenen" zu bauen, gegen Ende des Spiels kommen auch hochkomplizierte DNA-Regeneratoren oder Dekontaminationskammern für Strahlungsopfer hinzu. Sobald eine Krankheit entdeckt wird, kann mit der Forschung an der entsprechenden Apparatur begonnen werden. Mit jedem Neubeginn in einer anderen Klinik wird Euer Wissensstand allerdings wieder auf Null zurückgedreht.

Euer Mitarbeiterstab ist in vier Berufsklassen unterteilt: Da wären zunächst einmal die Empfangsdamen, die eintreffenden Patienten den Weg zum Sprechstundenraum weisen. Ein Heer von Handwerkern kümmert sich darum, daß kein seuchenauslösender Müll auf dem Boden herumliegt, versorgt die Botanik mit Wasser und



Schlecht gewartet: Eine Maschine explodiert ...



... und tötet einen Patienten, dessen Seele entschwebt

THEME PETER



Wieder einmal tourte das Noch-Oberhaupt der Froschfamilie durch die Redaktionen, um seine jüngsten "Kinder" "Theme Hospital" und natürlich auch "Dungeon Keeper" eigenhändig zu präsentieren.

PP: In welchem Maße warst du persönlich in die Entwicklung von "Theme Hospital" involviert?

Peter: Selbst programmiert habe ich nicht, ich lieferte aber ein paar Anregungen zum Gameplay, sagte, was mir gefiel und was eher nicht.

PP: Gehen Bullfrog und du in Zukunft wirklich getrennte Wege?

Peter: (entschlossen) Ja. Ich werde die Firma gleich nach der Fertigstellung von "Dungeon Keeper" verlassen und eine neue Company gründen. Über deren Namen bin ich mir jedoch immer noch nicht ganz im klaren, "Mask Studios" ist lediglich eine der möglichen Alternativen (siehe auch Interview PP 12/96).

PP: Es geht das Gerücht um, du würdest die fähigsten Ochsenfrösche mitnehmen ...

Peter: Lediglich mein Stiefbruder wird mich begleiten.

PP: Was wurde in den letzten Monaten an "Dungeon Keeper" verbessert?

Peter: (Kramt ein ca. 50seitiges Skript aus seiner Tasche) Dieses Papier dokumentiert den Werdegang seit Ende letzten Jahres. Die meisten Veränderungen betreffen das Feintuning am Gameplay.

PP: Wann wird das Jahrhundertprojekt denn nun endlich erscheinen?

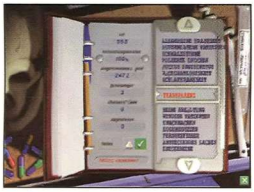
Peter: In Kürze beginnt die Betaphase, danach die Produktion. Alles in allem wird es Mitte Mai werden.

PP: Wird "Dungeon Keeper" 3D-Beschleunigerkarten unterstützen?

Peter: Wir brauchten 20 Leute mehr, um uns um solche Dinge kümmern zu können, insofern ist es eher unwahrscheinlich.

PP: Rückblickend betrachtet, denkst du, daß "Dungeon Keeper" einfach zu früh angekündigt wurde?

Peter: (grinst) Oh ja! Ich bin eben ein Plappermaul ...



Auf diesem Screen legt Ihr Behandlungspreise fest ...



... während hier Forschungsprioritäten gesetzt werden



Wird die Kasse knapp, hilft ein Besuch beim Kredithai



Im Labor wird an den Therapien von morgen gebastelt



Infomanie: Egal ob Mensch oder Maschine, zu fast jedem Objekt gibt es umfangreiche Datenblätter

Ein Prominenter überzeugt sich vom ordnungsgemäßen Zustand der Sanitäranlagen

repariert den ausgeleierten Maschinenpark. Mittels Schiebereglern könnt Ihr festlegen, welche dieser drei Aufgabenbereiche ein Handwerker zu seiner Priorität machen soll. Diagnose- und Behandlungszimmer müssen mit Ärzten bzw. Krankenschwestern besetzt sein, um einsatzfähig zu bleiben. Je nach Bedarfslage pendeln sie deshalb zwischen den Stationen hin und her. Jeder der Angestellten verfügt über ein individuelles Fähigkeitsniveau, das darüber entscheidet, wie aufmerksam er seiner Arbeit nachgeht und mit welcher Geschwindigkeit er durch die Gänge huscht. Selbstverständlich verlangen qualifiziertere Arbeitskräfte auch höhere Gehälter. Anders als die anderen Berufsklassen heben sich die Mediziner noch durch zwei zusätzliche Attribute ab: Erfahrung und Spezialisierungen. Mit jeder geglückten Heilung steigt das Know-How des Arztes, so daß theoretisch auch aus dem blutigsten Anfänger einmal ein wertvoller (und hochbezahlter) Berater werden kann, der sein Wissen auf Eure Anordnung hin in Fortbildungszentren an seine Kollegen weitergibt. Einige Doktoren besitzen zudem ein Diplom für Psychiatrie, Chirurgie oder Forschung, so daß sie sich in den entsprechenden Bereichen engagieren. Um die durch Dauerstreß hervorgerufene Müdigkeit



abzubauen, begibt sich das Personal von Zeit zu Zeit in die Pausenräume. Chronische Überforderung drückt auf die Stimmung, die Therapie solcher Symptome erfolgt per Finanzspritze.

Wer vermeiden will, daß die Reputation seiner Anstalt ins Bodenlose sinkt, muß die Bedürfnisse der Kundschaft im Auge behalten. Wie schon beim Vorgänger stehen Icons über den Köpfen stellvertretend für die Gedanken der jeweiligen Person. Niemand steht gerne ewig Schlange oder legt Kilometer zurück, nur um von einem Behandlungszimmer zum nächsten zu gelangen. Deswegen solltet Ihr alle Bereiche des Instituts so nah wie möglich beieinander halten und in Wartezonen Bänke sowie Getränkeautomaten und Heizkörper aufstellen. Auch Toiletten dürfen nicht fehlen. Wenn Ihr Todkranke zu lange warten laßt oder Eure Kurpfuscher eine falsche



Das Personal steht unter ständiger Kontrolle



Peter Steinlechner

SUPER

Ich teile durchaus die Diagnose des Kollegen Smidt: "Theme Hospital" leidet tatsächlich an einer milden Form des langfristigen Motivationsverlustes und einer ordentlichen "Theme Park"-Infektion. Bis auf Verbesserungen im Detail hat Bullfrog wenig mehr als das Grafikset ausgetauscht. Allerdings müssen wir den Patienten deshalb noch lange nicht krankschreiben. Bullfrog macht es virtuellen Klinikverwaltern nur etwas zu einfach und verzeiht leichte Fehler sogar dann, wenn deren Chirurgen ihr Skalpell im höchsten Schwierigkeitsgrad wetzen – Kurpfuscher und Anfänger werden's den Programmierern danken, Profis haben nach einer Woche die höchste Stufe der Heilkunst erreicht und das Spiel beendet. Das soll qualifizierte Spitalbosse nicht abhalten, trotzdem in die Tiefen des Programms einzusteigen und ihr Krankenhaus zum HiTech-Klinikum auszubauen. Für mich ist "Theme Hospital" trotz leichter Schwächen der erste Schritt zum Medizin-Nobelpreis und mit Abstand die beste Managementsimulation der letzten Monate.

Diagnose stellen, sterben Patienten – ein Umstand, der sich in der Bilanz als äußerst unschöner Schandfleck ausnimmt.
Unvorhersehbare Zwischenfälle verhindern, daß der Krankenhausalltag zu völliger Routine verkommt: Mal inspiziert ein VIP das Gebäude, mal brechen Epidemien aus oder ein Helikopter bringt Notfallpatienten. Erdbeben nagen an der Substanz der Maschinen, Patienten verschwinden auf Nimmerwiedersehen in UFOs.
Am Jahresende erfolgt eine Bilanzaufstellung, die Euch darüber aufklärt, wie Ihr im Vergleich zu den drei Computergegnern abgeschnitten habt. Für besondere Leistungen, beispielsweise "das sauberste Krankenhaus", gibt es zudem Preise, die mit Bargeld oder einem Bonus für Euren Ruf dotiert sind.
Im Mehrspielermodus kontrolliert jeder der bis zu vier Teilnehmer sein eigenes Hospital. Da alle auf dem gleichen Stadtplan agieren, entbrennt automatisch ein Streit um die zur Verfügung stehenden Gebäudetrakte. Per Versteigerung wird deshalb entschieden, welcher Spieler den Zuschlag für einen Block erhält. Auch die Arbeitnehmer kann man sich gegenseitig abspenstig machen. Durch das Plazieren von "Abfallbomben" sabotiert Ihr beispielsweise den Ruf der Mitbewerber empfindlich. *us*



Hoppla! Regelrecht zum K... finden die Leute Abfall auf den Korridoren.

THEME GEBRECHEN

Das Gros der über 30 meist fiktiven Krankheiten in Theme Hospital zeigt zwar keinerlei äußerliche Symptome, hier seht Ihr nun aber eine Auflistung der Wehwehchen, die mit bloßem Auge zu erkennen sind:



Transparenz
Nach Quallen-Manier sind alle Weichteile durchsichtig, das Knochengerüst kommt zum Vorschein. Ein schmackhafter Trunk aus der Pharma-Theke behebt das Problem.



Tarnkappe
Noch härter als die transparente Kundschaft traf es diese Patienten. Nur die Accessoires deuten darauf hin, daß die Betroffenen körperlich existent sind. Und wieder hilft ein Medikament.



Aufgeblasenheit
Extreme Wichtigtuerei wurde diesen Herrschaften zum Verhängnis. Die Ballonbirne wird mit einer hochkomplizierten Kombination aus Stricknadel und Kompressor wieder auf normales Maß gebracht.



Spitzzüngigkeit
Sehr unangenehm, da mit erhöhtem Speichelverlust und Sprachschwierigkeiten verbunden. Mittels der "Spitzzungenreibe" wird der schlabberige Lappen operativ entfernt.



Strahlende Patienten
Ausstrahlung kann nie schaden, doch diese Radioaktivitätsopfer schießen weit übers Ziel hinaus. Die Dekontamination erfolgt in der eigens dafür entwickelten Kabine.



Schmalzstimme
Auch "King-Komplex" genannt - Der Geist von Elvis Presley ergreift Besitz vom Körper des Erkrankten. Ein geschulter Psychiater muß dem Verwirrten nun klarmachen, wie albern er aussieht.



Rückgratlosigkeit
Wie wandernde Wackelpuddinge muten Menschen an, denen das sprichwörtliche Rückgrat fehlt. In der "Wirbel-Säule" bekommen sie einen komplett neuen Satz Gräten verpaßt.



Haarspalterei
Ernsthafte Frisurprobleme bringt dieses Leiden mit sich. Der Neandertaler-Look ist out, deswegen geht's zur Entfernung des Fells in die kostspielige Elektrolyse-Station.



Polierte Knochen
Inmitten der Schar außergewöhnlicher Beschwerden haben ganz profane Knochenbrüche Seltenheitswert. Die "Heilung" besteht darin, die Gipsverbände maschinell zu beseitigen.



Copfus Kahlus
Auch für den weitverbreiteten Verlust des Haupthaares hat Bullfrog ein Remedium parat: Der "Hair-Repair-Komplex" transformiert selbst die kahlste Platte zur wallenden Lockenpracht.



Außerirdische DNA
Manche Begegnung der dritten Art hat Folgen: Der homo sapiens mutiert äußerlich völlig zum Extraterrestrier. Eine Frischzellenkur mit den eigenen Genen hilft.



Ulrich Smidt

GUT

Déjà Vu – Eigentlich alles an "Theme Hospital" kommt einem seltsam bekannt vor: Arbeiter wischen Erbrochenes vom Boden, explodierte Maschinen hinterlassen irreparable Krater, am Ende des Jahres hagelt es Urkunden. Sicher, "Theme Park" bekam damals gerechtfertigte 92 Prozent in der PP-Gesamtwertung, aber ist ein in vielen Teilen identisches Spielgerüst mit modernerem Outfit drei Jahre später noch genausoviel wert? Ich denke nicht. Zudem ging es mit der Motivationskurve des Vorgängers steil bergab, sobald man alle Attraktionen einmal gesehen hatte – wieder ein Merkmal, das sich 1:1 auf den Neuling übertragen läßt. Der Multiplayermodus verdient hingegen ein Lob: In "Theme Park" war dieser Programmteil noch so unterbelichtet, daß Bullfrog ihn schamhaft nur per Cheat zugänglich machte, jetzt läßt man die Spieler auf einer Karte gegeneinander antreten, statt lediglich am Jahresende die Bilanzen zu vergleichen. Alles in allem halte ich die "Designer Series" für ein gut ausbalanciertes Konzept, wünsche mir aber für die Zukunft neue Denkansätze.

Name	**Theme Hospital**		
Genre	Wirtschaft		
Hersteller	Bullfrog		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 4		
	Deutsch		Englisch
Spiel	✔		✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	30 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	MIDI-Soundtrack gegen eigene Files austauschbar

Grafik **73%**
Sound **67%**
Spielspaß

Solo	Multi
78%	82%

Bilder auf

AMBER

Dieses Renderabenteuer spielt sich wie eine schlechte "Akte X"-Folge



Dies soll ein VR-Headset sein und Dimensionstore öffnen



In einem Minivideo gibt Roxy Tips zu „Amber"



Abgedreht: Eine gefrostete Puppe, die Ihr befreien sollt

Geister, Außerirdische und paranormale Aktivitäten haben Hochkonjunktur. Seit dem unglaublichen "X-Files"-Erfolg geistern seltsame Gestalten auch gern über die Computermonitore. In "Amber" schlüpft Ihr in die Rolle eines Forschers, der auf paranormale Aktivitäten abfährt und sie trotzdem nie verstehen geschweige denn aufklären konnte. Eine eMail schreckt den guten Wissenschaftler vom Schreibtisch: Eine übereifrige Kollegin hat sich in einer alten Villa, die von Paranormalitäten regelrecht durchgeschüttelt wird, ein Labor aufgebaut und sämtliche Geräte in Betrieb genommen, die noch nicht einmal die Beta-Testphase überstanden hatten. Natürlich gibt's Probleme und Ihr findet nach Eurer Ankunft in der Villa die in die Geisterwelt entrückte Kollegin reglos in der Garage. Nun müssen alle Zeichen richtig gedeutet und bestimmte Maschinen, vor allem das "Amber", ordentlich zusammengesetzt werden. Mit diesem seltsamen Gerät ist es Euch schließlich möglich in andere Dimensionen vorzustoßen, um von dort schließlich Roxy, die halbtote Wissenschaftlerin, ins Diesseits zurückzuholen. In den Parallelwelten fliegen Euch abgedrehte, unerhört bunte Grafiken um die Ohren und seltsame Geschöpfe plagen Euer Hirn mit unverständlichen Weissagungen, die Tips zum Spielgeschehen geben sollen. Technisch wartet "Amber" mit dem gewohnten Render-Adventure-Interface auf: Mit der Maus klickt Ihr Euch von Bild zu Bild, untersucht Hotspots genauer oder sammelt einige wenige Gegenstände auf, die am unteren Bildschirmrand im Mini-Inventory erscheinen und via gedrückter Maustaste auf Objekte im Bild gezogen werden. Renderfreunde können wie üblich jederzeit Spielstände speichern oder laden. *kn*





Unter Wasser wird mit diesem Vehikel Achterbahn gefahren



Seltsame Statuen in einer seltsamen Parawelt



Knut Gollert

NA JA

Eigentlich erübrigt sich dieser Meinungskasten, denn mit der Aussage "langweiliges Renderadventure" dürfte wohl alles gesagt sein. Die Symptome gleichen denen der zahlreichen Vorgänger, denn kennt man eines dieser Machwerke, kennt man auch alle anderen und hat damit genügend Gründe, sie nicht zu spielen. So läuft der bemitleidenswerte Spieler vom einen Renderbild zum nächsten, die in diesem Fall ausgesprochen unauffällig wirken. Er legt im einen Raum einen Schalter um, klickt im nächsten auf einen Knopf und darf immer in irgendwelchen Tagebüchern einer abstrusen Story folgen, die schwerer zu verstehen ist, als dctps "Prime Time Spätausgabe". Die Rätsel sind entweder äußerst simpel oder einfach nicht nachvollziehbar, wobei seltsamerweise die größte spielerische Herausforderung meistens im Auffinden des benötigten Gegenstandes liegt und nicht in dessen Anwendung. Als Ostergeschenk für Vati ist "Amber" vielleicht gerade noch geeignet, richtige Spieler schmeißen das Geld lieber aus dem Fenster.

Name	Amber
Genre	Adventure
Hersteller	Hue Forest/NBG/CAPS
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		100	
empfohlen			✔

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

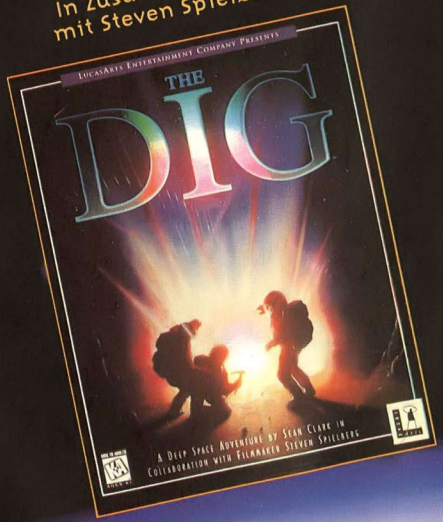
System	Windows
Festplatte belegt	26 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

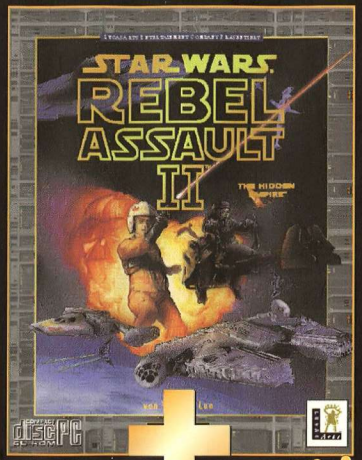
Grafik **42%**
Sound **40%**
Spielspaß
37%
Bilder auf

Jeder Titel jetzt mit Making Magic™ BonusCD für je DM 59,95*!

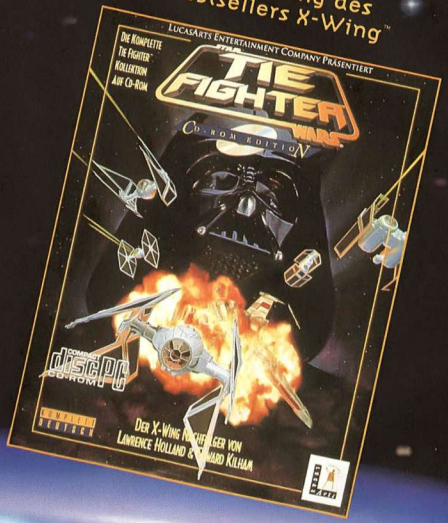
Neue Storyline mit
neugedrehten Filmsequenzen

In Zusammenarbeit
mit Steven Spielberg





Fortsetzung des
Bestsellers X-Wing™



MAKING MAGIC™

Ein Blick hinter die Kulissen der
Star Wars Trilogie Special Edition™
und ein Interview mit George Lucas!
Mit deutschen Untertiteln.

AWARD
EGames

The Dig™ • PC Games 1/96 • 89%

Computer Bild
Qualitäts-Sieger

Rebel Assault™II: The Hidden Empire™
Computer Bild 19/96

TIE Fighter™ • PC Joker 2/96 • 85%

HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

*unverbindliche Preisempfehlung

Herstellung und
Vertrieb durch
FUNSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

™ & © 1997 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization.

WAR DIARY

Simpler War-Craft-Klon für wenig Geld

STILBLUTEN

Da sage noch mal einer, die Anleitungen von Computerspielen seien nicht witzig. Im Fall von War Diary wollen wir Euch die besten Stilblüten nicht vorenthalten: „Wenn der Bauer laufend erntet, nehmen sie und die erzielbare Ernte immer mehr ab." Eigentlich logisch. Wenn der Bauer beim Ernten läuft, nimmt er ab. Oder: „Wenn Waffen lange Zeit benützt werden, nützen sie sich ab und lösen sich auf, denn sie haben ihr eigenes Leben." – Aha!

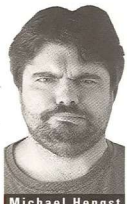
Korea ist den meisten von uns eigentlich nur aus den aktuellen Tagesnachrichten bekannt. Daß Korea aber auch eine aufstrebende Softwareindustrie hat, wissen wohl nur Wenige. Das Echtzeitstrategie-Spiel "War Diary" der Firma Trigger Soft soll dieses Informationsloch ein wenig stopfen. Das hierzulande bei CDV erscheinende Programm folgt den Fußstapfen des Blizzard-Knallers „War Craft 2". Zwar dient "War Diary" der Siebenjährige Krieg zwischen Korea und Japan (1592 bis 1598) als historischer Background (wird in der **Anleitung** ausführlicher erläutert), aber Aufmachung, Spielinhalt und Steuerung orientieren sich deutlich am US-Vorbild. Der Spieler kann jedoch nur die Rolle der Koreaner übernehmen – weder die „Feind"-Seite noch ein Netzwerkmodus stehen zur Wahl. Ihr steuert Eure Streitmacht durch insgesamt 12 Level, die jeweils durch eine kleine 3D-Sequenz getrennt sind. In einigen Spielstufen gilt es kleinere Aufgaben zu lösen: So eskortiert Ihr z.B. einen Prinzen zu einem „Ausgangsfeld". Zu Beginn des Spiels habt Ihr nur wenige Figurentypen, Waffen und Gebäude. Da gibt´s z.B. den Bauern, der per Mausklick Holz fällt, Nahrung anbaut oder nach Eisen schürft und alle gesammelten Rohstoffe im "Haupthaus" abliefert. Im Gegensatz zu Warcraft kann Gold, das benötigt wird, um neue Figuren und Gebäude zu kaufen, nicht abgebaut werden, sondern wird durch den Verkauf von Rohstoffen gewonnen. Mit Gold, Holz und Eisen lassen sich nun Krieger, Waffen und neue Gebäudetypen erschaffen. Eine Besonderheit von "War Diary": Die meisten Spielfiguren – wie Kämpfer – werden nicht automatisch auf die Landkarte gesetzt, sondern in dem entsprechenden Haus "eingelagert". Hier müssen die Krieger erst mit Waffen ausgerüstet werden. Bei Levelstart befindet sich eine Handvoll Waffen quasi als Grundausstattung in der Soldatenbaracke, neue (und bessere) Waffen könnt Ihr in einer Schmiede fertigen lassen. Im Regelfall gibt´s jede Waffe in vierfacher Version – allerdings nicht in den ersten Szenarios. Auch neu: In "War Diary" gibt es Tag, Nacht und Wetter. Ansonst hält es sich eng ans Vorbild: Die – verdunkelte – Landkarte muß erst erkundet werden, per Icons verteilt Ihr Befehle an Truppen oder baut neue Gebäude. Viele der rund neun verschiedenen Einheiten können erst im späteren Spielverlauf eingekauft werden. Die Gesundheit der Charaktere wird durch einen farbigen Balken angezeigt, ebenso der Zustand der Gebäude. Derweil bei Letzteren ein einfacher Klick auf den Reparaturbutton reicht, um das Gebäude wieder instandzusetzen, benötigt Ihr für das Heilen der Figuren einen Mönch (der erst ziemlich spät im Spiel zur Verfügung steht). *mh*



„War Craft" läßt grüßen: Per Seetransport schiffen sich unsere Truppen ein



Regen gibt es nicht nur als "natürliches" Phänomen, sondern auch als Magie



Michael Hengst

NA JA

Es ist eine Schande! Eigentlich hatten die koreanischen Programmierer von Trigger Soft alle konzeptionellen Zutaten für einen soliden „War Craft"-Klon zusammen und schludern dann bei der Ausführung. So ist die Idee mit der individuellen Bewaffnung der einzelnen Figuren ja ganz nett, aber was nützt mir das schärfste Schwert, wenn der Krieger zu dämlich ist, einen Feind auf fünf Pixel Entfernung als solchen zu erkennen. Gegnerische Truppen marschieren oft metzelnd in mein Lager und werden von den aufgestellten Wachposten geflissentlich ignoriert. Das es mit der KI nicht besonders weit her ist, zeigt auch die „Wegsuchroutine", die dafür sorgt, daß sich Figuren in regelmäßigen Abständen verlaufen. Ein weiterer Tiefschlag: „War Diary" bietet weder eine Netzwerks-Option, noch kann man die japanische Seite spielen. Der pseudohistorische Anstrich ist ebenso überflüssig wie der magere Wirtschaftsmodus. Daß die Grafik nur in VGA präsentiert wird, könnte ich noch fast verschmerzen, die spielerischen Mängel jedoch nicht.

Name	War Diary
Genre	Strategie
Hersteller	Trigger Software/CDV
Niveau	mittel
Preis	39,95 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **49%**
Sound **30%**
Spielspaß
29%
Bilder auf

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Deine Zukunft sieht finster aus

Erscheint am 27. März 1997!



Vorbestellung empfohlen!

Top Titel!

M.D.K.

Deutsche Version

DM 74,99

CD-ROM

3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
A - 10 Cuba	**DA**	**67,99**
Ace Ventura	DV	57,99
ADI Deutsch Program.	DV	69,99
ADI Englisch Program.	DV	69,99
ADI Junior 2- Program.	DV	69,99
ADI Mathe Program.	DV	69,99
Age o. Rifles-D. Gewehr	DV	69,99
AH - 64 Longbow	DV	79,99
AH - 64 Missiondisk	DV	44,99
Air Warrior II	**DV**	**84,99**
Alien Trilogy	DV	69,99
Amber	**DV**	**74,99**
Armored Fist 2	DV	x79,99
Asterix & Obelix	DV	49,99
Banzai Bugs	DV	x49,99
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Bazooka Sue	DV	79,99
Betrayal in Antara	**DV**	**74,99**
Birthright	DV	x69,99
Blam Maschinehead	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Blood & Magic	DV	79,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	**DV**	**39,99**
Civil War General	DV	79,99
Comanche 3.0	DV	x79,99
Comanche 3.0	EV	74,99
Comm. Acecs o.t.Deep	DV	74,99
Command & Conquer 1	DV	69,99
Comm. & Conquer 2	**DV**	**84,99**
Comm. & Conq. 2 Data	**DV**	**29,99**
Conquest Deluxe	**DV**	**49,99**
Crow: City o. Angles	DA	84,99
Crusader No Regret	DV	59,99
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Darklight Conflict	DV	x74,99
Das Hexagon Kartell	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Daytona USA	DV	69,99
Deadly Tide	DV	74,99
Death Rallay	**DA**	**49,99**
Descent I. Undermount.	DA	x74,99
Destruction Derby 2	DV	69,99
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Discworld 2	DV	74,99
Dominion	**DV**	**x74,99**
Down i.t. Damps	DV	69,99
Dragon Lore 2	DV	69,99
Ecstatica 2	DV	x74,99
Evidence	DV	x74,99
Exhumed	DV	x74,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	**DV**	**84,99**
Fifa Soccer 97	DV	74,99
Fifa Soccer Manager	DV	i.V.
F1 Autorennen	DV	x84,99
Flottenmanöver	DV	69,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	**DV**	**79,99**
Formula One Gr. Prix 2	**DV**	**79,99**
F1 GP 2 - Editor	DV	29,99
Independence Day	DV	i.V.
Interstate 79	DV	x79,99
Iron & Blood	**DV**	**74,99**
Iron Man	DA	64,99
Isnogud	DA	x69,99
Jagged Alliance 2	DV	x74,99
Jetfighter 3	EV	74,99
Jetfighter 3	DV	x74,99
John Maddon 97	DA	74,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	**DV**	**x57,99**
Kings Quest Coll. 1-6	DA	49,99
KKND	**DV**	**59,99**
Larry 7	DV	79,99
Larry Collection 1-6	DA	49,99
Lighthouse	DV	79,99
Links LS	DA	89,99
Links LS Course Coll.1	DA	54,99
Links Ls Course Coll.2	DA	54,99
Links LS Course Coll.3	DA	54,99
Lords of Realms 2	**DV**	**79,99**
Lost Vikings 2	**DV**	**64,99**
Magic the Gathering	**DV**	**74,99**
Manhatten	DV	x74,99
Master of Antares	**DV**	**79,99**
M.A.X.	**DV**	**74,99**
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
MissionForce Cyberstorm	DV	74,99
Monster Truck/Madn.	DA	74,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Live 97	DV	74,99
Necrodome	DV	69,99
Need for Speed Edition	DV	79,99
Need for Speed 2	DV	i.V.
Nemesis	DV	x79,99
NHL Hockey 97	DV	74,99
Orionburger	DV	69,99
Pandora Akte	**DV**	**74,99**
Panzer Dragoon	**DV**	**69,99**
Perfect Weapon	DV	x74,99
Police Quest Coll. 1-4	DA	49,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99
Prof. Tim ver. Werkstatt	DV	59,99
Project Paradis	**DV**	**69,99**
Rally Racing `97	DV	69,99
R.A.M.A.	DV	79,99
Realms of the Haunting	**DV**	**79,99**
Rebel Assault II	DV	49,99
Risiko	DV	69,99
Road Rash	DV	59,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Sega Rallye	**DV**	**69,99**
Sherlock Holmes 2	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim Copter	DV	69,99
Slamm Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic 3 D	EV	64,99
Space Jam	**DA**	**49,99**
Space Quest Coll. 1-5	DA	49,99
Star General	**DV**	**69,99**
Star Trek Fleet Acade.	**DV**	**x74,99**
Steel Panther 2	DV	x69,99
Street Racer	DA	54,99
Syndicate 2 / Wars	DV	69,99
T.F.X. 2000 + Mission CD	DV	79,99
T.F.X. 2000 Mission CD	DV	34,99
The Dig	DV	49,99
The Neverhood	DA	99,99
Theme Hospital	DV	x74,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Commando	DV	74,99
Time Laps	DV	69,99
Titanic	DV	x67,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Händleranfragen erwünscht!

F1 GP 2 Fahrertraining	DV	29,99
Gene Wars	DV	69,99
Gigapack 1	DV	74,99
Grand Prix Manager 2	**DV**	**84,99**
Have a Nice Day	**DV**	**59,99**
Heroes o.M & Magic 2	DV	i.V.
Holiday Island	DV	69,99
Hunter Hunted	**DV**	**69,99**

Unsere Hit`s!

Der Hammer Preis!

Gravis Game Pad

+CD Creatures deutsche Version

+CD Martini Racing dt. Version

DM 59,99

Nur solange Vorrat reicht!

Erscheinungstermin: 27.03.97



Kilrathi-Saga Erscheint ca. 27. März!

Wing Commander 1 - 3

- Drei komplette Spiele
- Über 100 Std. Spielevergnügen
- Angepaßte Geschwindigkeit: Die älteren Spiele laufen mit normaler Geschwindigkeit auf modernen Computern
- Vollständig neue Orchestrierung
- Musik- u. Soundeffekte von höchster digitaler Qualität

● Modifiziert für WIN 95 keine DOS Installation mehr

Vorbestellung empfohlen!

DEUTSCHE VERSION

DM 57,99

Flying Corps
Deutsche Version DM 79,99

Master of Antares (Orion 2)
Deutsche Version DM 79,99

Fallen Heaven
Deutsche Version DM 84,99

M.A.X
Deutsche Version DM 74,99

Lords of Realms 2
Deutsche Version DM 79,99

SEGA RALLYE
Deutsche Version DM 69,99

The Dig · Tie Fighter oder Rebel Assault II
Deutsche Versionen nur je DM 4[illegible]

Betrayal in Antara
Deutsche Version DM 74,99



Erscheinungstermin ca. Ende März!

KKND

Deutsche Version

DM 59,99



Erscheinungstermin ca. Ende März!

Dominion

Deutsche Version

DM 74,99

CD-ROM

Toonstruck	DV	69,99
Top Ware Gold Games	DV	34,99
Tunnel B 1	DV	79,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	DV	x67,99
US-Navy Fighter 97	DV	79,99
Wagnes of War		i.V.
War Wind	DV	69,99
Warcraft 2 Data	DV	24,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WipEout 2097	DA	x72,99
Wizardy Gold/SVGA	DA	69,99
Worms Data	DV	34,99
Worms + Data	DV	69,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	x74,99
Zorck Nemesis	DV	74,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Battle Beast	DA	24,99
Bermuda Syndrom	DV	24,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Colonization	DV	24,99
Cyberia 1	DV	24,99
Crusader No Remorse	DV	x29,99
Descent 1	DA	24,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Fantasy General	DV	29,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Goblins Teil 1 + 2	DV	19,99
Goblins Teil 3	DV	19,99
Goblins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Larry 6	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Quest 6	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
U.FO.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
Worms	DV	x29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Play-Station

Sony Playstation	299,99
Sony Control Pad	49,99
Necon Control Pad	79,99
Pad - Verlängerung	19,99
RGB - Scart Kabel	39,99
Link Kabel	39,99
Memo Card 120 Block	64,99
Memo Card 360 Block	89,99

Baphomets Fluch	DV	89,99
Broken Helix	DA	i.V.
Command & Conquer	DV	99,99
Cool Boarders	DA	89,99
Crash Bandicoot	DA	99,99
Crow: City of Angels	DA	x84,99
Crusader No Remorse	DV	x84,99
Descent 2	DA	x79,99
Destruction Derby 2	DA	94,99
Exhumed	DV	79,99
Fifa Soccer 97	DV	84,99
Formula 1	DV	99,99
Legacy of Kain	DV	82,99

Play Station: (Fortsetzung)

Legacy of War	DA	i.V.
Lost Vikings 2	DV	x79,99
Magic the Gathering	DV	x79,99
Nascar Racing	DA	i.V.
NBA in the Zone 2	DA	i.V.
NBA Live 97	DV	84,99
NHL Hockey 97	DV	84,99
Pandemonium	DA	89,99
Perfect Weapon	DV	x84,99
Rebel Assault 2	DA	x99,99
Space Jam	DA	79,99
Swagmann	DV	84,99
Syndicate Wars	DV	x84,99
Tekken 2	DA	99,99
Tomb Raider	DV	89,99
Victory Boxing	DA	89,99
VR Pool	DA	x79,99
WipEout 2097	DA	89,99

Lösungsbücher:

Afterlife	14,80
Amber	14,80
Baphomets Fluch	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command + Conquer T.1	14,80
Command + Conquer Data	14,80
Command + Conquer T.2	14,80
Cyberia 2	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Larry Teil 1 - 7 Comp.	19,80
Normality	14,80
Prisoneer o. Ice	14,80
Riddle o. Master Lu	14,80
Schleichfahrt	14,80
Siedler 2	14,80
Simon the Sorcerer 1 + 2	14,80
Space Quest 4	14,80
Star Trek 3	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
"Z"	14,80
Zorck Nemesis	14,80

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Orig. Soundblaster 32P&P	**219,99**
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1 - Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

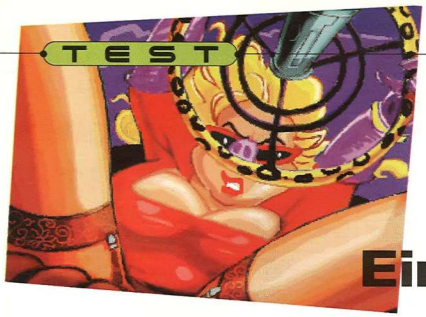
Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0
ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Anzeige llu CP 050297.pm6



BAZOO

Eine Ferkeldame erlebt

Metzgermeister frohlocke: Eine schweinische Blondine rettet Swamp Rock

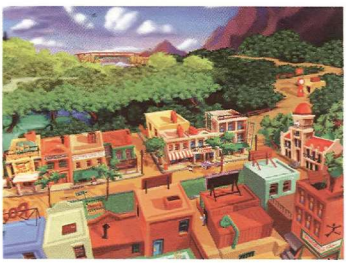


Starbyte intern: So sieht es also bei den Entwicklern aus



Sue treibt sich in zwielichten Lokalitäten herum

Arme Sau: Bazooka Sue geht es gar nicht gut.. Die Gelegenheitssängerin und -stripperin mit den üppigen Brüsten, der kleinen Schweinsnase und dem niedlichen rosa Schwänzchen, das sich keck aus dem Ledermini kringelt, ist auf der Flucht. Seit sie beim illegalen Schnapsbrennen erwischt wurde, ist ihr das FBI auf den Fersen. Als sie auf ihrer Fahrt quer durch die USA auch noch ein Provinzsheriff wegen Raserei jagt und ihrem rosaroten Cabriolet der Sprit ausgeht, hat sie echte Probleme. Mit dem letzten Tropfen Benzin entwischt sie den Hütern des Gesetzes und erreicht die Kleinstadt Swamp Rock. Obwohl ihr der Ort anfangs gar nicht gefallen mag, entschließt sie sich zu bleiben. Was eine ausgesprochen schlechte Idee ist, wie Sue zu ihrem Leidwesen schnell feststellt. Binnen kurzem findet sie nämlich heraus, daß besagter Sheriff in seiner Doppelfunktion als Bürgermeister hochfliegende Pläne mit seiner Stadt hat: Er möchte das verschlafene Swamp Rock zur HiTech-Metropole mit Wolkenkratzern ausbauen und läßt sich das lukrative Geschäft von einer dahergelaufenen Schweinedame nicht verderben. Außerdem treibt der verrückte Wissenschaftler Dr. Bruth seltsame Dinge in seiner düsteren Villa am Stadtrand: Mit Hilfe einer furchteinflößenden Apparatur will das kranke Genie die Welt beherrschen. Die Aufgabe von Sue dürfte klar sein: In den drei Tagen, in die das Spiel unterteilt ist, muß sie Swamp Rock vor dem habgierigen Bürgermeister wie dem ausgerasteten Forscher retten und sollte nebenbei nicht ganz vergessen, auch für das private Wohl zu sorgen. "Bazooka Sue" ist der jüngste Sproß im derzeit blühenden Genre der Comic-Aventures. Programmiert wurde das Werk vom Bochumer Softwarehaus Starbyte, das sich in dem Spiel übrigens gleich mehrfach selbst verewigt hat: Die **Firmenzentrale** mitsamt tobendem Chef und schlummernden Angestellten residiert in einem traurig wirkenden Zimmer, dazu gibt's zahlreiche Dialoge mit Anspielungen auf Mitwirkende. Wie es sich für ein modernes Adventure gehört, wird auch "Bazooka Sue" vollständig per Mausklick bedient. Die Interaktion mit der Welt läuft über ein einfaches Iconsystem: Wenn Sue einen Gegenstand benutzen kann, verändert sich der Cursor und blendet auf Wunsch die verfügbaren Optionen wie "Reden", "Nehmen" oder "Benutzen" ein. Saubequem läuft das trotzdem nicht ab: Shortcuts oder Beschleuniger für Sues Spaziergänge glänzen durch Abwesenheit, die Dame stolziert auch längere Strecken immer wieder gemächlich aufs neue ab. Beschreibungen für die Objekte im umfangreichen Inventory fehlen, obwohl nicht immer klar erkennbar ist, welcher Gegenstand was ist – einige der Rätsel lassen sich deswegen nur durch nerviges Ausprobieren lösen. Ansonsten macht die gebotene Puzzlekost bis auf wenige unfaire Stellen einen soliden Eindruck: Man klickt sich ohne Probleme von Rätsel zu Rätsel und trifft nur selten auf größere Schwierigkeiten, die aber mit etwas Gehirn-



Swamp Rock, ein idyllisches Städtchen mitten in den Bergen. Hier geschehen furchtbare Dinge...

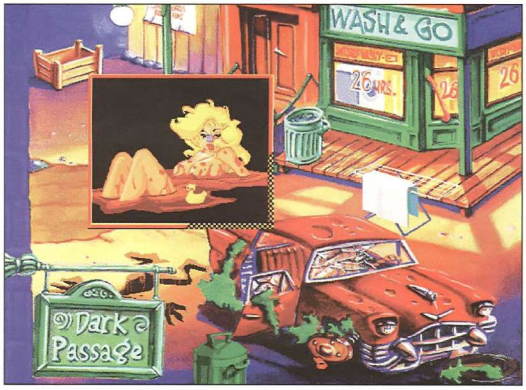


Ohne Moos nix los: Sue kann sich eigentlich kein Benzin leisten

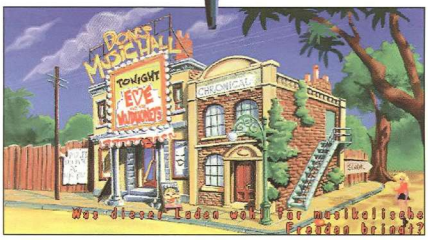
KA SUE
das große Abenteuer



Dr. Bruth: Genie und Wahnsinn in einer Person



Sue nimmt ein kurzes Schlammbad



Sue auf dem Weg zu einem Rockkonzert

schmalz meist lösbar sind. Nur an wenigen Stellen haben die Programmierer daneben gegriffen: Wie soll man z.B. darauf kommen, eine beinahe unsichtbare Portion Krötenschleim mit einer leeren Sardinendose von der Straße zu kratzen? Etwas störend wirkt auch, daß manche Figuren selbst dann ihre Dialogzeilen nicht ändern, wenn das dazugehörende Puzzle längst gelöst ist.

Bei einem Spiel wie "Bazooka Sue", dessen Hauptfigur mit nur knapp verhülltem Schweinefleisch lockt, stellt sich natürlich die Frage: Wie schaut's denn mit Ferkeleien aus? Etwas durchwachsen: Einerseits treibt sich Sue zwar im örtlichen Bordell herum oder arbeitet Spielschulden ab, indem sie es mit blauen Comic-Bulldoggen auf einem Billardtisch treibt. Andererseits gibt sich das Programm prüde, zieht vor "kritische" Szenen einen **roten Vorhang** und verdeckt so den größten Teil der nackten Tatsachen; Bildschirmvoyeure kommen, falls sie auf entblätterte Säue stehen, nur eingeschränkt auf ihre Kosten. Optisch kann das Spiel durchweg überzeugen: Die von Hand gemalten Hintergründe sind detailliert und liebevoll gestaltet, und auch die Figuren wurden verhältnismäßig aufwendig animiert. Anspielungen gibt es nicht nur auf Starbyte, sondern auch auf Filme oder Promis wie etwa Rudolf Mooshammer als überschwenglicher Hair-Stylist. Zwischendurch lockern gelegentlich kurze Zwischensequenzen den Spielfluß auf.

"Bazooka Sue" erlebt ihr Abenteuer ausschließlich unter DOS. Sobald Windows im Hintergrund läuft, plärrt statt Sprachausgabe nur Kreischen aus den Boxen. Überhaupt hat das Programm Schwierigkeiten mit Soundkarten und wollte auf einigen Rechnern nur stumm funktionieren. *ste*



Im Inventory verstaut Bazooka Sue Gegenstände



Auch in der Dusche gilt: Zu sehen gibt's nichts



Peter Steinlechner

GEHT SO

"Bazooka Sue" ist das Adventure für den Mantafahrer in uns allen. Nicht nur wegen der naturblonden Sau, sondern vor allem, weil hier viele Witze schlicht daneben sind. Peinlichkeit statt Heiterkeit, dazu ein fader Beigeschmack von billiger "Erotik". Nervig auch die ständigen Starbyte-internen Kalauer: Darüber kann in der Firma bestimmt jeder herzlich lachen, ein Großteil der Spieler hebt fragend die Augenbrauen. Daß "Bazooka Sue" ihren Vorbildern von LucasArts bis Sierra nicht das Wasser reichen kann, liegt aber an echten Designfehlern: Wieso ist das Inventory nicht beschriftet, wieso kann ich nicht schnell von Bild zu Bild springen? Und: Wenn Sprachausgabe, dann bitte richtig, die fade Sue-Sprecherin nimmt der Hauptperson viel Reiz. Trotz allem: Die Puzzles sind bis auf Ausnahmen originell und logisch aufgebaut. Die stimmungsvollen, handgemalten Grafiken sorgen längerfristig für Motivation. Sicherlich kein Meilenstein, aber wer "Toonstruck" oder "Larry 7" schon auswendig kennt, hat einigermaßen Spaß.

Name	Bazooka Sue
Genre	Adventure
Hersteller	Starbyte
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System	DOS
Festplatte belegt	min. 30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **72%**
Sound **47%**
Spielspaß
67%
Bilder auf

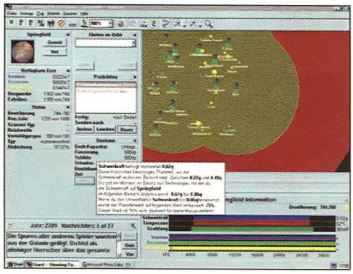
STARS!

Staubtrockene Space-Strategie im Windows-Look

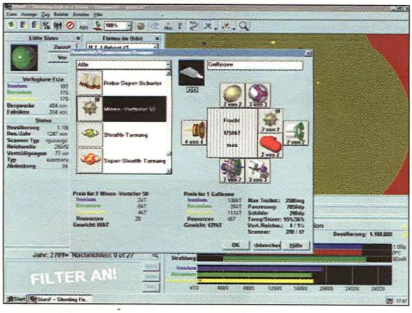
TUTORIAL

Fast lebensnotwendig ist der Tutorial-Modus: In 80 „Kapiteln" wird der Spieler an die Bedienung von „Stars!" gewöhnt. Ausführlich werden Aktionen erklärt. Wer etwas falsch macht, kann den Zug nicht abschließen, sondern kann sich in Ruhe nochmal alle Schritte anschauen. Im schlimmsten Fall wird im Tutorial per Panik-Button die separate „Hilfe"-Datei zu dem fraglichen Punkt geöffnet. Besonders schön: Im Tutorialfenster wird die aktuelle Aktion immer farbig hinterlegt, erst wenn sie ausgeführt ist, geht´s weiter.

Stars!" schlägt in die gleiche Kerbe wie das Online-Spekatkel „Planets" oder der Strategieoldie „Spaceward Ho!". Bei „Stars!" kann der künftige Herrscher des Universums entscheiden, ob er alleine gegen den Computer oder gegen bis zu 15 menschliche Mitspieler via Netzwerk antritt, die Galaxis zu erobern. Vor Spielbeginn pickt sich der Protagonist eine passende Rasse heraus, die Vor- und Nachteile mit sich bringt. Wer vertrauter mit dem — rundenbasierenden — Spielsystem ist, konstruiert sich sein eigenes Völkchen. „Stars!" bietet vor dem eigentlichen Spielstart noch weitere Einstellmöglichkeiten: Neben dem Schwierigkeitsgrad auch die Größe des Spieluniversums sowie die Dichte der Planeten. Wer möchte läßt sich die spielerischen Feinheiten per **Tutorial-Modus** erklären, oder steigt — nur mit dem telefonbuchschweren Handbuch bewaffnet — sofort ins "richtige" Spiel ein. Das Spielfeld besteht aus einer ganzen Reihe von Fenstern, Pop-Up-Menüs und Buttons im Windows-Look. Auf Wunsch läßt sich die Anordnung der verschiedenen Elemente in drei Varianten einstellen. Den größten Teil nimmt eine zoombare Übersichtskarte des Weltalls ein. Am oberen Bildrand sind einige Infobuttons, die verschiedene Hinweise auf der Karte an- und abschalten. Hier lassen sich z.B. Planetennamen einblenden, die Bevölkerungsdichte besiedelter Planeten anzeigen oder Mineralienvorkommen eruieren. Bei Spielstart ist die Karte auf Euer Heimatsystem zentriert. Neben dem Planeten habt ihr zudem eine Handvoll Raumschiffe zur Verfügung, mit denen Ihr Euren Eroberungsfeldzug beginnen könnt. Per Mausklick und Tastatur lassen sich auf der Karte Wegpunkte setzten, die Eure Schiffe anfliegen – Spritvorrat vorausgesetzt. In einer Nachrichtenbox werden Entdeckungen (bewohnbarer Planet) bekanntgegeben. Habt Ihr so einen Planeten gefunden, könnt Ihr ein beladenes Kolonistenschiff dort hinschicken.



Infos satt: Die drei farbigen Balken zeigen Euch wie "gut" der Planet ist



Im Schiffsdesign-Modus lassen sich neue Raumschiffe konstruieren

Um weiterzukommen gilt es aber nicht nur das Universum zu erforschen und Planeten zu besiedeln: Die Kolonien müssen sich wirtschaftlich tragen. Via Menü können auf jedem Planeten Erzminen, Fabriken, Raumstationen oder Verteidigungsanlagen gebaut werden. Nicht genutzte Ressourcen lassen sich für Forschungsprojekte nutzen. Mit fortschreitender Forschung könnt Ihr bessere und neue Schiffe bauen. Dies ist besonders wichtig, wenn Ihr einem unfreundlichen Kollegen aus dem Sonnensystem von nebenan begegnet: Kämpfe werden automatisch absolviert, wenn sich zwei Flotten treffen. Viele Funktionen bei "Stars!" lassen sich automatisieren und Zufallsereignisse lockern das Spielgeschehen etwas auf. *mh*



Michael Hengst

GUT

Spiele wie „Stars!" gehören zu einer aussterbenden Gattung. „Stars!" ist in jeder Beziehung ein Dinosaurier: Ein fettes Handbuch, das der Spieler erst nach dem vierten Lesen so richtig kapiert, eine Minimalgrafik, die einem 8-Bit-Rechner zum Ruhm gereichen würde und eine Komplexität, die jedem „Red Alert"-Spieler die Tränen in die Augen treibt, sind dieser Tage ziemlich ungewöhnlich. Es gehört schon eine gewaltige Portion Mut dazu, ein solches Softwarefossil zu veröffentlichen. In diesem Fall zahlt sich der Einsatz aber aus: Wer einmal die Schwellenangst überwindet und sich in „Stars!" hineintüftelt, wird mit einem „Wir erobern die Galaxis"-Strategie/Wirtschaftsmix erster Güte belohnt. Im Solo-Spielermodus kommen allerdings die Stärken des Programms kaum zur Geltung — erst im Netz, mit einem Dutzend Universums-Imperatoren, macht „Stars!" so richtig Spaß — wenn man ein paar Monate Zeit hat und vor der teilweise etwas umständlichen Handhabung des Spiels nicht kapituliert. Deshalb auch nur ein „2+"-Gesicht.

Name	Stars!
Genre	Strategie
Hersteller	Empire
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 16

System	Win'95, Windows 3.1
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerkoption

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		66	
empfohlen			75

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

Grafik **2%**

Sound **33%**

Spielspaß

Solo	Multi
79%	81%

SEGA SATURN ACTION PACK
GET IT NOW!

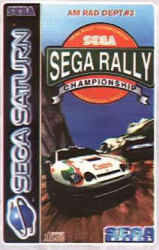
SEGA SATURN
ACTION PACK



Laut
COMPUTERBILD 25/96:
" Computer Bild Qualitäts-Sieger "



Next Level 10/96
urteilt: „90%. Im Vergleich zu allen anderen Konsolen-Fußballspielen verläßt SWS '97 klar als Sieger den Platz."



Video Games 01/96 schreibt:
„93%. SEGA Rally Championship ist derzeit das beste Rennspiel im Heimspielbereich..."

Oder nur
39,65 DM
monatliche Rate*

449,95 DM

* SEGA Leichtkauf
12 Monate Laufzeit
10,9% effektiver Jahreszins
Vorbehaltliche Bonitätsprüfung
Teilzahlungspreis:
475,80 DM

Media Point
030 - 794 72 111
Bismarckstr. 63 • 12169 Berlin
weitere Filialen:
Berlin, Hamburg, Bremen, Dortmund, Koblenz

Theo Kranz Versand
0931-57 16 01
Juliuspromenade II • 97070 Würzburg

dynatex
0231-55 75 00-0
Brückstr. 42-44 • 44135 Dortmund

Playcom
089-54 60 30 00
Leibnizstr. 30 • 80686 München

Test 'N Take
Computer & Videospiele
030-627 09 154
Mainzer Str. 11 • 12053 Berlin

PINBALL 97

Nicht nur die Ideen gehen aus: Diese Flippersimulation ist schon wegen des einfallslosen Namens wohl bald wieder vergessen

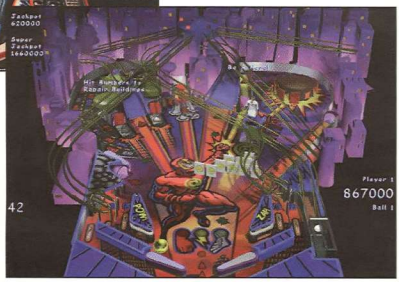
Altbekanntes setzt Maxis seiner Fanschar im zweiten Anlauf der "Pinball"-Serie vor, die in der amerikanischen Heimat nach wie vor auf den Namen "Full Tilt!" hört. Die Themen sind weder neu noch in irgendeiner Weise besonders originell, aber relativ konsequent umgesetzt. Zum Beispiel wird in "Mad Scientist" der Monsterbau eines wahnsinnigen Professors stilecht von fürchterlich knarzender Geigenmusik begleitet. Das simple Layout der Spielfläche kaschierten die Designer geschickt mit interessant gestalteten Aufgaben, die den Spieler unter anderem zum Leichenteileklau auf den Friedhof schicken oder ihn in Labors geheimnisvolle Tränke brauen lassen. Umgekehrt verhält es sich mit "Alien Daze": Wegen vieler Bahnen und Gitterrampen sieht der Tisch komplizierter aus, als er eigentlich ist. Die – ziemlich deflationär gehaltenen – Punktezahlen übersteigen hier noch am ehesten die 100-Millionen-Grenze. Am herausfordernsten und für den fortgeschrittenen Spieler deshalb am spaßigsten ist der Dritte im Bunde, "Captain Hero". Im knallbunten, trashigen Comicstil der 50er Jahre muß unser Kleinstadtheld die Bewohner beschützen, zerstörte Gebäude neu errichten und ganz nebenbei noch die örtliche Gangsterprominenz ausschalten.



Auch bei „Alien Daze" bedient Ihr insgesamt vier Schläger



Mixt Ihr passende Tränke, winken hohe Boni



Mit einer gelben Smiley-Kugel kämpft Ihr gegen den „Mad Scientist", einen der Gegenspieler von „Captain Hero"

Neben dem neuen Spielgerät hat Maxis vor allem an der Präsentation gefeilt. Da die Tische jetzt breiter, gleichzeitig aber kürzer und zudem aus einem flacheren Winkel zu sehen sind, füllen sie nunmehr den kompletten Bildschirm aus. Während in "Pinball 95" neben optischem Blendwerk auch das großzügige Display seinen Platz in der rechten Monitorhälfte fand, sind jetzt Punkteanzeige, Wert des Jackpots und die zu erfüllende Aufgabe schlicht in ausgesparte Ecken der Tischgrafik gequetscht. Zusätzlich kann man sich den aktuell erzielten Wert und die Funktion der Rampen, Ballfallen und Droptargets direkt auf der Spielfläche anzeigen lassen. Kleinere Fehler trüben das Bild: Nach wie vor ist nur eine Shifttaste als Flipper belegbar, außerdem ruckelt und zuckelt die Kugel in den höheren Auflösungen je nach Rechenpower ziemlich störend von Rampe zu Rampe. Die Ballphysik selbst kann dagegen selbst hohe Ansprüche zufriedenstellen. *mg*



Michael Galuschka

GEHT SO

Obwohl die Tische von Maxis' zweitem Pinball-Streich deutlich aufwendiger als die des Vorgängers wirken, sind sie ein spielerisches Leichtgewicht und sprechen damit eher Anfänger im Umgang mit der Silberkugel an. Was mir deshalb erst recht nicht in den Kopf will: Bis auf ein paar nutzlose Balltransformationen und optische Gags nutzt "Pinball 97" in keinster Weise die Möglichkeiten moderner Computerflipper aus, wie es Sierra mit seiner "Ultimate Pinball"-Serie zumindest ansatzweise vorführte. Die biedere Rendergrafik reißt keine Bäume aus, Sound-FX sind gehobener Durchschnitt. Wirklich überzeugen konnten mich nur professionelle Sprachsamples und erfrischende Audiotracks, die sich meilenweit vom üblichen Synthiegeblubber und Mitklatschrock der Konkurrenz abheben. Bleibt die Frage, welche Kundschaft diesen zweifellos soliden, auf Dauer aber deprimierend ideenarmen Dreierpack letztendlich richtig begeisternd finden soll. Meiner Meinung nach tiltet sich der digitale Pinball damit selbst zum Game Over.

Name	Pinball 97
Genre	Flipper
Hersteller	Maxis
Niveau	mittel
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1-4
System	Win 3.1/95
Festplatte belegt	4/70 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	unterstützt Pinball Wizzard Controller

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
Prozessor			
minimal		66	
empfohlen			90

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		✔

Grafik 62%
Sound 74%
Spielspaß
70%

HUGO und Hexana: Da braut sich was zusammen.



Hugo

DAS NEUE INTERAKTIVE FANTASY-ABENTEUER BEI KABEL 1:
HUGO UND SEINE GEGENSPIELERIN HEXANA KABBELN SICH
IN DER HEXENKÜCHE. EINE WILD-KOMISCHE MIXTUR.

Jeden Samstag, 7x zwischen 11:00 und 14:30 Uhr

http://www.online1.de

KABEL 1

POWER DATA

Bei den Lesercharts war der Kampf um Platz 2 extrem spannend. Weniger aufregend ging es dagegen an der Spitze zu: Command & Conquer 2 ist zur Zeit nach wie vor das meistverkaufte und auch beliebteste Spiel.

Redaktionscharts

POWER PLAY

Platz		Name
1.	(2.)	MDK
2.	(1.)	Diablo
3.	(8.)	Toonstruck
4.	(3.)	Tomb Raider
5.	(5.)	Privateer 2
6.	(–)	Theme Hospital
7.	(4.)	Command & Conquer 2
8.	(9.)	Flying Corps
9.	(–)	POD
10.	(–)	Ecstatica 2



Verkaufscharts

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(3.)	Diablo
3.	(2.)	Tomb Raider
4.	(5.)	Grand Prix 2
5.	(10.)	Die Siedler II
	(8.)	Bundesliga Manager 97
7.	(4.)	FIFA Soccer 97
8.	(7.)	Privateer 2
9.	(–)	NBA Live 97
10.	(–)	M.A.X.

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Februar '97

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 4/97 sind:

Ralf Bohne, Beratzhausen
ORION BURGER

Thomas Rose, Berlin
NBA LIVE 97

Patrick Schaal, Tönisvorst
PRIVATEER 2

Hans-Jürgen Minke, Eningen u.A.
COMMAND & CONQUER

Marcel Michl, Bork
NASCAR RACING 2

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Command & Conquer 2
2.	(16.)	Diablo
3.	(2.)	Tomb Raider
4.	(5.)	Siedler II
5.	(4.)	Warcraft 2
6.	(3.)	FIFA Soccer 97
7.	(8.)	Command & Conquer
8.	(13.)	Privateer 2
9.	(7.)	Bundesliga Manager 97
10.	(21.)	NBA Live 97
11.	(6.)	Grand Prix 2
12.	(10.)	NHL 97
13.	(9.)	Bleifuss 2
14.	(12.)	Z
15.	(15.)	Civilization 2
16.	(11.)	Larry 7
17.	(22.)	DSA 3 – Schatten über Riva
18.	(19.)	Toonstruck
19.	(17.)	indiziert (id Software)
20.	(14.)	indiziert (3D Realms)
21.	NEU	Flying Corps
22.	(18.)	Schleichfahrt
23.	(23.)	Deadly Games
24.	NEU	Lords of the Realm 2
25.	(–)	Need for Speed SE
26.	NEU	Wages of War
27.	(27.)	Nascar Racing 2
28.	(26.)	Destruction Derby 2
29.	(24.)	Wing Commander IV
30.	NEU	Sim Copter

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt?
Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im Februar sind:

Markus Scholz, Seelze

Sascha Bormann, Norderstedt

Torsten Meuter, Neuhofen

Mathias Koch, Worms

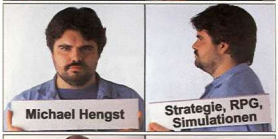
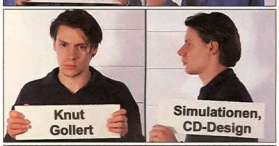
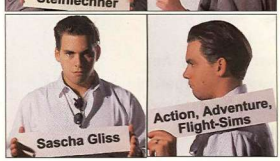
Markus Heller, Billigheim

MICROPROSE
Seriously Fun Software

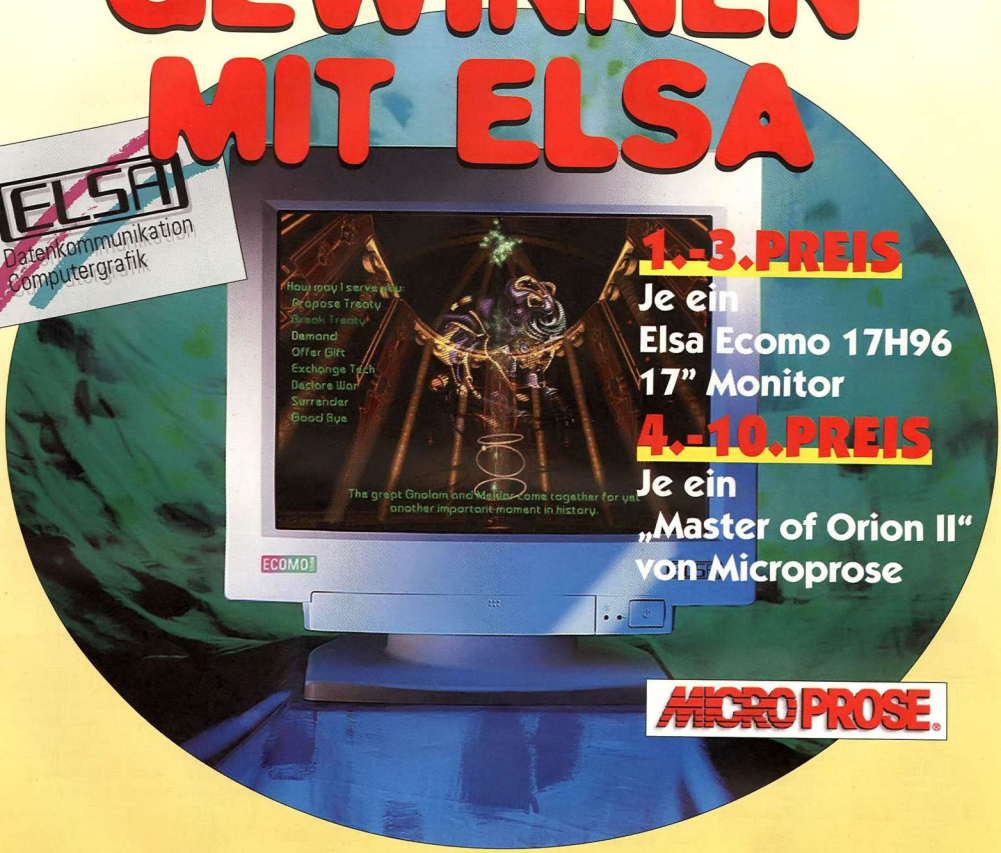
an: Stahl, Wolo
Abt: 017
Persönlich / Vertraulich
von [illegible]

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben)

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Star Trek Generations**, weil ich als alter Trekker Dr. Soran persönlich eins auswischen möchte.	**Theme Hospital**, weil Peter Molyneux es mal wieder geschafft hat, ein echtes Highlight zu präsentieren.	**G-Nome**, weil ich gehofft hatte, endlich neben "MechWarrior" ein neues gutes Mechspiel auf den PC zu bekommen.	...macht mich diesmal die hohe Zahl der **"Vorsicht! Schrott"**-Titel stutzig. Hoffentlich wird dies nicht zur Regel...
	**Final Fantasy VII**, in Englisch, weil ich bei der Japan-Version immer zu Tet rennen muß, wenn ich festhänge.	**Theme Hospital**, weil mir diese Mischung aus "ER", Komödie und Gesundheitsreform einfach Spaß macht.	**G-Nome**, weil die originalen FASA-Roboter einfach die besseren Mechs sind.	...ärgere ich mich über unzuverlässige Küchenlieferanten, die im ersten Anlauf nur die Hälfte des Materials mitbringen.
	**Resident Evil**, weil ich mir allein wegen diesem außergewöhnlichen Spiel eine Playstation gekauft habe.	**Ecstatica 2**, weil ich sehe, daß ihm nun endlich die Beachtung zukommen wird, die es schon vor zwei Jahren verdient hätte.	**Stargunner**, weil ich vom inoffiziellen Nachfolger von "Raptor" bedeutend mehr erwartet hätte.	...freue ich mich schon auf einen erneuten **Origin**-Besuch in Sachen "Ultima" und "Wing Commander" im April.
	**Panzer General 97**, weil schon der Vorgänger spielerisch genial war und die Pseudo-3D-Grafik so wunderschön aussieht.	**Magic: The Gathering**, weil mich seit langem kein Spiel mehr so sehr vor dem Monitor gefesselt hat.	**G-Nome**, weil man aus dem Stoff eigentlich so viel mehr hätte machen können (HAWCs ausrüsten, auf Bergen kämpfen, etc.)	...versuche ich die sturen Redaktionskollegen mit dem **Magic**-Fieber anzustecken. Einige sind allerdings immun...
	**Constructor**, weil hier endlich mal hochkomplexes Gameplay nicht als Entschuldigung für schwache Grafik herhalten muß.	**POD**, weil es wieder frisches Futter für die 3Dfx-Karten von Orchid und Diamond gibt.	**Space Jam**, weil ich für diesen Müll die halbe Nacht geopfert habe, die mit einem NBA-Match auf DSF sinnvoller verbracht worden wäre.	...müssen sich Computerspiele momentan bei mir hinten anstellen, da mich voll das High End-**Auto Hifi-Fieber** gepackt hat.
	**Final Fantasy VII**, weil ich kürzlich erfahren habe, daß es voraussichtlich noch Weihnachten 97 für PCs erscheint.	**POD**, weil ein solcher Wurf Entwicklern aus Frankreich nur alle paar Jahre einmal gelingt.	**Die Hard Trilogy** - leider wieder mal ein Spiel, dessen Playstation-Variante um Meilen besser als das Win95-Gegenstück ist.	...laufen meine emulierten C64-Programme dank **200-MHz-MMX** jetzt mit zehnfacher Geschwindigkeit - Wunder der Technik.
	**X-Wing vs. TIE Fighter**, weil ich mit Darth Vader noch eine offene Rechnung aus dem Vorgänger zu begleichen habe.	**Theme Hospital**, weil es die beste Gesundheitsreform der Gegenwart ist - ich fordere, das Spiel auf Krankenschein auszugeben!	**Space Jam**, weil sich dieser Lizenzmüll noch nie für irgendjemanden gelohnt hat, sondern neue Computerspieler in Scharen abschreckt.	... mein Tip für Spiele-Dauersessions: Von Dr. Oetker und Wagner gibt's inzwischen leckere **TK-Pizzen** "American Style".
	**Red Baron 2**, weil ich gespannt bin ob Sierra es schafft, die hohen Erwartungen der PC-Flieger-Gemeinde einzulösen.	**Theme Hospital**, weil ich in meiner Jugend beim Doktorspielen zu kurz gekommen bin, und das nun virtuell nachholen kann	**Metal Rage**... obwohl es mich immer belustigt zu sehen, wie Titus die Untergrenze des technisch Machbaren neu definiert.	...erwäge ich den Kauf einer Playstation, falls ich eine ungeschnittene Version von **"Resident Evil"** ergattern kann.

GEWINNEN MIT ELSA



Exclusiv in Power Play könnt Ihr ab dieser Ausgabe regelmäßig Hardware von Deutschlands bekanntem Hersteller ELSA gewinnen. Ist Euer alter 14-Zöller der SVGA-Bilderflut nicht mehr gewachsen oder ging der Internet-Boom mangels Modem bis jetzt an Euch vorbei: Keine Bange, mit ein bißchen Glück und Fachverstand könnte eines der Topprodukte bald Euch gehören. Den Anfang machen drei 17"-Monitore der Spitzenklasse. Der „Ecomo 17H96" ist mit einer Sony Trinitron-Bildröhre ausgerüstet, die in puncto Bildschärfe und Farbbrillanz mit zum Besten gehört. Auch die Ergonomie kommt nicht zu kurz: Der "Ecomo 17H96" schafft selbst bei einer Auflösung von 1280x1024 Punkten noch satte 80 Hz Bildwiederholfrequenz. ELSA gewährt auf den nach MPR II und TCO '92 strahlungsarmen Bildschirm drei Jahre Garantie und einen 24-Stunden Reparaturservice.
Als Trostpreise spendiert MicroProse zusätzlich ein paar "Master of Orion 2", das beste SciFi-Strategiespiel der letzten Jahre.

Um eines dieser wertvollen Stücke zu ergattern, müßt Ihr lediglich folgende drei Fragen richtig beantworten:

1. In welcher Stadt befindet sich der Hauptsitz von ELSA?
2. Wieviele Zentimeter mißt ein Zoll?
3. Was bedeutet in Zusammenhang mit einem Monitor die Abkürzung OSD?

Schickt Eure Lösungen bis spätestens 15. April 1997 an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort: "ELSA"
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeitern von MagnaMedia, ELSA oder Microprose ist die Teilnahme untersagt.

COMANCHE® 3









COMING SOON

Weitere Informationen erhalten Sie bei:
Electronic Arts GmbH, Pascalstr. 6, 52076 Aachen.
Tel: 02408-9400 • Fax: 02408-940111
Exklusiv-Vertrieb in Deutschland über Fa. Kingsoft, Aachen.
http://www.novalogic.com

VOXEL SPACE 2

NOVA LOGIC™

KONSOLE
Wer spielt

Konsolen waren für PC-Spieler Kinderkram. Seit der 32-Bit-Technik denkt mancher an eine Konsole als Zweitgerät. Unser Vergleich zeigt, für wen sich ein Kauf lohnt.



Atemberaubende Grafik und perfekte Steuerung machen Wave Race 64 (N64) zu einem Erlebnis für jeden Rennfreak

N64-JOYPAD

Nintendos Analog-Controller galt als echte Innovation. Inzwischen hat Sega einen ähnliches Joypad im Angebot – Sony wird in den nächsten Monaten nachziehen.







Sega Rally oben im SVGA-Modus, darunter die Saturn-Version zum Vergleich

Bis vor ein paar Jahren waren Konsolen als ausgesprochenes Kinderspielzeug verpönt. Wer *Ultima Underworld* oder *Warcraft* spielte, interessierte sich normalerweise nicht für die Schlümpfe, Pinocchio oder Bugs Bunny. Sowohl bei Nintendo als auch bei Sega lag das Alter der Zielgruppe für die 16-Bit-Konsolen deutlich unter 20 Jahren. Seitdem 1995 mit dem Sega Saturn und der Sony Playstation die ersten 32-Bit-Geräte erschienen, hat sich die Situation stark verändert. Der Konsolenmarkt wurde erwachsen, das Durchschnittsalter eines Playstation-Besitzers liegt gegenwärtig bei 23 Jahren. Leistungsstarke Hardware ermöglicht realistische Grafiken und Sound sowie lebensnahe Spielabläufe. Erstmals sprechen die angebotenen Spiele auch ältere Konsumenten an und werden sogar für PC-Besitzer interessant, denn die Vorteile sind offensichtlich: ein attraktiver Preis von rund 400 Mark, keine Konfigurations- oder Kompatibilitätsprobleme, keine Mindestanforderungen an das System, die ständig steigen und regelmäßiges Aufrüsten der Hardware erfordern, keine lästigen Fehlermeldungen. Dem interessierten Spieler stehen drei Geräte zur Wahl: das Nintendo 64, der Sega Saturn und die Sony Playstation. Das **Nintendo 64** wird bei uns seit dem ersten März für 399 Mark verkauft. Herzstück des N64 ist ein 64-Bit-RISC-Prozessor mit einer Taktfrequenz von 93,75 MHz, zur Unterstützung dienen Co-Prozessoren für Sound und Grafik. Respektable 4,5 MByte RAM nehmen die Daten auf, die Dank neuester Modultechnik mit einer Transferrate von bis zu 500 MByte pro Sekunde übertragen werden. Als einziger Hersteller verzichtet Nintendo also auf die billige CD-ROM-Technik, angeblich weil die Ladezeiten unakzeptabel seien und Spiele wie *Super Mario 64* auf CD-ROM-Systemen nicht zu realisieren wären. Bei einer maximalen Auflösung von 640x480 Punkten kann das N64 bis zu 16,7 Millionen Farben gleichzeitig darstellen, Anti-Aliasing und Z-Buffering beherrscht die Hardware ebenso wie Mip Mapping und realistisches Texture Mapping. Das Grundgerät hat vier Joypadanschlüsse sowie eine Schnittstelle für den angekündigten Magnetic Disc-Drive. Das **Joypad** bietet neben dem üblichen digitalen Steuerkreuz auch einen analogen Stick an, der völlige Bewegungsfreiheit in 3D-Umgebungen ermöglicht und ein absolut genaues Kontrollgefühl vermittelt. Leider hat die eingesetzte Modultechnik ihren Preis, die Spiele sollen im Schnitt rund 150 Mark kosten, mit wenigen Ausnahmen wie *Super Mario 64*, *Wave Race 64* und das für Juni angekündigte *Super Mario Kart 64*, die Nintendo für 99 Mark anbieten wird. Bis Ende Juni sollen ca. 20 Spiele erhältlich sein, aufgrund Nintendos restriktiver

CONTRA PC
besser?

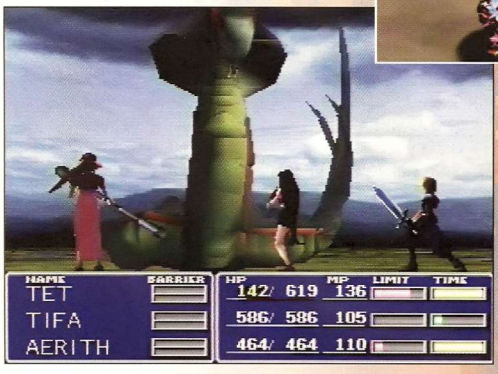
Lizenzpolitik sind viele der Titel exklusiv fürs Nintendo 64 erhältlich. Einige der angebotenen Titel gehören zum Besten, was der Konsolenmarkt zu bieten hat. *Super Mario 64* lockt den unvorbereiteten Joypad-Akrobaten in eine phantastische Traumwelt, noch nie bot ein Spiel diese absolute Freiheit zu tun, was einem gefällt, hinzugehen, wo man will. Beim Jetbike-Rennspiel *Wave Race 64* begeistert die brilliante Animation ebenso wie die feinfühlige Steuerung und die unglaublich realistische Simulation der Wasseroberfläche. Acclaims 3D-Shooter *Turok* kann mit den besten Werken von id und 3D Realms mühelos mithalten und schlägt sie grafisch um Längen. Fußball-Fans gieren schon nach Konamis *International Superstar Soccer 64*, der eindeutig besten Fußballsimulation, die es jemals gab.

Als Hauptkonkurrent des Nintendo 64 gilt Sonys **Playstation**, die im September 95 auf den Markt kam. Rund 400 000 Geräte konnte Sony bis jetzt in Deutschland verkaufen, der empfohlene VK von 399 Mark könnte angesichts der drohenden Nintendo-Konkurrenz durchaus bald um 50 bis 100 Mark sinken. In der Playstation arbeitet ein 32-Bit-RISC-Prozessor mit 33 MHz Taktfrequenz, der von fünf Co-Prozessoren unterstützt wird. Das Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk entlockt PC-Besitzern nur ein mitleidiges Lächeln und ist in Verbindung mit den mageren 3 MByte Speicher (2MByte RAM und 1MByte Video-RAM) der Hauptgrund für die teilweise ärgerlich langen Ladezeiten. Über 200 Spiele bietet der umfangreiche Softwarekatalog, darunter viele erstklassige Exklusiv-Titel wie *Tekken 2*, *Ridge Racer Revolution* und *Porsche Challenge*. Fast jeder Softwarehersteller entwickelt inzwischen für die Playstation, monatlich erscheinen 15-20 neue Spiele. Seit Anfang März bietet Sony ältere Tophits wie *Ridge Racer*, *Tekken* und *Wipeout* als Platinum-Reihe für knapp 50 Mark an und hat außerdem den empfohlenen Verkaufspreis für viele neue Spiele auf 89,95 Mark reduziert.

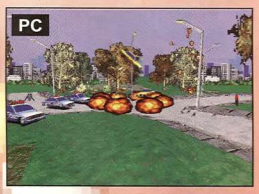
Segas **Saturn** war zwar die erste 32-Bit-Konsole auf dem Markt, durchsetzen konnte sich der traditionsreiche japanische Hersteller auf dem deutschen Markt jedoch nicht. Nur knapp 100000 Geräte ließen sich bisher absetzen, obwohl die Hardware vom Potential dem direkten Konkurrenten Playstation sogar überlegen scheint. Zwei 32-Bit-RISC-Prozessoren und sechs Co-Prozessoren sollen für erstklassigen Grafik- und Soundgenuß sorgen, das Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk trübt die Freude durch lange Ladezeiten in insgesamt 3,5 MByte RAM. Auch für den Saturn gibt es mittlerweile über 200 Spiele. Exklusiv-



Die Lichteffekte auf dem Terminator-Mario (Super Mario 64, N64) würden sogar Beschleuniger-Karten vor Probleme stellen



Final Fantasy 7 (PS) soll im November auch auf Deutsch erscheinen. Eine PC-Umsetzung ist ebenfalls für Weihnachten angekündigt.





Die Explosion bei Die Hard Trilogy PC (oben) wirkt im Vergleich zur PS-Version (darunter) ziemlich armselig





Hautnahe Renn-Atmosphäre vermittelt Formel 1 für Playstation (darüber PC)





NHL'97 für Saturn kann mit der PC-Version in keiner Beziehung mithalten



Command & Conquer ist nur auf PC wirklich spielbar

Titel sind jedoch Mangelware, da Sega seine Konsolenhits wie *Sega Rally*, *Sonic* oder *Virtua Fighter* mit unterschiedlichem Erfolg für den PC-Markt konvertiert. Neue Spiele kosten rund 100 Mark, eine Billig-Serie ist nicht geplant.

Nachdem wir die Konkurrenten nun kennen, bleibt die Frage, für wen sich die Anschaffung einer Konsole eigentlich lohnt und welches der drei Geräte sich am ehesten für den persönlichen Geschmack eignet. Speziell in Deutschland verkaufen sich PC-Strategiespiele besonders gut, **Command & Conquer** und *Warcraft 2* liegen in den Verkaufsstatistiken für das Jahr 1996 klar an der Spitze aller PC-Spiele. Während PC-Strategen schon beim zweiten Teil *Alarmstufe Rot* ihre Truppen in die Schlacht schickten, veröffentlichte Virgin kurz vor Weihnachten endlich die PSX- und Saturn-Umsetzungen von C & C. Beim direkten Vergleich mit dem brillianten PC-Vorbild ziehen die Konsolen-Nachzügler ganz klar den Kürzeren. Der Spielstand läßt sich nicht abspeichern, nach jeder Mission erhält man lediglich ein Paßwort. Im Extremfall bedeutet dies, man kämpft mehrere Stunden in einem Level, macht einen kleinen Fehler und darf ganz von vorne anfangen. Der Frustfaktor überholt hier den Suchtfaktor ziemlich schnell. Auf Mausunterstützung wurde ebenso verzichtet wie auf einen Zwei-Spieler-Modus, und die Playstation-Version bietet außerdem nur eine Spielgeschwindigkeit, die ungefähr der höchsten Stufe auf dem PC entspricht. Hier zeigt sich deutlich die Problematik bei den Konsolenumsetzungen von Strategiespielen, die fast alle für PC-Hardware konzipiert wurden. Kaum ein Hersteller macht sich die Mühe, das Spiel für die Hardware der Konsole anzupassen, den Spielverlauf eventuell etwas zu ändern oder neue Level zu entwickeln lohnt den Aufwand scheinbar nicht. Viele Adaptionen von PC-Strategiehits wie zum Beispiel *X-Com 2* nerven den Spieler durch endloses Nachladen, was bei 16 MByte Speicher und Festplatte kaum auffällt, wird bei 3MByte RAM und Double-Speed-CD-ROM zur Tortur. Viele Firmen verzichten auch völlig auf die teuren Konvertierungen, auf *Jagged Alliance* und die *Warcraft*-Serie warten Konsolen-Besitzer vergeblich.



Tekken 2 von Namco für Playstation ist gegenwärtig das Referenzprodukt unter den Prügelspielen







	Nintendo 64	Sony Playstation	Sega Saturn
Hauptprozessor	64-Bit-R4300 RISC-CPU Taktfrequenz 93,75 MHz	32-Bit-RISC-CPU Taktfrequenz 33 MHz	Zwei 32-Bit-RISC-CPUs Taktfrequenz 28,6 MHz
Co-Prozessoren	Sound-, Grafik, DP-Prozessoren	Fünf für Grafik und Sound	Sechs für Grafik und Sound
Speicher	4,5 MByte DRAM	2 MByte RAM und 1 MByte VRAM	2 MByte RAM und 1,5 MByte VRAM, Batterie 32 KByte
Grafik	256 x 224 - 640 x 480 Punkte	256 x 224 - 640 x 480 Punkte	320 x 224 - 704 x 480 Punkte
	16,7 Mio. Farben	16,7 Mio. Farben	16,7 Mio. Farben
Sound	16-Bit PCM Stereo, 24 Kanäle	16-Bit PCM Stereo, 24 Kanäle	16-Bit PCM Stereo, 32 Kanäle
Preis	399 Mark ohne Spiel	399 Mark ohne Spiel	449 Mark inkl. Sega Rally und World Wide Soccer
Erhältliche Spiele	Vier, 20 geplant bis Ende Juni	ca. 200	ca. 200

Umgekehrt gibt es nur wenige Strategiespiele, die speziell für Saturn, Playstation oder N64 konzipiert wurden. Der Geheimtip *Advanced Military Simulator* für Saturn ist bislang nur in Japan und den USA erschienen und deshalb ausschließlich als Import erhältlich. Ähnlich sieht die Situation bei Adventures, Rollenspielen und Simulationen aus. Nur wenige der in Japan überaus erfolgreichen Rollenspiele werden für den europäischen Markt übersetzt und bei uns veröffentlicht. Immerhin verspricht uns Sony für November 97 das grafisch und spielerisch sehr beeindruckende *Final Fantasy 7* für Playstation, von dem allerdings auch eine PC-Umsetzung in Arbeit ist. Bei der PSX-Version von *Baphomets Fluch* verdirbt das pausenlose, quälend langsame Nachladen jegliche Freude am Spiel. Weder Sierra noch LucasArts plant irgendwelche eigenständigen Adventures oder wenigstens Konvertierungen für den Konsolenmarkt, hier hat der PC eindeutig die Nase vorn.

Anders liegen die Dinge bei Action- und Rennspielen, die oft speziell für die Konsolenhardware entwickelt und nur mühselig für die PC-Architektur umgesetzt werden. Die Hardware der Next-Generation-Geräte ist speziell für 3D-Grafiken ausgelegt, Polygone werden auch in großer Zahl mühelos und sagenhaft schnell durch den Raum bewegt. Wer einmal *Wipeout 2097* (PS) im



Grenzenloser Flugspaß bei Pilotwings 64

schwierigsten Modus gespielt hat, kann sich kaum vorstellen, daß ähnliche Geschwindigkeiten und grafische Brillanz auch auf einem PC ohne Beschleunigerkarte zu realisieren wären. Die 3Dfx-Version von Psygnosis´ *Formel 1* sieht zwar mit doppelter Auflösung und Mip Mapping deutlich besser aus als das Playstation-Original, das immerhin schon seit einem halben Jahr erhältlich ist, aber vor dem Spaß sind schon mal 500 Mark für eine Voodoo-Karte fällig. *Sega Rally* kommt nur im SVGA-Modus einigermaßen an die geniale Saturn-Version heran, und der knallharte Actionhit *Die Hard Trilogy* nervt den PC-McLain durch ständige Systemabstürze, extrem pixelige Grafik und lächerliche Explosionen, die Playstation-CD gehört dagegen zu den besten und abwechslungreichsten Actionspielen für dieses System. Daß der PC den 3D-Kraftmeiern von Sony, Sega und Nintendo vom Potential ebenbürtig ist, bewies Core Design mit der brillanten Adaption von **Tomb Raider**, der Beschleuniger-Version mit Texture Filtering gebührt zumindest grafisch klar der Spitzenplatz unter allen Umsetzungen. Die Qualität der PC-Version hängt offensichtlich in erster Linie von den Entwicklern ab, die sich leider zu oft nicht die Mühe machen, ein ebenbürtiges Spiel zu programmieren.

Am diffizilsten präsentiert sich die Situation bei Sportspielen, denn hier kommt es besonders auf die realistische Umsetzung des Geschehens auf dem Spielfeld an. Die PSX-Version von *NHL'97* schnitt im Test nicht besonders ab, da die künstliche Intelligenz, die die computergesteuerten Mitspieler kontrolliert, sehr schlampig programmiert wurde. Zumindest im SVGA-Modus sieht die PC-Version außerdem mit detaillierteren Texturen und erheblich mehr Animationsphasen um eine Klasse besser aus. Konamis Top-Sporttitel *Track & Field* und *NBA in the Zone 2* gibt es nur für die Playstation, und wer die mit Abstand beste Fußballsimulation *International Superstar Soccer 64* zu Hause zocken will (erhältlich im zweiten Quartal 97), kommt am Kauf eines Nintendo 64 nicht vorbei.

Eindeutig die Nase vorn haben Konsolen bei Beat'em Ups und Jump'n Runs, nicht zuletzt mangels Konkurrenz im PC-Markt. Besonders empfehlenswert sind bei den Prügelspielen *Tekken, Tekken 2, Soul Blade* (alle Playstation) sowie *Virtua Fighter 1 + 2* für Saturn. Bei den Jump'n Runs gehören *Pandemonium* und *Crash Bandicoot* (beide PS) zu den Highlights.

Für wen lohnt sich also der Kauf einer Konsole zusätzlich zum gewohnten PC? Wer auf Strategie-, Rollenspiele oder Simulationen steht, kann sich die Investition sparen. Sportfans haben es am schwersten, denn es kommt auf die bevorzugten Sportarten an, am besten informiert man sich über die Qualität der angebotenen Spiele. Vor allem Freunde guter 3D-Action und schneller Rennspiele sollten sich eine Konsole zulegen, denn das Angebot ist vielfältig und hochklassig, vor allem für Sonys Playstation gibt es einen umfangreichen Softwarekatalog und viele exklusive Toptitel, während die meisten Saturn-Spiele auch für andere System umgesetzt werden. Das Nintendo 64 steht erst seit wenigen Wochen in den Läden, deshalb sollte man noch abwarten, wohin sich die Modul-Preise bewegen und wie regelmäßig der Software-Nachschub anrollt. Vom Hardware-Potential ist das N64 sicher die Nummer 1, sogar mit Beschleuniger-Karte wird so schnell kein PC die Brillanz von *Wave Race 64* oder *Super Mario 64* erreichen. *Robert Zengerle*





3D-Adventure Tombraider

Konsolenhits

Die besten Konsolenspiele im Überblick (laut Testberichten in Video Games).

Nintendo 64

1.	Super Mario 64	96%
2.	Turok	90%
3.	Wave Race 64	90%
4.	Pilotwings 64	86%
5.	Shadows of the Empire	78%

Playstation

1.	Tekken 2	91%
2.	Formel 1	91%
3.	Ridge Racer Revolution	91%
4.	Tombraider	90%
5.	Ridge Racer	90%
6.	NBA Jam T.E.	90%
7.	Disruptor	88%
8.	FIFA Soccer '97	88%
9.	Discworld	88%
10.	Soul Blade	88%

Sega Saturn

1.	Sega Rally	93%
2.	Tombraider	90%
3.	Virtua Fighter 2	90%
4.	Iron Storm	90%
5.	Daytona USA	90%
6.	Daytona CCE	88%
7.	Discworld	88%
8.	Sim City 2000	88%
9.	Panzer Dragoon 2	87%
10.	Alien Trilogy	87%

BOB B

Das Comeback eines gro



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Die Infocom-Legende Bob Bates will nach Jahren wieder selbst Spiele entwerfen



"Shannara" begeisterte auch hierzulande durch eine gute Lokalisierung

Power Play: Du bist schon seit den Infocom-Tagen Designer in diesem Business. Wie war das damals?

Bob Bates: Sehr aufregend. Wir hatten das Empfinden etwas völlig neues zu erschaffen, etwas das noch nie jemand vorher versucht hatte. Es war eine neue Form der Kunst, es gab noch keine Regeln und wir dachten uns vieles erst aus, während wir bereits daran arbeiteten. Es war eine große Ehre für mich, mit den Leuten von Infocom zusammenzuarbeiten. Sie waren sehr intelligent, sehr nett und vor allem davon besessen, gute Spiele zu machen. Eine Kombination, die man nur schwer schlagen kann. Der größte Unterschied zwischen damals und jetzt ist wohl, daß zu jener Zeit eine einzelne Person das Produkt komplett fertigstellen konnte. Heutzutage benötigt man dazu ein Team von meist mehr als 50 talentierten Leuten. Die Produktion wurde zu einem kollektiven Kunstwerk, weg von der Vision des Einzelnen.

PP: Wie fing es für dich an?

Bob: Ich fing als Schriftsteller an, ohne jegliche Programmier-Erfahrung. Ich schrieb an einem Buch und benutzte dazu einen TRS-80-Computer mit einem Floppy-Laufwerk zur Textverarbeitung. Mit diesem Computer erstand ich ein Spiel namens "Zork". Ich widmete mich ihm eine Zeit und mochte es sofort sehr. Ich dachte mir, "Das kann ich auch!". Ich gründete eine Firma, die als Konkurrenz zu Infocom gedacht war, sie hieß Challenge Inc. Die Idee hinter diesem Namen war: "Wenn du glaubst, ein Infocom-Adventure sei schwer zu lösen, warte erst bis du ein Challenge-Spiel in die Finger bekommst!" (lacht). Mein Partner war der Überzeugung, daß wir nicht nur Spiele erfinden sollten, sondern auch eine Engine, auf deren Basis man dann weitere Spiele mühelos verwirklichen könnte. Wir dachten schließlich darüber nach, eine bekannte Engine zu lizensieren. Und wer hatte eine gute Engine? Natürlich Infocom. Wir beschlossen also, Infocom anzurufen und sie allen ernstes zu fragen, ob sie uns ihre Engine lizensieren würden. Ich sprach mit einem Typen namens Chris Reeve, dem damaligen Vizepräsidenten der Entwicklungsabteilung. Ich dankte Gott, daß er mich nicht schon am Telefon verspottete (lacht). Wir redeten eine Weile über das Vorhaben meiner Firma und schließlich fragte er, "Warum schreibt ihr nicht einfach Spiele für uns?". So wurde ich zu Infocoms einzigem externen Entwickler. Das gefiel mir recht gut.



Rollenspiel oder Adventure? Das Kampfsystem von "Shannara"



Ein netter Geist im Weinkeller (Shannara)

ATES

ßen Geschichten-Erzählers

PP: Aber du wußtest doch nicht, wie man programmiert?!

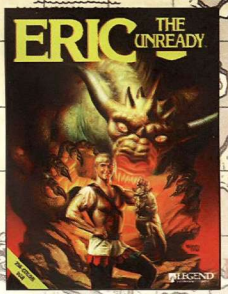
Bob: Nun, ich heuerte zwei Jungs der örtlichen Programmierfirma Paragon an, Duane Beck und Mark Poesch, die übrigens nichts mit den Paragon zu tun haben, die später mit Microprose zusammenarbeiteten. Ich schrieb "Sherlock" und sie programmierten es. Während unserer Zusammenarbeit dämmerte es mir sehr schnell, daß ich nicht viel weiter kommen würde, wenn ich nicht selbst das Programmieren erlernen würde. Trotzdem stellte ich für Infocom erst einmal zwei Spiele auf diese Weise fertig, "Sherlock" und "Arthur". Als Infocom nach dem 5. Mai 1989 wegging, tat ich mich mit Mike Verdu zusammen und wir gründeten Legend Entertainment. Die Programmierer Mark und Duane blieben ebenfalls bei uns, sind sogar heute noch dabei. Das war eine interessante Entwicklung (Pause). Für mich war es sehr gut, mit Infocom in Verbindung gebracht zu werden, da diese Firma wirklich außergewöhnlich war. Ich habe jede Menge von denen gelernt. Ich entwickelte Spiele mit ihrer Engine und schrieb sogar das letzte Nur-Textadventure, das veröffentlicht wurde.

PP: Warum sagst du Infocom "ging weg"?

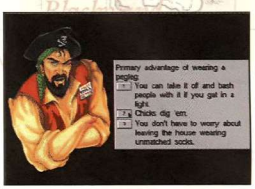
Bob: Weil sie wieder zurück sind (lacht). Sie waren niemals ganz verschwunden. Sie entließen lediglich alle ihre Angestellten, beendeten alle laufenden Verträge, was vor allem mich betraf. Ich hatte gerade "Arthur" fertiggestellt und arbeitete schon am nächsten Spiel für sie, was dann niemals beendet wurde. Sie holten vier ihrer Geschäftsleute zurück zu ihrem Hauptquartier Mediagenics in Kalifornien. Mediagenics meldete zwar bankrott an, aber die Rechte am Namen Infocom verloren sie nicht. Als Mediagenics wenig später unter dem neuen Namen Activision wieder auftauchte, wurde ihnen klar, daß der Markenname Infocom einigen ideellen Wert besaß. Also kann ich nicht behaupten, daß Infocom jemals aufhörte zu existieren und benutze deswegen den Ausdruck "sie gingen weg". Sie tauchten eine Weile unter und waren dann wieder da. Die alte Infocom-Crew war jedoch etwas ganz Besonderes. Steve Meretzky ist natürlich immer noch im Business (siehe Test "Space Bar" in dieser Ausgabe!), er schrieb auch für Legend einige Titel. Marc Blank und Mike Berlin machen in Oregon noch Spiele. Brian Moriarty ist über Lucas Arts und Rocket Science zu Empath gelangt. Einige von ihnen sind also immer noch aktiv.

PP: Sie sind die Legenden dieser Industrie, Infocom ist immer noch ein Mythos.

Bob: Ja, das sind sie wirklich. Es überrascht mich und tut mir gut, da es auch ein wenig auf mich abfärbt. Wenn ich an Infocom denke, denke ich an die "Zork"-Crew. Ich fühlte mich privilegiert, da ein wenig mitmischen zu



"Eric The Unready"

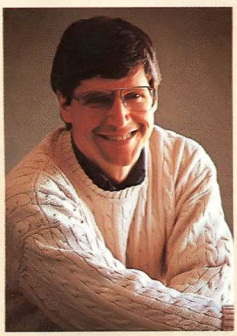


"Eric The Unready"



"Eric The Unready"

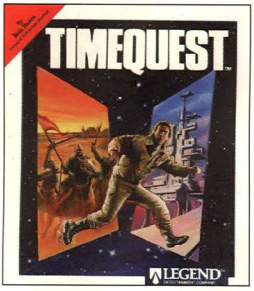
BOB BATES



Name, Alter:
Bob (nicht Robert) Bates, 43

Beruf: CEO der Legend Entertainment Company, Spieldesigner aus alten Infocom-Tagen
Wo: Ich lebe 25 Meilen außerhalb von Washington D.C., am Rande des Großstadtgebietes.
Hobbies: Vor allem Lesen. Ansonsten singe ich in einem Barbershop-Quartett, sehe mir viel Sport im Fernsehen an und spiele viel.
Lieblingsspiele: Poker und auf dem PC "Monkey Island I"
Bestes Spiel aller Zeiten: Schach, das bringt dir viel über das Leben bei. Es lehrt dich zu denken, geduldig zu sein, anderer Leute Gedanken zu lesen und vor allem bescheiden zu bleiben. Wenn du beim Schachspielen frech wirst, gerätst du sofort in eine Falle und bist schachmatt.
Computer-Projekte: Zu viele. Spiele, die ich selbst geschrieben habe, sind: "Sherlock" und "Arthur" für Infocom und "Timequest" und "Eric The Unready" für Legend. Seitdem arbeitete ich bei über 20 Spielen mit, doch jetzt will ich mich wieder dem Designen widmen und arbeite schon an einem Spiel, das 1998 erscheinen wird.
Angewohnheiten: Schläft mit zwei Kissen, packt diese zunächst zum Lesen in den Rücken, legt vor dem Einschlafen eines über das störende Licht des Radioweckers.
Meist verehrter Designer: Obwohl ich ihn nicht gut kenne, Sid Meier. Er hatte großen Erfolg, sein großes Ziel ist aber immer noch, großartige Spiele zu machen, das bewundere ich.

„Die Jungs von Infocom waren Giganten"



"Timequest"



"Timequest"



"Timequest"

können. Ich erinnere mich daran, wie ich einmal im Monat an ihren sogenannten "Imps"-Essen teilnahm. Sie hatten dort einen Ort, den sie "Imps Lounge" nannten, einen zentralen Platz mit vielen Sitzgelegenheiten, umgeben mit daran angrenzenden Büros ihrer Designer, den "Implementers". Ich saß also da und beobachtete fasziniert, wie sie arbeiteten. Beispielsweise kam einer von ihnen aus seiner Tür und sagte, "Ich habe Probleme mit diesem Puzzle. Es funktioniert nicht so, wie ich es will und ich weiß einfach nicht weiter." Daraufhin sagte ein anderer, "Probier es doch einmal so". Der Fragesteller ging sichtlich zufrieden in sein Büro und probierte es gleich aus. Es war eine faszinierende Gruppe von Leuten mit einer ganz besonderen Arbeitsweise. Beim Imp-Lunch saßen sie alle beisammen und redeten über ihre Projekte, über Dinge, bei denen sie nicht weiterkamen, über Probleme, die auftraten und über Dinge, die gut und Dinge, die schlecht für ein Spiel waren. Diese Jungs waren Giganten. Ich saß einfach nur da und saugte alles auf, was sie zu sagen hatten. Es war einfach großartig.



"Mission Critical": Irgendwie ist diese Leitung tot...

PP: Mir scheint es so, daß du deinen Schwerpunkt auf die Story setzt, Glamour scheint dir nicht wichtig zu sein. Könnte man so ein typisches Legend-Spiel beschreiben?

Bob: (Pause) Ja. Ein Spiel ist für mich wirklich gut, wenn es einen Dialog zwischen Spieler und Hauptakteur entstehen läßt. Ich möchte, daß die Person, die meine Spiele spielt, sich vorstellen kann, daß es da im Computer einen kleinen Kerl gibt, mit dem oder gegen den er spielt – und dieser kleine Kerl bin ich. Der kleine Kerl personifiziert die Gedanken, die ich mir mache, wenn ich das Spiel entwerfe. Die Grafiken, das ganze Tam-Tam ist eine nette Dreingabe, doch für mich ist es bei weitem nicht der wichtigste Teil eines Spiels. Wenn ich manchmal mehr Ressourcen hätte, würde ich wohl selbst mehr davon einbringen, doch als Designer sind diese Dinge für mich eher nebensächlich. Es ist jedenfalls nicht das, womit ich beginne.



"Mission Critical": Erstmals Videosequenzen in einem Legend-Spiel

PP: Mit was fängst du an?

Bob: Mit der Story, mit Dingen von denen ich glaube, daß sie dem Spieler gefallen werden. Es ist wie das Schreiben eines Buches. Es gibt eine Geschichte zu erzählen, einen Hauptcharakter, der meistens ein großes Problem hat. Er muß während des Spiels ein Ziel erreichen. Jeder Geschichtenerzähler, egal ob das ein Schriftsteller oder ein Drehbuchautor sein mag, versetzt seinen Hauptcharakter in eine mißliche Lage, und durch die Fähigkeiten dieses Charakters, seine Talente und seine Gerissenheit kämpft er sich durch und gewinnt am Ende. So ist auch ein Spiel aufgebaut. Ich erinnere mich an eine Rede eines klugen Kopfes, der über den Anfang des ersten Indiana Jones-Filmes referierte. Aus der Sicht eines Spielers war das hochinteressant. In dieser Eröffnungssequenz muß Indy über eine Grube springen, Spieße kommen aus den Wänden und schließlich gelangt er zu der kleinen Götzenstatue. Er wiegt den Sandsack in seiner Hand, ersetzt die Statuette durch den Sack und glaubt bereits, er habe jetzt gewonnen. Weit gefehlt! Plötzlich muß er rennen, damit ihn die Spieße nicht erwischen, muß noch unter einem sich schließenden Tor durchkommen und wird von einer riesigen Kugel verfolgt. Diese Dinge verhalten sich analog zu Puzzles in einem Spiel, analog zu den Dingen, mit denen sich ein Spieler auseinanderzusetzen hat. In einem Film sieht man sich an, was der Charakter tut. In Spielen, in meinen Spielen im Besonderen, bist du selbst die Person, die diese Dinge ausprobieren muß. Ich versuche interessante Leute an interessanten Orten interessante Dinge tun zu lassen. Ich möchte Situationen erschaffen, in denen es dem Spieler plausibel erscheint, außergewöhnliche Dinge tun zu müssen. Je außergewöhnlicher und interessanter diese Dinge sind, desto mehr Spaß wird er haben.

PP: Um mit deiner Buch-Analogie zu sprechen, stecken also die Werte, die du verkaufst, im Inneren verborgen. Man muß deine Programme wirklich spielen um zu

erkennen, wieviel Mühe und Spaß darin steckt, was man bei dir ja nicht unbedingt auf der Rückseite der Schachtel in Form von spektakulären Screen-Shots feststellen kann. Empfindest du das als gut oder eher hinderlich?

Bob: Nun, ich denke, daß das mit Sicherheit unseren Verkaufszahlen geschadet hat. Dieses Medium ist technisch orientiert und die Spiele, die sich zu den Topsellern entwickeln, sind für gewöhnlich diejenigen, die technisch einiges zu bieten haben. Sie können natürlich auch gleichzeitig gut sein. Es ist recht außergewöhnlich, daß ein wirklich schlechtes Spiel mit einer großartigen Technologie ein Hit wird. Ein Spiel kann allerdings vom Konzept her nur durchschnittlich sein. Solange es eine gute Technologie aufweisen kann, ist es möglich, durch richtiges Marketing und einen guten Vertrieb trotzdem einen Hit zu landen. Unsere Spiele haben überlebt, weil sie echt spielbar sind. Spieler wissen, daß sie es bei einem Legend-Spiel mit einem durchdachten Programm zu tun haben, das von Leuten gemacht wurde, denen die Belange des Spielers wichtig sind. Es gibt für uns viele Wege, das zu vermitteln, angefangen bei einer Autosave-Funktion, die es ermöglicht, bei einem plötzlichen Ableben des Helden schnell und sicher an den Ausgangspunkt der auftauchenden Gefahr zurückzugelangen. In den Pioniertagen der Computerspiele gab es ein klassisches Beispiel dafür, was einem beim Design eines Spiels nicht passieren durfte: Das Mail-Problem in "Hitchhiker's". Wenn du dort etwas Bestimmtes an einer bestimmten Stelle zu tun vergessen hattest, war es dir nicht mehr möglich, später an diesen Ort zurückzugelangen um diese äußerst wichtige Sache nachzuholen. Das Spiel war an diesem Punkt vorbei für dich. Leider gibt es immer noch Spiele, die diese Sackgassen aufweisen. Ich habe mir also meine eigenen Design-Konzepte geschaffen, die das verhindern.





Endlich Urlaub: Bob genießt mit Sohn das Schnorcheln



"Gateway 2"

PP: Wie viele Designer arbeiten bei Legend?

Bob: Das variiert. Es gibt welche, die niemals Angestellte von Legend waren, aber trotzdem zur Familie gehören. Steve Meretzky ist wohl das prominenteste Beispiel dafür. Er entwarf die drei "Spellcasting"-Adventures und "The Super Hero League Of Hoboken" für uns. Steve und ich würden gerne ein viertes "Spellcasting" in Angriff nehmen, jedoch existieren noch keine festen Pläne. Es würde mich nicht überraschen, wenn Steve und Legend in Zukunft wieder mehr zusammen machen.



"Gateway 2"



"Callahan's Crosstime Saloon"





"Callahan's Crosstime Saloon"

„Wir sind keine Klone, jeder hat seinen Stil"





"Death Gate"



"Death Gate"



"Death Gate"

PP: Warum nicht jetzt?

Bob: Unter den gegebenen Umständen würde es im Moment rein ökonomisch keinen Sinn machen. Schwer zu erklären, aber so ist es nun einmal. Die Designer von Legend sind jedoch auch sehr talentiert. Da gibt es zum Beispiel Michael Linder, der "Companions Of Xanth" geschrieben hat, Josh Mandel, der gerade "Callahan´s Cross Time Saloon" fertiggestellt hat und Mike Verdu, mit dem alles begann. "Gateway" war die große Bewährungsprobe der Legend-Designer. Wir unterteilten das Spiel in verschiedene Sektionen und ich arbeitete zusammen mit Mike Verdu, Michael Linder und Glen Dalghren in einer Gruppe. Mike setzte zusammen mit Glen in "Gateway II" noch eins drauf und machte dann sogar "Mission Critical" im Alleingang. Dieses Spiel war ein großer Erfolg und Spiel des Jahres im "Byte Magazine".

PP: Mike Verdu fing als reiner Geschäftsmann an und wurde zum Spielesüchtigen wie wir alle, oder?

Bob: Ja, in seiner ehemaligen Firma Paragon erledigte er viele Auftragsarbeiten für die Regierung, aber sein Herz gehörte schon immer den Spielen. Sie warteten nur auf eine Gelegenheit ins Business zu kommen. Michael Linder, der auch im "Gateway"-Team war, machte dann mit "Companions Of Xanth" weiter und verdingte sich erst jüngst als Legends Hauptdesigner in "Star Control III", das gerade bei Accolade erschien. Glen knüpfte an seine alten Erfolge mit "Deathgate" an. Es funktionierte also, diese Jungs blühten als Designer regelrecht auf. Wir sind gottlob keine Klone, jeder hat seinen eigenen Stil. Doch darunter gibt es immer einen gemeinsamen Kern, der ein typisches Legend-Spiel auszeichnet.

PP: Wie kann man als kleiner Entwickler mit so vielen Designern finanziell überleben?

Bob: Hm. Ich weiß nicht, wie ich das jetzt genau erklären soll. Zunächst muß ich sagen, daß ich seit "Eric The Unready" im Jahre 1992 kein Spiel mehr selbst designt habe. Mike und ich haben uns sehr bemüht, diese anderen Designer für unsere Arbeit zu gewinnen, ich diente fortan nurmehr als Berater, während ich mich ansonsten ganz darauf konzentrierte, Legends Vertrieb zu festigen. Ich war jetzt also eine ganze Weile der puren Designarbeit fern, bin aber froh, jetzt wieder dahin zurückkehren zu können. Ja, was tun alle diese vielen Typen bei dir, fragst du. Nun, Mike und ich sind beide CEOs von Legend, müssen also viel Zeit mit administrativen Dingen verbringen. Alle Designer, die ich erwähnte, außer Josh, sind alle auch Programmierer, alle helfen sich gegenseitig aus. Zum Beispiel programmierte ich selbst einen Part von "Callahan´s". Es ist nicht gerade gewöhnlich, wenn der Präsident eines Ladens Codes für eines seiner Spiele schreibt. Bei Legend hat jeder mehr als nur eine Aufgabe zu erfüllen.



PP: Du hast einen Namen erwähnt, den ich schon seit sehr langer Zeit kenne. Es ist schön, daß du Josh Mandel jetzt im Team hast.

Bob: Oh ja. Vor Legend war er bei Sierra, wo er an "Freddy Pharkas" und an den meisten der Sierra-Adventures arbeitete. Meistens als Autor. Ganz früher war er Komödiant und gab sogar einmal den Pillsbury Dough Boy für die Werbung (lacht). Er hatte eine wilde und abwechslungsreiche Karriere. Ich kenne ihn seit Jahren, traf ihn damals online im Gamer´s Forum von Compuserve. Wir tauschten eine Menge Design-Ideen aus. Als er dann für Sierra arbeitete, chatteten wir regelmäßig. Als er von dort wegging, schätzte ich mich glücklich ihn überreden zu können, ein Spiel für Legend zu schreiben. Ich mag ihn sehr. Eines Tages redeten wir über "Sherlock". Es macht mir immer Freude, wenn sich noch jemand an die alten Produkte erinnert. Ich fragte ihn, "Wann hast du denn "Sherlock" gespielt?" und er antwortete, "Ich war einer der Beta-Tester!". Infocom schickte damals Beta-Versionen an Spieler, um erste Meinungen einzuholen. Bevor ich ihn also richtig kennenlernte, testete er mein Spiel.

PP: Wirst du dich jetzt in Zukunft wieder ganz der Spieleentwicklung widmen?

Bob: Ja, das könnte man so sagen. Wir werden uns noch mehr auf die Entstehung unserer Produkte konzentrieren. Schließlich bin ich aus diesem Grunde in diese Industrie eingestiegen. Nicht um Vertriebsarbeiten zu erledigen, sondern um zu schreiben und gute Spiele zu machen. Endlich werde ich wieder dazu kommen, meine eigenen Spiele zu machen, das stimmt mich sehr glücklich.

PP: Durch die "Aufkaufpolitik" großer Konzerne ist es nicht leicht, für eine kleine Firma wie Legend zu überleben. Hat dir jemals einer ein Abgebot gemacht?

Bob: Nein



"Spellcasting 201"

PP: Ein Teil von Euch wurde doch aber verkauft, oder?

Bob: Investoren gab es schon immer. Mike und mir gehörte die Firma noch nie ganz alleine. Vor einigen Jahren investierte Random House zu großen Anteilen in uns. Mit ihren Unterfirmen Ballentine und Del Rey bilden sie den größten Publisher von Science Fiction- und Fantasy-Romanen auf der ganzen Welt. Das war ein günstiger Umstand für uns, denn sie planten, die Universen einiger ihrer Autoren als Computerspiele zugänglich zu machen. Das beste Resultat dieser Zusammenarbeit ist "Shannara". Terry Brooks ist der meistgelesene Fantasy-Autor der Welt. Er war sehr empfindlich, wollte um jeden Preis, daß es ein sehr gutes Spiel wird. Also richtig, Random House investierte in uns und sie hatten Einfluß auf einige Projekte. "Callahan´s" beispielsweise, basiert auf einer Serie von Romanen von Spider Robinson.

PP: Es ist eine großartige Romanserie. Wie macht sich der Inhalt als Spiel?

Bob: Nun, "Callahan´s" ist eine Serie von Kurzgeschichten, von zusammenhängenden Mini-Abenteuern. Sie drehen sich alle um "Callahan´s Cross Time Saloon". Dieses Spiel hat wohl die höchste Dichte an Humor seit "Eric The Unready". Josh hat Tausende von Witzen eingebaut. Viele Arten verschiedensten Humors. Einiges ist sehr abgehoben, einiges recht derb. Er hat wirklich das Beste daraus gemacht. Ein Spiel mit Herz. Damit liege ich unseren Designern immer wieder in den Ohren, ich will nichts zu tun haben mit "Item A in Slot B"-Adventures, wie ich sie nenne. In solchen Spielen dreht sich alles nur um "du nimmst den roten Stab auf und legst ihn im roten Slot ab. Dann nimmst du den blauen Stab....usw." Ich möchte immer, daß unsere Spiele eine richtige Handlung haben, eine Geschichte erzählen. Es muß immer noch einen anderen Grund für einen Spieler geben, sich mit dem Programm zu beschäftigen als nur gute Puzzles. Die meisten der Aktivitäten, in die der Spieler mit einbezogen wird, entstehen aus der Story und ihrem spezifischen Umfeld. Es kann bei uns nicht passieren, daß die Spielfigur einen Weg entlangläuft und plötzlich nur weiterkommt, wenn sie einen komplizierten Mechanismus betätigt und unzählige Knöpfe in der richtigen Reihenfolge drückt. Unsere Charaktere haben Persönlichkeit, eigene Probleme und bekommen bei ihren Aufgaben mitunter von anderen Personen des Spiels Hilfe. "Callahan´s" ist sehr repräsentativ für den "Legend-Spirit", der allen unseren Spielen gemeinsam ist. Leider ist noch nicht ganz klar, wann es veröffentlicht wird.

PP: Das Spiel, an dem du gerade arbeitest, soll 1998 herauskommen. Worum geht es dabei?



"Superhero League Of Hoboken"



"Superhero League"

Bob: Hm. Ich habe ein kleines Problem, ein klassisches Problem in solchen Situationen (lacht). Ich kann nicht darüber reden. Ich bin ansonsten sehr offen, habe nicht viele Geheimnisse, aber in diesem Fall bin ich vertraglich verpflichtet, nichts sagen zu dürfen (lacht).

PP: Vielleicht kannst du mehr aus einer generellen Sicht davon erzählen. Alles, was du bisher angepackt hast, hat sich ordentlich verkauft, jetzt sitzt du wieder persönlich an der Tastatur, was für ein Gefühl ist das?

Bob: Es ist wunderbar!. Ich konnte in den letzten Jahren nur Hilfestellungen geben, Kritik anmelden, jetzt hängt wieder alles von mir ab. Es ist allerdings gut, daß nicht alles, was unser Haus verläßt, exakt die gleiche Handschrift trägt. Viele unserer Designer bedienen sich Mitteln, die ich nie verwenden würde, sie möchten Effekte erzielen, die ich nie beabsichtigen würde und das ist gut so. Es ist befriedigend, anderen dabei zuzusehen, wie sie wachsen, aber jetzt möchte ich wieder selbst auf den Plan treten.

PP: Du arbeitest also gerade im Moment daran?

Bob: Ich habe wirklich gerade dieser Tage mit der Arbeit begonnen. Diese Woche.

PP: Du klingst aufgeregt.

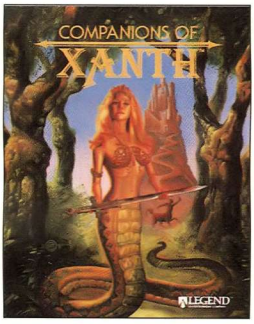
Bob: Oh, ja. Sehr aufgeregt. Es ist ein neues...nun, ich kann wirklich nichts herauslassen (lacht).

PP: Dein Trip durch die Geschichte dieses Geschäfts ist wirklich beachtenswert, jetzt beginnt alles von vorn.

Bob: Eine Sache, die ich an den Jungs von Infocom bewunderte, auch an Sid Meier bewundere, ist, daß sie ganz normale Kerle geblieben sind. Sid trägt kein Schild mit sich herum auf dem geschrieben steht, "Ihr solltet auf mich hören, weil ich der größte Spieledesigner bin, der jemals auf dieser Erde wandelte." Er ist stattdessen sehr ruhig, ein bescheidener Knabe, der oft gar nichts sagt. Das trifft auf viele gute Designer zu, in Wirklichkeit sind sie Spieler. Sie wollen nur ein wenig Spaß haben. *Brenda Garneau/fh*



"Superhero League"



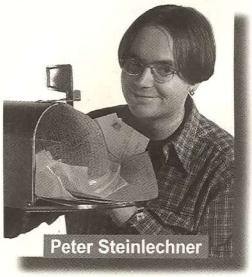
"Companions Of Xanth"



"Companions Of Xanth"



Power Post



Ganz egal, um was auch immer es geht: Bei der Power-Post könnt Ihr jederzeit Euer Herz ausschütten und braucht kein Blatt vor den Mund zu nehmen. Aus diesem Grund haben wir diesmal auch eine besonders bunte Themenpalette!

SO ERREICHT IHR UNS

Post:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax:
089/4613-5046
eMail:
75162.405@compuserve.com

Bei eMails bitte unter Betreff das Kennwort Power Post angeben. Wir behalten uns vor, Leserbriefe gekürzt zu veröffentlichen.

Terminfrage

Erstmal muß ich Euch loben: Ihr habt Euch echt gut entwickelt. Allerdings verstehe ich nicht, daß Power Play jetzt zehn Tage später erscheint. Dadurch sind die anderen Spielezeitschriften immer früher draußen als Ihr. Das müßte sich doch auf die Verkaufszahlen auswirken, wenn Ihr jetzt "hinterherhinkt" oder? Ich kann es auch nicht richtig glauben, daß Ihr nur aus Aktualitätsgründen später erscheint, da Ihr es vorher mit Eurer Zeitschrift auch immer wunderbar hingekriegt habt. Woran liegt das denn nun wirklich?

Gunnar Dolling, eMail

Wirklich "zu" spät waren wir nur einmal. Den generell 14 Tage späteren Erscheinungstermin seit der Ausgabe 3 haben wir aus Aktualitäts- wie Vertriebsgründen gewählt. An dem Ein-Monats-Rhythmus hat sich dadurch nichts geändert. Daß wir der lieben Konkurrenz künftig hinterherhinken, steht sicher nicht zu befürchten: Spiele, die bei anderen Blättern kurz nach Redaktionsschluß ins Büro trudeln, passen bei uns noch locker rein – und wir haben trotzdem genug Zeit, um ausführlich und gründlich zu testen. Angenehmer Nebeneffekt des geänderten Termins: So manches Preview und so manchen Test, den Du jetzt bereits lesen kannst, hättest Du früher erst einen Monat später zu Gesicht bekommen. Überdies paßt die Ausgabe 4 ja auch viel besser in die Nähe des 4. Monats (April), statt an den Anfang März – oder?

Virtual Gitarrero

Ich habe auf der Computer 96 bei dem "Quest for Fame"-Wettbewerb den 4. Platz belegt und mir das Programm gekauft. Die Idee ist einfach genial und der Preis von 90 Mark inklusive Hardware-Plektum wirklich nicht zu hoch. Allerdings hab ich ein paar Fragen: Warum habt Ihr "Quest for Fame" nie getestet? Gibt es noch andere Spiele mit dem Vpic, und sind noch weitere Spiele dieser Art geplant?

Matthias Marschhausen, Wegberg

Das Musikadventure "Quest Fame" erschien schon vor einiger Zeit, deshalb liegt der Test schon länger zurück und war in Power Play 03/96. Nach tage- und nächtelangen Musiksessions mit dem Vpic auf Kleiderbügeln oder Tennisschlägern als Gitarrenersatz vergaben wir 78 Punkte. Wie wir von Distributor BMG Interactive erfuhren, kommen demnächst noch weitere Programme dieser Art: "Virtual Music" mit Klassikern von The Who, Janis Joplin oder Jimi Hendrix. Außerdem wird es "Virtual Sticks" geben, in denen der Spieler als virtueller Trommler den Rhythmus mitspielt. Wir machen jetzt schon Platz auf unseren Schreibtischen.

AKüFi

Spätestens seit "Z" dürften irrsinnige Namenskürzel bei den Softwareherstellern "In" sein. Zumindest stolperte man in der letzten Ausgabe über Namen wie "ZPC", "KKND" oder "MDK", die eigentlich wenig bis gar nichts mit der eigentlichen Story des Spiels zu tun haben. Auf jeden Fall gefallen mir richtige Titel wie "Das Schwarze Auge" besser.

Michael Morgenberger, eMail

Keine Ahnung, woher der plötzliche Abkürzungsfimmel (AKüFi) der Hersteller kommt. Wahrscheinlich hatte da ein unglaublich hipper Marketingmensch einen genialen Einfall und die anderen Firmen zogen fröhlich nach. Wenn ich mal spekulieren soll, würde ich vermuten, daß abgekürzte Namen zum einen die Neugierde wecken und zum anderen auch der makaberste Titel noch groß auf der Packung stehen kann, ohne daß der martialische Inhalt jedem Außenseiter gleich auffällt. Höchstwahrscheinlich ist das einer jener Trends, die sich innerhalb kürzester Zeit wieder von selbst erledigen.

Demo POD

Ich möchte Euch ein großes Lob aussprechen, denn die Power Play ist sehr interessant, informativ und oftmals auch sehr lustig. Dennoch habe ich ein Problem: In der Ausgabe 02/97 gab es ein Preview zu

"POD". In dem hieß es, eine Freeware-Version von "POD" würde auf der nächsten Cover-CD sein. Die war aber leider nicht auf Cover-CD 03/97 enthalten. In dem Preview hieß es weiter, daß es diese Freeware-Version auch im Internet gibt. Deshalb möchte ich Euch bitten, "POD" auf die nächste Cover-CD zu brennen.

Hendrik Neumann, Genthin

Die Erklärung ist ganz einfach: Die "POD"-Testversion war bis zu unserem Redaktionsschluß noch nicht fertig, in der nächsten Ausgabe dürfte es aber soweit sein. Wie bei allen Terminankündigungen in der Spielebranche gilt leider auch hier: Das Programm erscheint, wenn es fertig ist (und manchmal – leider – auch schon vorher). Obwohl wir uns bemühen, möglichst genaue Termine anzugeben, kommt es immer wieder zu Verzögerungen. Gefällt uns auch nicht, aber damit müssen wir leben.

Subjektiv

Eigentlich ist es ja ganz gut, daß der Power Play eine Demo-CD-ROM beiliegt. So konnte ich mich jetzt selbst von den Qualitäten eines Spiels wie "Diablo" überzeugen oder vielmehr davon, daß der Eindruck von Gefallen eine eher subjektive Sache ist. Ich fand es jedenfalls wenig überzeugend. Gleiches gilt für "Schatten über Riva", das ich mir bei einem Freund ansehen konnte. Es macht wirklich keinen Spaß, völlig lautlos und ohne musikalische Begleitung durch eine Stadt zu rennen, bei der gerade mal das Knarren eines Tores zu hören ist, wenn man den Friedhof betritt. Daß Eure Bewertung trotzdem recht gut ausgefallen ist, liegt wohl nicht zufällig daran, daß eine deutsche Softwarefirma das Produkt hergestellt hat? Absolut unverständlich ist mir, daß ich, soweit ich mich erinnern kann, nicht eine Zeile über "Anvil of Dawn" oder "Albion" in Power Play lesen konnte, zwei Spiele, die für mich so ziemlich das Beste sind, was in letzter Zeit an Rollenspielen zu bekommen war. Von einem kompetenten Spielemagazin erwarte ich, daß sämtliche guten und wichtigen Spiele getestet werden und dafür die Tests von Schrottspielen, mit denen Ihr die meisten Seiten Eures Heftes füllt, kürzer treten.

Peter Marx, Hartenfels



Albion von BlueByte: Wirklich gut, aber besser als „Diablo"?

Bei Tests bewerten wir die Spiele so objektiv wie möglich. Natürlich fließt immer die persönliche Meinung des Testers deutlich mit ein, aber bei der Spielspaßwertung diskutiert die gesamte Redaktion, was als große Zahl unterm Strich rauskommt. Die Wertungen kommen oft erst nach längerer Diskussion zustande, manchmal werden wir uns auch sehr schnell einig – etwa bei "Diablo", dessen hohe Bewertung nicht nur meiner Meinung nach völlig gerechtfertigt ist.
Trotzdem heißt das nicht, daß ein hoch bewertetes Spiel unbedingt jedem gefallen muß. Sonst könnten wir auch auf einer halben Seite die Prozentwerte abdrucken und uns den restlichen Text, die Bilder sowie die Meinungskästen der Redakteure sparen. Wer vor der Entscheidung steht, ob ein Spiel für ihn das richtige ist oder nicht, probiert – falls verfügbar – die Demo aus, liest sich den Test durch und weiß dann hoffentlich mehr. Die Wertung für "Schatten über Riva" hat nichts damit zu tun, daß es ein deutscher Hersteller entwickelt hat: Das Programm mag technisch nicht up-to-date sein, bietet aber Spieltiefe. Sowohl "Albion" als auch "Anvil of Dawn" haben wir übrigens schon vor einiger Zeit in Power Play getestet: "Albion" in Ausgabe 12/95 erhielt 80% und "Anvil of Dawn" in der Ausgabe 02/96 immerhin 67% Spielspaßwertung.

Schlauer Mäuserich

Neulich habe ich das "Toonstruck"-Demo von Eurer CD ausprobiert. Dabei ist mir aufgefallen, in welche Richtung die Entwicklung bei Adventures geht. Nämlich zum intelligenten Mauszeiger. Na gut, knackige Rätsel werden damit nicht unmöglich, trotzdem halte ich hier einen Rückschritt für einen Fortschritt. Die guten alten Anklickverben halte ich da schon für brauchbarer. Mit diesen alten Techniken sind die anspruchsvolleren Rätsel möglich. Je weniger das Programm selbst macht, desto mehr muß der Spieler denken.

Anton Gassler, eMail

Sehe ich auch so, obwohl der Trend eigentlich nicht neu ist. In praktisch allen aktuellen Adventures denkt der Nager mit und hilft beim Rätsellösen. Eine der wenigen Ausnahmen: Wer mal den neusten "Leisure Suit Larry" probespielt stellt fest, daß da eine Mischung aus kleverem Cursor, Anklickverben sowie Texteingabe für interessante Rätsel sorgt. Letztlich hängt es aber von den Entwicklern ab: Wer mit intelligentem Mauszeiger keine ordentlichen Puzzles hinkriegt, scheitert auch mit dem elegantesten Verbensystem.

Berufsberatung

Was für eine Ausbildung haben die Leute, die Computerspiele herstellen, bzw. was muß man können, um Spieleprogrammierer oder –designer zu werden? Braucht man ein Informatikstudium, irgendein Diplom? Gibt es da irgend eine besondere Ausbildung? Oder sind die alle so clever, daß sie einfach ein angeborenes Talent haben und sich alles von Basic über PASCAL bis hin zu C++ zu Hause vor dem PC beibringen? Ich habe schon gehört, daß z.B. Spieledesigner kein Beruf ist, den man irgendwo lernen oder studieren könne, sondern man brauche ein gewisses Maß an Kreativität. Aber was ist mit den Programmierern? Wo kann man sich denn dazu ausbilden lassen?

Stefan Schmitt, Berglicht

Um als Programmierer zu arbeiten, kommst Du heutzutage nur in Ausnahmefällen um ein Informatikstudium herum. Allerdings kann es dann passieren, daß Du Dich hauptsächlich mit Anwendungsprogrammen oder Buchhaltungssoftware beschäftigst. Wer unbedingt Spiele schreiben möchte, sollte sich in seiner Freizeit zusätzlich in die Geheimnisse der 3D-Grafik und andere Spezialbereiche, die für Spiele gebraucht werden, einarbeiten. Einen offiziellen Ausbildungsgang zum Spieledesigner gibt es hierzulande meines Wissens nicht, angeblich bietet aber in England eine Hochschule entsprechende Kurse an. Ob das Sinn macht, wage ich allerdings zu bezweifeln: Letztlich zählen nur die Erfahrungen, die man direkt als Spieler vor dem Monitor und in der Brache sammelt.
Tip: Solltest Du Anschluß ans Internet haben, schau Dir mal ein paar Hersteller-Sites an. Dort findet man gerade bei den amerikanischen Firmen öfter Stellenangebote, in denen detailliert steht, was von den Bewerbern verlangt wird.



Command & Conquer



In der nächsten Ausgabe testen wir den jüngsten Sproß der Familie von Megasellern: Wie schwierig ist die Missiondisk "Gegenangriff"? Außerdem gibt's geballte Infos zum runderneuerten Urvater: Ist "C & C Gold" in SuperVGA jetzt besser?

Interstate 76



Die Siebziger sind trendy: In Activisions Mischung aus Rennsimulation und Actionspiel quietschen die Reifen. Wir machen eine gründliche Testfahrt auf dem "Interstate 76".

Comanche 3



Was schraubt sich aus dem tiefen Voxeltal empor? Ganz klar: NovaLogic läßt in "Comanche 3" wieder die Rotorblätter wirbeln. Wir begeben uns auf Probeflug und prüfen, wie er sich in der actionlastigen Simulation bewährt.

5/97

erscheint am **16. April**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Stellvertretender Chefredakteur: Frank Heukemes (fh)
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Gliss (sg), Max Magenauer (mm), Martin Schnelle (mash), Thomas Ziebarth (tz)
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth
Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr
Tel.: 089/162675
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Karin Kohler, Katja Milles, Paul Dlugosch, Rudolf Scharl
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Psygnosis

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313), Ilka Krebs (185)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 9 vom 1. Januar 1997
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-0181446-6400, Fax.: 0044-0181446-6402
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Acoot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernehmen wir keine Haftung.
Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten, auch Übersetzungen und Zweitverwertung. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.
Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Spielspaß für die ganze Familie!

... und dafür gibt´s die ganze Welt?



TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710

Das Jahr 2232 - die Kreaturen aus entfernten Galaxien versammeln sich, um in dem alle tausend Jahre stattfindenden Wettstreit das weiseste Lebewesen zu finden. Wissen und Geschick sind gefragt!

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

Neues Trivia-Game in deutsch auf CD-ROM.