POWER PLAY

9/96 DAS PC-SPIELE-MAGAZIN

DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 10700/hfl 9,30
sk 190/ifr 190

MAGNA MEDIA

Trip nach San Francisco zu gewinnen

Afterlife

Himmel oder Hölle – Mit LucasArts ins Jenseits

Z

Strategie wie nie?

Das bringen die neuen 3D-Grafikkarten

Larry 7

Exklusiv-Interview mit Sierras Al Lowe

3D-Actionspiel des Jahres

QUAKE

ist es zu hart, bist Du zu weich

„NUN GLOTZ MAL N

DOWN IN THE DUMPS

VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM

WAS IST LOS? NOCH NIE NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?

VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!

PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

CHT SO DÄMLICH!...









- EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- 150 RÄTSEL
- 500 RÄUME
- 60 GEGENSTÄNDE
- GRANDIOSES GAMEPLAY
- VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- KOMPLETT IN DEUTSCH

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

HaiKu
STUDIOS

Alle Demos



Chaos Overl.

Das spielbare Demo von New World Computings Strategieprogramm „Chaos Overlords" findet Ihr in zwei Versionen auf unserer CD: Einmal als 256-, einmal als HiColor-Variante. Welche Ihr installiert, hängt von Euch und Eurer Grafikkarte ab. Abgesehen von den Farben sind beide Versionen identisch.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX



Zork Nemesis

Wer die Grafik- und Soundorgie dieses Render-Adventures von Activision noch nie gesehen hat, sollte unbedingt einen Blick in die spielbare Demo werfen. Zwar läßt sich das leicht umstrittene Gameplay hier kaum einschätzen – aber technisch überzeugt Zork Nemesis auf starken Rechnern allemal.

MINDESTANFORDERUNGEN

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



L. Labyrinth

Der Flipper „Looney Labyrinth" ist jünster Sproß der Flipper-Serie, zu der auch das langweilige „Crystal Caliburn" gehört. Unsere Demo läuft unter Windows 95 problemlos und kann auch unter Win 3.1 gestartet werden, allerdings benötigt ihr dann den 32-Bit Zusatz „Win32s".

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Win 95, Win 3.1 nur mit Win32s

WINDOWS DEMOS



7th Level

Gleich drei selbstablaufende Demos von 7th Level warten auf Euch. „Ace Ventura", ein witziges Grafikadventure nach dem Filmerfolg mit Jim Carrey, der Cyber-Comic-Western „Cold Blooded" sowie das Strategiespiel „Dominion" machen auf diesen ersten Bildern einen sehr überzeugenden Eindruck.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows



Close Combat

Microsofts Strategiespiel ist nichts anderes als das von Avalon-Hill gekaufte „Advanced Tactical Commander". Via Echtzeit-Strategie geht's gegen deutsche Einheiten im zweiten Weltkrieg - Europa muß befreit werden. Ein fixer Pentium hilft den Allierten allerdings gewaltig auf die Sprünge.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte
Festplatte	17 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



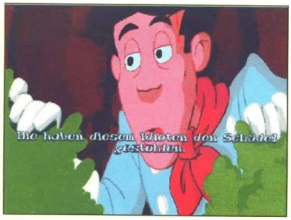
Mutation JB

Neos von einer Fremdfirma programmierte Adventure überzeugt erst auf den dritten oder vierten Blick: Wenn man feststellt, daß die Grafik zwar nicht das Non-Plus-Ultra ist, die Rätsel dafür aber um so logischer ausgefallen sind. Sollte das Demo nicht laufen, zieht bitte die Datei „hilfe.txt" im CD-Root zu Rate.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	13 MByte
Sonstiges	-

unserer CD



3 Skulls o. T.

Passend zum Preview in dieser Power Play könnt Ihr das Comic-Adventure von „Warner Interactive" sowohl probespielen, als auch eine selbstablaufende Demo begutachten. Das besondere an letzterer ist die bereits eingebaute deutsche Sprachausgabe, die einen sehr guten Eindruck macht.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	2 MByte
Sonstiges	SuperVGA



Tomb Raider

Cores heiß erwartetes 3D-Abenteuer ist zwar noch längst nicht fertig, aber immerhin schon sichtbar. Auf unserer CD findet Ihr ein selfrunning Demo, das nicht vorberechnet ist, sondern sämtliche Grafiken in Echtzeit rendert. Weil das Spiel noch in den Kinderschuhen steckt, gibt's leider noch keinen Sound.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	–



Kick Off 96

Ancos aktuellstes „Kick Off" hat lediglich in Sachen Steuerung noch Gemeinsamkeiten mit den Vorgängern, alles andere wurde verbessert. Sehr übersichtliche SVGA-Grafik und der witzige „Combat"-Mode machen die 96er-Ausgabe zum Sportereignis. Fußball-Fans sollten unbedingt probespielen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	36 MByte
Sonstiges	SuperVGA (VESA)

DOS DEMOS

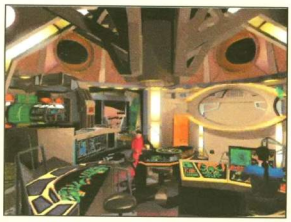


Gene Mach.

Die „Mortal Coil"-Macher Vic Tokai können auch richtig gute Spiele programmieren. Beweis: „Gene Maschine". Das klasse Adventure spielt im England des 19. Jahrhunderts und bietet feinste, handgezeichnete Edelgrafiken. Eine Demo mit der deutschen Sprachausgabe folgt demnächst!

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	4 MByte
Sonstiges	SuperVGA

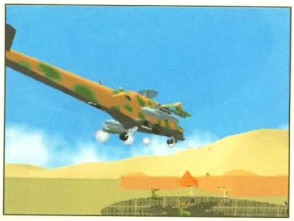


StarTrek:DS9

Die Space Station aus der StarTrek-Serie „Deep Space Nine" treibt nicht nur in der Nähe eines Wurmlochs, sondern auch auf unserer CD. Das Adventure „Harbinger" mag Trekkies & Trekkern gefallen, weniger Vorbelastete dürften sich bei den Abenteuern im Gamma-Quadranten eher langweilen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	2 MByte
Sonstiges	SuperVGA



Hind

In letzter Minute erreichte uns das „Hind"-Demo. Der fliegende Omnibus russischer Bauart spielt sich auf flotten Rechnern richtig gut. Dank zahlloser Waffen darf sogar wesentlich mehr gefeuerwerkelt werden als im Vorgänger. Der Action-Modus ist in unserem Demo vollständig integriert.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	12 MByte
Sonstiges	SuperVGA

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 09/96 gibt Euch diese Doppelseite

POWER

CD-Inhalt im

DOS-Demos

Das eigentliche Highlight dieses Monats, Shareware-"Quake", durften wir leider nicht auf die CD pressen - näheres im Editorial.

Spielbare Demos	Größe
3 Skulls of the Toltecs (Warner Interactive)	2 MB
The Mutation of J.B. (Neo)	13 MB
Kick Off '96 (Anco)	32 MB
The Gene Machine (Vic Tokai)	4 MB
Deep Space Nine: Harbinger (Simon & Schuster)	2 MB
Shattered Steel (Interplay)	30 MB
Surface Tension (GameTek)	14 MB
Hind (Digital Integration)	12 MB

Selbstablaufende Demos:	Größe
Tomb Raider	0 MB

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• Discworld	28
Bilder zu Tests:	**Stück**
• Battle Race	6
• Back to Baghdad	19
• The Elk Moon Murder	6
• Monty Python´s Quest...	16
• Mortimer	9
• The Muppets	26
• Need for Speed Enh.	5
• Quake	63
• Toonstruck	7
• Battlegrounds: Waterloo	13
• Z	57

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Die Programme befinden sich im Unterverzeichnis "patches" und müssen meist erst zum entsprechenden Spiel kopiert werden. Diesen Monat:

- Championship Manager 2
- F1 Manaer v1.10
- Links 386 - Patch Windows 95
- Monopoly CD-ROM Update 1.3
- NetMech

Der echte Multiplayer-Zusatz für Mechwarrior 2. Kann von CD installiert werden.

- Silent Hunter - dt. Version
- Silent Panthers 1.2
- Total Mania 1.02e
- Virtual Snooker 1.1
- Wizardry Gold 1.1 - Windows
- Wizardry Gold - Install



DOS-Menü

Savegames

Diesen Monat findet Ihr hier Spielstände zu der Expansion-Disk "Warcraft 2 – Beyond the Dark Portal". Wer an einer der teilweise sehr schwierigen Mission verzweifelt, kann sich so einfach den entsprechenden Spielstand in sein eigenes "Warcraft 2"-Verzeichnis kopieren. Wichtig: Vorher unbedingt Sicherungskopien Eurer eigenen Savegames anlegen, die gehen sonst unwiederbringlich verloren.

PSEdit

"PSEdit" ist ein DOS-Hexeditor, mit dem Ihr Euch in Spielen einen kleinen, aber entscheidenden Vorteil "ermogelt". Dazu werden etwa Savegames so bearbeitet, daß Ihr plötzlich zehnmal soviel Geld ausgeben könnt - näheres in den "Hexereien " im "Tips & Tricks"-Teil.

Klassiker Special

Im Verzeichnis "Goldies" findet Ihr als kleinen Bonus (und weil die Hersteller traditionell ihre Highlights für das Weihnachtsgeschäft aufheben) die besten Demos der letzten zwei, drei Jahre: Battle Bugs, Chaos Engine, Day of the Tentacle, Gunship 2000, The Horde, Indiana Jones 4, The Lost Vikings, Sam & Max, System Shock, Syndicate, Theme Park, Incredible Toons, Ultima Underworld,... Vorsicht: Die Demos bitte unter DOS installieren - unter Win95 kommt es bei einigen älteren Titeln zu Problemen.

PLAY

Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Chaos Overlords (New World Computing)	12 MB*
Looney Labyrinth (LittleWing)	0 MB*
Zork Nemesis (Activision)	8 MB*
Close Combat (Microsoft)	17 MB*

Selbstablaufende Demos	Größe
Ace Ventura (7th Level)	0 MB
Cold Blooded (7th Level)	0 MB
Dominion (7th Level)	0 MB

Mit "Größe" ist nicht die Demo-Größe, sondern der belegte Platz nach der Festplatten-Installation gemeint.

*läuft nur unter Windows 95

Tools

Tools, die jeder Spieler auf der Festplatte haben sollte:
Hex Workshop 32 (Win95)
UNIVESA
Und in ganz neuen Versionen:
Screen Doctor 5.2 (UNIVBE 5.2)
WinZip 32, Version 6.1

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

CompuServe verzichtet auf den alten WWW-Browser "Mosaic". Deswegen brandaktuell der WinCIM 2.01, zusammen mit dem Netscape Navigator 2.0. Außerdem der "Homepage Wizard" und "Worlds Away".

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-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 niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten!

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!

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: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos und die Klassiker NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen 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.

[titelthemen]

Quake 58
3D-Actionspiel des Jahres – Ist es zu hart, bist Du zu weich

Afterlife 64
Himmel oder Hölle – Mit LucasArts ins Jenseits

Z 120
Das längst überfällige Strategiespiel der Bitmap Brothers

Larry 7 158
Al Lowe verrät, warum er Larry treu bleibt

Das bringen die neuen 3D-Grafikkarten 154
Schon wieder Zeit für ein Hardware-Update?

Trip nach San Francisco zu gewinnen 36
Der „Golden Gate Killer" wartet schon

[News & Previews]

News-Cocktail 20
Was zu klein war für ganze Seiten

MDK 22
Das Shiny-Programmierteam und sein neues Projekt, Folge 1

Power Play Online 24
Aktuelles im World Wide Web

Toonstruck 28
Christopher Lloyd in einem Comic-Adventure von Virgin

Night of the Monsters 30
Acclaim steht auf trashige B-Movie-Stimmung

Bedlam 32
Echtzeit-Strategical mit viel Action

Golden Gate Killer 36
Interactive Movie nach authentischem Mordfall

Fallout 38
Am GURPS-Regelwerk orientiertes Endzeit-Rollenspiel

Schleichfahrt 42
Blue Byte setzt den Kahn auf Grund

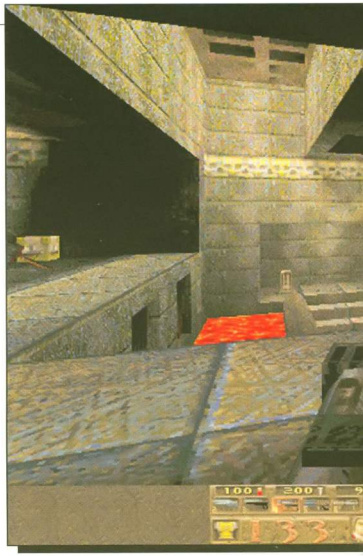
3 Skulls of the Toltecs 44
Lucky Luke für Arme aus Spanien

M.A.X. 46
Schon wieder auf den Spuren von Command & Conquer...

Quirliges Quartett 48
Sierras heiße Eisen für die kalte Jahreszeit

Discworld 2 50
Optisch geniale Pratchett-Umsetzung

Gene Wars 54
Strategische Kriegsführung ohne Waffen





Afterlife: Teuflisch gut oder einfach himmlisch?



Z: Wer etwas anderes vermutet hat – hier wird keine Donut-Fabrik gesprengt



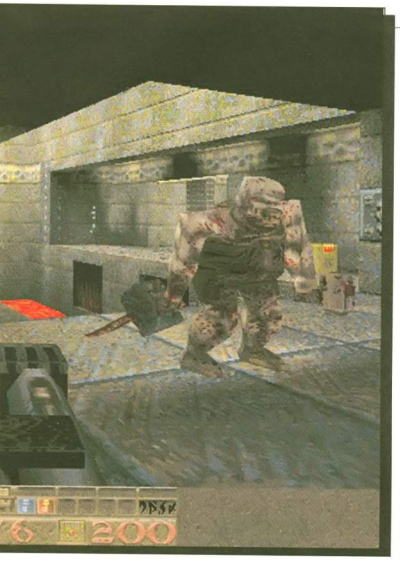
[support]

Alle Tips auf einen Blick 71

Tips & Tricks 72
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen

Hexerei 98
Kniffliges für Hexeditor-Fans

Erste Hilfe 100
Hardware-Probleme schnell gelöst



Ruaak: Wir haben nie verstanden, warum Bullfrog keinen Titelschutz beantragt hat



Gene Machine Seite 124



Hind Seite 130

[Interview]

Leisure Suit 7 158
Al Lowe spricht über sein Alter Ego

[Hardware]

Und wieder Power für den Player 150
Die neuesten Rechner im Test

Nachbrenner 154
Das bringen die neuen 3D-Grafikkarten

[wettbewerb]

California Dreamin´... 37
Trip nach San Francisco zu gewinnen

Pilotenjacken zu gewinnen 157
Gewinnspiel für Apache-Kenner

Der beste Spielekenner 26
Die richtigen Antworten zum Wettbewerb in PP 6/96

[rubriken]

Was ist auf der neuen Power Play-CD? 4
Alle Demos auf einen Blick 6
Editorial 11
Der kleine Klugscheißer 21
So werten wir 56
Power Data: Statistik muß sein 148
Steckbrief:
Die Vorlieben der Power Play-Redakteure 149
Inserenten 157
Leserpost 164
Impressum 166

[test]

Afterlife 64
Back to Baghdad 68
Baseball Pro '96 143
Battleground: Waterloo 106
Battle Race 104
Big Hurt Baseball 133
Decathlon 112
Elk Moon Murder 108
Gene Machine 124
Hind 130
Kick off '96 136
Monty Python: Holy Grail 114
Mortimer 110
Need for Speed Special Edition 144
Quake 58
Synnergist 128
The Muppets CD-ROM 116
Time Commando 138
Ultimate Challenge Golf 142
Ultimate Mix 146
Z 120



Time Commando Seite 138

BRAND FACTORY

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz ihn nieder.





JETZT ERHÄLTLICH!

INTERNET: http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: *„Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus"*. Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.

REQUIRES PENTIUM® PROCESSOR

MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE

Im Vertrieb von avalon



Claudius Brunnecker
75162,405@compuserve.com

Ulrich Smidt
ulli@powerplay.magnamedia.de

Hartmut Ulrich
hu@magnamedia.de

Peter Steinlechner
peter@powerplay.magnamedia.de

Michael Galuschka
mikkl@powerplay.magnamedia.de

Frank Heukemes
frank@powerplay.magnamedia.de

Knut Gollert
knut@powerplay.magnamedia.de

PREISE RUNTER – HÄNDE HOCH!

Liebe Computerfreunde,
mit dieser Ausgabe haltet Ihr zwar nicht die billigste aber dafür die preiswerteste Power Play in Händen, die es je gab. Vielleicht erinnert sich der eine oder andere noch an die Leserbefragung, die wir in der Mai-Ausgabe gestartet hatten. Herausragendes Ergebnis war die Erkenntnis, daß Ihr inhaltlich mit Power Play zwar erfreulich zufrieden seid (jaja, es gibt nichts, was sich nicht noch verbessern ließe) aber vor allem den Preis für die Version mit CD als zu teuer empfandet. Wir haben uns das zu Herzen genommen und uns entschlossen, die CD ab sofort auf jedes Heft zu kleben – und zwar zu einem Preis, den sonst viele Fachzeitschriften auch ganz ohne unterhaltsame Zugabe kosten. Für uns bedeutet der neue Preis von 7,80 Mark mit CD ein erhebliches Engagement. Bitte honoriert unser Vertrauen, indem Ihr uns weiterhin so treu bleibt wie in den vergangenen Jahren – immerhin sind wir das älteste und traditionsreichste Spielemagazin am Markt. Jedenfalls garantieren wir Euch weiter maximalen Einsatz, unbestechliche und kritische Wertungen, kompetente Testberichte, lebendige Features sowie unser bewährtes Hunderter-Wertungssystem, an dessen glasklaren Aussagen wir auch in Zukunft nicht drehen werden. Und weil Computerspiele immer noch ein Vergnügen sind und wir unsere Beziehung zu Euch freundschaftlich sehen, werden wir Euch auch weiterhin duzen – dürfen wir doch, oder?

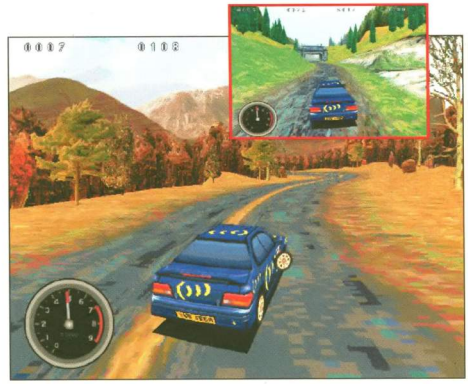
Damit das CD-Cover nicht schon am Kiosk zerknickt, haben wir es vergrößert und vorne gleich die CD draufgepappt. So bleibt das Heft unzerstört und läßt sich prima sammeln. Den Vordruck für die Archivierung der CD in einer Jewelcase findet Ihr jetzt zum Ausschneiden auf der inneren Rückseite der Flappe.
Zusammen mit dem stärksten Preis des Jahres kommt auch eines der heißesten Spiele des Jahres: id Softwares längst erwarteter 3D-Action-Hammer "Quake". Wir widmen uns in dieser Ausgabe ausgiebig der Shareware-Version, die strenggenommen Public Domain ist, weil sie nichts kostet und nicht lizensiert werden muß. Leider hat id Software bzw. GT Interactive keinem deutschen Computerspielmagazin gestattet, die ansonsten frei kopierbare Version auf CD zu verbreiten. Wir haben Euch jedoch auf unserer Homepage WWW (http://www.powerplay.magnamedia.de) sowie in unserem CompuServe-Spieleforum (go DEUSPIEL) einen Download-Service eingerichtet, über den Ihr Euch stets die aktuellste Quake-Version per Modem ziehen könnt. Lohnt sich!
Und nun lassen wir Euch in Ruhe, denn wir müssen jetzt noch für ein paar Stunden unser verlagseigenes Netzwerk lahmlegen – mit Quake..

Euer Power-Play-Team.

Software 2000 sportlich

Unter dem Arbeitstitel "Rallye" kündigt Software 2000 eine realitätsnahe Rennsimulation mit offizieller RAC-Lizenz an. Bis zu acht Spieler kämpfen gleichzeitig unter wechselnden Witterungsbedingungen um Punkte und Preisgelder. Dabei warten sechs aktuelle Rallyfahrzeuge auf Euch. Fahrduelle via Modem sollen ebenso realisiert werden wie Netzwerk-Action. Rund 35 Renn-Etappen, individuelle Schwierigkeitsabstufungen und frei wählbare Kamerapositionen sollen "Rallye" zum Hit machen. Die 3D-Engine in SVGA präsentiert jedenfalls vielversprechende erste Bilder. Bleibt nur zu hoffen, daß das Gameplay halten kann, was die Bilder versprechen...

Der zweifellos erfolgreichste Fußball-Manager überhaupt geht in die nächste Runde: Im Oktober soll der "Bundesliga Manager '97" fertig sein. Hi-Color-Grafik, SVGA, 3D-Vektordarstellung der Spielszenen sowie eine neue benutzerfreundliche Menüführung präsentieren das Spektakel rund ums Leder in neuem Gewand. Wer sein Stadion ausbaut, kann das Ergebnis jetzt auch auf dem Bildschirm bewundern, während die begeisterten Massen im weiten Rund mitreißender grölen als je zuvor. Zusätzliche Features wie Presse-Interviews (inspiriert durch Labertasche Loddar?) flexiblere Vertragsverhandlungen und erweiterte Taktik-Einstellungen sollen das strategische Vergnügen steigern. *hu*



Arbeitstitel „Rallye": Grafisch tolles Ambiente im Texturgewand – hoffentlich auch mit exzellentem Gameplay



Bundesliga Manager '97: neue Optik

Rallye
Genre : Rally-Simulation • Hersteller: Software 2000 • Erscheinung geplant: September '96

Bundesliga Manager '97
Genre : Fußballmanager-Simulation
Hersteller: Software 2000
Erscheinung geplant: Oktober '96

Drei auf einen Streich



Mit drei Titeln im Sturmgepäck macht sich die britische Sales Curve Interactive auf den Weg ins Weihnachtsgeschäft. „Swiv 3D" (Special Weapons Inderdiction Vehicles) ist ein zeitgemäßer Remake des legendären Spectrum-Ballerspiel-Klassikers , nunmehr aufgepeppt mit gerenderten Videosequenzen, texturierten Polygonen und Lightsourcing-Effekten. An der Handlung „schieße auf alles und jeden und wehre die bösen Marsmenschen ab" hat sich seit 1991 nix geändert. Kaum weniger actiongeladen geht es im 3D-Rennspiel „Carmageddon" zu, in dem Ihr in fünf verschiedenen Welten gegen 25 Konkurrenten anrast und beweist, daß Ihr nicht nur schnell fahren sondern auch ebenso schnell schießen könnt. „XS" schließlich ist eine 3D-1st-Person „Gladiatoren-Simulation", in der Ihr in 20 Arenen rund 60 verschiedene Opponenten herausfordert. SCi verspricht eine ausgefeilte Gegner-Intelligenz, völlig unterschiedliche Kampfstile und ein gerüttelt Maß an Strategie. *hu*



Swiv 3D: Ballerlegenden-Nachfolger



Carmageddon: actionlastig

Carmageddon
Genre : Action-Rennspiel • Hersteller: SCi
Erscheinung geplant: Ende '96

XS
Genre : 3D-Action • Hersteller: SCi
Erscheinung geplant: Ende '96

Swiv 3D
Genre : 3D-Shooter • Hersteller: SCi
Erscheinung geplant: Ende '96

Für Kenner ①



Besonders unsere Freunde aus USA und dem Fernen Osten dürften die Navigo-CD "Virtual Oktoberfest" lieben. Neben der akrobatischen Maß-Stemm-Performance kellnernder Wiesn-Walküren, einem Survival-Kurs in Bayrisch, zünftiger Humdada-Musi sowie dem obligatorischen "Ozapft is", bietet die CD wirklich alles, was Erdenbürger jenseits der Weißwurschgrenzen zur Pflege ihrer Lederhosen-Klischees benötigen. hu

Virtual Oktoberfest
Preis: ca. 50 Mark • Navigo Multimedia GmbH • Frankfurter Ring 213 • 80807 München
Tel. 089/32466-0

iMA2 Abrams

Man nehme den modernsten US-Kampfpanzer, aktuelle Krisengebiete und Arnold Hendrick, den Game-Designer von "M1 Tank Platoon". Heraus kommt eine Simulation aus "Wild" Bill Stealeys Firma Interactive Magic. Ihr kommandiert ein Panzer-Platoon und übernehmt wahlweise die Rolle des Fahrers, des Schützen oder des Kommandanten. Außerdem befehligt Ihr flankierende Einheiten wie Artillerie, Bodenfahrzeuge und Kampfhubschrauber. Ebenfalls mit von der Partie sind die neuesten russischen Panzertypen, z. B. der T-90, T-72 oder BMP-3. Moderne Munition wie "MPAT"-Helikopterabwehrgranaten oder "STAFF-Granaten sowie Nachtsicht- und Infrarotoptiken komplettieren das Militaristen-Sammelsurium. Interactive Magic verspricht drei verschiedene Campaigns mit über 70 aufeinander aufbauenden Missionen sowie eine Multiplayeroption für Modem- und Netzwerkschlachten. *hu*



Abrams: Aus der Sicht des Schützen – und das Ergebnis im Ziel



Abrams: Action und Strategie

iMA2 Abrams Battle Tank
Genre : Panzersimulation
Hersteller: Interactive Magic
Erscheinung geplant: Oktober '96
http://www.imagicgames.com

Für Kenner ②



Wer seinen PC schon immer mal passend zum Gelsenkirchener Barock im Wohnzimmer und zum Häkeldeckchen auf der Glotze einkleiden wollte, kann jetzt aus dem vollen schöpfen: Die Gautinger PC-Top GmbH bietet unter dem Namen "PC Moda" maßgeschneiderte Stoffüberzüge für PC, Tastatur und Maus. Wer seinen Kumpel ärgern will, kann ihm sogar einen Gutschein für ein Design nach Wahl schenken. Gerechterweise müssen wir noch bemerken, daß es auch Designvarianten für weniger spießbürgerliche Geschmäcker gibt... *hu*

PC Top GmbH
Reismühlerstr. 30 • 82131 Gauting
Tel. 089/580 57 28
Preise zwischen ca. 20 und 60 Mark

Meister Leonardo

Über C.H. Beck/dtv erscheint eine interaktive CD-ROM, die sich mit Leben und Werk des Universalgenies Leonardo da Vinci auseinandersetzt. Die Windows-CD enthält das Grafik-Adventure „Die venezianische Verschwörung", eine Einführung in Epoche und Werk des "Mona Lisa"-Malers sowie einen animierten Bildschirmschoner. Im Adventure wird dem Künstler aus seinem Florenzer Atelier ein Dokument gestohlen. Der Dieb stammt vermutlich aus Venedig, das dem Florenz des beginnenden 16. Jahrhunderts feindlich gesonnen war. Die Schrift enthält einen Hinweis auf ein Manuskript über ein Perpetuum Mobile, das sich in einem Kloster befinden soll. Da die Entwicklung eines Perpetuum Mobile große Macht und bedeutet, sieht Leonardo die Sicherheit der Stadt Florenz gefährdet. Er bittet seinen treuen Diener Salai, den Namen des Klosters ausfindig zu machen. Für anspruchsvolle Computer-Abenteurer sicher zu simpel gestrickt und vom Gameplay her nicht mehr zeitgemäß, erläutert der Adventure-Teil Kindern wie Erwachsenen unterhaltsam eine Epoche, der sich sonst höchstens Geschichtslehrer mit erhobenem Zeigefinger widmen. *hu*





Hätte Leonardo einen PC gehabt! Das Adventure (links) und der Multimedia-Part

Leonardo
Preis: 49,90 Mark
ISBN 3-406-40427-8
erhältlich im Buchhandel

Sauberer PC

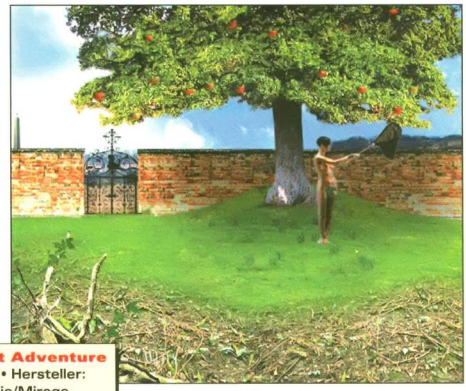
Unter Win3.1 und auch unter Win95 gibt es noch immer Software, die im System nach manuellem Löschen des Hauptprogramms allerlei unkontrollierte Veränderungen und Dateireste zurückläßt. "Magic Eye" 2.0 von Gebacom ist eine Alternative zum klassischen "Uninstaller" und überwacht jede Installation, speichert jede Änderung und macht sie bei Bedarf auch wieder rückgängig. Außerdem mit im Paket: Ein nützlicher Finder für doppelte Dateien, ein Suchprogramm für unbenutzte DLLs und DRVs sowie ein Undelete-Utility. "Magic Eye" leistet vor allem wertvolle Dienste, wenn viel Win-Software (Spiele, Shareware oder PD) installiert und wieder entfernt wird. *hu*

Magic Eye
Preis ca. 70 Mark • gebacom GmbH
Steinerne Furt 76 • 86167 Augsburg
Hotline: 0821/7403052

Peter Gabriel sucht Eva

Daß Pop-Ikone Peter Gabriel nicht nur musikalisch ist, bewies er schon Anfang der Achziger mit seinen ebenso anspruchsvollen wie aufwendigen Musikvideos. Mit der interaktiven Musik-CD "Xplora-1" war er außerdem einer der ersten aus dem Musikbusineß, die sich auf den Computer als Medium einließen und mit interaktiven CD-ROMs experimentierten. Zum "Music & Art Adventure" "Eve" meint Peter Gabriel: "Ich will den Menschen ein Werkzeug in die Hand geben und sie dazu ermutigen, selbst Künstler zu sein. Sie sollen mit den Bildern und der Musik spielen, sie neu ordnen und damit ihre Gefühle zum Ausdruck bringen." "Eve" erzählt die Geschichte vom verlorenen Paradies und einer Welt, die zu Schmutz geworden ist. Als Spieler wandert Ihr durch eine mystische Landschaft, erlebt die Verflechtung von Kunst und Musik und löst Rätsel – auf der Suche nach Eva und der verlorenen heilen Welt. Für "EVE" wurden vier zeitgenössische Künstler verpflichtet, die allerdings nur in Fachkreisen bekannt sein dürften. *hu*

EVE: The Music & Art Adventure
Genre: Multimedia-Mix • Hersteller:
Real World Multimedia/Mirage
Erscheinung geplant: September '96



Eva und die Äpfel: Paradoxon der Erbsünde mal psychedelisch



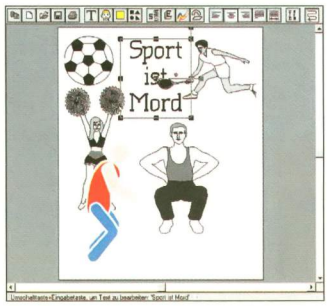
Click and Kick

Rauchen ist zwar nach wie vor nicht gesünder geworden, aber die Tabakindustrie läßt sich zunehmend bemerkenswerte Kreativ-PR-Aktionen einfallen. Unter dem Namen „Chesterfield Virtual Creative Party" startet Philip Morris eine virtuelle Stadt auf CD, in der Ihr auf der Suche nach Eurem persönlichen Werbemotiv frei herumstromern dürft. Ihr besucht Wohnzimmer, Bars, Kinos, ein Labyrinth, krabbelt vom Park hinunter in die Kanalisation und sammelt überall abgedrehte Utensilien auf, aus denen Ihr dann auf der Showbühne Euer Werbemotiv zusammenbastelt. Die „Virtul Creative Party" wurde auf SGI-Workstations mit Softimage gerendert und basiert auf der „Quicktime-VR"-Engine, die Rundumoptik in Pseudo-3D bietet. 18 MByte Soundsequenzen und 227 MByte gerenderte Videos laden zum virtuellen Rundgang. *hu*

Chesterfield Party
Die CD ROM gibt's ab Juni kostenlos
unter Tel. 01805/1060 •

Sierra anders

Sierra-Coktels "Print Artist" gehört zur "Productivity"-Line und schlägt in dieselbe Kerbe wie Microsofts "Publisher" – oder zahlreiche Sharewareprogramme. Der Druckkünstler besteht aus einem Sammelsurium typischer Heimanwendungen – von der selbstgefertigten Visitenkarte über Postkarten, Briefköpfe, Flugblätter, Einladungen, Urkunden, Poster, Kalender, Spruchbänder und Bastelbögen. Über 800 vorgefertigte Entwürfe sowie über 6000 Cliparts, 100 Fonts, 250 Rahmen und 150 Zitate für alle Gelegenheiten verhelfen auch unkreativen Anwendern im Handumdrehen zum individuellen Auftritt. Der fällt allerdings eher amateurhaft aus, denn Clipart, Layout und Typografie der vorgefertigten Entwürfe genügen kaum gehobenen Ansprüchen. Dafür ist "Print Artist" kinderleicht zu bedienen und sehr preiswert. Unser Eindruck: Zum Spielen ideal, für einfache Aufgaben ausreichend. Beim persönlichen Briefkopf für die nächste Bewerbung oder Visitenkarten für das eigene Gewerbe vertraut man jedoch besser nicht auf die Vorschläge des "Print Artist". *hu*



Grafik-Vorlagen: Selten hochwertig



Umfangreich: Vorlagen-Datenbank

Print Artist
Preis: Einführung 49 Mark,
später 99 Mark • Sierra Coktel
Deutschland • Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich • Tel. 06103/99400

Unternehmen der Finanzgruppe



Die „Ich hab' mein Geld dabei"-Karte:
Mit der CARD rund um die Uhr ans Konto.
Europaweit. Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse

WIR LEBEN NICHT NACH ÖFFNUNGSZEITEN.

Biker-Traum

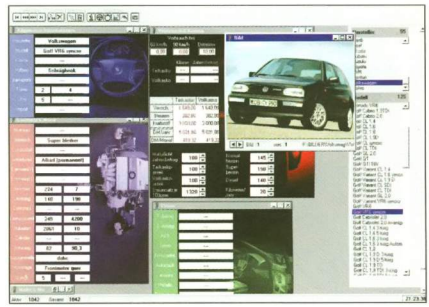


Potentielle Easyrider können sich jetzt ihr Wunschbike interaktiv zusammenschrauben, mit "American Motorcyles", einer Multimedia-CD-ROM im Vertrieb der Mannheimer TopWare AG. Wie der Name bereits verrät, beschränkt sich das Motorrad-Sortiment auf die US-Knatterböcke von Harley Davidson und Indian. Alle aktuellen Typen des Jahres 1996, Umbauten, Zubehör, kunstvolle Airbrush-Lackierungen, Bezugsquellen und Preise für den deutschen Markt sowie passender Easyrider-Sound beschleunigen den Weg zum nächsten Harley-Dealer. *hu*

American Motorcycles
Preis: ca. 50 Mark • TopWare CD
Service • Markircher Str. 25
68229 Mannheim • Tel. 0621/48050
CompuServe: GO TOPFORUM

Autos '96 auf einen Blick

Rund um der Deutschen liebstes Kind dreht sich die interaktive KFZ-Datenbank "Auto-Aktuell", die über den Kaarster bhv-Verlag erscheint. Mehr als 100 Hersteller präsentieren über 2000 Modelle auf einer CD-ROM. Wer z. B. einen fahrbaren Untersatz mit ABS und Seitanaufprallschutz nicht teurer als 22 Mille sucht, erhält schnell einen Überblick über alle hierzulande lieferbaren Typen. Zu jedem Modell gibt es rund 100 Aussagen zu Ausstattung, Leistung und Preisen. Mächtigstes Tool des Windows-Programms ist die Kostenkalkulation, mit der sich sehr komfortabel z.B. verschiedene Versicherungsvarianten, Verbrauchsdaten und die monatliche Kostenentwicklung durchspielen lassen. Prinzipiell ein tolles Werkzeug als Entscheidungshilfe – wäre die technische Ausführung nicht an zahlreichen Stellen lieblos und unfertig. So fehlen oft sogar bei Standardmodellen wichtige Daten, z.B. Preise. Die Präsentation ist mangelhaft: dürftig aufbereitete Bilder, nur je eine Ansicht, teilweise nur schwarzweiß oder ganz fehlend (besonders bei den Edelmarken) - für rund 30 Mark gerade noch akzeptabel. *hu*

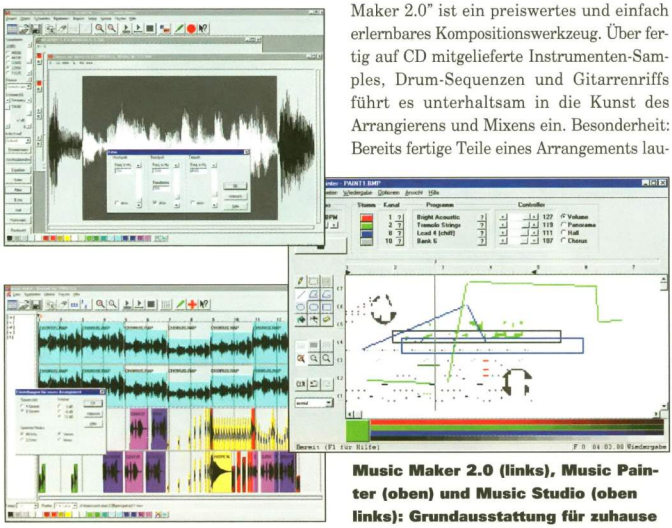


Auto-Datenbank: zu jedem einzelnen Fahrzeugtyp gibt es rund 100 Aussagen – wenn sie vollständig sind

Auto aktuell '96
Preis: 29,80 Mark • ISBN 3-89360-251-8
erhältlich im Buchhandel

Fröhliche Hausmusik

Vorwiegend an Einsteiger richtet sich die "Music"-Serie von Magix Entertainment aus München. Das Kernprogramm hatten wir bereits in der Version 1.0 vorgestellt . "Music Maker 2.0" ist ein preiswertes und einfach erlernbares Kompositionswerkzeug. Über fertig auf CD mitgelieferte Instrumenten-Samples, Drum-Sequenzen und Gitarrenriffs führt es unterhaltsam in die Kunst des Arrangierens und Mixens ein. Besonderheit: Bereits fertige Teile eines Arrangements lassen im Loop, während Ihr neue hinzufügt, verschiebt und editiert und das Ergebnis dabei hört. Ein Videoclip vermittelt Konzept und Zusammenspiel einer klassischen Rockband. Ein Gitarrist, ein Drummer, ein Bassist und ein Keyboarder demonstrieren die Möglichkeiten ihrer Instrumente und wie man das Know-How in Arrangements und Soundtracks umsetzt. Ebenfalls inbegriffen: "frEQout", ein Tool, mit dem sich fertige Arrangements zu Videoclips verwursteln lassen. Passend zum "Music Maker" gibt es "Music Studio", ein Sampler für Harddisk-Recording mit diversen Equalizer- und Editier- und Effektfunktionen. "Music Painter" heißt schließlich ein Tool, mit dem sich Kompositionen "malen", also grafisch arrangieren lassen. Zum Painter gehören ein 64-Spur-Sequenzer, ein MIDI-Karaoke-Tool, diverse Editoren sowie eine Notationsroutine. *hu*



Music Maker 2.0 (links), Music Painter (oben) und Music Studio (oben links): Grundausstattung für zuhause

Music Painter 2.0 • Music Studio 2.0 • Music Painter
Preise: Je 99 Mark • Magix
Entertainment • Kürnbergstr. 35
81369 München • Tel. 089/743580
CIS 100016,3223
http://www.magix.de

Die Erde ist voll!







Der Überlebenskampf beginnt ...

ENEMY NATIONS

- schrille Action
- gigantischer Kampf
- tödliche Dimension
- strategisches Neuland





Action



Auswandern ab September 1996

DISTRIBUTED BY



VIACOM NEWMEDIA

WARCRAFT II
BEYOND THE DARK PORTAL



Die Allianz von Lordaeron siegt, doch der dämonische Ner´zhul errichtet das Dunkle Portal wieder und entwendet ein magisches Buch von ungeheurer Zauberkraft. Damit kann er bald Azeroth und viele weitere Länder erobern. Um dieses Unheil abzuwenden, müssen die Menschen zum ersten Mal überhaupt in die sumpfige Welt der Orcs eindringen – jenseits des Dunklen Portals ...

BLIZZARD ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Im Exklusiv-Vertrieb von:

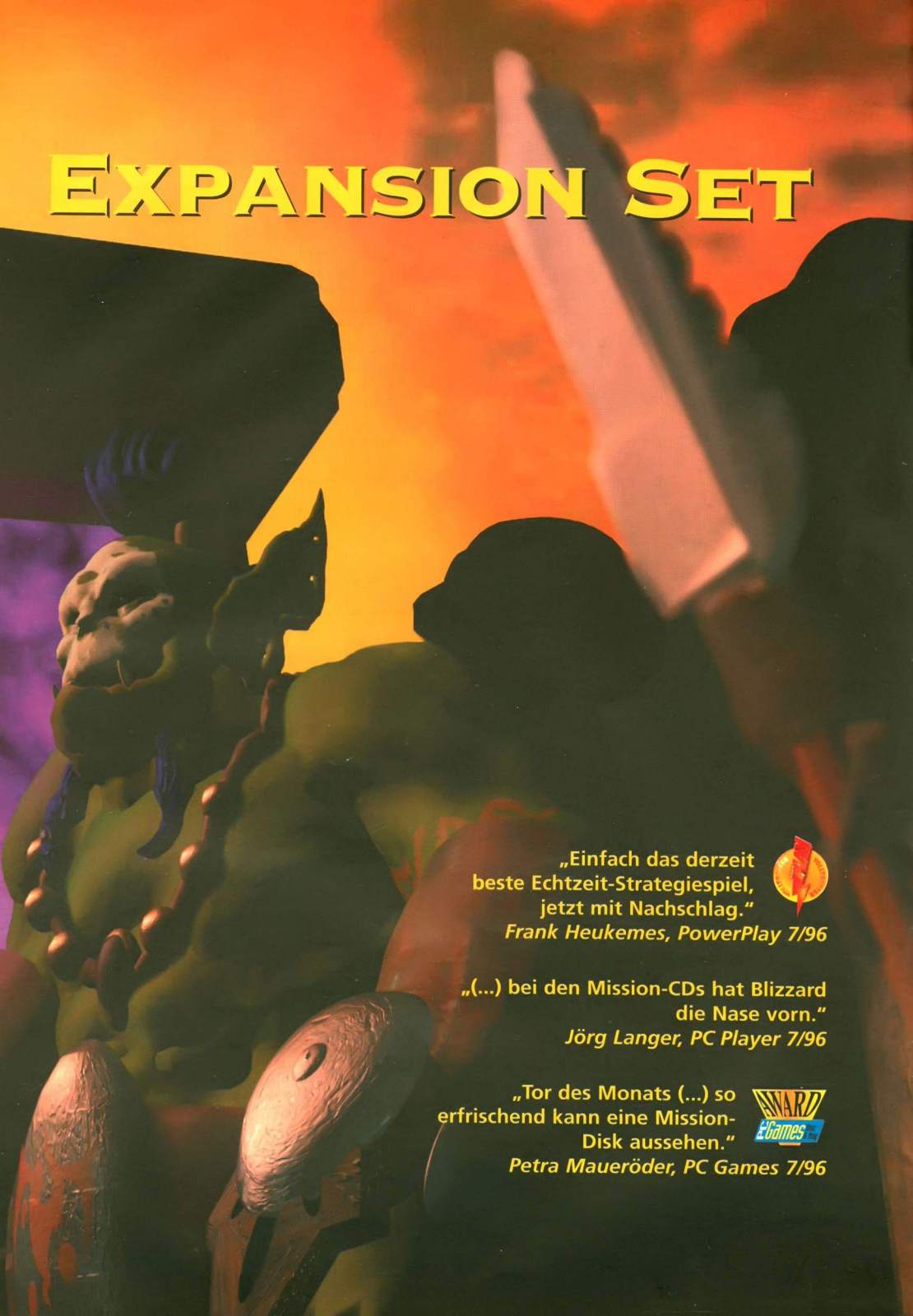
BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

BENÖTIGT VOLLVERSION VON WARCRAFT II

Medienagentur Fichtner & Meyer, München

EXPANSION SET



„Einfach das derzeit beste Echtzeit-Strategiespiel, jetzt mit Nachschlag."
Frank Heukemes, PowerPlay 7/96

„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard die Nase vorn."
Jörg Langer, PC Player 7/96

„Tor des Monats (...) so erfrischend kann eine Mission-Disk aussehen."
Petra Maueröder, PC Games 7/96



Selber rendern ①

Das Grafikpaket "Reflections 4" des Kronberger Soft-warehauses Oberland vereint Modellierungs-, Bildberechnungs- und Animationstools. Umfangreiche Features wie Bones (Skelette), Shared-Points, Closed-Skin, Glühmaterialien, Animationstexturen, Materialien-Vorschau, zahlreiche Lichteffekte, variable Tiefenschärfe, Stereobilder, Halbbildberechnung für Videoaufzeichnung sowie eine eigene Script-Sprache machen "Re-flections 4" zu



einem interessanten Werkzeug. Von der einfachen Key-frame-Animation über hierarchische Bewegungsabläufe bis zur pfadgesteuerten Animation bietet "Reflections 4" Funktionen selbst für gehobene Ansprüche – Kamera-, Licht-, Material- sowie Textur- und portierbare Skelettanimation eingeschlossen. "Reflections 4" gibt es im Fachhandel, bei 1&1 Direkt, über Conrad Electronic, bei Kaufhof und Horten. *hu*

Reflections
Preis: 399 Mark
Light-Version 99 Mark
Oberland Computer
In der Schneithohl 5
61476 Kronberg
Tel. 06173/6080

Selber rendern ②

Mit dem "3D Game Studio" der Dieburger Firma Conitec lassen sich ohne großen Programmieraufwand eigene 3D-Welten entwickeln. Über einfache Skriptdateien lassen sich ähnlich wie in einem CAD-Programm Räume, Gebäude, Labyrinthe und Landschaften "zusammenklicken". Wände, Oberflächen und Objekte sind texturiert und schattiert. Das Verhalten von Gegnern oder Waffen läßt sich über Skripts festlegen. Zum Lieferumfang gehört ein kom-



plettes Level des Computerspiels "Skaphander" mit sämtlichen Sounds, Texturen, Waffen und Gegnern, die lizenzfrei verwendet werden dürfen. "3D-Game-Studio" kostet in der Light-Version 170 Mark. Übrigens arbeitet Software 2000 an dem 3D-Adventure "Queste", das mit der Profiversion von "3D Game Studio" produziert wird. *hu*

3D Game Studio
Preise: Lite 170 Mark
Profiversion 1850 Mark
Conitec Datensysteme
Dieselstr. 11c
64807 Dieburg
Tel. 06071/92520

VERMISCHTES

• Nächstes Spiel aus Segas PC-Serie wird das 3D-Comic-Jump´n Run **"BUG"**, in dem Ihr einen frechen Käfer durch die gerenderte Natur jagt. "Bug" trieb zuvor bereits sein Unwesen auf der 32-Bit-Konsole Saturn. Geplanter Erscheinungstermin: September.

• Ende Juli releast die Heidelberger Bletchley Group unter dem Namen **„Boong"** eine an die Bundesligasaison 96/97 angelehnte und auf Humor getrimmte Wirtschaftssimulation im Gewand eines Fußballmanagers. Preis: ca. 70 Mark.

• Wer bei "Civilization II", "Wing Commander 4" oder der "Command & Conquer Mission-CD keinen Rat weiß, kann langen Nächten mit je 14,80 Mark für die neuesten **Hintbooks** des NBG Verlags vorbeugen. Bezug über den Buchhandel.

• Software 2000 hat die deutsche Lokalisierung der Wirtschaftssimulation **„Capitalism"** abgeschlossen. In den Startlöchern steht das Strategiespiel **„Destiny"**, das noch im September fertig werden soll. Software 2000 wird ferner Franchise-Partner des britischen Publishers Europress. Bei Europress erscheint neben zahlreichen Multimedia- und Edutainment-Produkten auch der Spiele-Editor **"Klick & Play"** . Eine komplett überarbeitete Version sowie ein SVGA-Rennspiel sind angekündigt.

• Bomico vertreibt neuerdings die gesamte CD-ROM-Produktlinie des japanischen Publishers Vic Tokai. Vic Tokai hat bisher überwiegend Konsolenprodukte veröffentlicht. Erstes Kind der Allianz ist **"Gene Machine"** (Test S. 124).

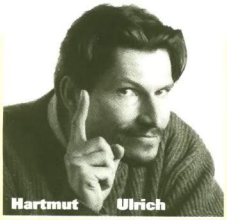
• Virgin Interactive hat den Deutschland-Release der Eishockeysimulation **"NHL Powerplay Hockey '96"** auf Ende des Jahres verschoben. Das Spiel soll komplett überarbeitet und die momentan noch konventionell animierten Akteure durch Polygonspieler ersetzt werden. Wir verzichten daher bewußt auf den für diese Ausgabe vorgesehenen Test des US-Imports, da er eine völlig falschen Eindruck vom Spiel hinterlassen würde.

• Philips Medias **"The Dame was loaded"** gibt es ab August komplett in Deutsch. Der an den Film Noir angelehnte Adventure-Krimi heißt in der deutschen Version "Puppen, Perlen und Pistolen".

• Der US-Spielzeuggigant Hasbro, groß geworden durch klassisches Spielzeug und Brettspiele (Parker Bros.) forciert seinen Marsch in den Softwaremarkt. Dieses Jahr sollen noch zehn CD-ROM-Titel erscheinen, darunter Brettspielumsetzungen wie **"Risiko"** oder eine mit Rendersequenzen aufgepeppte Version des klassischen **„Battleships"** („Schiffe versenken"). Deutscher Marketing-Chef bei Hasbro wird Thorsten Oppermann, der vier Jahre bei Sega Deutschland tätig war.

• Die Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Schriften BPS hat zum 1. Juli erwartungsgemäß die Shareware-Version von **"Duke Nukem 3D"** und überraschenderweise auch die CD-ROM-Version von **"Panzer General"** auf den Computerspiel-Index gesetzt. Damit dürfen beide Titel nicht mehr frei verkauft werden, wir verzichten zukünftig auf die Nennung der beiden Spiele "...in werbendem Zusammenhang".

• Power Play-Leser Tobias Draht aus Ilsede ist der Gewinner unseres Wettbewerbs **"Dein Name in Das Schwarze Auge 3"**. Herzlichen Glückwunsch!



Der kleine Klugscheißer

Je weniger ein Spieldesigner ans Geld denkt, umso reicher wird er werden.

Besitzt ein Gamedesigner das richtige Gefühl dafür, was die Leute mögen, und er ist der erste, der diese Wünsche in Code faßt, wird er ein reicher Mann. Bemerkenswert dabei ist, daß die Szenestars sich in Wahrheit einen Dreck die Rübe darüber heißgegrübelt haben, was "die Leute" mögen könnten. Sie haben völlig anders begonnen: "Ich mache dieses Spiel für mich, weil ich selbst es haben will. Wenn ich es mag, werden auch andere es mögen." Dieser Egoismus unterscheidet ausnahmslos alle wirklich genialen Entwickler von den mittelmäßigen. Ihr Egoismus wird zu Trend, den andere kopieren. Die mittelmäßigen Designer arbeiten lieber nach dem Motto "Was die Leute haben wollen, erkenne ich am besten daran, was schon erfolgreich ist". Heraus kommt eben der fünfzigste Abklatsch eines Konzepts, mit dem schon ein anderer reich geworden ist. Die ganz hoffnungslosen Fälle behaupten zwar ebenfalls, Spiele zu entwickeln, die sich die Leute wünschen, haben aber nicht mal ansatzweise einen Plan, wie die denn aussehen könnten. Sie sind auf Gedeih und Verderb dem Marketing ausgeliefert, das seinerseits nach dem Motto handelt: "Leute, wenn ihr nicht wißt, daß ihr etwas haben wollt, dann müssen wir es euch eben deutlich genug sagen". Das Tragische an all dem ist, daß der Anteil der Planlosen zunimmt, je mehr Leute sich überwiegend deswegen für einen Markt zu interessieren beginnen, weil sie dort Geld riechen. Je mehr Planlose sich aber in einem Markt tummeln, umso wichtiger werden alle Maßnahmen außerhalb des ursprünglichen kreativen Designs, da die Planlosen sonst nicht lange überleben würden. Eine dieser Maßnahmen heißt Aufwand. "Wir haben zehn Millionen Dollar in dieses Spiel investiert" bedeutet, daß Lizenzen, Promis und Renderorgien ersetzen sollen, was einem Spiel an Witz und Inspiration fehlt. Das Dumme dabei ist, daß das anfangs sogar gelingt. Langfristig wird die Sache aber zum Bumerang, weil sich die Leute blitzartig an den gestiegenen Aufwand gewöhnen und ihn künftig als Standard fordern. Schnell wird die Grenze überschritten, wo sich ein Projekt noch lohnt, da es bei der Rasanz, mit der das Titelkarussell rotiert, kürzer am Markt verweilt als es eigentlich müßte, um seine Kosten wieder einzuspielen. Kennen wir doch alles irgendwoher! Nachdem die Kosten für den "teuersten Film aller Zeiten" innerhalb von drei Jahren von 100 (Terminator 2) auf 300 Millionen Dollar (iD4 – Independence Day) geklettert sind, herrscht in Hollywood eine gewisse Ratlosigkeit...

Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt. Vermögender Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtkenntnisse sowie Entscheidungfreude im Sinne der Krone Bedingung.







Top-Rendersequenzen, Videos und Sprache machen aus dieser komplett deutschen Simulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt.

Das sagt die Presse:

PC Action: „An dieser Wirtschaftssimulation können sich andere ... ein Beispiel nehmen" **84%**
PC Power: „ ... gehört Elisabeth I. zum Besten, was es derzeit an Handelssimulationen auf dem deutschen Markt gibt." **89%**
Power Play: „Ein Programm, an dem für Freunde des Genres momentan kein Weg vorbeiführt."
PC Joker: „ ... so, wie es sein soll: ... ein Gameplay, das auch Landratten das Wasser im Munde zusammenlaufen läßt." **83%**

PC Action Gold

Spielbare CD-ROM-DEMO anfordern gegen DM 5,– Vorkasse (bar oder Scheck) bei Ascon, ELISABETH-Demo, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh.

Elisabeth I.

MS-DOS CD-ROM

ASCON

Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com

NSOFT

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794

MDK

Die Earthworm Jim-Erfinder Shiny arbeiten an einem revolutionären 3D-Spiel für Interplay

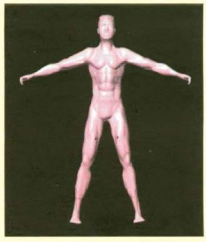


Dieser mächtige Polygon-Gegner schwebt vor einer gezeichneten Kulisse

MOTION CAPTURE



Der verkabelte Schauspieler liefert die Bewegungs-Daten,...



...die auf Kurts "Silicon-Graphics-Körper" übertragen werden



Kurts "Haut" wird anschließend über das Körpermodell gelegt

In dieser und in den nächsten Ausgaben werden wir Euch das "MDK"-Projekt des exzentrischen Programmierteams Shiny Entertainment vorstellen, die in der Konsolen-Szene nicht zuletzt durch ihre Erfolgsprogramme um den quirligen Jump´n´Run-Star Earthworm Jim bereits Kultstatus genießen.

Was verbirgt sich hinter dem Titel "MDK"?

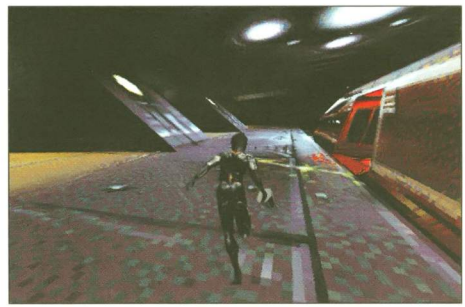
Viel wird spekuliert, doch wenig trifft wirklich zu. Die Entwickler geben offen zu, daß ihnen die häufigste Mutmaßung "Murder Death Kill" nicht gerade mißfällt, trifft sie doch im Wesentlichen den Kern des Spiels. In Wirklichkeit rührt das ominöse Kürzel jedoch von den Namen der drei Hauptdarsteller und Helden in "MDK" her: Max ist ein genetisch veränderter Hund und "bester Freund" des Helden, Dr. Fluke Hawkins ist als Wissenschaftler der kluge Kopf hinter dem Akteur und außerdem Erfinder der futuristischen Gerätschaften, derer sich Held Kurt im Spiel bedient.

Wie sieht die Story zu "MDK" aus?

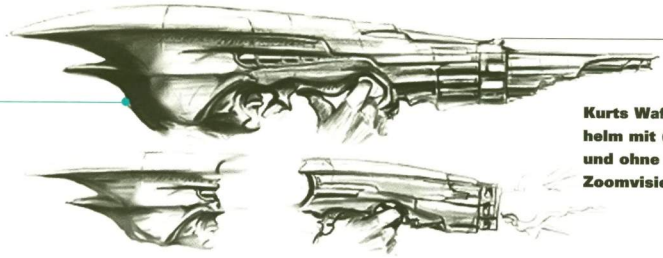
Einem Programm, das sich vorwiegend aus Actionelementen zusammensetzt, nimmt man am wenigsten eine eher dünne Hintergrundstory krumm. Da die Handlung zudem in der Zukunft stattfindet, sind der Phantasie der innovativen Shiny-Köpfe keine Grenzen gesetzt: Forscher entdecken ein Phänomen, das verschiedene Welten der Galaxis durch röhrenartige Energieströmungen miteinander verbindet. Findige Aliens mit bösen Absichten machen schon bald unsere gute Mutter Erde ausfindig und beginnen damit, riesige Städte zu bauen, die über die Erdoberfläche rollen und dabei alles zerstören, was sich ihnen in den Weg stellt. Acht verschiedene Welten mit jeweils vier Levels müßt Ihr mindestens bezwingen, um schließlich vor dem Oberbösewicht Gunter Glut zu stehen.

Welche Technik verwendet das Programm?

Entgegen der meisten anderen 3D-Actiontitel á la "Quake", die eine Ich-Perspektive bevorzugen, werdet Ihr in "MDK" Euren Helden vor Euch sehen. Um möglichst natürlich aussehende Körperreaktionen beim Helden Kurt zu erzielen, mußten **Motion-Capture-Techniken** benutzt werden, um die Bewegungsabläufe eines Schauspielers einzufangen und schließlich in den Pro-



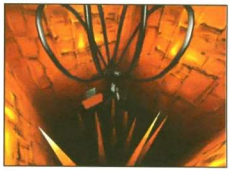
Speed: Kurt versucht die U-Bahn noch zu erreichen



Kurts Waffenhelm mit (oben) und ohne (unten) Zoomvisier



Auch aus der Luft rücken Kurt Feinde auf die Pelle



Über Hindernisse fliegen





Max ist das "M" in MDK



Dr. Fluke ist das "D" in MDK

grammcode zu übertragen. Die eigens für "MDK" in C und Assembler entwickelte 3D-Engine soll Abläufe und Darstellungen beherrschen, vor denen bisherige Programmroutinen kapitulieren mußten. Die Umgebung beschränkt sich nicht nur auf mehr oder minder große Räume, sondern umfaßt weitläufige Landschaften und ganze Städte. Dieser Rahmen ist auch dringend notwendig, um das wichtigste und erstaunlichste Feature von "MDK" richtig zur Geltung zu bringen: Mittels eines speziellen **Helms** des Helden, in den eine Scharfschützenwaffe mit extrem zoombarem Zielfernrohr integriert ist, könnt Ihr selbst Feinde in größter Distanz ganz nahe heranholen und das sogar bis zu einer Nähe, bei der das Gesicht der Feinde Euren ganzen Suchbildschirm ausfüllt. Hochauflösende Texturen garantieren selbst in dieser Einstellung für eine hohe Darstellungschärfe. So wird es sogar möglich, gezielte Schüsse auf bestimmte Körperpartien abzufeuern.

Laßt Ihr Euren Blick schwenken oder bewegt Euch schnell fort, so werdet Ihr bemerken, daß die Engine ohne **Clipping** auskommt. Neue Abschnitte der Umgebung werden ohne Wartezeiten fließend geladen.

Die Trümmer von explodierenden Gegenständen fliegen rauchend in alle Richtungen und prallen physikalisch korrekt von Untergrund und Wänden ab.

Was taugt die künstliche Intelligenz?

Zoomt Ihr an einen Alien-Gegner heran und schießt ihm beispielsweise ein Bein weg, so werden seine Schmerzensschreie schnell Hilfe von anderen Außerirdischen herbeiholen, die Ihr dann wiederum ins Visier nehmen könnt. Alien-Kommandeure veranlassen ihre Truppen zu koordinierten Attacken, doch wenn Ihr diese Anführer beseitigt, macht sich Konfusion unter den Feinden breit.

Was macht die Soundeffekte so speziell?

Ein 3D-Soundsystem in Stereo mit Doppler-Effekt-Fähigkeiten wird dafür sorgen, daß Schreie, Explosionen oder Kugelpfeifen der Entfernung entsprechend in ihrem Volumen variieren. Wenn Ihr Euch in der herangezoomten **Scharfschützenansicht** befindet, fokussieren sich die Wahrnehmungen Eurer Ohren auf die Dinge, die auch tatsächlich anvisiert werden, alle anderen Laute werden abgedämpft. Je näher Ihr an ein Alien herangeht, desto lauter werdet Ihr also auch die Geräusche vernehmen, die es verursacht.

Wird "MDK" auch auf meinem Rechner laufen?

Shiny verspricht, daß "MDK" auf jedem Pentium-Rechner mit einer SVGA-Karte problemlos laufen wird. Vorhandene Linear Frame Buffers und die Karte werden ausgenutzt, sowie 3D-Beschleuniger-Chips unterstützt. Da keinerlei Full Motion Video verwendet wird, ist die Geschwindigkeit Eures CD-ROM-Laufwerks völlig unerheblich. Als Plattformen können sowohl DOS als auch Win 3.1 und Win95 verwendet werden.

fh

CLIPPING

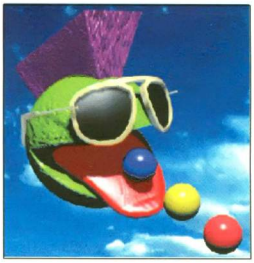
Unter Clipping versteht man das Weglassen von Grafikteilen in einer 3D-Umgebung, die aus der Betrachterposition nicht sichtbar sind. Diese Technik wird vor allem bei geschwindigkeitsintensiven Programmen wie Rennspielen (z.B. "Bleifuß") verwendet.

MDK
Genre
Action
Hersteller
Shiny/Interplay
Erscheinung geplant
Dezember '96

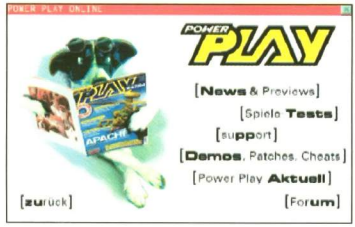


POWER PLAY ONLINE

Im Überblick: Das komplette Online-Angebot von Power Play



Knut höchstpersönlich hat das Logo des Deutschen Spiele Forums gerendert



T-Online: Power Play#

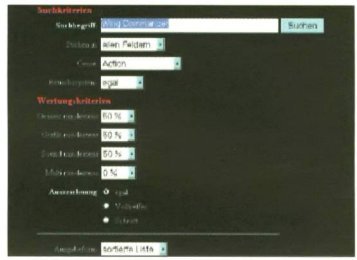
Auch in T-Online sind wir aktiv: Das Kennwort „Power Play#" führt direkt in unser KIT-Angebot, von dem aus ein Link weiter zum Cept-Forum leitet. Dort diskutieren die Teilnehmer munter über Computerspiele-Themen.
Power Play#

CompuServe: Deutsches Computerspiele Forum

Auch im ersten deutschsprachigen Forum zum Thema Computerspiele hat die Quake-Bombe eingeschlagen. Unter „Top: Quake" stehen neben der Shareware-Version auch Tools zum download bereit, in Sektion 5 small talken Quaker über ihre Abenteuer in den Horror-Dungeons.
Go DEUSPIEL

Internet: Power Play WebQuarters

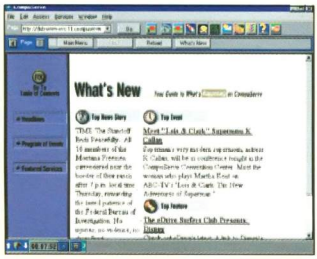
Auf unserer Homepage im Internet hat sich diesen Monat wieder jede Menge getan: Abgesehen davon, daß auch hier stets die neueste Version von Shareware-Quake bereitsteht, haben wir vor allem die Power-Play-Datenbank ins Netz gestellt. Wer wissen möchte, wie "Monkey Island" damals im Test abgeschnitten hat, oder welches Prügelspiel wohl die bislang beste Wertung bekam, erhält hier rund um die Uhr umfassende Auskunft.
Natürlich gibt es auch weiterhin Hinweise und Links, was im WWW und in der Szene los ist. Dazu Spiele-Demos, Patches und ScreenShots zum downloaden.
http://www.magnamedia.de/powplay



NEUES AUS DEN NETZEN

• Die „Warcraft 2"-Macher **Blizzard** haben ihre Web-Seite ordentlich aufgemöbelt und weiter ausgebaut. Die neue Homepage unterstützt Navigator-2.0-Frames und bietet natürlich auch Infos zu den heiß erwarteten Spielen „Diablo" und „Starcraft". http://www.blizzard.com

• CompuServe stellt erste Bilder der neuen **WinCIM-Software** vor. Neben einer kräftigen Renovierung der Oberfläche wird die neue Version vor allem um Multimedia-Fähigkeiten erweitert. So kann sie unter anderem Filme direkt aus dem Online-Dienst heraus abspielen. Ob der WinCIM 3.0 auch unter Windows 3.1 läuft oder nur unter der 95er-Version, und wann das Programm erscheint, ist noch nicht bekannt.



• Funsoft, die hierzulande mehr unter dem Namen **Softgold** bekannkt sind und die Spiele von Firmen wie LucasArts, Looking Glass, Gremlin und vielen anderen vertreiben, haben jetzt auch eine deutschsprachige Web-Seite aufgemacht. Dort gibt es Infos zu aktuellen Titeln plus ScreenShots. http://www.funsoft.de

• „New Word Computing" haben für „**Chaos Overlords**" eine WWW-Page eingerichtet, die genau verzeichnet, wo sich Fans des Strategieprogramms zu Online-Matches auf dem Internet treffen können. Glücklicherweise spielen in diesem Genre niedrige Datendurchsätze keine große Rolle. Wer probespielen möchte, informiere sich also auf der Seite:
http://www.wizweb.com/arena/chaosOverlords/board/get.cgi

• Die altbewährte WWW-Suchmaschine „Yahoo" hat Nachwuchs bekommen: Der hört auf den – in Europa befremdlich klingenden – Namen „**Yahooligans**" und sucht nur nach Kid-kompatiblen Seiten. http://www.yahooligans.com

• Fun-Stuff bei **Origin**: Die Texaner stellen die schrägsten Bilder ihrer Firmengeschichte ins Internet. Wer sehen will, was Richard Garriott & Co auf dem jährlichen „Austin Raft Race" so treiben:
http://www.ea.com/origin/english/fun-stuff



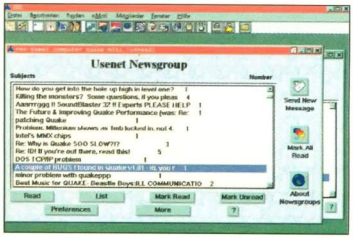
Origin "surft" im Team

Usenet – Information pur

Wenn der Vergleich vom Internet mit einem „global village" stimmt, dann ist das „World Wide Web" der Marktplatz und die Usenet-Newsgroups sind die Dorfkneipe. Normalerweise steht das glitzernde WWW im Mittelpunkt des allgemeinen Interesses – die bunte Farbenpracht sollte aber nicht darüber hinwegtäuschen, daß es im Usenet oft die interessanteren und aktuelleren Infos gibt. Die Newsgroups ähneln elektronischen Pinnwänden, etwa wie die Foren in CompuServe oder AOL. Einziger Unterschied: Sie gehören keiner Firma, sondern sind ein für alle offener Bereich des Internet.

Das Usenet hat meist mit zwei Vorurteilen zu kämpfen. Erstens: Es gäbe derart viele Gruppen, daß niemand mehr eine Übersicht habe. Zwischen 20 000 und 35 000 einzelne Diskussionsforen soll es da geben. Zweitens: Im Usenet gehe es chaotisch und anarchisch zu. Beide Vorurteile stimmen nur bedingt. Zwar ist die Zahl der Usenet-Gruppen riesig, aber wirklich Leben herrscht nur in vergleichsweise wenigen davon – die meisten wurden vor Urzeiten angelegt und fristen seither ein klägliches Dasein als toter Briefkasten. Am zweiten Punkt ist leider mehr dran. Teilweise geht es sehr chaotisch zu, aber letztlich ist das wohl der Preis der Freiheit. Wo keine große Company darüber wacht, was geschrieben werden darf und was nicht, haben Störer natürlich leichtes Spiel. Trotzdem reguliert sich das Usenet meist selbst, in den hier vorgestellten Gruppen geht es relativ geordnet zu. Während im WWW immer mehr deutsche Seiten angeboten werden, herrscht in den Newsgroups Englisch vor. Zwar hat mittlerweile auch die ein oder andere deutsche Gruppe ihre Pforten geöffnet, aber wer an aktuellen Infos und an Diskussionen mit vielen Teilnehmern interessiert ist, kommt um Englisch nicht herum.

Eine Besonderheit sind Usegroups, die das Wort „binaries" beinhalten. Dort werden nicht nur Texte, sondern auch Binärdateien angeboten, was einige technische Schwierigkeiten geradezu herausfordert. Das Usenet wurde ursprünglich nur zum Austausch von Texten konzipiert, sonstige Daten unterstützt es nur über einen Umweg. Dazu werden die Daten im sogenannten „uudecoding"-Verfahren in Text umgewandelt und müssen nach dem download wieder entpackt werden. AOL unterstützt dieses Verfahren automatisch. Mitglieder anderer Online-Dienste sind auf entsprechende Sharewareprogramme angewiesen, von denen es inzwischen allerdings überall eine große Auswahl gibt. *ste*



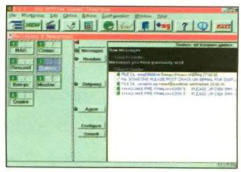
Der Newsreader von AOL ist bequem und einfach zu bedienen

BEISPIELE NEWSGROUPS

alt.games.command.and.conquer:
fido.ger.spiele (deutsch)
rec.games.computer.quake.announce

Stammtisch für Spieleprofis: Das Usenet bietet Inhalt im Textformat.

OFFLINE-READER



Wer im Usenet Geld sparen will, sollte sich per Offline-Reader einloggen. Diese Programme laden alle Überschriften der vom User gewünschten Newsgroups und legen den Telefonhörer ganz schnell wieder auf. Erst im zweiten Durchgang werden die markierten Nachrichten eingelesen. Als Quasi-Standard hat sich „Free Agent" etabliert, als einzige echte Konkurrenz gilt „OUI". Beide gibt es als Shareware-Version zum testen.

Free Agent:
http://www.forteinc.com/forte
OUI: http://www.dvorak.com

ZUGANG PER ONLINE-DIENST

AOL: Von allen Online-Diensten hat derzeit AOL den mit Abstand besten Zugang zum Usenet. Schnell, komplett und komfortabel. Es gibt eine Funktion namens „Parental Control", mit der besorgte Eltern ihren Nachwuchs vom Stöbern in allzu finsteren Ecken abhalten. Externe Offline-Reader unterstützt AOL derzeit nicht, aber die „Kurierdienst"-Funktion liest auch Newsgroups – allerdings sind die Konfigurationsmöglichkeiten begrenzt. Der AOL-Newsreader unterstützt auch das Laden von Binärdateien.
Kennwort: newsgroups

CompuServe: CompuServes Usenet-Gateway ist eine Notlösung, mehr nicht. Viel zu langsam, unbequem zu bedienen, sehr absturzfreudig, nur beschränkte Zugriffsmöglichkeiten auf Groups – auch so manche Spiele-Abteilung ist über den Online-Dienst nicht erreichbar.
Dafür arbeiten alle verfügbaren Offline-Reader problemlos mit CompuServe zusammen. Ob das angesichts der ständig besetzten und überforderten News-Server von CompuServe Sinn macht, ist allerdings mehr als fraglich.
Go usenet

T-Online: Die Telekom baut voll auf das WWW und versteckt ihren Usenet-Zugang in den Tiefen des CEPT-Dschungels. Dazu gibt's auch allen Grund, denn das Gateway überzeugt kaum: Falls ausnahmsweise mal nicht ein Bildschirm über „technische Schwierigkeiten" informiert, sind die Newsgroups sehr unvollständig, umständlich zu handhaben und langsam. Außerdem zahlen T-Online Kunden zusätzlich zu den normalen Telefonkosten und Online-Gebühren ein weiteres Entgelt von 20 Pfennig pro Minute – macht in der Stunde rekordverdächtige 12 Mark!
*6600040021#

MOST WANTED! DER BESTE SPIELEKENNER

Hier nun die richtigen Antworten zum von Virgin und POWER PLAY ins Leben gerufenen „Der beste Spielekenner"-Wettbewerb aus PP 6/96. Die Bekanntgabe der Gewinner gibt's allerdings erst in der nächsten Ausgabe, da unsere rund um die Uhr ratternde Auswertungsmaschinerie der Lawine Eurer Einsendungen nicht gewachsen war. Habt also noch ein wenig Geduld...



1. Cane
2. Another World/ Out of this World
3. Vier
4. Lost Vikings
5. Wizardry
6. Scotia
7. Al Quadim
8. Jütland
9. „Eat Lead!"
10. Frontier Pharmacist
11. Apache Longbow
12. Fusion
13. Front Page Sports
14. NEO
15. Space Quest VI
16. Legend of Kyrandia
17. Bullfrog
18. Liberation
19. Acht
20. Tectuktitlay
21. Photonen-Projektor
22. The Horde
23. Heroes of Might and Magic
24. Eye of the Beholder III
25. Inca
26. Fates of Twinion
27. Wizkid
28. Mesquite/Dallas
29. Cadillacs and Dinosaurs/ Rescue on Fractalus
30. Tetris
31. ...AND I must scream
32. Lawrence Holland
33. One-eyed Jack
34. Calypso
35. Hoagie
36. Seal Team
37. Blue Byte
38. Strike Commander
39. Terminator 2029
40. Spaceward
41. Sales Curve Interactive
42. The last Dynasty
43. Street Sports Soccer
44. 1989
45. Sie basieren auf der Cthulhu-Serie
46. Batlin
47. Stationfall
48. Monkey Island 2 / DF (indiziert) / Day of the Tentacle (zwei genügen)
49. Monkey Island 2
50. System Shock
51. Salman Rushdie
52. Alexander
53. Gabriel Knight 2 - The Beast Within
54. Blistering Heights
55. Quest for Glory IV
56. Yagareta
57. Dune II
58. Das Projekt wurde zu teuer/ war nach mehrjähriger Entwicklungszeit technisch veraltet
59. Nolan Bushnell
60. Astron Belt
61. Sudden Death
62. Lands of Lore
63. Die Deutschen nehmen Washington ein
64. Sushi
65. Maus/Ratte
66. Steve Yzerman
67. Bioforge
68. Mike
69. Wayne´s World
70. Ginger Lynn-Allen
71. Ultima VII - Black Gate
72. Ultima Underworld
73. Pumpkinhead´s Revenge
74. Type-O-Negative
75. Er stürzt ab
76. Ssora
77. Drache
78. Origin
79. Dave Gibbons
80. DirectX
81. Path to Victory 1939-45
82. Threepwood
83. Zwei
84. American Revolt
85. 13
86. Vier
87. Chewy
88. Erika Eleniak
89. Bild der Programmierer/ PC-Version: nichts
90. Eric the Unready
91. Robosports
92. Der Schatz/die Losbude aus Monkey Island 2
93. Global Effect
94. Will Harvey
95. LucasArts
96. Sahnetörtchen
97. Elerium 115
98. Norwegen
99. Andy Hollis
100. The Dark Half

Virgin Virgin Virgin Virgin Virgin Virgin Virgin



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)

TOON Rinder gegen

Gegen die Leblosigkeit gerenderter Szenarios setzt Virgin ein Cartoon-Adventure



Vorher: Was einmal eine süße Kuschel-Kuh war...

Unter dem neugeschaffenen Burst-Label will Virgin ab sofort die selbstproduzierten Spiele verkaufen. Den Startschuß gibt das Adventure "Toonstruck", das demnächst erscheinen wird. Um Virgins Qualitätsansprüchen gerecht zu werden, wurden ungefähr zehn Millionen Mark investiert und mit Christopher Lloyd einer von Hollywoods bekanntesten Schauspielern gewonnen. Die Story erinnert ein wenig an das Cartoon-Filmchen "Cool World" (mit Kim Basinger in der Hauptrolle), das allerdings nie in die Kinos kam. Ihr seid Mal Block (dargestellt von Christopher Lloyd), Zeichner der "Fluffy Schnuckelhäschen Show", einer Samstagmorgen-Zeichentrickserie. Obwohl diese Serie ein voller Erfolg ist, kann sich Mal darüber nicht freuen, er arbeitet an einem anderen Werk. Das ist das genaue Gegenteil von Fluffy. Ihr Held Flux W. Wild, ein alter Entwurf von Mal, ist vorlaut, schräg und sarkastisch. Aber das paßt Blocks Boß, Sam Schmaltz, überhaupt nicht ins Konzept. Er fordert sogar noch eine weitere Häschen-Show von unserem armen Helden. Nach dieser Entscheidung beginnt Block an sich zu zweifeln, seine Kreativität schwindet, aber bevor sein Selbstvertrauen den absoluten Tiefpunkt erreicht, passiert etwas Merkwürdiges: Mal wird von einem Strudel durch seinen Zeichenblock in das fremde Land Niedlingen befördert. An seine Seite gesellt sich Flux, mit dessen Hilfe er nach der Erklärung sucht, warum immer mehr der schnuckligen Bewohner Niedlingens in finstere, **übellaunige Gesellen** verwandelt werden.



Euer Gegner, der Count, ist für die Verwandlungen in Niedlingen verantwortlich.

Auf dieser Suche reist das Duo durch drei Zeichentrickländer, immer auf der Spur von Count Nefarious, dem Oberbösewicht. Zeit spielt dabei eine besonders wichtige Rolle, da sich Mal Block langsam aber sicher in einen Toon verwandelt. Ist diese Metamorphose abgeschlossen, gibt es kein Zurück mehr in die reale Welt.

"Toonstruck" verspricht im Gegensatz zu den trendigen Myst-Clones der letzten Monate ein Adventure nach klassischem Strickmuster zu werden. So wurde trotz der 90- minütigen Trick-

BURST

Das Burst-Label, Virgins neues Inhouse-Entwicklungsteam, wurde der Öffentlichkeit erstmals im April 1996 auf der E3 präsentiert. Viel Wert setzte man auf die Computerspiele-Erfahrungen im Team, unter anderem konnten die Produzenten von "Sonic 2", "Vindicators" oder des "Tetris"-Spielautomaten gewonnen werden. Den Schwerpunkt will das Burst-Team auf schnelle 3D-Actionspiele setzen. So arbeitet man jetzt schon an der Computer-Umsetzung des zweiten "Klapperschlange"-Films. Trotzdem wird es immer Produkte wie "Toonstruck" geben. Ebenfalls aus der Reihe tanzt eine demnächst erscheinende Baseball-Simulation, und noch vor Ende des Jahres soll das Internet-Spiel "Subspace" in die Läden kommen.



Im Schlafzimmer des Königs. Sein Diener ist mit dem Besuch vom Duo Mal und Flux überhaupt nicht einverstanden.

STRUCK

Renderwahnsinn



Mal Block und Flux zu Gast im Fitneß-Studio einer nicht ganz unbekannten Bulldogge mit österreichischem Akzent.



Nachher: ...wurde zum Traum aller SM-Fetischisten!

film- und Videosequenzen sehr großer Wert auf Spieldesign und Steuerung gelegt. Im Gegensatz zu typischen Interactive Movies habt Ihr in "Toonstruck" noch alle Freiheiten und Möglichkeiten von altbekanntem wie "Monkey Island" oder den Sierra-Legenden. Ein intelligenter Mauszeiger, der sich je nach den möglichen Aktionen verformt, hilft Euch auf dem Weg durch die ungefähr 80 Puzzles. Zusätzlich könnt Ihr Euch in sechs abschaltbaren (!) Actionsequenzen beweisen. Das Grafikerteam, das seine Erfahrungen teilweise aus Produktionen der Disney-Studios bezog, ging wie bei einem normalen Trickfilm vor. Man fertigte ca. 15 000 Animationsphasen an und zeichnete über 50 000 Bilder für die Videosequenzen, die mit einer Wiederholfrequenz von 15 Bildern/s fast Trickfilmqualität erreichen. Christopher Lloyd wurde vor einer Art Blue Screen gefilmt (auch elektronische Stanze genannt) und anschließend in das Adventure eingearbeitet. Obwohl die negativen Eindrücke von Blue-Screen-Techniken in Computerspielen eher überwiegen (in Spielen wie Sierras "Gabriel Knight" oder "Phantasmagoria" scheinen die Personen oft vor dem Hintergrund zu schweben und interagieren nicht so richtig mit der Umgebung), scheint das Toonstruck-Team dieses Problem erfolgreich umgangen zu haben. Was bisher zu sehen war, läßt zumindest optisch kaum Wünsche offen. Bleibt nur zu hoffen, daß auch das Gameplay hält, was es verspricht, denn ein klassisches Adventure täte der Szene mal wieder gut.

bru





Das versammelte "Burst"-Team, dem Ihr Toonstruck zu verdanken habt.

C. LLOYD



Christopher Lloyd ist den meisten von Euch wahrscheinlich als Doc Emmet L. Brown aus "Zurück in die Zukunft" bekannt. Daß der Schauspieler aber schon in unzähligen Filmen und Fernsehserien mitgespielt hat, wissen die wenigsten. Als gelernter Theaterschauspieler, zuvor hauptsächlich in Off-Broadway- und Shakespeare-Rollen aktiv, begann Lloyd 1975 seine Karriere als Hollywoodstar. An der Seite von Jack Nicholson und Danny DeVito wurde gleich sein erster Film "Einer flog über das Kuckucksnest" für mehrere Oscars nominiert. Es folgten mehrere TV-Serienprduktionen an de Seit von Danny DeVito. Der Durchbruch kam erst 1985 mit dem ersten Teil von "Back to the Future", dem er durch alle drei Folgen treu blieb. Nach Kassenerfolgen wie "Who framed Roger Rabbit?" und "The Addams Family 1+2" hat er seine Platte auf dem "Walk of Fame" sicher. Wer mehr über Christopher Lloyd wissen will, findet seine Site unter dieser etwas wahnsinnigen Adresse: **http://www.hsv.tis.net/%7ebttf/lloyd.html**

Toonstruck
Genre
Adventure
Hersteller
Burst/Virgin
Erscheinung geplant
Oktober '96

Bilder auf

NIGHT OF THE MONSTERS

Monster aller B-Movies versammelt Euch!!



B-MOVIES

Mitte der 40er Jahre begann das Zeitalter der B-Movies. In schwarzweiß gefilmt und nur mit einem kleinen Budget hergestellt, nützten sie die Ängste der Menschen vor neuen Techniken bzw. Waffen (Atombomben) aus. In den meisten Fällen waren es Monster, die verschlafene Kleinstädte terrorisierten und erst durch eine tapfere Spezialeinheit der Armee oder durch eine glorifizierte Version der amerikanischen Familie vernichtet werden konnten. Diese Monster waren in der Regel Mutationen normaler Tiere (Spinnen) oder durch fehlgeschlagene Experimente veränderte Menschen ("Die Fliege"). Noch heute genießen z.B. die Filme von Jack Arnold (The Creature from the Black Lagoon, Tarantula, ...) Kultstatus.

Night of the Monsters

Genre
Adventure
Hersteller
Acclaim/Pendulo
Erscheinung geplant
4. Quartal '96

Nach den Renderadventures scheint nun die Welle der Comics über die Computerspielewelt zu schwappen, neben "Toonstruck" und "Three Skulls" (zu beiden findet Ihr Previews in dieser Ausgabe) schickt Acclaim das von den Pendulo Studios produzierte "Night of the Monster" in den Ring.

Die Handlung ist in einer Zeit angesiedelt, die dem Hollywood der vierziger Jahre ähnelt. Die Verleihung der "Academy Famous Monster Awards" steht kurz bevor. Aus diesem Grund wird Sarah Bergman, Redakteurin bei der Zeitung "The Quill", beauftragt, darüber einen Artikel schreiben. In Otto Hannovers Herrenhaus angekommen, endet der Vorspann mit einem Interview von King Kong.

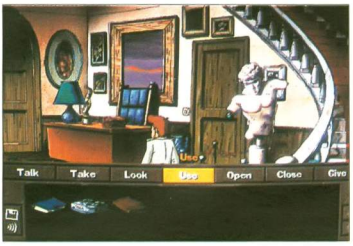
Im folgenden ersten Teil des Abenteuers, in dem Ihr Sue steuert, erhaltet Ihr einen Hinweis, daß "Old Blue Eyes" Frankenstein von einem Unbekannten bedroht wird. Nach zahlreichen Puzzle-Hindernissen findet sie Frankie. Kaum hat sie ihn überzeugt, ihr die Wahrheit zu erzählen, erlischt das Licht.

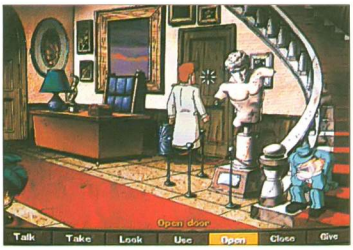
Der zweite Part der Geschichte beginnt am Tag nach der Verleihung. Ron Ashmann, ebenfalls Reporter des "Quill", wird losgeschickt, um nach Sue zu suchen. Die anschließende Reise führt ihn nach Transsylvanien, Ägypten, in eine Diamantenmine und an andere entlegene Plätze, bevor er Sue befreien und das Rätsel um Frankenstein lösen kann.



Jack the Ripper nach durchzechter Nacht

"The Night of the Monsters" präsentiert sich in SuperVGA mit 256 Farben. Die liebevoll animierten Charaktere stammen größtenteils aus alten **B-Movie** Hits und erinnern an den Stil Disneys. Die Dialoge zwischen den Personen sind mit Sprache unterlegt. Der Soundtrack und viele Effekte sorgen für eine passende Atmosphäre.





Verbenleiste und Inventory präsentieren sich im Gewand der alten Klassiker.

Pendulo Studios setzt, anders als "Toonstruck", auf eine Abwandlung der klassischen Verbenleiste, die aus den frühen Adventures von LucasArts bekannt ist. Sobald der Mauszeiger an den unteren Bildschirmrand stößt, fährt die Leiste nach oben, und die passende Aktion kann herausgesucht werden. Berührt der Zeiger abermals die Kante, kommt auch das Inventory zum Vorschein. Da bis zum endgültigen Erscheinen der Monster wohl noch einige Zeit vergehen wird, bleibt nur die Hoffnung, daß der momentan positive Eindruck sich erhält. *bru*



Der Unsichtbare hat gute Tips für Ron



Total realistisch!

Hört sich echt an, sieht echt aus, ist echt.
Sampras Extreme schlägt in Ihrem Wohnzimmer auf.





"Wahrscheinlich die beste und realistischste Tennis-Simulation, die es jemals gab."
PC Games

PlayStation

PC CD-ROM

Codemasters

SAMPRAS EXTREME TENNIS™

Sportsmaster WORLD CLASS PLAYERS

© The Codemasters Software Company Limited. ("Codemasters") 1996. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, and Sampras Extreme Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Limited. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

BEDLAM!

An viel Action und ein bißchen Strategie arbeitet Mirage derzeit



Hier werden Waffen und sonstige Ausrüstungsgegenstände eingekauft





Bedlam!
Hersteller
Mirage
Erscheinung geplant
September '96

Auch Mirage will sein Scherflein zum derzeitigen Boom von Echtzeitstrategicals beitragen, und so werkeln die englischen Programmierer momentan fleißig an "Bedlam!" – bis vor kurzem lautete der Titel übrigens noch "Mayhem!". Obwohl es in dem Spiel auch taktische Entscheidungen und zahlreiche kleine Puzzles zu lösen gibt, liegt der Schwerpunkt hier in erster Linie auf Action.

Bedlam spielt irgendwann in der Zukunft auf der Erde. Als eine Armee aus ehemals friedlichen biomechanischen Arbeitsdroiden sich gegen ihre Schöpfer wendet, ist die Menschheit bedroht. Die wenigen Verbliebenen sammeln sich notgedrungen im Untergrund oder auf riesigen Hover-Plattformen, die über der Stadt schweben. Aus einer dieser Plattformen, Satnet, heraus steuert der Spieler als angeheuerter Söldner einen Trupp von drei **Kampfrobotern**, um der menschlichen Rasse wieder friedlichen Zutritt auf den eigenen Planeten zu erlauben.

Das Geschehen verfolgt der Spieler aus einer isometrischen "Schräg-von-oben"-Perspektive. Wie es sich für ein anständiges "Action-Shoot'em-up"-Programm gehört, kann man in der düster-kalten postindustriellen Welt durch massiven Einsatz der richtigen Waffen so ziemlich alles in Schutt und Asche legen.

Nach einer detaillierten Missionsbeschreibung, die alle wichtigen Ziele und Unterziele auflistet, führt der nächste Weg in die Waffenkammer – schließlich wollen die Roboter ja nicht schutzlos im Kampfgetümmel stehen. Dann geht es endlich richtig los: Ein riesiges **Raumschiff** setzt zu Beginn jeder der insgesamt 25 Missionen zuerst nur einen Roboter aus dem Trio ab, der die äußerst undankbare Aufgabe hat, die Gegend abzusichern, bevor seine beiden Kollegen ihm nachfolgen.

In Bedlam werden die Roboter entweder zusammen als Einheit oder jeder für sich gelenkt, umschalten kann man über die am rechten Bildschirmrand stets sichtbare Statusleiste. Um die Blechkameraden zu steuern, genügt ein einfacher Linksklick auf den gewünschten Zielpunkt, und schon setzen sich viele Tonnen Stahl in Bewegung. Ein Mausklick rechts feuert die aktuelle Waffe ab. Sobald alle Missionsziele innerhalb des vorgegeben Zeitlimits erfüllt sind, macht sich das kampfstarke Terzett auf den Weg zu einer vorher festgelegten Stelle, wo auch schon das Raumschiff wartet und die drei zurück in Sicherheit bringt.

Bedlam bietet ein reichhaltiges Arsenal an Waffen. Jeder Roboter kann bis zu sieben mit sich schleppen und diese sogar gleichzeitig abfeuern. Das Programm soll bis etwa September fertig sein. Übrigens erscheint es nicht nur auf dem PC, sondern gleichzeitig auch für die CD-Konsolen von Sony und Sega sowie für den Mac. *ste*



Feuer frei: Wenn die Roboter erstmal zuschlagen, bleibt nichts unversehrt





Der Tanklastzug muß `dran glauben



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



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Änderungen vorbehalten

ELSA *VICTORY 3D* Hardware

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

64-Bit 2DGrafikpower für

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

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 HANNOVER 28.8.–1.9.1996 HOME ELECTRONICS

Halle 4, Stand D 20/22

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


QUAKE™ © 1996 id Software Inc. All rights reserved. id™ and the id logo™ are trademarks of id Software Inc. GT™ and the GT™ logo are trademarks of GT Interactive Software (Europe) Limited.
PC CD-ROM
Alter
18–99
1–6
Nicht für Kinder unter 18 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile
id
DAS SPANNENDE GESELLSCHAFT



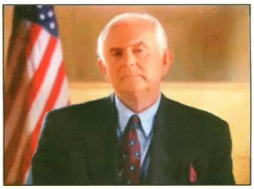
SSPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE.

Mord in San Francisco: Ein authentischer Kriminalfall als Interactive Movie

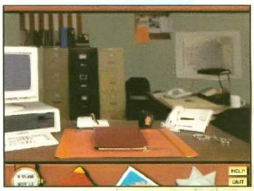


Die "Hells Angels" der Biker-Szene sind nie ohne Helm unterwegs

GOLDEN GATE KILLER



Polizei-Chef Kevin Mullen ist wenig erfreut über die Ereignisse in San Francisco



Der typische Arbeitsplatz eines amerikanischen "Cops", komplett mit PC

Golden Gate Killer
Hersteller:
3 Prong Plug
Genre
Interactive Movie/Adventure
Erscheinung geplant
September '96

Schenkt man den einschlägigen TV-Krimiserien aus den USA Glauben, so beschäftigt sich die eine Hälfte der amerikanischen Cops damit, sich den Wanst mit Doughnuts vollzuschlagen, während die andere in schicken Sportwagen herumfährt und schon vor der Mittagspause lässig ihren ersten Mordfall knackt. Die Wirklichkeit des Polizistenalltags sieht natürlich anders aus: In mühevoller Kleinarbeit und unter Zeitdruck wollen Beweismaterialien gesammelt, analysiert und Zeugen ausgequetscht werden. Daß sich eine derart dröge Arbeit trotzdem als Grundlage für spannende und erfolgreiche Computerspiele eignet, wissen wir spätestens seit Sierras Blockbuster-Reihe "Police Quest". Jüngster Neuzugang in diesem Genre ist der "Whodunit"-Interactive Movie "Golden Gate Killer", der trotz des reißerischen Titels keineswegs als bluttriefender Ripper-Film daherkommt. Die amerikanische Entwicklerfirma 3 Pong Plug hat bei der Produktion des Interactive Movies größten Wert auf Authentizität gelegt. So liegt dem Spiel dann auch ein tatsächlicher Fall zu Grunde, der in Amerika als der "Body in the Bay"-Case Schlagzeilen machte. Ort der Handlung ist die Südkalifornische Ex-Hippie Metropole San Francisco. An einem verträumten Novembertag entdeckt ein Fischer die Leiche eines unbekannten Mannes im Hafenbecken und verständigt Euch, so daß Ihr als neuer Detective bei der Mordkomission gleich den ersten Fall erhaltet. Ausgerüstet mit einem Notizblock und Eurem (hoffentlich) scharfen Verstand, macht Ihr Euch an die Lösung des Falls.

Spielerisch gleicht "GGK" frappierend dem Law-and-Order-Drama "Murder in the First": Konversationen mit Zeugen laufen als Videos im Fenster ab, die Locations präsentieren sich als Standfotos, die selbstverständlich alle an Originalschauplätzen entstanden. Neben den Interviews, die das Programm stichwortartig in Eurem Notizbuch festhält, gehört das Sammeln von Beweismitteln zu Euren wichtigsten Aufgaben. Habt Ihr genügend Beweise beisammen, ladet Ihr Verdächtige zum Verhör vor, um sie schließlich zu verhaften und vor Gericht zu stellen, da Euch hierfür nur zwei Wochen Spielzeit zur Verfügung stehen und jede Aktion wertvolle Zeit kostet, kommt trotz des actionarmen Spielprinzips eine gewisse Hektik auf. Der Clou des ganzen : Das Spiel wird nicht etwa nach der Verhaftung des vermeintlichen Mörders beendet, sondern Ihr müßt den Fall anhand Eurer Indizien und Zeugenaussagen für den Staatsanwalt aufarbeiten, damit der vom gegnerischen Rechtsverdreher nicht auseinandergenommen wird. Neben zahlreichen aktiven und ehemaligen Mitarbeitern des SFPD, die in kleineren Nebenrollen agieren, verpflichtete man Frank Falsan, den Detective, der den echten "Body in the Bay"-Fall vor einigen Jahren löste, als Online-Hilfe: An kritischen Stellen im Spiel gibt er Euch in Videos Tips zur korrekten Vorgehensweise bei Mordfällen. Die uns vorgestellte Version des Spiels präsentierte sich zwar noch in Englisch, in die deutschen Regale wird "Golden Gate Killer" allerdings nur komplett übersetzt gelangen. *sg*

CALIFORNIA DREAMIN' ...

Mit Power Play und Bomico nach San Francisco

Im Zusammenhang mit dem bevorstehenden Release von "Golden Gate Killer" schickt der deutsche Distributor des Cop-Simulators, Bomico, einen Power Play Leser (plus Begleitung) in die Stadt der Blumenkinder und Künstler. Unser Gewinner wird für eine Woche in einem Hotel in San Francisco logieren, von wo aus er die Stadt an der Golden Gate Bridge ausgiebig erkunden kann. Damit Ihr Euch hierbei nicht die Füße wund lauft, spendiert Bomico auch gleich noch eine Woche Mietwagen ab/bis Flughafen San Francisco. Beste Voraussetzungen also, um in der City of Love, Peace and Happiness streßfrei voranzukommen. Solch ein Schmankerl gibt's natürlich nicht ganz umsonst, weshalb wir uns drei Fragen zum Thema San Francisco ausgedacht haben:

1. Wie hieß der Sänger der legendären Hippie Hymne, in der die Stadt an der Golden Gate besungen wird?

2. Wie heißen die beiden Hauptdarsteller der Cop TV-Serie "Die Straßen von San Francisco"?

3. In welchem Jahr wurde Süd-Kalifornien (vor allem San Francisco) vom "großen Erdbeben" heimgesucht?

Einsendeschluß ist der 11. 10. 96 (Poststempel)
Der Gewinner wird aus allen richtigen Einsendungen ermittelt. Voraussetzung ist, daß mindestens ein Teilnehmer über 18 Jahre alt ist und einen Führerschein Klasse 3 besitzt. Der Hinflug muß bis spätestens 31.10.96 angetreten sein. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Magna Media Verlag AG und von Bomico sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Schickt Eure Postkarte also an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort Golden Gate
Postfach 1304
85531 Haar b. München



FAL

A GURPS Post

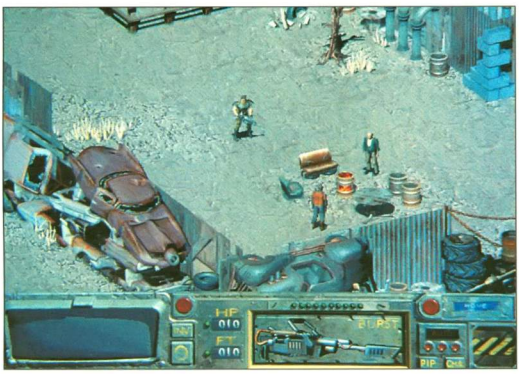


Uranverseucht: BSE ist für diese abgeklärten Rinder kein Thema mehr

Interplays Endzeitrollenspiel orientiert sich am GURPS-Regelsystem

GURPS steht für "Generic User Roleplay System". Nach diesem festen Regelwerk richten sich diverse Pen-And-Paper-Rollenspielszenarien unterschiedlichster Charakteristik (zum Beispiel "Conan" und "Car Wars").

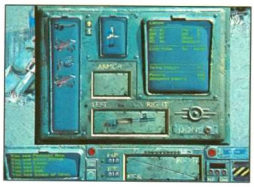
Was zunächst wie eine Endzeit-Parallele zu "Ultima VIII" aussieht, entpuppt sich bei genauerem Hinsehen als Programm mit einem Hintergrund ganz eigener Tradition. Das **GURPS**-Regelwerk ist die Grundlage, nach der Pen-And-Paper-Rollenspiele verschiedenster Szenarien funktionieren. Mit "Fallout" erweckt Interplay eine Endzeitwelt nach bester "Shadowrun"-Manier zum düsteren Computerleben. In diesem Wasteland bedeutet das Leben eines Einzelnen überhaupt nichts, es regiert die pure Gewalt. Mit entmenschlichter Brutalität versucht ein jeder, sich die wenigen Gebrauchsgegenstände wie Rohstoffe und Waffen zu sichern, die diese ausgebeutete und verseuchte Welt noch bietet. Wer sich den tugendhaften Avatar Origins, dessen oberstes Gebot es ist, möglichst alle im Rollenspiel angetroffenen NPCs zufrieden zu stellen, zu seinem Rollenspiel-Vorbild erkoren hat, der wird in "Fallout" hart vor den Kopf gestoßen. Nicht selten werden hier von Euch Entscheidungen abverlangt, die in jedem Falle unglückliche, wenn nicht sogar dem Tode geweihte Menschen zurücklassen. Um beispielsweise den Vorrat an Trinkwasser in Eurer Wohnhöhle und damit Eure Existenz zu sichern, müßt Ihr an das Reinigungsmodul einer anderen Ansiedlung gelangen. Diese Gemeinde wird daraufhin nicht länger in der Lage sein, Ihr Wasser zu klären und wird erbärmlich zu Grunde gehen. Oberstes Gebot der Designer war es, dem Spieler größtmögliche Handlungsfreiheit zu gewähren. Wer es sich auf die Fahne geschrieben hat, durch die Wastelands zu schreiten und dabei jeden und alles, was ihm vor das Visier kommt sinnlos niederzumähen, der kann das tun. Wer jedoch still und ohne viel Aufhebens seine Umgebung erforschen will, wird dazu ebenso Gelegenheit erhalten wie der diplomatische Spielertyp, der gerne alle Probleme ausdiskutiert. Um zum Spielziel zu gelangen, werdet Ihr eine geschickte Kombination all dieser Taktiken benötigen, da Euch unerwartete Geschehnisse mitunter zu improvisiertem Handeln zwingen werden. Bei aller Freiheit werdet Ihr an jedem Ort genau wissen, was



Destruktiv: Ein ominöses Treffen auf dem Schrottplatz

LOUT
Nuclear Adventure

zu tun ist und warum Ihr es tun müßt. Dabei unterstützt Euch ein Journal in Form eines PDA-Computers. Damit könnt Ihr Euren Status abrufen, den momentan verfolgten Handlungsstrang überwachen und Zwischensequenzen nochmals anschauen. Wichtige Informationen und Hinweise, die Ihr während des Spielens erhalten habt, werden ebenfalls festgehalten. Von vornherein seid Ihr in der Lage, alle Lokationen der umfangreichen Welt von "Fallout" zu besuchen. Noch mögt Ihr nicht die "Werkzeuge" oder die Erfahrung besitzen, um an allen diesen Orten erfolgreich weiterzukommen. Keine Panik! Jede Stelle in "Fallout" kann zu jeder Zeit und beliebig oft aufgesucht werden. Da sich praktisch alles manipulieren oder zerstören läßt, ergeben sich ungeahnte Möglichkeiten und Konstellationen. Das Programm merkt sich, wie Ihr Euch in bestimmten Situationen verhalten habt. Beleidigte Personen werden Euch bei wiederholten Besuchen nicht mehr so freundlich empfangen. Wenn Ihr noch wenig Erfahrungspunkte gesammelt habt, kann es passieren, daß Eure Schwäche in irgend einer Form sichtbar wird, woraufhin verschiedene Übeltäter das auszunutzen versuchen. Verschafft Ihr Euch später einen gewissen Ruf, bemerkt das Eure Umgebung – NPCs gehen Euch aus dem Weg oder lassen urplötzlich von ihren Mordgedanken ab. Zum Erfahrung sammeln bleibt allerdings nicht alle Zeit dieser aus ihren Angeln geratenen Welt.



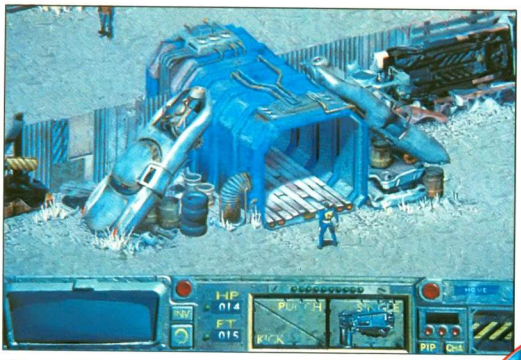
Kompakt: Inventory und Charakterverwaltung



Tolle Perspektiven: Auch in der Endzeit wird noch gerendert



Obdachlos: In Gebäuden "klappen" die Raumdecken auf



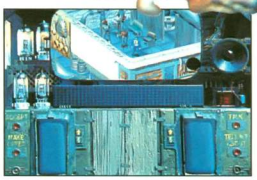
Filigran: Erkundet die detaillierte Umgebung von "Fallout"



Rösti: Dieser Skorpion bekommt Euer Kerosin zu schmecken

Ultimativ: Die isometrische Darstellung erinnert an Avatars Abenteuer

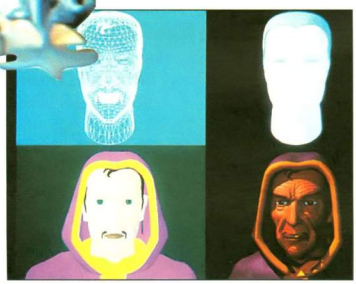




Distanziert: Unterhaltung in sicherem Abstand



Verdrehte Welt: Isometrie mal von links statt von rechts oben



Pantomime: Eure Gesprächspartner können Grimassen ziehen



Intim: Konversation auf Tuchfühlung



Dezimiert: In den Wastelands regt sich nicht mehr viel



Düster: In Dungeons begegnet Ihr seltsamen Gestalten

Fallout
Genre
Rollenspiel
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
4. Quartal '96

Ein Zeitlimit sitzt Euch permanent im Nacken, das Ihr allerdings je nach Handlungsweise verlängern oder verkürzen könnt. Je länger Ihr Euch in "Fallout" Zeit laßt, desto mehr Städte werden vom "Bösewicht" dieses Spiels übernommen. Für Euch bedeutet das konkret, daß so immer weniger Informationen und Ausrüstung potentiell in Euren Besitz gelangen können. Mit fortschreitendem Spielverlauf wird Euer Endziel immer klarer: Ihr müßt den bösen "Master" daran hindern, alle Abschnitte der Wastelands unter Kontrolle zu bringen. Erst dann kann er seinen verwerflichen Plan umsetzten, alle Menschen in Mutanten zu verwandeln.

Das Interface präsentierte sich uns auf der E3 als sehr benutzerfreundlich und simpel, es kann allerdings jede Menge komplexer Aktionen ausführen. In der Regel führt die linke Maustaste einen Befehl aus, während ein Klick mit der rechten Taste ein Menü aufruft, in dem Ihr alle möglichen Handlungsalternativen studieren könnt. Im rundenbasierten Kampfmodus seid Ihr in der Lage, mit Eurer Waffe auf bestimmte Punkte Eures Gegenübers zu zielen. Je nach dem, ob Ihr beispielsweise die Augen oder etwa die Magengegend Eures Gegners anvisiert, wird ein Treffer unterschiedliche Auswirkungen auf den Feind haben. Geht es friedlicher zu, so unterhaltet Ihr Euch mit Euren Gesprächspartnern in **Konversationsfenstern,** in denen das Antlitz dieser Person zu sehen ist. Der Gesichtsausdruck verändert sich dabei, je nach dem ob Ihr diesen Menschen mit Euren Antworten wütend, traurig oder froh stimmt. Die Sprachausgabe wurde lippensynchron auf die Animationen dieser Gesichter abgestimmt. Eure eigenen Kommentare sind davon abhängig, wie es um Euren Intelligenz-Quotienten bestellt ist. Ist er hoch, stehen Euch recht intelligente Antworten zur Verfügung – sollte er niedrig sein, verliert Ihr die Fähigkeit, mit komplexen Sätzen zu antworten. Das alles hat wiederum Auswirkungen auf das Verhalten der Gesprächspartner. Eure Eigenschaften, wie zum Beispiel eben diesen Intelligenzquotienten, legt Ihr vor Spielbeginn mit dem Charaktergenerator fest. Ist Euch das zuviel Arbeit, greift Ihr einfach auf einen der drei vorgefertigten Charaktere zurück. Gewonnene Erfahrung wird Euch die Möglichkeit geben, die Fähigkeiten Eures Helden entsprechend zu verbessern. Doch auch äußerlich tut sich so einiges an Eurer Spielfigur. Angelegte Rüstungsteile und ausgewählte Waffen lassen sich unmittelbar am Heldensprite ausmachen. fh


Meine GROSSE
CAMPARI
ssion.
CAMPARI
WAS SONST

Auf Matrosen, juché: Blue Byte sticht demnächst in See



Innerhalb der Stationen trifft Flint Gesprächspartner

SCHLEICHFAHRT



Ein feindliches Schiff beim Nahkampf. Alle Gegner sind echte 3D-Modelle.

Die Macher von „Battle Isle" und „Die Siedler" nehmen bald Kurs auf unerforschtes Gebiet: Mit der Unterwassersimulation Schleichfahrt will das Softwarehaus Blue Byte auch die Herzen von Fans gepflegter PC-Action erobern.

Schleichfahrt spielt im 21. Jahrhundert. Die Erde ist radioaktiv verseucht. Bleiben als letzte Alternative die großen Ozeane, und rasch erblüht unter Wasser eine neue Zivilisation. Der Spieler übernimmt die Rolle des Söldners Flint. Dem ist es ziemlich egal, für wen er arbeitet. Wenn die Kohle stimmt, erfüllt Flint jeden Auftrag. Erst im Spielverlauf machen Gerüchte von einem neuen Paradies auf der Oberfläche die Runde – wenn Flint und der Spieler sich geschickt anstellen, ist die Menschheit zu retten. Die Handlung ist in etwa 50 Missionen unterteilt. Mal muß nur eine Ware rechtzeitig ausgeliefert werden, mal fordern komplexe Schlachten in Piratenfestungen auf dem Meeresboden den ganzen Seebären.

Zu Spielbeginn muß Flint mit einem schwach ausgestatteten U-Boot auskommen. Erst später, wenn im Portemonnaie nicht mehr Ebbe herrscht, kann er in einen besseren Schiffstyp investieren – insgesamt vier stehen zur Auswahl. Beeindrucken konnten in der vorgeführten Version die vielfältigen taktischen Möglichkeiten, die der geschickte Einsatz von Torpedos schafft. So soll es etwa eine Leuchtrakete geben, die kleine Meeresboden-Panzer wie Insekten anlockt. Sobald die Fahrzeuge in günstiger Position sind, radiert der Spieler mit einem einzigen Cluster-Torpedo die ganze Staffel der Quälgeister aus.

Schleichfahrt erinnert zwar an Weltraum-Action a là „TieFighter", aber trotzdem gibt es einen gewaltigen Unterschied: Die gesamte Unterwasser-Physik entspricht weitestgehend der Realität. Wenn Flint mit seinem U-Boot versehentlich in eine ungünstige Strömung gerät, kann die ihn mitten in ein Minenfeld ziehen. Technisch sticht Schleichfahrt up-to-date in See: Die Voxel-Grafikengine bietet durchgehend SVGA im HiColor-Modus, soll aber auf normalen Rechnern noch problemlos laufen. Und das, obwohl neben kleinen Kampf-U-Booten auch gigantische, 300m lange Frachtschiffe die Meere durchpflügen. *ste*



Das U-Boot wird aufgerüstet



Untersee-Station: Ein Mausklick führt in die Gebäude

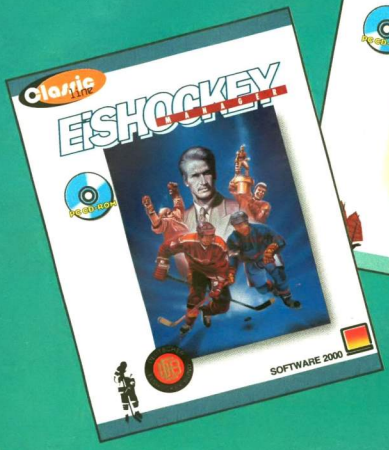
TIEFKELLER-TAUCHEN

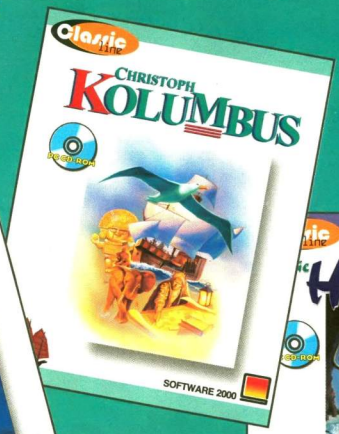
Um bei der Schleichfahrt-Präsentation einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen, hatte sich Blue Byte etwas ganz besonderes ausgedacht: Der arglose Power Play-Redakteur wurde in einen weißen Schutzanzug gesteckt und im abgedunkelten Aufzug in die Tiefen der Blue Byte-Keller gefahren. Dort hatten die Mühlheimer liebevoll das Innere eines U-Bootes nachgebaut, mit Aquariumausblick durch Glasscheiben. Im Cockpit (ein umgebauter Flugzeugsitz) saß Projektleiter Alex "Käpt'n Nemo" Jorias und zeigte all die Feinheiten des Programms. Glücklicherweise gab es dazu weder Schiffszwieback noch Labskaus.

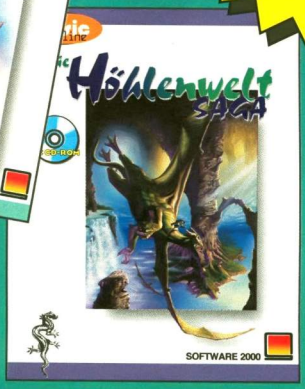
Schleichfahrt
Genre
Action/Simulation
Hersteller
Blue Byte
Erscheinung geplant
Ende September '96

Classic line

JETZT IM HANDEL





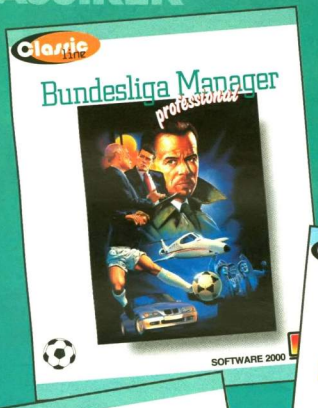


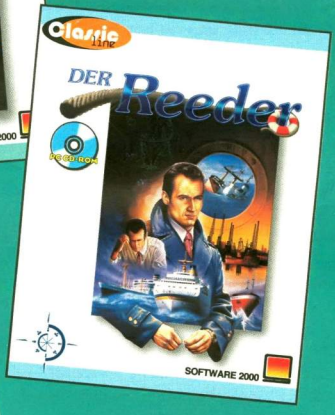
PC CD-ROM

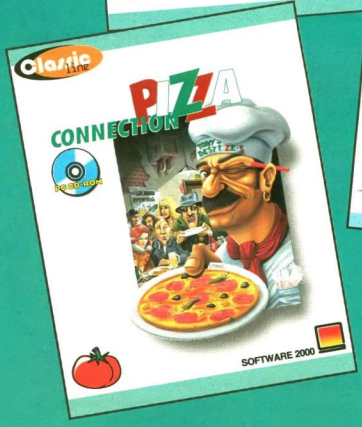
KLASSIKER

HIGHLIGHTS ZUM SUPERPREIS

SCHNAPP SIE DIR







DIE KLASSIKER VON SOFTWARE 2000 ZUM FREUNDSCHAFTSPREIS

SPIELSPASS AUF CD-ROM

SOFTWARE 2000

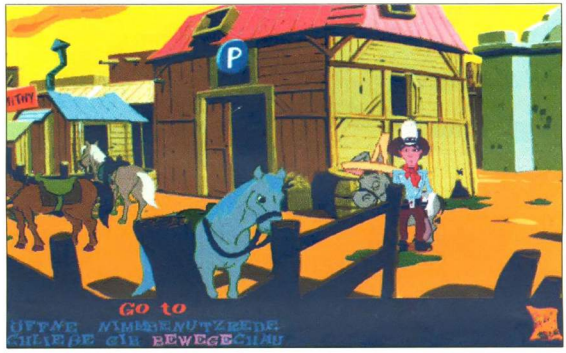




Fenimore betrachtet nachdenklich den Totenschädel, der ihm von Buck vererbt wurde

3 SKULLS of the Toltecs

Revistronic läßt bei seinem spaßigen Cartoon-Adventure mit Absicht kein Western-Klischee aus



Großzügig bemessene Parkplätze sind in Big Town üblich

TOLTEKEN

Erstes historisch erfaßbares Volk der Nahua, einer indianischen Bevölkerungsgruppe, die im 9. Jh. in das heutige Mexico einwanderte. Zunehmend kriegerisch veranlagt, spielten vor allem unter ihrem Hohenpriester Quetzalcoatl, der von den Mayas wie auch von den Azteken als Gott verehrt wurde, Menschenopfer eine große Rolle. Im 12. Jahrhundert wurde die Hauptstadt Tullan zerstört und verlassen.



3 Skulls of the Toltecs
Genre
Adventure
Hersteller
Revistronic/Warner
Erscheinung geplant
Oktober '96

Demo auf

Mexico 1866: König Maximilian regiert das von Unruhen geplagte Land, der Nachbar USA erlebt nach Beendigung des Bürgerkrieges einen gewaltigen Aufschwung. Fenimore Fillmore, ein liebenswerter, mutiger Cowboy, ist auf seinem Weg durchs hügelige mexikanische Hinterland, als er Zeuge eines brutalen Überfalls wird. Er kommt Buck, einem etwas verschrobenen Händler zu Hilfe, der sich gerade des brutalen "Einäugigen Dicksons" erwehren muß. Sein tapferer Einsatz ist zwar vergebens, aber nicht umsonst, da ihm der leider dahingeraffte Buck während seiner letzten Atemzüge einen geheimnisumwitterten, goldenen Totenkopf überreicht. Schell bekommt unser Held heraus, daß dies einer der Schlüssel zum sagenumwobenen Schatz der **Tolteken** ist, dem scheinbar halb Mexico hinterherjagt. Die Hatz führt Fenimore zu mehr als 60 verschiedenen Orten und läßt ihn mit über 40 abgedrehten Charakteren in Kontakt treten. Da wäre zum Beispiel der furchteinflößende General Schwabbelbauch, der Anführer der örtlichen Guerillatruppe. Viel Zählbares kommt bei den Aufständischen jedoch nicht zustande, da sich die Revolutionäre am liebsten den ganzen Tag in der Sonne fläzen und nur selten wach anzutreffen sind. Oder Bruder Anselmo und Bruder Breitpo, Mitglieder des aus ihnen selbst bestehenden Kapuzinerordens. Anselmo steht, wie es sich für einen echten Mönch gehört auf Sex, Drugs and Rock´n´Roll, während der pummelige Breitpo seit unbestimmter Zeit eine strenge Fastenkur durchzieht. Den meisten Figuren in diesem Adventure ist gemein, daß sie ebenso wie Fenimore hinter dem Toltekenschatz her sind, was im Laufe der Zeit zu ungeahnten Verwicklungen führt, in denen außerdem noch Franzosen, Indianer sowie die Frauen der "Liga gegen den Alkohol" eine Rolle spielen.

Revistronic will mit "3 Skulls of the Toltecs" einen SVGA-Comic auf die Beine stellen, der beweisen soll, daß spanische Programmierer zu mehr als mittelmäßigen Rennspielen (Speed Haste) fähig sind. Zeichentrickerprobte Animateure, sorgfältig umgesetzte deutsche Sprachausgabe und unverkrampfter Humor könnten dafür sorgen, daß 3 Skulls zu den Höhepunkten dieses abenteuerlustigen Jahres zählt. *mg*

DIE SERIE DER GROßEN

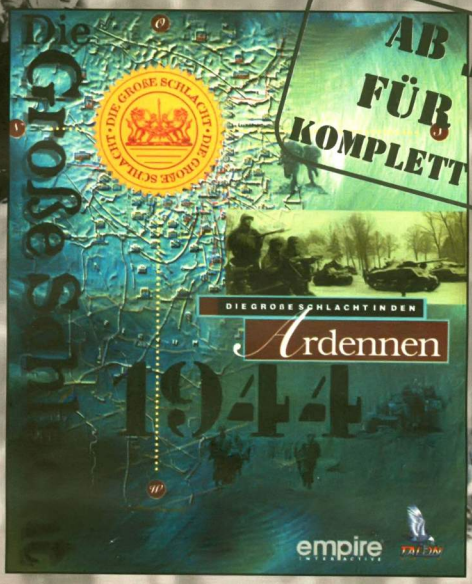
Schlachten

VK&K, Frankfurt

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratesse





AB JULI 96 FÜR WIN CD KOMPLETT IN DEUTSCH

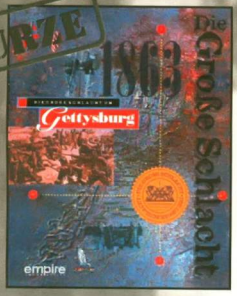
Die große Schlacht in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.



Messen Sie sich mit den größten Feldherren der Geschichte

IN KÜRZE



Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie

empire® INTERACTIVE

TALON

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

M.A.X. Mechanized Assault & Exploration

Multitalent: Interplays jüngstes Strategical läßt sich sowohl in Echtzeit als auch zugweise spielen



Auf dem Kampfbildschirm spielt Ihr aus der Vogelperspektive

Auf dem Sidebar werden angewählte Einheiten im Detail gezeigt





Euer angezapftes Gehirn dient als Kommandozentrale



Action in der höchsten Zoomstufe

M.A.X.
Genre
Strategie
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
4. Quartal '96

Auch in "M.A.X." wird der gerne bemühte ökologische Zusammenbruch unseres Planeten in naher Zukunft zur Realität. Die überlebenden Erdlinge teilen sich in acht Clans auf und bauen unzählige große "Generations"-Raumschiffe, die zur Evakuierung der Erde und zur Neuansiedlung auf anderen Planeten dienen sollen. Sonden werden in den Weltraum geschickt, um in den Galaxien bewohnbare Sonnensysteme ausfindig zu machen. Wenn sie ein geeignetes Fleckchen Erde gefunden haben, senden die herbeigeeilten "Generations"-Raumschiffe einen Konstruktions-Raumgleiter aus, der damit beginnen soll, die neue Heimat zu kolonisieren. Euch wird die ehrenvolle Aufgabe zuteil, diesen Konstruktions-Gleiter zu steuern und zu befehligen. Zu diesem Zweck wurde Euer Gehirn mit dem Computersystem verbunden, so daß Ihr direkten Zugriff auf alle Einheiten habt, die unter Eurem Kommando stehen. Schon bei der Ankunft auf der Planetenoberfläche müßt Ihr Euch umgehend nach Rohstoffen umsehen und diese abbauen, um den Fortbestand der Kolonie zu garantieren. Damit die im Schweiße Eures Angesichts aufgebauten Befestigungen und Förderanlagen den feindlichen Clans nicht kampflos in die Hände fallen können, kommandiert Ihr ein schützendes Heer aus über 50 verschiedenen Land-, Luft- und See-Einheiten, mit dem Ihr versucht, die lästige Konkurrenz und störende Aliens möglichst schnell auszuschalten. Entgegen vergleichbarer Echtzeit-Strategiespiele präsentiert sich "M.A.X." in unverfälschterer Vogelperspektive, d.h. Ihr seht wirklich nur die Oberseiten der gerenderten Vehikel, das allerdings in für dieses Genre mittlerweile üblichem Super-VGA. Wer den Zeiten der rundenbasierten Strategicals nachtrauert, hat aufgrund einer im Programm integrierten "Turn Timer"-Funktion die Gelegenheit, auch zugweise zu spielen. In den 24 Karten meßt Ihr Euch mit den sieben anderen Clans, von denen ein jeder mit seiner eigenen KI und individuellen Eigenschaften bedacht wurde. Der Hauptanreiz von "M.A.X." sollen die variabel konfigurierbaren Einheiten sein, bei denen bis zu acht Upgrades für mehr Power bei Rüstung, Geschwindigkeit und Reichweite sorgen werden. Jede Unit verschafft sich durch mehrere, individuelle Sounds bei Euch Gehör. Per Modem tretet Ihr gegen einen weiteren menschlichen Gegner an, über ein Netzwerk können bis zu vier Mitspieler um das fruchtbare Neuland streiten. *fh*

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

PC-Spiele-Kauf ist Vertrauenssache, deswegen

Playcom

zuverlässig, schnell, kompetent.

Internet-Email: info@playcom.de

Warum sich mit weniger zufriedengeben?

IBM/PC

Z"	DV *	64.00
ugo 2	**DV**	**54.99**
önig der Löwen Drk.	DV	74.99
önig d. Löwen(BSS)	DV	54.99
ion King	DA	54.00
ickey & Crew Druck	DV	74.99
ickey & Crew (BSS)	DV	54.99
im Tower (Win)	DV	76.00

IBM/PC-Sonderangebote

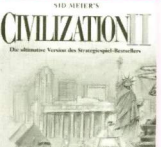
rett Hull Hockey 95	DA	34.00
ureau 13	DA	29.00
chungelbuch Win95	DV	39.00
ußball Total	**DV**	**9.99**
egionen (Win)	EV	34.00
lenzoberranzan	DA	34.00
letal Marines (Win)	DV	49.00
tar Crusader S & D.	DV	19.00
tar Crusader	DV	34.00
oop	DA	39.00

CD-Rom Spiele

Z"	**DV ***	**74.00**
1th Hour (kp.dt.)	**DV**	**89.00**
th Musketeer	DV	64.99
buse	DV	69.00
dams Fam. Pinball	**DA**	**74.00**
H-64D Longbow	DV	79.99
lien Trilogy	**DA ***	**79.00**
lone in t. Dark 1-3	DV	69.99
ngel Devoid	DA	59.00
rcade Amerika	**DV**	**79.00**
ssault Rigs	DA	64.99
TF X-Fighters US	DV	84.99
tripolis 2097	DV *	69.00
zrael's Tear	DV	69.00



ad Mojo Win3.1/95	**DV**	**69.99**
aldie	DV *	69.99
aphomets Fluch	DV	79.00
atman Forever	DA	74.99
oshinden	DA	69.00
attle Beast	**DV**	**69.00**
attle Isle 3	DV	64.99
attle Race	DA	74.00
attlecruiser 3000AD	DV *	69.00
ermuda Syndrom	DV	74.00
eesar 2	**DV**	**84.00**
hronicles of the Sw	DV	74.99
vilisation Net	**DV**	**59.99**



ivilization 2 (win)	**DV**	**79.99**
ayfighter 2	DA	74.99

Command & Conquer 2	**DV**	* 89.00
Com. & Conq.Win95	**DV**	**89.00**
Command & Conquer	**DV**	**79.00**
Congo-Descent into Z	DA	69.99

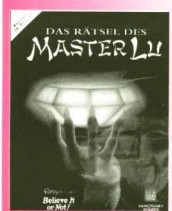


Conquest o.t.n.Wor.	**DV**	**79.00**
Cyberia 2	**DV**	**69.00**
Cybermage-Darklight	DV	79.00
D (Dining Table)	DV	79.00
D (Win 95)	DV	79.00
Daggerfall	**DV ***	**79.99**
Death Gate	DA	79.00
Deathkeep Win95/Win	DA	69.00
Der Coach	DV	79.00
Der Planer 2	**DV**	**79.00**
Der Produzent	DV	79.00
Descent 2	**DA**	**79.00**
Destruction Derby	DA	84.99
Diablo	**DV ***	**84.99**
Die Fugger 2	**DV**	**76.99**
Die Hard Trilogy	**DV ***	**79.00**
Die Siedler 2	**DV**	**69.00**
Discworld kp.dt.	DV	79.00
Need f. Speed Spez.E	DV	79.99
Driv. Need f.Speed	**DV**	**79.00**
Dungeon Keeper	**DV ***	**89.00**
Dungeon Master 2	**DV**	**59.00**
Earthsiege 2 (Win)	DV	84.00
Earthworm Jim 1+2	**DV**	**69.00**
Elisabeth	DV	89.00
Endorfun	DA	54.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	**DV**	**89.00**
F1 Grand Prix 2	EV	79.00
F1 Manager 96	DV	74.00
Fantasy General	DV	69.00
Fantasy General	**EV**	**69.00**
Fast Attack	DV	69.00
Fifa Soccer 96	**DV**	**59.99**
Frankenstein (Win'95	DV	84.00
Gabriel Knight 2	DV	82.99
Gender Wars	EV	59.99
Gene Wars	DV	84.00
Grand Prix Manager	DV	54.00
Heart of the Darknes	**EV ***	**89.00**
Hexen	EV	59.00
Hexen (Win95)	DA	69.99
Hugo 3	**DV**	**69.99**
Hugo 4	**DV ***	**69.00**
Incredible Machine 2	DV *	69.00
Indy Car Racing 2	DA	69.99
Intern. Motocross	DV	74.00
Judge Dredd	DA	79.00
Kingdom of Magic	DV	74.99
Krazy Ivan	DA *	79.00
Lands of Lore 2	**DV ***	**89.00**
Lion	DV	69.99
Locus	DV	62.99
Mad TV 2	DV	79.00
Made in Germany	DV	54.00
Magic the Gathering	DV	89.00
Master of Antares	DA	84.99
MAXX	DV	79.00
MegaPak 5	DA	89.00
Mephisto Genius 3.0	DV *	89.00

TOP SPIEL DES MONATS



Monopoly	**DV**	**59.00**
Myst (kompl. dt)	DV	66.00
NBA Live 96	DA	84.00
Nemesis (Zork)	**EV**	**77.99**
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NFL Quarterback 96	DA	79.00
NHL Hockey 96	**DV**	**79.00**
NHL Hockey 95	DA	69.99
Night of the Monster	DV *	79.00
Normality	DV	74.99
Olympic Gold (Win)	DV	54.99
Olympic Games	DA	69.99
Onside Soccer	DV	79.00
Panzergeneral 2 Wi95	DA	54.99
PBA Bowling	DA	54.00
Perfect General 2	DA	69.00
Phantasmagoria Win	**DV**	**89.00**
Pole Position	DV	88.99
Powerplay Hockey	DA	59.99
Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DA	79.00
Quake	**DA ***	**74.99**
Quest for Glory 4	DA *	79.00
Rayman	DA	59.99
Rebel Assault 2	**DV**	**82.99**
Return Fire (Win 95)	**DV**	**74.99**
Revolution X	DA	79.00



Riddle of Master Lu	DV	72.99
Ripper	**DV**	**79.99**
Rise of the Robots 2	DA	79.00
Schleichfahrt	DV *	79.00
Schlümpfe	**DV**	**64.00**
Sensi. Soccer Eu96	**DV**	**54.99**
Sensi. W.o. Soccer	**DV**	**75.00**
Shannara	**DV**	**79.00**
Shell Shock	DV	64.00
Shock Wave Assault	DV	79.00
Silencer (Win95)	**DV ***	**69.00**
Silent Hunter	**DV**	**64.99**
Silent Thunder (Win)	**DV**	**84.99**

Silent Thunder	DA	79.00
Simon t.S.im Weltall	DV *	79.00
Simon the Sorcerer 2	DV	69.99
Space Hulk (Win95)	DA	69.99
Space Quest 6 (Win)	**DV**	**79.00**
Speed Rage	**DV**	**69.00**
Spycraft	EV	74.00
Star Trek: Next Gen.	DV	74.00
Star Trek Deep Space	DA	69.99
Star Trek Klingonen	DA	54.99
Stonekeep kp.dt.	**DV**	**89.00**
Storm	DV	79.00
Striker 96	DV	79.99
SU 27 Flanker	DV	69.00
Super Streetfighter	DA	59.99
Syndicate Wars	**DV ***	**79.99**
T-Mek	DA	74.00
Teamchef	DV	82.99
Terminator Future S.	DV	72.99
The Dark Eye	DA	74.00
The Dig	DV	74.99
The Muppets Inside	**DA**	**69.99**
The Rise & Rule	DV	84.00
This means War	DV	72.99
Thunderhawk 2	DV	69.99
Tie Fighter	**DV**	**79.00**
Tommy (Win95)	DA	79.00
Top Gun	DV	79.00
Trivial Pursuit	DV	69.00
Unneces. Rough.96	DA	74.00
Urban Runner	**DV**	**79.00**
Virtua Fighter Win95	**DA**	**79.00**
Virtual Snooker	DA	74.99
War College	DV	62.99



Warcraft 2	**DV**	**79.00**
Warhammer	DV	64.99
Warhammer	**DV**	**69.00**
Waterworld Action	DV *	79.99
W. Gretzky NHLPA	DA	64.99
W. C. Armada win	DA *	69.00

Wing Commander 4	**DV**	**79.99**
Wipe out	DA	94.00
Worms	**DV**	**69.00**
Zeppelin ext. Vers.	DV *	69.00

CD-Rom Spiele-Sonderangebote

1942 Pacific Air +	DA	39.00
Air Power	DV	24.99
Al-Quadim	DV	9.95
Albion	**DV**	**32.99**
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bioforge Classic	DV	29.00
Bioforge	DV	49.99
Bleifuss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bureau 13	DA	34.99
Buried in Time	**DV**	**19.99**
Burning Steel 4	DA	39.00
Caesar 1	DA	19.99
Corn.&Conquer Data	DV	29.00
Commander Blood	DV	34.99
Creature Shock	DV	19.00
Cyberia 1	DV	34.99
Dark Sun 1	DV	9.95
Das schwarze Auge 3	**DV ***	**49.00**
Das Schwarze Auge 2	DV	29.00
Das Schwarze Auge 1	DV	29.00
Deadline	**DA**	**39.99**
Der Clou	DV	9.95
Descent 2 Mission B.	DA *	35.99
Descent 1 & Levels	DV	36.99
Doppelkopf f. Win	DV	39.00
EA Sports Rugby	DA	32.99
Earthsiege 1	DV	29.00
Ecstatica	DA	39.00
Elite 3-1st Encount.	DA	34.99
E.M.incredible Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	24.00
Fifa 95, PGA Tour Go	DA	29.00
Fifa Soccer	**DV**	**29.00**
Flotte Flitzer	DV *	48.00
Freddy Pharkas	DV	24.00
Gabriel Knight 1	DV	22.99
Hand of Fate	DV	29.99
Help - Charity Comp.	EV	39.00
Hexen Missions Disk	DA	34.00
Hole in One	DA	22.99
Hugo 2	DV	44.00
Inca 1	DV	22.99
Indy Car Racing	DA	24.00
Inferno + TFX	DV	39.00
Jagged Alliance	DV	39.00
Jorune: Alien Logic	DA	32.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingd.. Far Reaches	DA	39.99
Kings Quest 5	EV	24.00
Kyrandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DA	26.99
Lands of Lore	DA	29.99
Larry 1 Classic	EV	24.00
Lemmings Bundle Win	DA	34.99
Little Big Adventure	DV	29.99
Loadrunner	DV	29.99
Lothar Matthäus	DV	26.99
Magic Carpet 2	**DV**	**44.99**
Magic Carpet Plus	**DV**	**29.99**
Manic Karts	DA	34.00
Martini Racing	DV	29.00
Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.00
Menzoberranzan	**DA**	**34.00**
Monkey Island 2	DV	29.00
Nascar Racing	DA	24.00
NHL Hockey 94 Clas.	**DA**	**24.99**
NHL Hockey 95 Classi	DV	29.99
Noctropolis	**DV**	**34.00**
North & South Class.	EV	15.00
Oldtimer Classic	**DV**	**9.99**
Outpost Classic	DV	39.00

PC Games Cheat	DA	25.00
Perfect Pinball	DA	19.99
PGA 486 Classic	DA *	29.99
PGA Tour Golf (Win)	**DV**	**29.00**
Police Quest 1	EV	24.00
Primal Rage	**DA**	**24.99**
Raven Project	DV	49.00
Red Baron	EV	24.00



Samstag Nacht (RTL)	DV	45.00
Sensible Golf	**DA**	**44.99**
Siedler Classic	DV	29.99
Sim City Extended	DA	19.00
Skat für Windows	DV	34.00
Space Hulk Classic	DV	24.99
Space Quest 1	EV	24.00
Star Trek 25th Ann.	DA	24.00
Star Trek Judgemet R	DA	24.00
Stonekeep ""DEMO""	DA	5.00
Streetfighter 2	EV	24.00
Strike Com. Classic	DA	29.00
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Clas.	DV	29.00
T.F.X.(Tactical Figh	DA	27.99
Theme Park	**DV**	**29.00**
Think-X	DV	39.00
Tilt	**DV**	**49.00**
Trainer Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
Virtuoso Classic	DV	19.00
Vortex:Quantum G. 2	DV	24.99
Warcraft 1	DA	34.00
Warcraft 2 Levels	**DV**	**19.80**
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Zusatz-CD	**DV**	**24.99**
Wing Commander 3	DV	36.99
Wing Com. Armada	DA	29.00
Worms Reinfor.	**DA**	**32.99**
WWF Wrestlemania	DA	39.99
Zoop	DA	39.00

CD-Rom Spiele-Zubehör

Aerosp. Boxen 2x5W	DV	29.00
CD Caddy	DV	14.00
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Joystick sw.	DV	39.00
Lautsprecher Stereo	DV	59.00
Lautspr. SBC-625	DV	74.00
Null Modem Kabel	dv	14.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	17.00
Performer Lenkrad	DV	99.99
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Pro Pad SV-231	DV	29.00
Soundkar. Anschlußk.		7.00
Tecno 189 Hawk Jun.	DV	19.00
Y-Kabel für Joystick	DV	9.00

denverkauf, 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.
Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.
Mit * gekennzeichnete Spiele sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

QUIRLIGES

Sierra hat vier weitere heiße Eisen für die kalte Jahreszeit im Feuer

Andere kamen und gingen, aber das Unternehmen des Ehepaars Ken und Roberta Williams ist seit 1979 eine feste Instanz in der Spielebranche. Wurde Sierra bis vor wenigen Jahren noch ausschließlich mit Grafikadventures in Reinkultur assoziiert, so versucht sich der Hersteller mittlerweile als "Hans Dampf in allen Gassen", der die gesamte Genre-Bandbreite abdeckt und jede Geschmacksrichtung zufriedenstellt. Als Vertreter der eher klassischen Linie kommt im Interview ab Seite 158 in dieser Ausgabe Larry-Vater Al Lowe zu Wort; was außer den bereits angesprochenen Projekten sonst noch ansteht, erfahrt Ihr hier.



Einer der vielen digitalen Spezialeffekte in "Phantasmagoria 2"

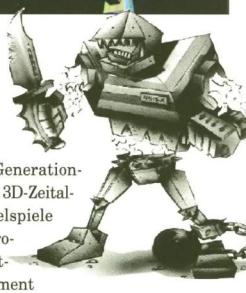


Auch beim Gebrauch von Elektrobaukästen gilt: Erst die Anleitung lesen!

Phantasmagoria 2

Der erste, in Amerika kommerziell recht erfolgreiche Teil dieser "Interactive Horror Movie"-Serie, ließ Volker Weitz im Test (PP10/95) kalte Schauer über den Rücken laufen. Das lag aber weniger am heiß diskutierten Gorefaktor des Programms, sondern vielmehr am banalen Spielprinzip und der schludrigen technischen Umsetzung. In "Phantasmagoria 2 – A Puzzle of Flesh" soll alles anders werden: Sparsamer Einsatz von Bluescreens, statt dessen mehr echte Sets, ein "anspruchsvolles Gameplay" und "modernste Spezialeffekte der Video- und Computertechnik". Abweichend von der Sequel-Regel ist die Handlung vollkommen eigenständig. Ex-Klapsmühleninsasse Curtis Craig lebt endlich in der Idylle, die er sich immer erträumt hat: Ein Job, der ihn ausfüllt, eine liebevolle Freundin – was will man mehr? Doch aus heiterem Himmel wird er in mysteriöse Morde verwickelt. Die Polizei und das eigene schlechte Gewissen im Nacken, fühlt sich Curtis genötigt, den Vorfällen selbst auf den Grund zu gehen. Als er im Geheimkeller seines Arbeitgebers Wyn-Tech herumstöbert, stößt er auf etwas, das ihn an seinem Verstand zweifeln läßt ...





Cyber Gladiators

Auf den Next Generation-Konsolen ist das 3D-Zeitalter für Prügelspiele längst angebrochen, das entsprechende Segment im PC-Bereich wird gerade erst erobert. Mitmischen möchte das Robo-Beat 'Em Up "CyberGladiators". Die Grafik der acht mit unterschiedlichsten Methoden kämpfenden Charaktere zielt bewußt nicht auf Fotorealismus, sondern auf Cartoon-artige Verfremdung ab. Im Showdown bieten Euch gleich zwei Boßgegner hintereinander die Blechstirn. Um möglichst natürliche Bewegungsabläufe zu erzielen, wurden echte Kampfsportler gefilmt und die Ergebnisse per "Motion Capturing" in den Computer übertragen. Das interessanteste Feature dürfte jedoch die Möglichkeit sein, Outfit und Moves eigener Prügelknaben selbst zu bestimmen.

Hunter Hunted

Zum puren Zweck der Belustigung hetzen dekadente, außerirdische Herrenmenschen in einer Art Hahnenkampf vergrößerten Maßstabs ihre Alien-Kampfhunde auf einen bedauernswerten Erdling, den heroischen Jake. Erwartungsgemäß dürft Ihr die Geschicke des Gejagten lenken, der auf der Flucht vor seinen Häschern ganze Heer-

QUARTETT



Der Schöne und das Biest: In "Hunter Hunted" schlüpft Ihr in beide Rollen.



scharen von Cyborgs niedermähen und Fallen entschärfen muß. Alternativ heftet Ihr Euch als bösartiger Jäger an Jakes Fersen, um die Beute schließlich nach bester Safarimanier zur Strecke zu bringen. Für eine unkomplizierte Zwei-Spielerpartie an einem Rechner gibt es eine Splitscreen-Option. Objekte und Kulissen des Horizontalscrollers wurden auf SGI-Workstations vorberechnet. "Hunter Hunted" umfaßt insgesamt 50 Level.

Nascar Racing 2

Der spektakulären Übernahme von Sierra und Papyrus durch den Online Content Provider CUC haben wir zu verdanken, daß die Produkte der Rennspielspezialisten in Zukunft über die Vertriebswege von Sierra in den Handel gelangen. Mit "Nascar Racing 2" will man die nach fast zwei Jahren langsam immer deutlicher hervortretenden Altersflecken des Bestsellers beseitigen. Dazu werden nicht nur Fahrer und Teams der '96er Saison sowie alle 16 Strecken des Winston-Cups integriert, sondern auch kosmetische Korrekturen an Grafikqualität und -geschwindigkeit vorgenommen. Während des Rennens informiert Euch nun ein Berater per Sprachausgabe über den Stand der Dinge, zudem wird das Spiel durch zuschaltbare Automatikbremsen und Lenkunterstützung vereinfacht. Eine Online-Hilfe, ein Glossar mit Rennausdrücken und ein Tutorial kommen Renn-Novizen entgegen. Im Netzwerkmodus dürfen endlich auch mehr als zwei Spieler gleichzeitig deftige Blechschäden verursachen. *us*



Das Outfit der Wagen entspricht der 96er NASCAR-Saison



Kopf an Kopf: Wird "Nascar Racing 2" gegen die erstarkte Rennkonkurrenz bestehen können?



Während des Rennens macht Euch die Sonne zu schaffen



Auch ohne Track Pack: Alle 16 Strecken des Winston Cups sind vorhanden.

Phantasmagoria 2
Genre
Interactive Movie
Erscheinung geplant
November '96

CyberGladiators
Genre
Prügelspiel
Erscheinung geplant
November '96

Hunter Hunted
Genre
Action
Erscheinung geplant
November '96

Nascar Racing 2
Genre
Rennspiel
Erscheinung geplant
November '96

DISCW

Vermutlich

Durchschlagender Erfolg im zweiten Anlauf? Psygnosis greift mit der Pratchett-Umsetzung nach den Adventure-Sternen.

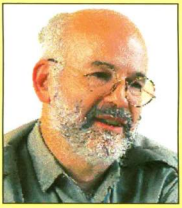


Anhänglich: Ohne Freund "Truhe" als wanderndes Inventory läßt sich Rincewind auf keine Abenteuer ein



Meisterlich: Auch in der Großaufnahme bleiben die Comic-Figuren fein aufgelöst

DISCWORLD



Wir schreiben das Jahr 1983: Der Ex-Journalist Terry Pratchett (Jahrgang 1948) straft Galileo Galilei lügen, denn seine mit allerlei skurrilen Fantasy-Gestalten angereicherte Romanwelt ist eben doch eine Scheibe. Getragen wird sie von vier Elefanten, die ihrerseits auf dem 10000 Meilen langen Panzer der Schildkröte "Great A'Tuin" stehend durchs All schweben. Das satirische Szenario entwickelt sich zu Pratchetts größtem Erfolg und gewinnt international Anhänger.



Ein orgiastisches Festmahl in der großen Halle der Unsichtbaren Universität – stockbesoffene Zauberer liegen in unregelmäßigen Abständen zwischen angenagten Pasteten und fettriefenden Rollbraten. Erst auf den zweiten Blick erkennt der Beobachter, daß hier der überschwengliche Leichenschmaus zu Ehren des alten Magiers Windle Poons zelebriert wird. Doch die Veranstaltung findet ein jähes Ende, als der Totgeglaubte urplötzlich kerzengerade im offenen Sarg hockt. "Ich kann nicht ewig auf tranige Beamte warten!" Mit diesen Worten verabschiedet sich die Altlast aus dem Raum, um fortan wie Hunderte andere paranormale Erscheinungen in den Gassen von Ankh-Morpok, der Hauptstadt der **Discworld**, sein Unwesen zu treiben. Das anfängliche Entsetzen in den Gesichtern der Versammelten weicht grimmiger Entschlossenheit – Gevatter Tod muß endlich in seine Schranken verwiesen werden! Es darf einfach nicht vorkommen, daß sich der Sensenmann mit unbekanntem Ziel aus dem Staub macht, ohne sich um die Urlaubsvertretung zu kümmern. Ist dieser Nichtsnutz denn wirklich unfähig, die simple Aufgabe der Seelenentsorgung mit dem gebührenden Verantwortungsbewußtsein wahrzunehmen? Untote, Vampire und ähnliches Gesocks sind inzwischen zu einer wahren Landplage geworden, die jetzt gar durch die Gründung einer eigenen Organisation ihre Rechte einklagt. Rincewind, seines Zeichens untalentiertester Magier der Unsichtbaren Universität, bekommt den Auftrag, die notwendigen Utensi-



Gemütlich: Der Sensenmann findet Geschmack am ungewollten Urlaub

ORLD 2

vermißt ...?!



lien für das magische "AshkEnte"-Ritual zu besorgen, das den Tod an seinen angestammten Platz zurück verfrachtet. Auf dem Einkaufszettel stehen drei gleichlange Stücke Holz, vier Kubikzentimeter Mäuseblut und verschiedene Stimmungsverstärker zum Abschmecken. Schon bald nach Antritt seiner Mission begegnet unser Antiheld dem Tod der Ratten (Im "Discworld"-Universum haben Ratten und Fliegen Ihren eigenen kleinwüchsigen Freund Hein). Über einen Raben, der sein Gequieke in menschliche Sprache übersetzt, läßt er verlauten, daß Rincewind selbst mitnichten unschuldig am großen Dilemma ist und verlangt von ihm, von nun an die lästige Arbeit des Vermißten zu übernehmen. Durch solch trübe Aussichten fühlt sich der schusselige Zauberer doppelt motiviert, seinen Auftrag möglichst schnell und vor allem erfolgreich abzuschließen...

Pratchett-Fans haben natürlich längst bemerkt, daß die Handlung von "Discworld 2" in erheblichem Maße vom Roman "Reaper Man" inspiriert ist. Ob und inwiefern weitere Bücher Einfluß auf das Spieldesign haben, ist noch ungewiß. Sicher ist jedoch, daß hier so einige Heiligtümer der Unterhaltungswelt satirisch aufs Korn genommen werden. Um nur zwei Beispiele zu nennen: Die berühmte Luftschachtszene aus dem Marilyn Monroe-Streifen "Das verflixte siebente Jahr" und Elemente aus "Alice im Wunderland" finden sich in abgewandelter Form im Psygnosis-Adventure wieder. Auch Rincewinds treuer Begleiter, die laufende Truhe aus Birnbaumholz, darf selbstverständlich nicht fehlen.

Im Vergleich zum knapp anderthalb Jahre alten Vorgänger hat man den produktionstechnischen Aufwand stark in die Höhe geschraubt. So zeichneten allein 50 trickfilmerfahrene Animatoren über 20000 Animationsphasen, die sich im Zusammenspiel mit der durchgängig verwendeten SVGA-Auflösung auch auf Leinwänden und Fernsehern gut machen würden. Zwei CDs füllt das komplett mit **Sprachausgabe** unterlegte "Discworld 2" somit. Sollten auch Puzzlequalität und -dichte den hervorragenden ersten Eindruck verfestigen, so steht Euch ein glanzvolles Adventure-Ereignis bevor. *us*

MAN SPRICHT DEUTSCH

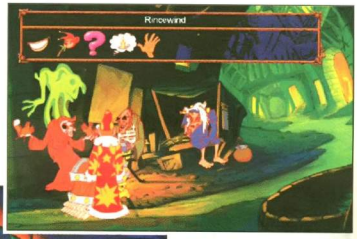
Wie schon für den ersten Teil konnte Psygnosis erneut ein hochkarätiges Synchronisationsteam für die Scheibenwelt gewinnen. Der englische O-Ton von Rincewind alias Eric Idle wird

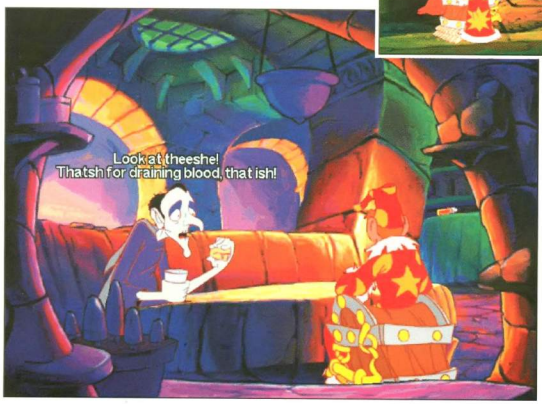


für die lokalisierte Version von Arne Elsholz, dem "deutschen Tom Hanks", gesprochen. Stephanie Mau (bekannt aus dem Werbespot für den Schokoriegel "Daim") verhilft u.a. Milchmädchen Marilyn zu ihrer ultrapiepsigen Blondinenstimme. Der Übersetzer aller Pratchett-Romane Andreas Brandhorst wacht mit Argusaugen darüber, daß möglichst wenig vom Sprachwitz der Vorlage verloren geht.

Discworld
Genre
Adventure
Hersteller
Sony/Psygnosis
Erscheinung geplant
Oktober '95

Bilder auf





Widerlich: Die ganze Stadt wimmelt von Zombies, Geistern und anderem Abschaum

Schröcklich: Zahnlos saugt dieser Vampir an keiner zarten Jungfrauenkehle mehr



GENE

Krieg ohne

Einst prägte Bullfrog für "Populous" den Begriff "god game". Nach langer Abstinenz dürfen wir bald ein neues Exemplar dieser Gattung begrüßen.



Frieden? Nein, danke! Wenn das die "Ethereals" wüßten ...



Nachdem Ingenieure den Bauplatz planiert haben, entsteht ein neues Gebäude



Zu den Einsatzzielen jeder Mission gehört der Bau einer Basis bestimmter Größe



Sehen wir doch den traurigen Tatsachen einmal ins Auge: Orientalische Despoten und sonstige Kriegstreiber haben in der heutigen Zeit gar nicht mehr die Chance, ihre rabiaten Phantasien und Großmachtträume vollends auszuleben: Früher oder später kommt immer jemand, der seine Nase unbedingt in fremder Leute Angelegenheiten stecken muß. Bei uns auf der Erde sind das die UN oder Weltpolizist USA, im "Gene Wars"-Szenario widmen sich die sogenannten "Ethereals" als technologisch und ethisch weit entwickelte Spezies mit persönlicher Hingabe der Friedenserhaltung. Wie unartige Kinder haben vier kriegführende Rassen alle 30 Planeten ihrer Heimatgalaxis in Schutt und Asche gelegt. Erschüttert nehmen die "Ethereals" das Ausmaß der Verwüstung zur Kenntnis, erzwingen einen Waffenstillstand und beschlagnahmen sämtliches Kriegsmaterial. "Erdlinge", "Saurians", "Bohemians" und "Schnozzoids" werden vergattert, Planet für Planet gemeinsam wieder ins ökologische Gleichgewicht zurückzubringen.

Nach außen hin scheint die Harmonie unter den Völkern wiederhergestellt, aber hinter der lächelnden Maske der Diplomatie sinnen die Oberhäupter auf Rache. Der Krieg wird mit anderen, perfideren Mitteln fortgesetzt. Statt mit Bomben und Raketen zermürbt man sich nun mit genmanipulierten Raubtieren. Überfälle auf Siedlungen sind so für den Außenstehenden nichts weiter als eine Laune der Natur.

Zwei Ziele treiben Euch als "Gene Wars"-Spieler an: Erstens strebt Ihr natürlich danach, es den "Ethereals" recht zu machen. Ihr laßt Eure Botaniker Wälder in der kahlen Einöde anpflanzen und recycelt tote Tiere und Pflanzen zu "GOOP"(Genetic Organism Operating Putty), einer Art organischen Rohstoffs, den Ihr heimlich in die Zucht unzähliger Variationen von gefährlichen Nutztieren investiert. "GOOP" kommt auch in purer Kristallform vor und sollte mit Hilfe eines "Extractors" abgebaut werden. Stichprobenartig entsenden die "Ethereals" Inspekteure, die in fliegenden Untertassen über der Basis schweben und kontrollieren, ob Ihr Euch wie befohlen um ökologische Belange kümmert, indem Ihr z.B. bestimmte Tiere in ihrem angestammten Lebensraum auswildert. Läuft alles augenscheinlich zufriedenstellend, erhaltet Ihr eine "GOOP"-Prämie. Die zweite Zielsetzung liegt, wie bereits erwähnt, in der schleichenden Terraineroberung und dem Abstecken der Einflußsphären. Zu einem gut ausgebauten Hauptquartier gehören Genlaboratorien genauso wie "GOOP-Extractors", Kraftwerke und Sonnenkollektoren. Kuppelförmige Energiebarrieren halten

WARS

Waffen

feindliche Invasoren ab. Fast alle Gebäude lassen sich später zwecks Effizienzerhöhung upgraden. Eure gefräßigen Retortenbabies legen ein absolut eigenständiges Verhalten an den Tag – egal, ob sie sich nun ungeniert mit Vertretern anderer Spezies paaren und infolgedessen eine neue Tierart begründen oder einfach nur nach Beute jagen. In geregelte Bahnen lenkt Ihr die animalischen Aktivitäten hingegen durch den Einsatz von "Rangers". Diese "Kuhtreiber" unterstützen ihre Herde nicht nur bei der Aufzucht der Jungen und verteidigen sie bei Bedarf mit ihrer mickrigen Strahlenpistole, sondern führen die Viecher auf Wunsch auch zum Angriff gegen die Festungen der drei Opponenten. Nicht mehr auf die Obhut der "Rangers" angewiesen sind Kreaturen, die durch die künstlich beschleunigte Evolution zu höherer Intelligenz gelangt sind.



"Magic Carpet"-Grafik als Terrain

Ihnen könnt Ihr gar Befehle wie "Repariere beschädigte Gebäude" oder "Sammle recyclebare Leichen" geben. Für die Aussaat neuer Bäume brauchen Botaniker Samen. Und woher bezieht der clevere Spieler die kostbaren Körner? Natürlich vorzugsweise aus Computer-kontrollierten Wäldern. Dadurch verhindert Ihr nicht nur die selbsttätige Vermehrung fremder Ressourcen, sondern schädigt auch die Mutterpflanzen. Bei solchen Aktionen läßt man sich jedoch besser nicht von einer "Ethereal"-Patrouille erwischen, denn Raubbau jeglicher Art wird genausowenig toleriert wie Sabotage von Bauwerken.

"Gene Wars" nimmt sich selbst nicht im geringsten ernst. Das merkt man nicht nur an der von "Magic Carpet" und "Theme Park" beeinflußten Comic-Grafik, sondern vor allem an Soundeffekten und Musik: Die lächerlichen Grusel- und Science Fiction-Filme der 50er Jahre standen hier eindeutig Modell. Ein bewußt auf billig getrimmtes Surren und Trillern, unterbrochen von der theatralischen Stimme des Erzählers, ist hier allgegenwärtig. Das eigentümliche Flair, gepaart mit den von Bullfrog gewohnten brillanten Designideen, könnte "Gene Wars" zum schwer verdaulichen Brocken für die Konkurrenz machen. Hoffen wir, daß Molyneuxs Terminplanung nicht erneut aus den Fugen gerät. *us*

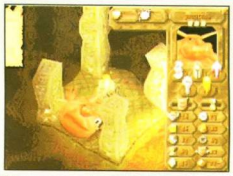


Angepeilt: Der nächste Planet im Visier



Die schwachen Ringe um die Basis markieren den Wirkungsbereich der Schutzschilde

WO BLEIBT ...?



Dungeon Keeper

Ein leidiges Thema, das wohl auch Peter Molyneux mittlerweile schlaflose Nächte bereitet. Zweimal schon erhielten wir den "Wir kommen am soundsovielten mit der Review-Version vorbei"-Anruf aus England, was dann aber leider doch nicht der Fall war.



Syndicate Wars

Die Kontrolle über das im Preview (PP 03/96) erwähnte Bikersyndikat als dritte Partei wird erst durch eine später erscheinende AddOn-Disk ermöglicht. Ob evtl. weitere Features von dieser Roßkur betroffen sind, entzieht sich unserer Kenntnis.



Theme Hospital

Gute Nachrichten: Nachdem uns PR-Managerin Cathy Campos kürzlich mitteilte, daß der zweite Teil der "Designer Series" die Bullfrog-Hauptattraktion auf der Herbst-ECTS sein wird, stehen die Chancen für eine baldige Veröffentlichung nicht schlecht.

Gene Wars
Genre
Strategie
Hersteller
Bullfrog/EA
Erscheinung geplant
3. Quartal '96

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.



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!



Knut Gollert kn



Ulrich Smidt us



Hartmut Ulrich hu



Frank Heukemes fh



Michael Galuschka mg



Peter Steinlechner ste

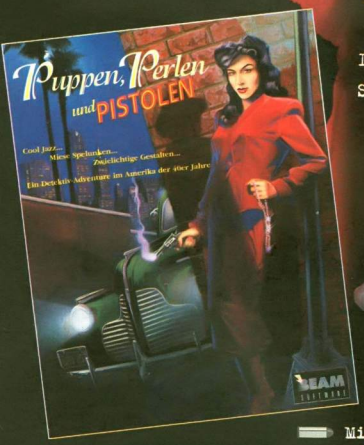
Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE FREUNDE AUFS SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENEN DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN SIE DEN FALL LÖSEN - UND ÜBERLEBEN.

Ab Oktober
für PC CD-ROM



Top-Highlights:

- Ein interaktives Detektiv-Adventure im Stil des „Film Noir" der 40er Jahre
- 30 gerissene Charaktere in einer raffiniert-verworrenen Geschichte
- Zahlreiche, nicht lineare Spiellösungen
- Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack
- Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden
- Komplett in Deutsch

PHILIPS

© Copyright Beam International Pty. Limited and Philips Interactive Media International Limited 1996.

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

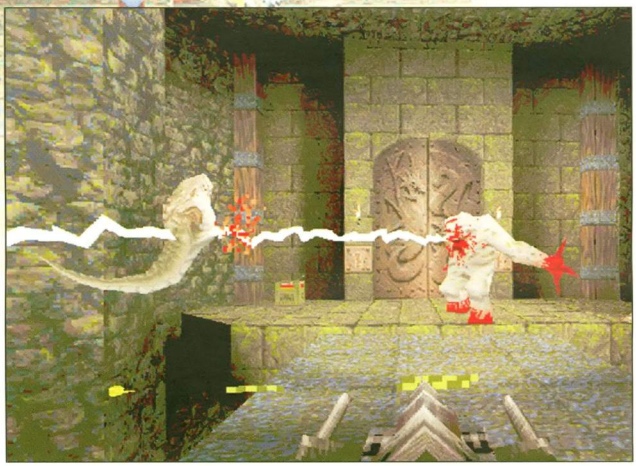
BEAM SOFTWARE



QU

Fünf auf der Richt

Ein Erdbeben erschüttert die Spielewelt: Quake ist da!



Kampf der Titanen: Nicht nur der Spieler steht in der Quake-Welt unter ständiger Attacke, auch manch Monster muß gelegentlich dran glauben. Der Shambler (rechts) vergeht sich gerade an einem Spawn.

Es liegt schon am Morgen des 22. Juni in der Luft: In verschiedenen Bereichen des Internet, vom Usenet bis zu unabhängigen Web-Sites, kursiert das Gerücht: Die Shareware-Version von "Quake" wird endlich veröffentlicht. Auffällig, daß der WWW-Server der Kult-Company id - Software gegen Abend immer langsamer wird. Werkelt da jemand hinter den Kulissen, oder klinkt sich einfach eine stetig wachsende Zahl Neugieriger ein? Lange tut sich nichts. Dann, gegen ein Uhr dreißig MESZ ist es plötzlich soweit: "Quake is Out" heißt es zuerst auf id-Software nahestehenden Web-Servern – gleichzeitig brechen diese unter der Last des massiven Ansturms fast zusammen.

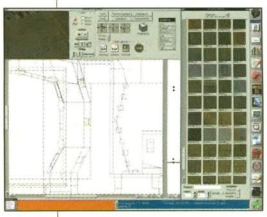
In Minutenschnelle weiten sich die Auswirkungen des "Quake"-Erdbebens aus. Rechner überall auf dem Globus richten in Höchstgeschwindigkeit eigene FTP-Sites mit dem neuen Spiel ein. In ganz Amerika, aber auch in London, Manila, Hongkong, Moskau, der Berliner Uni – überall steht "Quake" zum Download bereit, aufgeteilt in sieben diskettengroße Dateien. Hektik bricht aus. Wenn die überforderten Server überhaupt den Zugriff auf die Files zulassen, kriechen die Bytes nur im Schneckentempo durch die strapazierten Leitungen. Erst mit zweistündiger Verzögerung, kurz vor fünf Uhr morgens hiesiger Zeit, können die Teilnehmer der großen kommerziellen Online-Dienste das Programm einigermaßen flott und bequem auf ihre Festplatte überspielen. Die Aufregung im Internet ist keine Überra-



3D-Menü: Diese drei Tore führen in die Episoden der Vollversion

QUAKE IT YOURSELF

Wie bei 3D-Shootern üblich, können auch für "Quake" eigene Level kreiert werden. Obwohl id-Software der Shareware-Version schnell den Quellcode ihres auf dem Unix-Betriebssystem basierenden Leveleditors folgen ließ (Bild) und fleißige Programmierer an einer DOS-Variante basteln, dürfte die ganz große Flut privater Level ausfallen. Zum einen, weil die Konstruktion einer echten 3D-Welt wesentlich aufwendiger ist



als die bislang gewohnten Semi-2,5-D-Umgebungen. Zum anderen, weil die Level nach der eigentlichen Konstruktion noch fertigberechnet werden müssen. Dieses "Rendern" dauert beim momentanen Stand der Technik selbst bei sehr kleinen "Quake"-Räumen gute ein bis zwei Stunden.

AKE

erskala



Der Ogre vorne schwingt die Kettensäge, sein Kollege wirft mit Granaten

schung: id-Software hat es immer wieder verstanden, mit Ankündigungen, Screenshots und zuletzt einer spielbaren Netzwerk-Testversion die Spannung anzuheizen.

Eines war trotz älterer id-Software-Meldungen schon bald klar: Beim Spielprinzip gibt es keine Neuerungen. Wie in anderen 3D-Actiontiteln sieht man die Welt aus der Perspektive eines Helden, klappert nacheinander Höhlen, Keller oder düstere Burgen voll aggressiver Monster ab und befördert diese per Schrotgewehr, Maschinenpistole oder Raketenwerfer ins Jenseits. Irgendwann findet sich hoffentlich ein Teleporter und führt stante pede in die nächste Höllenwelt. Einen tieferen Sinn hat das alles nicht, die Readme-Dateien gehen nur kurz auf die Rahmenhandlung ein.

Wirklich neu ist vor allem die Technik hinter "Quake". Die ganze Spiele-Welt besteht aus "echten", dreidimensionalen Objekten, gibt es "oben", "unten" und "übereinander". Die meisten vergleichbaren Programme täuschen den Spieler durch geschickten Einsatz von Tricks darüber hinweg, daß Räume gar nicht übereinanderliegen, sondern daß blitzschnell in einen – technisch gesehen – anderen Level geschaltet wird. Dort, wo es wirklich dreidimensional zugeht –



Sobald die Level beendet sind, zeigt eine kleine Statistik Erfolg und Mißerfolg an

etwa in "System Shock" oder "Descent" – sind entweder Gegenstände oder Gegner nur einfache Bitmaps, also flache Bilder, deren räumlichen Eindruck geschicktes Verschieben und Vergrößern erzeugt.

In Quake ist tatsächlich alles echt: Wenn ein Grunt auf den Spieler schießt, fliegt eine dreidi-



Peter Steinlechner

GUT

Wenn Quake ein Erdbeben für die Spielewelt bedeutet, dann findet es ganz tief unter der Oberfläche statt. Schwere Auswirkungen erwarte ich erst in ein bis zwei Jahren – dann dürfte es aber richtig krachen. "id's" neue Engine ist beeindruckend, kann aber beim derzeitigen Stand der Technik die Vorteile von echtem 3D noch längst nicht ausnutzen: In hohen Auflösungen sieht die Quake-Welt zwar wie frisch aus der Silicon-Graphics gerendert aus, ist ohne sehr schnellen Rechner aber viel zu langsam. Spielerisch bin ich von Quake im Solomodus enttäuscht. Die Level bieten, sieht man von den Eingangshallen mal ab, kaum Abwechslung oder frische Ideen. Obwohl jetzt alles fast wie im richtigen Leben sein soll, kann ich nicht mal die Fenster kaputtschießen – die Konkurrenz bringt das Gefühl von "Wirklichkeit" besser rüber. Zum Überflieger wird das Programm erst im Multiplayer-Modus: Ein zünftiges "Deathmatch" mit mindestens vier menschlichen "Quakern" im lokalen Netzwerk bietet Action und makabre Effekte vom Feinsten.



UR-QUAKE

Gleich nachdem Quake-Shareware veröffentlicht wurde, meldeten sich im Internet viele enttäuschte Spieler. Ein Grund dürften die bisherigen Ankündigungen von id Software sein, aus denen wir einige Zitate bringen. Übrigens: Es wäre nicht überraschend, wenn einige Ideen später noch umgesetzt werden.

"Der Spieler ist ein Thor-ähnliches Wesen und schwingt einen riesigen Hammer, den er werfen kann oder mit dem er alles niederknüppelt, was sich bewegt."
John Romero, Computer Gaming World, Juli 94

"Man kann eine Kopfhörer/Mikrophon-Einheit tragen ... (nur im lokalen Netzwerk) und spricht direkt in die Spielewelt. Je näher andere kommen, desto lauter wird die Stimme. Und die Monster hören das auch!"
Aus einer id-Mailing List, 08.08.94

"Käfer und Vögel fliegen umher. ... Es gibt viele Filmsequenzen. Natürlich stoppen wir dafür nicht das Spiel. Würden wir nie tun. Angenommen, man läuft in einen großartigen Wald: Überall sind Geräusche, rechts sieht man eine dunkle Höhe. Sobald man die Höhle anguckt, passiert etwas. Man hört ein tiefes, böses Geräusch und etwas klickt, nur weil man dorthin schaut. Vielleicht glühen ein paar rote Augen, vielleicht brummt etwas."
"Man trägt kein Gewehr vor sich her. ... Man hielt sein Gewehr auf etwas, drückte den Abzug und der Gegner war tot. Man bewegte nur die Maus und drückte den Knopf – so leicht war das. In Quake dagegen wird man seine Gegner wirklich töten müssen. Man drückt nicht nur am Abzug und trifft, man hat diesen riesigen Hammer und haut ihn ... kräftig drauf, und man muß das ziemlich lange tun. Es gibt jedenfalls nicht mehr dieses Point-and-Click-Verfahren."
Aus einem Interview mit John Romero



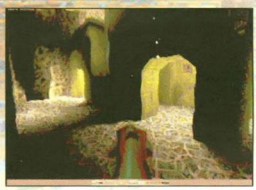
mensionale Kugel durch den Raum, die "realen" Gesetzen der Schwerkraft gehorcht und ihre Bahn etwas absenkt. Das gilt auch für die Gegner: Finden sonst meist animierte Bitmaps Verwendung, sind die Monster in "Quake" auf Wireframe-Modellen basierende Gestalten, die sich relativ natürlich bewegen und auch "Tiefe" haben: So kann sich etwa ein Ogre hinter einem Abgrund mitsamt seiner Kettensäge vorbeugen und den Spieler verletzen.

Um den Vorteil einer echten 3D-Welt zu verstehen, stelle man sich folgendes Szenario vor: Ein riesiges Hochhaus, das man Stockwerk um Stockwerk erobert, in dem man aus den oberen Etagen unten vorbeiziehenden Monstern auf den Kopf spuckt oder sich an den Außenfassaden abseilt – in anderen Programmen ist dies nur eingeschränkt möglich, in "Quake" hauptsächlich ein Problem der Prozessor-Power.

Dreidimensional geht es schon in den Menüs zu, die Schwierigkeitsgrad und gewünschte Episode bestimmen: Diese Wahl trifft der Spieler, indem er kleine Mini-Level durch entsprechenden Ausgänge verläßt – ein Teleporter für Leicht, Normal und Schwierig. Der Teleporter für "Alptraumhaft Schwierig" ist, passend den Anforderungen, nur durch geschicktes Springen über ein Gerüst erreichbar. In den sieben normalen Leveln geht es weniger ungewöhnlich zu, lediglich ein großer, versteckter Geheimraum mit veränderter Schwerkraft fällt aus dem Rahmen. Auch das Kriegsgerät des Helden bietet keine Überraschungen: Standardwaffen, wie sie ähn-



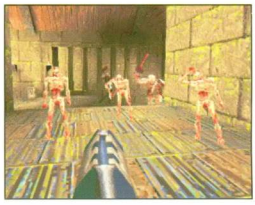
Grunts: Laut Quake-Background sind sie so gemein, weil jeder Abschuß ein bißchen Droge in ihrem Gehirn freisetzt



Grünlich: Unter Wasser können sogar untergegangene Häuser erkundet werden



Grauslich: Fiend heißen diese Ungeheuer - nichts wie weg



Gespenstisch: Zombies werfen ihr fauliges Fleisch

PREVIEW QUAKE-VOLLVERSION

Obwohl für diesen Test leider nur Quake-Shareware zur Verfügung stand, konnten wir schon jetzt einiges über die Ende August erscheinende Vollversion erfahren. So dürfte sich am Spielprinzip natürlich nichts ändern. Auch optisch bringen die restlichen drei Episoden keine grundlegenden Verbesserungen, allerdings werden die Level wesentlich größer und bieten mehr Abwechslung. Während Episode zwei, "The Realm of Black Magic", vor allem in düsteren Burgen und Schlössern spielt und noch vergleichsweise konventionell ausfallen soll, berichten Betatester über einen Level in der dritten Episode "The Netherworld", in dem riesige Metallröhren den Spieler durch den gesamten Level schleudern. Auch die anderen Level werden ungewöhnlich, so hat man einmal etwa die Wahl, sofort kampflos in den Ausgangs-Teleporter zu springen oder erst alle Monster, Gegenstände und Geheimnisse zu suchen. Die vierte Welt "The Elder World" bietet die schwierigsten, aber auch abwechslungsreichsten Level: Pompöse Gemäuer, riesige und aufwendige Hallen sowie verhältnismäßig viel offene Fläche, unter anderem auch einen von Zombies bevölkerten Friedhof. Und irgendwo lauert ein großer Endgegner namens Shub Niggurath...







Natürlich stürzen sich noch mehr Monster auf den Helden, etwa eine riesige Spinnen-Mutation, ein Todesritter und (unter Wasser) gefährliche "Rotfische". Zusätzlich zu den vier Episoden sind für die Vollversion sechs spezielle Deathmatch-Karten geplant.

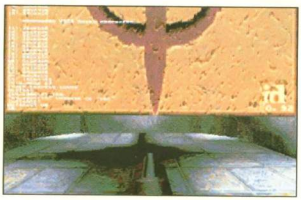


Frank Heukemes

SUPER

Was der Blondschopf von 3D Realms id-Softwares bodenständigerem Produkt an Gags und Überraschungen in puncto Leveldesign voraus hat, macht "Quake" mit seiner unnachahmlich bedrückenden Stimmung und den weitaus besser konstruierten Feinden wieder wett. Seit dem letzten Produkt der Texaner hat es kein anderer Hersteller geschafft, ein runderes Gesamtwerk aus Grafik, Atmosphäre, und Sounds zu schaffen. Auch diesmal setzen sie wieder neue Maßstäbe für das "geächtete" Genre und das knapp vor der Konkurrenz, die uns in den nächsten Monaten mit Polygonrecken überschütten wird. Doch die Action-Gemeinde würde sich nicht in den Haaren über den beiden gefragtesten Stars der Ballerszene liegen, gäbe es an "Quake" keinen Pferdefuß auszumachen. Das über weite Strecken hinweg gleiche Anmuten der Level mag Grafikfetischisten anöden, nimmt sich doch "Quake" neben dem bunten Papagei von 3D Realms wie eine unheilverkündende Friedhofskrähe aus.

DIE PROGRAMMIERBARE KONSOLE



Die "~"-Taste (Tilde) auf der amerikanischen Tastatur (auf deutschen Keyboards das "Dach" links neben der "1") ruft eine der wichtigsten Neuerungen in "Quake" auf: Die Konsole.
Ähnlich wie in den seligen Zeiten der DOS-Kommandozeile kann man hier mehrere Dutzend Befehle direkt eingeben. Was auf den ersten Blick unbequem wirkt, hat langfristig enorme Vorteile. Wer sich mit den Befehlen auskennt, kann große Teile der "Quake"-Welt nach seinen Vorstellungen umprogrammieren. Über die Konsole werden in erster Linie interne Parameter von Quake verändert – die Palette reicht von der Höchstgeschwindigkeit des Spielers bis zu seinem Neigungswinkel in Kurven. Aus Platzgründen beschränken wir uns auf zwei effektvolle und auch von Einsteigern nachvollziehbare Beispiele. Die "Quake" beiliegende Datei "techinfo.txt" erläutert weitere Befehle. Wer mehr wissen möchte, findet im Internet auf der Seite http://204.73.178.27/console.html eine ausführliche, allerdings nicht ganz korrekte Übersicht.

SV_Gravity: Verändert die Schwerkraft, Standardwert 800. Negative Werte sind möglich, ausprobieren und überraschen lassen!

```
sv_gravity 100
```

Bind & Alias: Weist Tasten bestimmte Befehle oder sogar Makros zu. So läßt sich leicht eine kleine Angriffs-/Ausweichkombination erstellen, die hier durch Druck von "Q" ausgelöst wird.

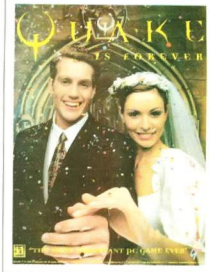
```
alias power "+jump;wait;impulse 7;+attack;+moveleft;
wait;wait;-attack;-moveleft;-jump"
bind q power
```

Konsolenbefehle und -einstellungen speichert "Quake" nicht automatisch, man kann sie aber manuell in einer anzulegenden Datei "autoexec.cfg" im Verzeichnis "id1" eingetragen. Bei jedem Programmaufruf werden sie dann ähnlich den Startdateien von DOS ausgeführt.

lich schon überall auftauchten. Einfache und doppelte Flinte, einfaches und "Super"-Maschinengewehr, Granat- und Raketenwerfer sowie per Cheat eine Art Stromstrahl-Waffe (die übrigens unter Wasser in einer großen Entladung auch den Spieler röstet).
In einem Punkt hat id-Software scheinbar unmögliches geschafft: Die sowieso unkomplizierte Bedienung von 3D-Shootern ist in "Quake" nochmals ein ganzes Stück einfacher. Der Spieler kann nur noch die Aktionen "bewegen" und "schießen" ausführen. Knöpfe werden durch einen herzhaften Rempler mit der starken Heldenschulter gedrückt. Türen öffnen sich vollautomatisch, wenn der passende Schlüssel vorhanden ist. Ein Inventory fehlt, sieht man von der mitgeführten Waffenkammer mal ab. Die bislang übliche Karte strich id ersatzlos, der Spieler muß sich voll auf seinen Orientierungssinn verlassen. Wer sich daran erinnert, daß viele die größten Schwierigkeiten mit der Automap von "Descent" hatten, wird den Verlust verschmerzen – zumal die Level so übersichtlich sind, daß sich eigentlich niemand verlaufen kann.
In der Shareware-Version gibt es keine Musik. Im fertigen Spiel, das Ende August auf CD-ROM erscheint, spielt die Kapelle der Indie-Rocker "Nine Inch Nails" zum Monstermetzeln auf. *ste*

QUAKE FAMILY

Wenn es nach id Software ginge, gehört "Quake" demnächst ins Familienleben wie "Mensch ärgere dich nicht". Jedenfalls erwecken Anzeigen in englischen Magazinen diesen Eindruck: Dort strahlen unter Überschriften wie "Quake – Für die ganze Familie" oder "Quake ist gut für Dich" ganze Heerscharen von sauber gekämmten Bilderbuch-Kindern und Großfamilien in die Kamera. Das frisch vermählte Traumpaar in unserem Beispiel verspricht kurz und knapp "Quake auf immer und ewig". Man beachte auch liebevolle Details wie die Q-förmigen Eheringe – Hochzeitsnächte finden ab sofort am Bildschirm statt.





Ulrich Smidt

SUPER

Rauhbeinige Zeiten: Zartfühlende Gemüter sollten doch lieber gleich Abstand von "Quake" nehmen, denn friedfertig geht es hier genausowenig zu wie bei 3D Realms' mittlerweile in die Index-Schmuddelecke verdrängtem Flaggschiff. Diese Diskussion halte ich auch für müßig, sind die Fronten doch seit mindestens zehn Jahren verhärtet. Als eines der wenigen Spiele, die die Arbeitsmoral der Redaktion für Tage und Wochen untergraben haben, gebührt diesem Epos die Höchstwertung. id machte im Vorfeld zwar auch viele Versprechungen, die letztlich nicht eingehalten wurden, dennoch halte ich "Quake" in punkto Grafik für wegweisend: Endlich einmal 3D ohne faulen Bitmap-Kompromiß, ein riesiger Endgegner und Lichteffekte, die die sterile, von der Konkurrenz benutzte "Zonenbeleuchtung" absolut erbärmlich aussehen lassen. Für mich verständlich, daß solche Qualität derzeit in HiRes nicht ohne Geschwindigkeitseinbußen möglich ist. Zumindest im Netzwerk ist "Quake" auf absehbare Zeit unschlagbar gut!

Name	**Quake Shareware**
Genre	Action
Hersteller	id Software
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	–
Spieler	1 bis 16

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✔	✔ ✔
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✔	✔ ✔

System	DOS
Festplatte belegt	19 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem, Internet
Grafik	**83%**
Sound	**80%**

Spielspaß

Solo	Multi
79%	94%

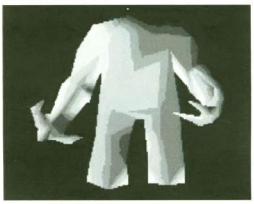
Bilder auf

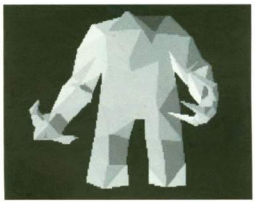
Quake Tek

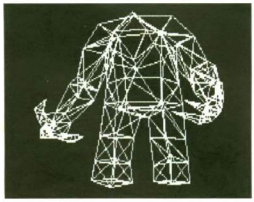


Technik-Junkies aufgepaßt, hier ist Eure Seite: Alle Multiplayer-Möglichkeiten im Überblick.









Ein Monster zieht sich aus: Ganz oben die Texturenschicht, dann die Gouraud-Shading-Effekte, die Polygone und das Wireframe-Modell

Multi Player

"Quake" ist voll auf Multiplayer ausgelegt. Per (Null-) Modem, lokalem Netzwerk und sogar im Internet dürfen Spielernaturen gegeneinander antreten.

Während bei den meisten Multiplayer-Programmen beide Rechner gleichberechtigt sind, muß in "Quake" einer der Computer die Rolle des Servers übernehmen – sozusagen der Hauptrechner, der das Spiel verwaltet – während die anderen Rechner Clients sind. Diese Begriffe stammen aus der Netzwerk-Welt. Übrigens spielt "Quake" rein technisch gesehen immer im Netzwerk: In Solopartien ist der einzelne PC Server und Client zugleich.

Nullmodem

Mit nur zwei Spielern kommt nicht die ganz große Actionfreude auf, aber die Direktverbindung per Nullmodem-Kabel ist einfach und billig. Sobald die Rechner über die seriellen Schnittstellen verbunden sind und "Quake" auf beiden PCs läuft, werden mit der "esc"-Taste die Multiplayer-Menüs aufgerufen:

- Spieler A übernimmt die Rolle des Servers und startet über "New Game", "Direct Connect" ein Multigame. Die vorgegebenen Einstellungen können in den meisten Fällen beibehalten werden, lediglich bei "Port" ist die passende serielle Schnittstelle auszuwählen.
- Erst wenn der Server im Spiel ist, folgt ihm Spieler B über die "Join a Game" Option.

Modem

Zwar läuft "Quake" auch mit einem 14.4er Modem zufriedenstellend, aber richtig flüssig wird das Spiel erst bei Geräten mit 28.800 bit/s. Modem und Nullmodem können kombiniert werden: Der Server baut dann ein kleines Mini-Netzwerk auf, in dem sich drei Spieler gleichzeitig – zwei im selben Raum, der dritte am anderen Ende der Telefonleitung – ein Multiplayer-Match liefern. Dazu konfiguriert der Server einen Com-Port als "Modem", den anderen als "Direct Connection".

- Spieler A startet über "New Game", "Modem" ein Multigame. In der Modemkonfiguration fehlt noch ein Init, meist funktioniert ein einfaches "ATZ". In den Readme-Dateien stehen zwar fast nur die Inits amerikanischer Modemhersteller, im Notfall sollte aber ein passender dabeisein. Bei wem das nicht der Fall ist, der muß leider im Modemhandbuch nachschlagen.
- Spieler B folgt über "Join a Game" nach. Wichtig: In Quake muß der Client immer den Server anrufen.

Falls noch ein dritter Spieler per Nullmodem einsteigen möchte:

- Der Server stellt in der Konfiguration sicher, daß überhaupt drei Benutzer zugelassen sind. Anschließend muß die Schnittstelle mit dem Nullmodemkabel freigeschaltet werden: Der Server gibt in der Konsole "comx enable" ein (x für den Com-Port).
- Der dritte Spieler kann sich jetzt über "Join a Game", "Direct Connection" ebenfalls am "Happy Hunting" beteiligen.

Lokales Netzwerk

In lokalen Netzwerken gibt es für "Quake" zwei unterschiedliche Modi, die nach einem "dedicated"- und einem "listen"-Server unterscheiden. "dedicated" bedeutet, daß ein Rechner nur mit der Verwaltung des Spiels beschäftigt ist, während man an einem "listen"-Server gleichzeitig spielen kann. id Software empfiehlt, ab vier Teilnehmern nur im "dedicated"-Modus zu spielen. In der Power Play-Redaktion lief die andere Betriebsart allerdings auch bei neun Teilnehmern ohne irgendwelche Probleme. "Quake"-Shareware läßt maximal 16 Teilnehmer gleichzeitig zu, ob diese Zahl in der Vollversion größer sein wird, ist noch unbekannt – technisch wäre es angeblich leicht möglich.

Weil Netzwerk-Partien erstens einfacher zu konfigurieren sind als Spiele über Modem und meist auch ein erfahrener Administator zur Seite steht, hier nur die Kurzversion, die allerdings auf Anhieb funktionieren sollte.

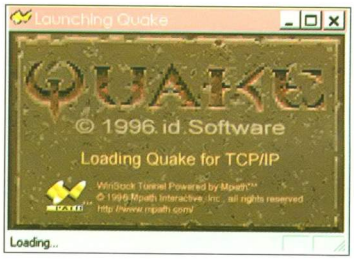


Auf der Suche nach dem unsichtbaren Dritten, der nur als Augenpaar existiert

Der Server startet "Quake" mit der Zeile:
quake -listen x (x steht für die maximale Spielerzahl)
Sobald der Server läuft, starten die anderen ein normales "Quake"-Spiel und geben in der Konsole "connect" ein – das war's auch schon.

Internet

"Quake", wann immer man will mit anderen Mitspielern zusammen? Kein Problem – wozu gibt es denn das Internet! Was vom Setup her einfacher ist als eine Modempartie, hat leider einen großen Haken: Die Geschwindigkeit. Selbst auf den flotten Power Play-ISDN-Standleitungen ins Netz der Netze läuft "Quake" nur frühmorgens, wenn Amerika noch schläft, einigermaßen fix und ruckelfrei.



qlaunch: Obwohl "Quake" im DOS-Modus läuft, erlaubt dieses Win95-Tool Multiplayerspiele über das Internet.

Wer sich trotzdem per Modem und Internet zum "quaken" mit anderen treffen möchte, kann sofort loslegen, sofern er über einen Zugang ins Internet mit einer 32-bit Winsock über Windows 95 verfügt. Ein solcher Zugang ist über private Provider und über den Datendienst CompuServe möglich – momentan aber nicht über AOL oder T-Online, deren 16-bit-Zugänge beim derzeitigen Stand der Technik auch nicht mit diversen 32-bit-Tools nicht mit "Quake" zu vereinen sind. Zum einloggen muß entweder über den MS-Internet Explorer oder die Win95-Version des Netscape Navigator eine Verbindung ins Internet bestehen. Anschließend ruft der Spieler die Datei "q95.bat" im "Quake"-Verzeichnis auf, geht in die Multiplayer-Optionen und gibt beim Punkt "Join a running network game" die IP-Adresse eines "Quake"-Internet-Servers ein - mit Return bestätigen, und schon kann's losgehen. Diese Adressen (z.B. 192.246.40.201) stehen unter anderem auf den WWW-Seiten

http://www.nuqneH.org/aftershock/servers
oder
http://www.stomped.com/servers.html.

Um die Internet-Wege möglichst kurz zu halten, sollte man unbedingt beim Zugang über einen deutschen Provider einen Server hierzulande wählen – so müssen die Bits und Bytes nicht erst noch einen Umweg über Amerika machen. CompuServe-Mitglieder werden sowieso nach Amerika geleitet und fahren mit dortigen Servern meist besser. *st*

QUAKE GESCHWINDIGKEIT



Schön oder schnell: Vor dieser Entscheidung steht jeder "Quake"-Spieler. Zwar läuft das Programm theoretisch auf jedem System mit integriertem mathematischen Co-Prozessor, und den baut Intel ab dem 486DX überall ein. Spielbar wird "Quake" aber erst auf einem fixen Pentium – id optimierte den Programmcode speziell für diese Prozessorgeneration.
"Quake" hat sein eigenes Benchmarkprogramm: Wer in der Konsole "timerefresh" eingibt, bekommt nach ein paar Umdrehungen die exakte Angabe der gemessenen Bildwiederholrate. Weil die Zahl je nach Raumgröße variiert, hat es sich unter "Quakern" inzwischen als allgemeiner Standard durchgesetzt, diese Rate unmittelbar nach Beginn eines neuen Spiels (ohne jede Bewegung) zu messen. So ergeben sich vergleichbare Ergebnisse, allerdings ist die Eingangshalle relativ groß und tief, so daß die im "richtigen" Spiel zu erwartenden Raten meist etwas höher sind. Generell läßt sich sagen, daß "Quake" erst ab einer hier angegebenen Bildwiederholrate von ungefähr 12 bis 13 fps (frames per second) flüssig läuft – was auf einem mittleren Gerät wie dem P-100 die typische MidRes-Auflösung von 320 x 480 Bildpunkten bedeuten würde.

Bildwiederholraten (*fps) im Vergleich

Auflösung	320 x 200	320 x 480	640 x 480	1024 x 768
486/DX4-100	10,9*	5,61*	4,57*	2,25*
Pentium 75	16,7*	7,83*	6,21*	3,58*
Pentium 100	22,8*	11,5*	9,98*	5,15*
Pentium 133	26,6*	14,7*	11,5*	5,75*
Pentium 166	28,2*	16,3'	13,0*	6,05*

Alle Rechner waren gleich ausgestattet:
Elsa Winner 1000 Trio PCI (im DX4 die VLB-Variante),
16 MByte RAM, 256kByte Pipelined Burst Cache.

QUAKE IN SUPER VGA

So problemlos "Quake" seine Soundeinstellungen vornimmt, so umständlich fiel die Handhabe der Grafikmodi aus. Grundsätzlich startet das Spiel in der niedrigsten Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten. Die Grafikmodi können über das Optionen-Menü, aber auch über die Konsole ausgewählt werden. Der Befehl "vid_describemodes" liefert die verfügbaren Auflösungen und "vid_mode xy" (z.B. "vid_mode 23") stellt den gewünschten Modus ein. Quake speichert diesen Wert nicht automatisch: Wer sich das umständliche Eintippen der Befehle beim Programmstart sparen will, kann seine vid_mode-Zeile in einer "autoexec.cfg"-Datei im Unterverzeichnis "id1" eintragen. Wer einen besonders schnellen Rechner mit min. 16 MByte RAM hat und sich die beeindruckenden HiRes-Modi angucken möchte, braucht die neuste Version des VESA-Treibers "univbe". Der Support für VESA 2.0 ist auf einigen wenigen Grafikkarten bereits im ROM eingebaut, muß aber meist über einen Treiber geladen werden. Leider legt "id Software" diesen Treiber seinem jüngsten Programm nicht bei, wie es normalerweise unter Spieleherstellern üblich ist. Wir haben die Shareware-Variante auf unsere CD-ROM gepackt. Wer "univbe" länger als 21 Tage benutzen möchte, muß sich bei den Programmautoren gegen Bares registrieren lassen. Übrigens ermöglicht "univbe" nicht nur den Zugriff auf höhere Grafikmodi, sondern läßt Quake und andere DOS-Spiele schneller ablaufen.

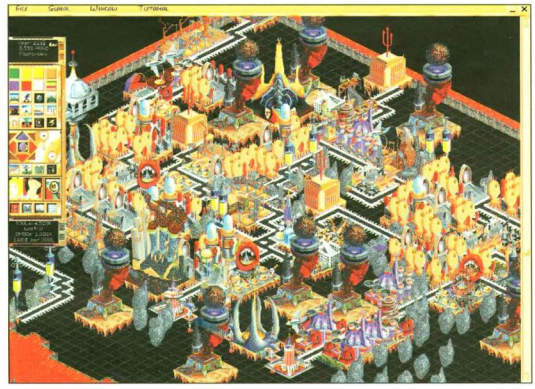
DURCHGESPIELT

Alle Geheimnisse und Secret-Level von Quake sowie die wichtigsten Cheat-Codes findet Ihr in unseren Tips & Tricks ab S. 89.

„Stairway to Heaven" oder „Highway to Hell"? LucasArts managt die Ewigkeit.

AFTER Chaos im





Die Stadt der tausend Grausamkeiten: Die Hölle expandiert und wirft ordentlich Gewinne ab

BRUTALO-HASE



Spieledesigner Michael Stemmle und andere aus dem Afterlife-Team waren schon beim Adventure „Sam'n'Max" beteiligt. Da darf eine kleine Anspielung natürlich nicht fehlen: Dreimal nacheinander SAMNMAX eingeben, und das Karnickel treibt sein zerstörerisches Unwesen.

Wer es in Computerspielen mit Außerirdischen zu tun hat, trifft meist auf bösartige Aliens, die mit großkalibrigen Laserwummen an des Helden Gurgel wollen. Irgendwie muß die Programmierer von LucasArts, die neben zahlreichen Adventures auch für die „StarWars"-Umsetzungen „X-Wing" und „TieFighter" verantwortlich zeichnen, wohl doch das schlechte Gewissen gedrückt haben. Anders ist jedenfalls nicht zu erklären, daß sie dem Spieler in ihrem jüngsten Werk „Afterlife" die Hege und Pflege eines Jenseits auftragen.

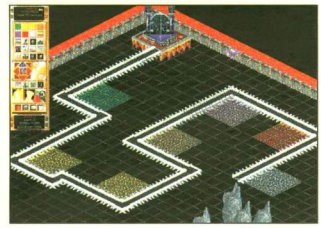
Um nicht bei irdischen Moralaposteln anzuecken: Bei den Aliens handelt es sich um eine Rasse, die in keiner Weise mit den Menschen verwandt ist. Vielmehr geht es um EMBOs, was für „Ethisch Mündige Biologische Organismen" steht. Jeder EMBO hat eine SEELE („Selbständig Erneuernde Ewige Lebens-Energie"), und genau die will gerettet werden.

Das Programm folgt locker dem Spielprinzip der SimCity-Reihe. Als lokaler Zwischengott baut der Spieler in Himmel und Hölle eine komplette Infrastruktur auf. Nur ein sorgfältig durchorga-

TIPS FÜR DEN ANFANG

Einige Tips, damit die Pennies nicht gleich zu Beginn im Orkus verschwinden.

1. Nicht jede Kartenvorgabe taugt zum guten Jenseits. Der Zufallsgerenator bastelt manchmal argen Schrott. Wenn die Flüsse ungeschickt laufen oder die Energiesteine zu weit verteilt sind: Neu anfangen.
2. Klein starten. Anfangs reichen 3 x 3 Kästen für jede Zone völlig aus – sonst braucht man zu viele kostspielige Engel und Dämonen.
3. Zonen nicht zu nahe an den Pforten oder Karma-Stationen bauen: Sie strahlen ungünstige Schwingungen aus.
4. Im Himmel sollten die Zonen eng beieinander liegen und über kurze Wege erreichbar sein. In der Hölle dagegen fühlen sich die SEELEN gleich viel wohler, wenn der Anmarsch hart und schwierig ist: Ein langer, gewundener Weg wirkt Wunder.
5. Der Macromanager ist teuer: Erst benutzen, wenn auf dem entsprechenden Knopf im Helfer-Fenster ein Ausrufezeichen steht.
6. Ausbildungszentren nur solange bauen, bis die Zahl der importierten Engel und Dämonen (Statistik „Labour") auf etwa 30% gesunken ist. Dann sofort alle Einrichtungen sprengen, sonst kommt es zu Revolten.

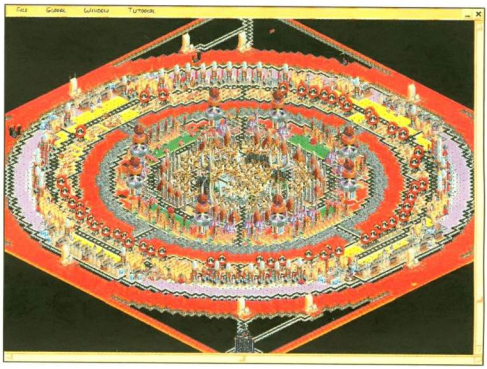


Damit die SEELEn so richtig leiden, ist kein Weg lang genug. Übertreiben sollte man aber nicht – ein ausgedehntes Straßennetz kostet.

LIFE
Jenseits



nisiertes Jenseits genügt den hohen Ansprüchen der SEELEn. Am wichtigsten sind „Zonen", in denen die sieben Todsünden oder die sieben Himmelstugenden belohnt oder bestraft werden. Jede der Zonen hat im Himmel wie in der Hölle die gleiche Farbe, etwa gelb für Großzügigkeit und Habgier oder lila für Wollust und Keuschheit. Jede SEELE kann nur mit einer der Zonen etwas anfangen, ist das entsprechende Gebiet nicht vorhanden oder schon besetzt, wandert sie solange in Unfrieden durch das Nirwana, bis sich die göttliche Hoheit aufrafft und wieder für Platz sorgt. Dabei ist Eile angesagt: Unzufriedene SEELEn wandern rasch aus und nehmen ihr Eintrittsgeld mit – bei zu hohen himmlischen Betriebskosten droht da schnell der Ruin. Neben den Zonen sollte man schnellstmöglich weitere Gebäude aufbauen: Ausbildungszentralen, die aus trägen Engeln und Dämonen fleißige Arbeitstiere machen oder Karma-Stationen, durch die SEELEn mit entsprechendem Glauben an die Reinkarnation in einen neuen EMBO auf dem Planeten zurückfahren.



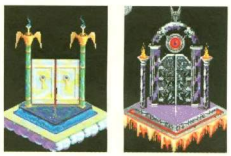
Als Ratgeber in der digitalen Ewigkeit stehen dem Spieler das Engelchen Aria und der Dämon Jasper zur Seite. Sobald etwas falsch läuft, machen die beiden per Sprachausgabe darauf aufmerksam und geben Tips. Außerdem erklären sie im Tutorial grundlegende Begriffe des Spiels.



▲ „Dante's Divine Sitcom", eines von vier Szenarien

"Limbos" sind ▲ Kneipen, die bei Überfüllung explodieren

DIE WICHTIGSTEN GEBÄUDE



Durch diese Pforte tritt der frisch verstorbene Alien natürlich nicht, ohne Eintritt zu zahlen.



Utipien im Himmel, Distopien in der Hölle. Eine Art letzter Ruhesitz für alteingesessene SEELEn.



Die Flüsse können erst überquert werden, nachdem ein Hafen gebaut wurde.



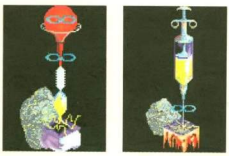
Ohne Moos nix los: Auch im Jenseits gibt es Kreditinstitute mit höllischen Zinssätzen.



Karma-Stationen dienen der Reinkarnation und leiten die SEELE zum Planeten zurück.



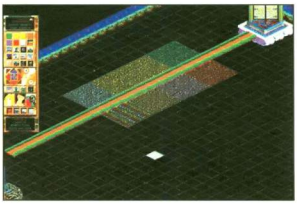
Ausbildungszentren verbessern die Arbeitskraft von Engeln und Dämonen.

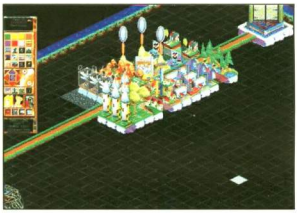


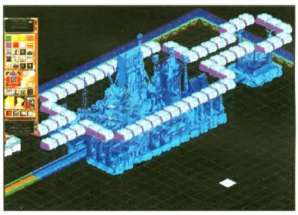
Absauger entsprechen den Kraftwerken in SimCity und sorgen für ausreichend Energie.



Je fünf spezielle Gebäude sorgen für die richtigen Schwingungen – good vibrations.









Walhalla: Sobald Zonen angelgt sind, siedeln sich SEELEn an und bauen immer größere Gebäude. Zwischendurch eine Katastrophe.



Supernase im Angriffsflug: Eine der reichlich schräg ausgefallenen Katastrophen, die regelmäßig zahlreiche Gebäude zerstören

Dämon Jasper und Engel Aria helfen bei Problemen weiter – und mögen sich überhaupt nicht



Als göttliche Hoheit hat man auch beschränkten Einfluß auf den Planeten der Außerirdischen. Das funktioniert nicht mit Hilfe mystischer Kräfte, sondern dadurch, daß der Gott seine Stellvertreter auf Erden ganz profan mit Bargeld günstig stimmt, auf daß diese ihre Schäflein in die gewünschte Glaubensrichtung lenken. Wer sich etwa über einen leeren Himmel und eine überlastete Hölle ärgert, besticht die entsprechenden Religionsführer, und schon bald tobt auch im Jenseits wieder das pralle ehemalige Leben.

Weil es im Paradies (hoffentlich) keine Steuern gibt, sich aber das Vermögen ohne regelmäßige Abgaben zu schnell erhöht, hat LucasArts statt dessen ein „Balance" genanntes System eingeführt. Sobald die interne Struktur der Zonen zu sehr auseinanderläuft, muß der göttliche Manager viel und regelmäßig Geld mit Hilfe des „Macromanager" in die notleidenden Gebiete pumpen: Erst dann entwickeln sich Gebäude weiter, und es darf wieder expandiert werden. LucasArts hat zusätzlich vier Szenarien auf die CD-ROM gebrannt, unter anderem eines mit dem Titel „Dante's Divine Sitcom" als Zitat auf die „Göttliche Komödie" des früh-mittelalterlichen italienischen Dichterfürsten.

Gespielt wird wahlweise entweder unter reinem DOS oder Windows 95 (kein 3.1), wobei ersteres vor allem beim Scrollen über den Bildschirm ein gutes Stück schneller ist.

Afterlife lebt neben der witzigen Grafik zum großen Teil von den zynischen Kommentaren. Die von uns getestete englische Originalversion verlangt gehobene Fremdsprachenkenntnisse. Demnächst soll das Programm auch auf Deutsch erscheinen; sofern wir den bereits übersetzten Handbüchern glauben können, bleibt der Sprachwitz ausnahmsweise mal erhalten. Übrigens bekommen hiesige Spieler bei Afterlife mehr Handbuch als amerikanische Käufer, LucasArts legt in den USA nur eine dünne Installationsanleitung bei und verkauft für runde 20 Dollar einen separaten „Strategy Guide", den das deutsche Manual bereits gekürzt enthält. *ste*



Peter Steinlechner

GUT

Wirklich gut, was LucasArts da bei seinem ersten Ausflug in die Welt der Wirtschaftssimulationen programmiert hat. Dabei sollte man sich von der lockeren Aufmachung nicht täuschen lassen: In Afterlife geht es zwar himmlisch komisch, aber gerade anfangs auch höllisch schwierig zu. Wer die frisch eingetroffenen SEELEn nicht sofort richtig versorgt, macht langfristig nur Miese. Zwar erreicht das Programm bei weitem nicht die Komplexität des großen Vorbildes "SimCity 2000", aber ohne gründliches Studium der eingebauten Statistiken und Tabellen erschafft kein Zwischengott das perfekte Paradies. Dazu kommen einige frische Ideen wie die sehr hilfreichen Ratgeber Aria und Jasper mit ihren witzigen Kommentaren oder schlicht die Tatsache, gleichzeitig zwei ziemlich unterschiedliche Gebiete zu kontrollieren. Was mich wirklich stört, ist allerdings die teilweise völlig überladene Grafik, die fast keine Details mehr erkennen läßt. Schade, denn das Treiben auf dem Bildschirm wurde liebevoll gezeichnet und läßt sonst keine Wünsche offen.

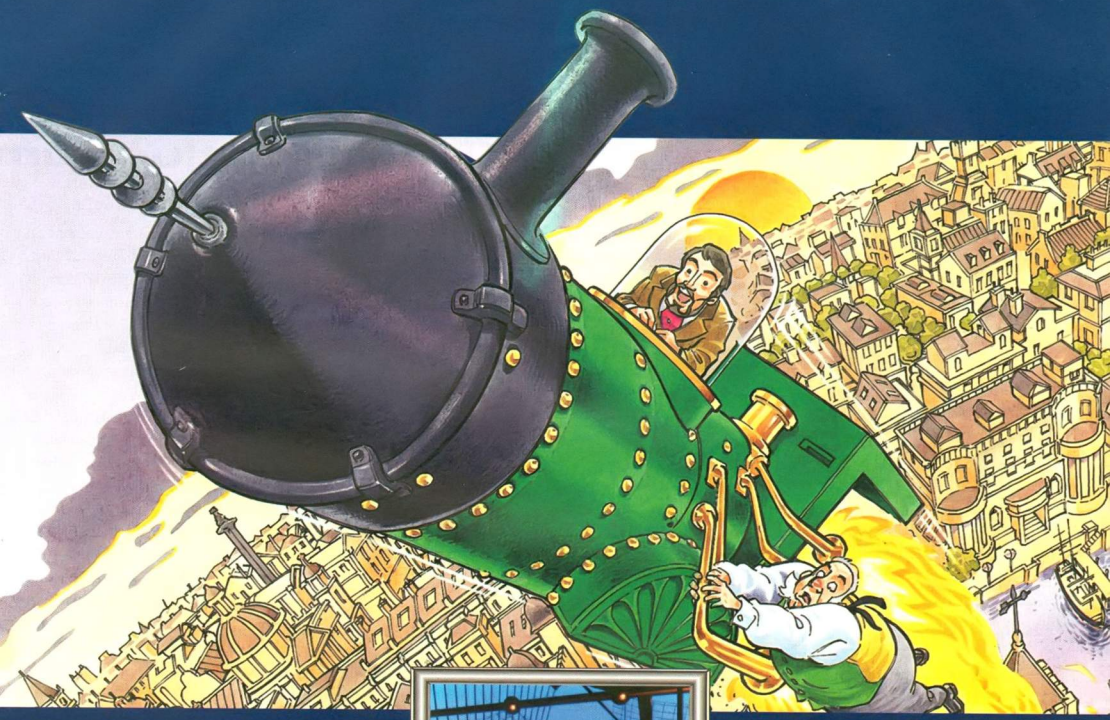
Name	**Afterlife**	System	Win'95 oder DOS
Genre	Wirtschaftssimulation	Festplatte belegt	min. 3 MByte
Hersteller	LucasArts	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar/mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1	Extras	versteckter Hase

	Deutsch		Englisch
Spiel	geplant		✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **63%**
Sound **73%**
Spielspaß

75%

Ein Adventure der feinen Art









GENE MACHINE

England zu der Zeit Königin Victorias: die technische Revolution beflügelt immer mehr geniale Köpfe zu richtungsweisenden und phantastischen Erfindungen. Doch nicht all diese Entwicklungen dienen dem Wohl der Menschheit... So hat der ebenso geniale wie niederträchtige Dr. Dinsey eine Maschine entwickelt, mit deren Hilfe er nun die Weltherrschaft an sich reißen will. Der mutige Piers und sein Butler versuchen, den Schurken Dinsey in einer aufregenden Jagd rund um den Erdball an seinen teuflischen Plänen zu hindern...

VIC TOKAI
more gameplay

Ab August '96
Komplett in Deutsch
Für DOS und WIN 95

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



BACK TO

Kleiner Ausflug zum

Fünf Jahre nach dem Golfkrieg sorgt Saddam wieder für Schlagzeilen – und Ihr rettet die Welt

F 16 C

Die inzwischen von Lockheed vertriebene F16 "Fighting Falcon" hat mittlerweile nichts mehr mit dem billigen nur für den Export bestimmten Jäger von 1974 gemein. Die neueste C-Version ("C" Einsitzer, "D" Doppelsitzer) der Falcon verfügt über stärkere Triebwerke und verbesserte Elektronik (besseres Radar). Nebenbei sind sowohl Aufklärer- (RF-16) und Langstreckenprototypen (F16 ES) in Erprobung, beide unterscheiden sich von den Standardmodellen durch Behälter über den Innenflügeln. Auch das japanische FSX-Projekt, das auf der F16 basiert, nähert sich der Vollendung.



Ob das die Akte eines Fliegerasses ist?

Nachdem mit "Back To Baghdad" (B2B) schon wieder eine F16-Simulation auf den Markt kommt, dürfte der US-Jet seine Stellung als meistsimuliertes Flugzeug ausgebaut haben. Wie alle anderen Hersteller behauptet auch das kleine und fast gänzlich unbekannte Label Military Simulations, den derzeit realistischsten Flugsimulator entwickelt zu haben. In der Tat hat MSI, ähnlich wie DID mit "EF 2000", so ziemlich jedes Instrument des Originals in sein Programm gequetscht. Aus diesem Grund wurde das Cockpit auch auf zwei Screens verteilt, wie das schon bei Spectrum Holobytes "Falcon" der Fall war. Zur oberen Hälfte gehören das HUD (Head-Up-Display), die Multifunktionsbildschirme (MFD), Radarwarner, Schadensanzeige, Höhen- und Geschwindigkeitsmesser. Der untere Teil des Cockpits bleibt meist verdeckt. Hier sind hauptsächlich sekundäre Anzeigen untergebracht, z. B. Analogkompaß, Drehzahlmesser mit Nachbrennerstatus, Fahrwerksanzeige und die Gegenmaßnahmen zur Feindabwehr, z. B. Düppel und Fackeln (Chaff, Flares). Die Bedienung des Falken ist entweder über eine Kombination aus einem einfachen Joystick und Tastatur möglich (viele Tasten sind mehrfach belegt) oder mit den Spitzenprodukten von Thrustmaster, dem F-16 FLCS und F-16 TQS – wobei letztere ausdrücklich von MSI empfohlen werden.

Bei der Hintergrundgeschichte ging man weniger innovative Wege. Da nach Ende des Ost-Westkonflikts die Russen als Dauerbösewichte wegfielen, bemüht MSI erneut die Araber als Halunken vom Dienst. Fünf Jahre nach dem glorreichen Sieg der Allierten über den Irak und dem damit verbundenen Scheitern aller Eroberungspläne für Kuwait, bedroht Saddam Hussein erneut die Welt. Mit vier 500-Kilotonnen-Wasserstoffbomben als Druckmittel sieht sich der Diktator in der Lage, Forderungen zu stellen: das Ende der Sanktionen gegen den Irak, ein Verzicht auf alle Reparationszahlungen, einen weltweiten Preis von 50 Dollar pro Barrel Erdöl und die Anerkennung von Kuwait und den Buran-Ölfeldern als Teile des irakischen Hoheitsgebiets. Da Erpressern noch nie Zugeständnisse gemacht wurden, formieren sich die alten Partner zu einem neuen Bündnis. Leider wurde der militärische Vorteil, den diese Partner noch 1991 hatten, durch die weltweite Abrüstung



Während Ihr hier die untere Hälfte des Cockpits seht, ...





... sieht es weiter oben buchstäblich wüst aus.

Mit solcherart Einsatzbeschreibung müßt Ihr Euch begnügen. Ob die Informationen für einen Sieg über den Irak ausreichen?

BAGHDAD

pösen Onkel Saddam

inzwischen fast zunichte gemacht. Geschwächt aber hochmotiviert kämpft Euer F16-Geschwader an der Seite von Briten, saudischen Arabern und Israelis. Ihr beginnt Eure Karriere als Greenhorn mit einem in mehrere Kurse aufgeteilten Training, zunächst mit simplen Start- und Landetechniken. Nach Übungen im Formationsflug und mit dem Navigationssystem geht es an die Innereien: Neben den einzelnen Waffensystemen (Luft-Luft-, Luft-Boden- und Bombentraining), beschäftigt sich ein Kurs von sechs Missionen ausschließlich mit den verschiedenen Modi des APG-68 Radars. Eine actiongeladene Instant-Action-Option wurde natürlich nicht vergessen, kann allerdings nicht mit dem von "EF 2000" gesetzten Standard mithalten.

Habt Ihr Euch Eure Wings an der Uniform verdient, erwarten Euch schon 32 Kampfeinsätze über dem Irak. Sie decken alle Teile des F16 Einsatzspektrums ab, welches aus Luftüberwachung, Erdkampf und Geleitschutz besteht. Vor jedem Einsatz bekommt Ihr ein für Simulationen recht karges Briefing. Neben einem kurzen Auftragstext (sofern vorhanden) muß Euch ein Aufklärungsfoto der Ziele sowie eine taktische Karte mit Wegpunkten genügen. Bei der anschließenden Bewaffnung Eures Jets stehen Euch mit Ausnahme der B61 Bombe (eine freifallende Bombe mit taktischem Nuklearsprengkopf) alle gängigen Waffensysteme zur Verfügung, z. B. Maverick, Laser-Guided- und Iron Bombs, Sidewinder und AM-RAAMs. Die B61 darf nur mit ausdrücklicher Erlaubnis an der F16 montiert werden. Fertig ausgerüstet und voll betankt beginnt Ihr Eure Einsätze entweder auf dem Rollfeld Eurer Basis oder bereits in der Luft. Sobald Ihr gestartet seid, werden einige Vorteile der B2B-Grafikengine deutlich: Je höher Ihr fliegt, desto detailärmer wird die Grafik – aber auch schneller. In Bodennähe ist der Detailreichtum der Landschaft sehr hoch, ab einer Höhe von ca. 10 000 Fuß ist die Erde nahezu einfarbig. Das schmälert zwar den grafischen Eindruck, aber aus dieser Höhe sind ja auch in Wirklichkeit selbst unter optimalen Bedingungen kaum mehr Einzelheiten auszumachen. Von diesem Programmiertrick sind Euer und andere Flugzeuge ausgenommen. Auch bei MSIs Vorzeige-Flieger wurden zahlreiche Außenansichten mit eingearbeitet. Interessanterweise werden die Texturen wieder eingeblendet, sobald Ihr ein Bodenobjekt betrachtet. Anders als zum Beispiel "U.S. Navy Fighters" oder "A.T.F." von Electronic Arts, wertet B2B eine Mission als Erfolg, wenn mindestens die Hälfte aller Primärziele zerstört bzw. verteidigt wurde.

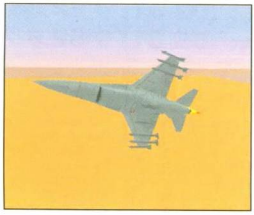
bru

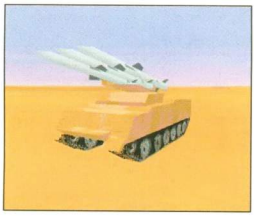


In diesem Bildschirm wird die Wahl der Waffen vorgenommen.



Die F16 als Foto und als Screenshot – beautiful!





Auf jedes Sandkorn eine SAM-Stellung: Saddam hat keine Kosten gescheut.



Claudius Brunnecker

GUT

Mit "Back to Baghdad" wird wieder mal deutlich , daß für ein gutes Spiel nicht unbedingt eine riesige Firma nötig ist. Ich finde es kaum schlechter, wenn nicht sogar ähnlich gut wie "EF 2000", was aber auch am simulierten Flugzeugtyp liegt. Die F16 war schon immer eines meiner Lieblingsflugzeuge. Gut, "EF 2000" ist hier und da noch ein wenig realistischer und grafisch feiner aber dafür auch etwas zu komplex in der Bedienung. "B2B" geht hier einen anderen, meiner Meinung besseren Weg. So finden sich Neulinge und Hobby-Simulanten in MSIs F16 schneller zurecht als in Europas Wundervogel. Das Szenario ist in beiden Fällen etwas an den Haaren herbeigezogen – wobei mir Golfkrieg die zweite doch ein klein wenig realistischer erscheint als der russische Einmarsch in Norwegen. Den Kampf um die bessere Dokumentation hat jedoch eindeutig DID gewonnen, hier kann MSI nur mit einem zweitklassigen Büchlein aufwarten. Ein offizieller Vertrieb von "B2B" in Deutschland ist derzeit übrigens ziemlich unwahrscheinlich.

Name	**Back to Baghdad**
Genre	Simulation
Hersteller	MSI
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 120 Mark
Spieler	1

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	75 MByte
RAM-Ausstattung	16 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

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

Grafik **65%**

Sound **45%**

Spielspaß

75%

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

Der Knüller!

"Z"

Erscheinungstermin Mitte/Ende August!

Deutsche Version

DM 74,99



CD-ROM

7th Guest	DA 19,99
5th Musketeer	DV 67,99
After Life	**DA 74,99**
AH - 64 Longbow	**DV 79,99**
Alone i. t. dark T. 1-3	DV 69,99
Anvil of Dawn	DV 69,99
Arcade Amerika	DV 29,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV 79,99
Azarel Tears	DVx69,99
Bad Mojo	DV 79,99
Baku Baku	**DA 54,99**
Baphomets Fluch	**DVx74,99**
Batmann Forever	DA 69,99
Battle Isle 3	DV 64,99
Battle Race	**DA 69,99**
Bermuda Syndrom	DV 69,99
Biing	DV 59,99
Bleifuß	DV 49,99
Blood and Magic	DV i.V.
Blown Away	DV 74,99
Caesar 2	DV 74,99
Central Intelligance	DAx74,99

CD-ROM

Made in Germ. Compil.	DV 39,99
Manic Karts	**DA 29,99**
Martini Racing	**DV 24,99**
Mechwarrior 2	DV 74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV 74,99
Mechwarrior 2 Data	DV 39,99
Mega Pack 5	**DA 79,99**
Mega Race 2	**DV 54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV 84,99**
Monopoly	DV 59,99
Myst	DV 64,99
NBA Live 96	DV 79,99
Need for Speed	DV 79,99
NHL Hockey 96	DV 79,99
Normality	**DV 74,99**
Offensiv - HSV	**DV 59,99**
Offensiv-Bay. München	**DV 59,99**
Offensiv - Düsseldorf	**DV 59,99**
Offensiv - Schalke	**DV 59,99**
Offensiv - Bielefeld	**DVx59,99**
Offensiv - Dortmund	**DVx59,99**

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Civilization 2	**DV 79,99**
Civil War General	**DV 79,99**
Command & Conquer	DV 79,99
Comm. & Conq. Data	**DV 24,99**
Comm. & Conquer 2	**DVx89,99**
Command Aces/Win.95	DV 74,99
Conquerer A.D. 1086	DV 74,99
Conquest o.t. New World	DV 78,99
Cronicle o. t. Sword	**DV 74,99**
Crusador No Regert	**DVx64,99**
Cyberia 2	**DV 69,99**
Daggerfall	DVx79,99
Darker	DA 74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx39,99**
Death Gate	**DV 74,99**
Deadline	**DV 39,99**
Der Produzent	**DV 74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV 69,99**
Die Hard Trilogy	**DVx74,99**
Die Schlümpfe	DV 69,99
Descent 2	DA 78,99
Destruction Derby	DA 84,99
Diabolo	**DVx84,99**
Die Fugger 2	**DV 74,99**
Die Siedler 2	**DV 69,50**
Discworld	DV 74,99
Dungeon Keeper	DVx74,99
Earth Siege 2	**DV 79,99**
Earthworm Jim 1 + 2	DV 64,99
Elisabeth 1	**DV 89,99**
Euro 96 Soccer	DV 74,99
F1 Manager	**DV 69,99**
Fantasy General	**DV 69,99**
Fast Attack	**DV 64,99**
Fifa Soccer 96	DV 79,99
Firefight	**DA 59,99**
Flugsimulator 5.1	DV 99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV104,99**
Gabriel Knigt 2	DV 77,99
Gear Head	**DV 49,99**
Gender Wars	**EV 49,99**
Golden Gate Killer	**DVx69,99**
Hard Line	**DVx59,99**
Heart of Darkness	DVx84,99
Heroes of Might & Magic	DV 54,99
Hugo 3	DV 64,99
Hugo 4	**DVx67,99**
Hugo Screensaver	**DVx34,99**
Indy Car Racing 2	DA 74,99
Jagged Alliance 2	DV i.V.
Lemmings Paint Ball	DA 29,99
Lighthouse	**DV 84,99**
Load Star	DAx77,99
Olympic Games	**DA 67,99**
Olympic Soccer	DA 67,99
Pax Imperia 2	DV i.V.
PGA European Tour	**DA 79,99**
PGA Tour Golf 96	DA 79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA 34,99
Phantasmagoria	DV 79,99
Phantasmagoria 2	**DV i.V.**
Pole Position	DV 87,99
Powerplay Hockey	DA 59,99
Privateer 2	DV i.V.
Pro Pinball the Web	DA 49,99
Psycho Pinball	DV 69,99
Quake	**DAx74,99**
Rebel Assault 2	**DV 79,99**
Return Fire WIN 95	**DV 79,99**
Return of Arcade	DA i.V.
Riddle of Master LU	**DV 74,99**
Ripper	**DV 79,99**
Rivers of Dawn	DA 67,99
Schleichfahrt	DVx77,99
Shannara	**DV 69,99**
Shell Shock	**DV 59,99**
Shivers	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Thunder	**DV 89,99**
Sim City 2000 Compil.	DV 89,99
Sim Tower	DV 74,99
Sonic	**DAx49,99**
Space Bugs	**DV 64,99**
Space Hulk 2	**DA 79,99**
Speed Haste	**DA 59,99**
Star Gate	DVx44,99
Star Trek Klingon	**DA 67,99**
Star Trek Tech. Manuel	**DV 69,99**
Star Wars Collection	**DV 54,99**
· Rebell Assault 1	
· X-Wing	
· Star Wars Screensaver	
Stonekeep	DV 84,99
S.T.O.R.M.	**DV 79,99**
Strike Base	DV 54,99
Syndicate 2 / Wars	**DV 79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99
Terra Nova	DA 69,99
Terra Nova	**DVx69,99**
Terminator Future Shock	**DV 69,99**
The Dig	DV 74,99
Think X	DV 39,99
Thunderhawk 2	DV 74,99
Tie Fighter SVGA	**DV 69,99**
Time Commando	**DVx74,99**
Tilt	DA 51,99
To Shin Den	**DV 64,99**

Unsere Hit`s!



Formula One Grand Prix 2

Deutsche Version

nur DM 104,99

Oder im Komplett-Set:

Form. One Grand Prix 2 + Form. One Grand Prix 1 + Thrustm. Lenkrad T2 mit Gas- und Bremspedale

DM 299,99

Command & Conquer 2 "Red Alert"

VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!

Erscheinungstermin Anfang September

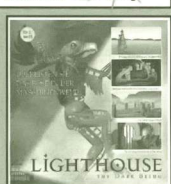
Deutsche Version

nur DM 89,99

Virtua Figther

Deutsche Anleitung

nur DM 74,99



LIGHTHOUSE

Deutsche Version

nur DM 84,99

Gender Wars

Englische Version

nur DM 49,99



MISSION FORCE CYBER STORM

Deutsche Version

nur DM 84,99

EIN FASZINIERENDES STRATEGIESPIEL IM METAL.TECH™-UNIVERSUM.

Quake

Deutsche Anleitung

Erscheinungstermin Ende August!

nur DM 69,99

CD-ROM

Torrins Passage	DV 79,99
Trivial Pursuit	DV 74,99
Urban Runner	**DV 69,99**
Vollgas	DV 54,99
Viking Conquest	**DV 67,99**
Virtual Karts	**DV 19,99**
Virtua Fighter	**DA 74,99**
Warcraft 2	DV 74,99
Warcraft 2 Data	**DV 24,99**
Warhammer	DV 69,99
Westwood Compilation:	DV 69,99
• Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	
Wing Commander 4	**DV 79,99**
Worms	DV 64,99
Worms Data	**DV 34,99**
Zorck Nemesis	**DVx84,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Aces over Europe	DV 19,99
Albion	**DV 34,99**
Alone in the Dark 1	DV 24,99
Armored Fist	**DV 29,99**
Ascendancy	DV 49,99
Battle Bugs	**DV 29,99**
Battle Isle 1 + Data	DV 24,99
Battle Isle 2 + Data	DV 34,99
Betrayal at Krondor	**DV 19,99**
Beneath a Steel Sky	DV 19,99
Bioforge	**DV 29,99**
Caesar 1	DA 19,99
Chewy ESC from F5	DV 34,99
Creature Shock	DV 19,99
Crusador No Remose	**DVx29,99**
Daedalus Encounter	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV 24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV 24,99**
Dawn Patrol	DV 24,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Die Siedler 1	DV 34,99
Dune 2	DV 29,99
Earth Siege 1	**DV 19,99**
Fifa Soccer 95	**DV 29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV 39,99
Freddy Pharkas	**DV 19,99**
Gobliins Teil 1+2	DV 19,99
Gobliins Teil 3	DV 19,99
History Line 14 - 18	DV 29,99
Inca 1	DV 19,99
Incredibble Maschine 1	DV 19,99
Iniana Jones 4	**DV 29,99**
Indy Car Racing 1	DA 19,99
Jagged Alliance	**DV 29,99**
Kings Quest 7	DV 39,99
Knights of Xentar	**DV 29,99**
Lands of Lore	DV 29,99
Little Big Adventure	**DV 29,99**
Load Runner	**DV 29,99**
Lost Eden	**DV 19,99**
Lost in Time 1 + 2	DV 19,99
Magic Carpet 1+Data	DV 29,99
Maniac Karts	DA 29,99
Monkey Island 1	**DV 24,99**
Monkey Island 2	**DV 24,99**
Nascar Racing	**DA 24,99**
NHL Hockey 95	**DA 29,99**
Noctropolis	DV 29,99
Outpost 1.5	**DV 34,99**
PGA 486	**DAx29,99**
Police Quest 4	**DV 19,99**
Populus+Power Mong	DA 29,99
Power House	**DV 34,99**
Privateer+Data	DA 29,99
Rebel Assault 1	DV 34,99
Return to Zorck	DV 29,99
Rüsslesheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shadow of the Comet	**DV 24,99**
Sim City Enhanced	DV 24,99
Simon the Sorcerer 1	DV 29,99
SSN - 21 Seawolf	DV 29,99
Space Hulk	DV 29,99

Weitere Angebote

Space Quest 4	DA 19,99
Space Quest 6	**DV34,99**
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Steel Panther	DV 39,99
Strike Command. + Data	DA 29,99
Syndicate Plus	DV 29,99
System Shock	DV 29,99
Theme Park	**DV29,99**
Ultima Underworld 1 + 2	DA 29,99
U.S. Navy Fighter	**DV29,99**
Wing Armada	DA 29,99
Wing Commander 3	**DV34,99**
X - Wing	**DV29,99**

Wir führen Sony Play-Station Spiele

und Zubehör in großer Auswahl.

Sony Playstation z.B.

Earthworm Jim 2	DV 89,99
Fade to Black	DV 89,99
Impac Racing	DA 84,99
Olympic Games	DA 79,99
Powerplay Hockey	DA 79,99
Pro Pinball the Web	DA 84,99
Resident Evil	DV 89,99
Ridge Racer Revolution	DA 94,99
Space Hulk Blood Chapter	DA 89,99
Syndicate 2 Wars	DVx89,99
Tilt	DV 79,99
Time Commando	DVx89,99
To Shin Den 2	DA 99,99
Track + Fields	DA 99,99

Zubehör

Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**

Wir führen Spiele-lösungen der Firma *Hint-Shop* 14,90

Händleranfragen erwünscht!

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 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

SUPPORT 9/96

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



[Erste Hilfe]

Verbotener Rechner 98
PC gegen Installations-Schaden sichern

Setup weg 98
Alter PC – lahmer Akku

Manic Karts 99
Start-"Hemmungen" von CD-ROM

Bleifuss im Netz 99
Probleme mit der Geschwindigkeit

[Tips & Tricks]

Warcraft 2 - Beyond The D. Portal 72
Die Lösung mit Blizzards Originalkarten

Fortsetzung Episode 3 88
Letzter Teil der Komplettlösung

Quake 89
Alle Secrets zur Shareware-Version

Normality 93
Alles komplett gelöst

[Hexerei]

Civilization 2
Elisabeth I. 96

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

H!LFE



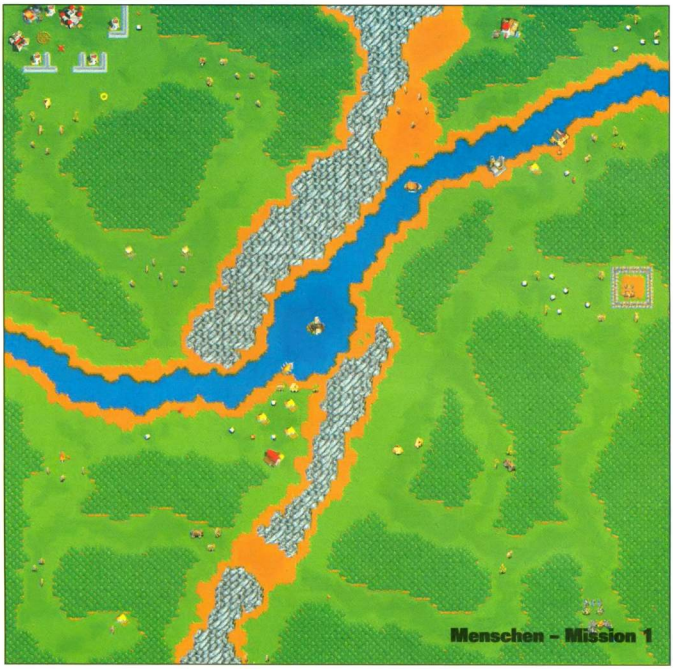
Claudius Brunnecker

Diesmal haben wir echte Leckerbissen für Euch: Hi-Res-Karten zum Warcraft-2-Expansion-Pack und alle Secrets zu Shareware-Quake.

Warcraft 2 – Beyond The Dark Portal

In dieser Ausgabe können wir Euch was ganz Besonderes bieten: Die Lösung zu Warcraft 2 – Beyond The Dark Portal mit den Original-Karten von Blizzard. Die Lösung schickte uns Markus Bender aus Gründau.

Zuerst ein paar allgemeine Hinweise: Ihr solltet Eure Städte oder Dörfer immer ausbauen, bis nichts mehr geht, Ihr also von jedem Gebäude eines habt. Und auch in den Gebäuden sollte alles ausgebildet werden, was möglich ist. Dies gilt für alle Missionen, sofern nichts gegenteiliges gesagt wird.
Greift die Orcs beziehungsweise Menschen nacheinander und immer vom schwächsten bis zum stärksten Dorf an. Soldaten werden eigentlich nie benötigt, meistens Ritter (Paladine) oder Elfen (Ranger). Bildet die Ritter stets zu Paladinen aus, denn sie können verletzte Einheiten heilen.
In den feindlichen Dörfern zuerst die Kasernen zerstören. Man kann nie zuviel Holz, Gold oder Öl besitzen. Darum solltet Ihr immer alles abbauen, was Ihr bekommen könnt. Es ist oft ratsam, Randalier-Kobolde bzw. Demolier-Gnome vorauszuschicken, um die Wach- oder Kanonentürme zu erledigen.



Menschen – Mission 1

Menschen

1. Allerias Reise

Zusätzlich zu Eurem ersten Held Alleria solltet Ihr noch zwei weitere Helden nach New Stormwind führen.
Nachdem Ihr Alleria zu Beginn aufnehmt, geht Ihr nach Norden und erobert die Ballista. Dann geht es nach Südwesten, wo Ihr Danath mitnehmen könnt. Im Norden erobert Ihr das Dorf der Menschen und füllt Eure Armee mit ein paar Einheiten auf. Ein Arbeiter muß einen Hafen errichten, an dem Ihr eine Fähre baut. Mit der Fähre setzt Ihr ans Nordost Ufer über. Dort nehmt Ihr Turalyon mit und besteigt wieder die Fähre. Legt am Nordostufer an und erobert das Dorf. Laßt alle Helden in den Leuchtkreis treten, und der Level ist gemeistert.
Hinweis: Achtet auf die Skelette. Denkt daran, daß die Helden nicht sterben dürfen.

2. Die Schlacht um Nethergarde

Wie schon vielfach erlebt, solltet Ihr alle Siedlungen der Orcs (3 Stück), die in Azeroth errichtet wurden, gänzlich zerstören.
Begebt Euch in das Dorf, das gerade von den schwarzen Orcs angegriffen wird. Bis Ihr dort ankommt, dürfen keine menschlichen Gebäude mehr stehen. Beseitigt alle schwarzen Orcs und vernichtet alle Gebäude. Leider müßt Ihr mit den gegebenen Einheiten bis zu diesem Zeitpunkt auskommen. Denkt daran, daß Danath nicht sterben darf.

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.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

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

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß". Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!

HINT-BOOKS ca. 200 Lösungen

Probleme bei Computerspielen ?

Bei uns erhalten Sie **Komplettlösungen** (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Adventure - und Rollenspiele. Zum Beispiel zu: 9.95 DM

Alone in the Dark 1 & 2 oder 3	Kingdom O' Magic	Talisman & Lost Eden
Albion	Kings Quest 5 & 6 oder 7	Touche (5 Musketiere)
Alien (Com.Book Adv.)	Time Gate: Knights Chase	Torins Passage
Alien Virus & Burn Cycle	Legend of Kyrandia 1 & 2 oder 3	Ultima 7/1 oder 7/2 oder 8
Anvil of Dawn	Leis. Suit Larry 1 & 5 & 6	Ultima Underworld 1 oder 2
Bad Mojo	Little Big Adventure	Veil of Darkness
Ben. a steel Sky & Dreamweb	Maniac Mansion 1 & 2	Wizardry 6 oder 7
Bermuda Syndrom	Mission Critical	Zork: Nemesis
Chewy: Escape from F5	Monkey Island 1 & 2	Blown Away
Chronomaster	Myst	Congo
Chronicles of the Sword	Noctropolis	Cyberia 1 & 2
Crusader: No Remorse	Riddle of Master Lu	Civilization 2
D & Evocation	Ripper	
Discworld	Schwarzes Auge 1 od. 2 24.80 DM	Jagged Alliance & Battle Isle 3
The Dig	Shadow of the Comet & Eternam	Karma
Druidenzirkel 24,80 DM	Shanara	Lighthouse
Dungeon Master 1 oder 2	Shivers	Normality
Entomorph	Simon the Sorcerer 1 & 2	P.O. SWAT & Mechwarrior 2
11th Hour & 7th Guest	Star Trek 1 & 2	Secret Mission
Frankenstein	Star Trek: Next Generation	Siedler 2
Gabriel Knight 1 oder 2	Star Trek: Deep Space Nine	Spycraft & Silent Steel
Imperium Romanum	Stonekeep	Urban Runner

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordert unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 9.95 DM plus Nachnahme 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 5 DM bei Vorkasse. Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor

Jetzt auch Ladenverkauf

Magic Line
Öffnungszeiten von 10-18 Uhr
An- und Verkauf von Computerspielen

Provinzstraße 60
13409 Berlin

Tel/Fax: 030/4911785
oder Tel: 0172/3911072
Internet Adresse: http://www.spieleforum.de

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

quadral®
Power-Sound für Ihren PC.



- aktiv – mit eingebautem Netzteil
- magnetisch abgeschirmte Gehäuse
- bedienungsfreundlich
- saubere Klangwiedergabe in allen Bereichen
- satter Baßsound

PC go! KAUF-TIP "SPITZENKLASSE" HEFT 12/95

SAM 45

NEU
SAM SUB 100
Baßpower

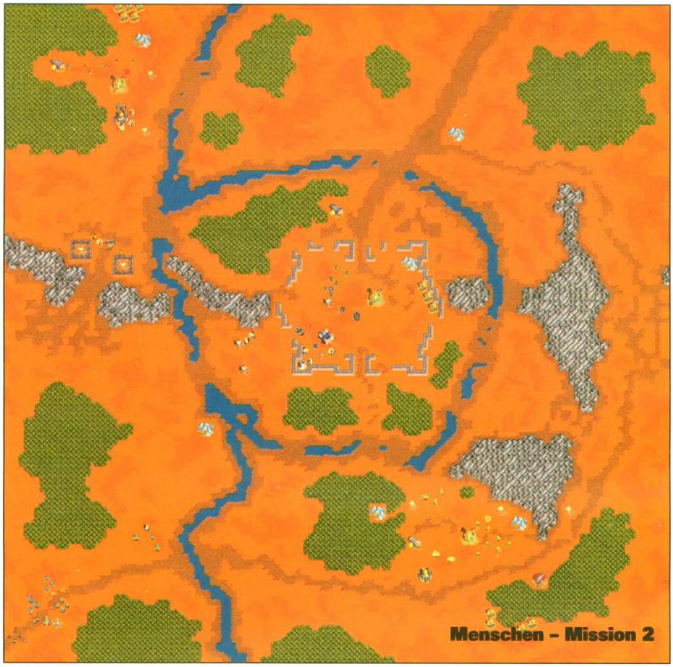
COUPON Ich möchte mehr über die Produkte von quadral wissen. Bitte senden Sie mir Informationsmaterial über:

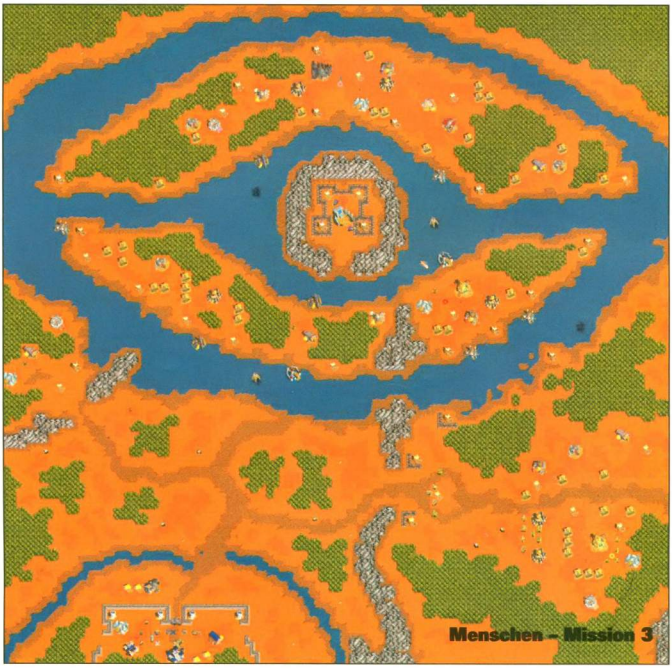
☐ Multimedia-Lautsprecher
☐ Hifi-Lautsprecher
☐ Surround-Sound-Systems
☐ ELA/PA-Lautsprecher

Name
Straße
PLZ/Ort

quadral GmbH & Co.KG · Postfach 304 · 30003 Hannover
Tel. 05 11/79 04-0 · Fax 05 11/75 35 28

Power Play 9/96


Menschen – Mission 2


Menschen – Mission 3

In dem eroberten Dorf errichtet Ihr sofort ein Rathaus und baut viel Holz und Gold ab. Baut früh eine Kaserne, um Eure Stadt zu verteidigen. Dann die Stadt erweitern (Sägewerk, Schmiede usw.). Bildet zuerst einige Elfen aus, die Euch die Drachen vom Hals halten. Habt Ihr genug Elfen (Ranger), um Eure Stadt vor den Drachen zu schützen, bildet Ihr sie zu Rittern (Paladine) aus. Dann greift Ihr ohne den Helden "Danath" die Stadt an. Im zweiten eroberten Orcdorf (gelb) beutet Ihr die Goldmine aus und errichtet eine große Armee. Schließlich greift Ihr die Orcs im Nordwesten an (rot).

3. Der Graben zwischen den Welten

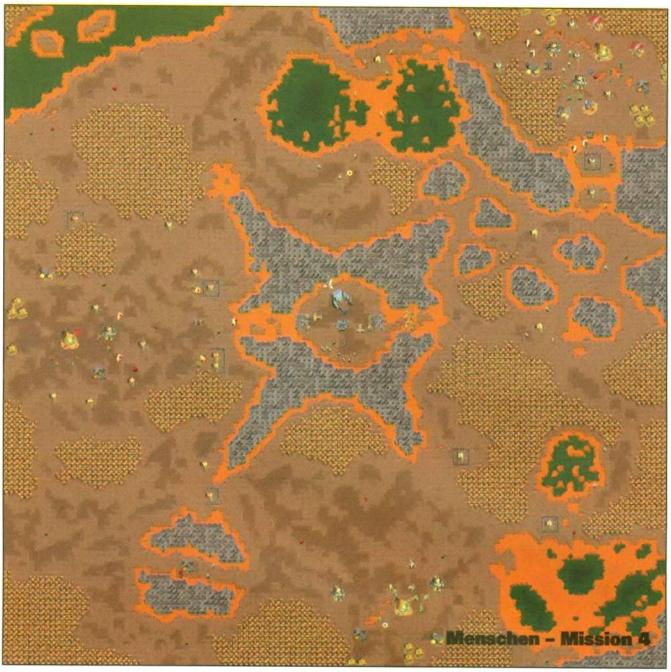
In dieser Mission müßt Ihr den Eingang zur Orcwelt erreichen und ihn von Turalyon öffnen lassen, indem er den Leuchtkreis betritt. Zuvor müßt Ihr einiges Unheil anrichten und alle Hochburgen und Festungen der Horde zerstören.

Als erstes solltet Ihr eine große Festung aufbauen, die Ihr durch Einheiten schützen laßt. Geht mit vielen Einheiten vorsichtig nach rechts und zerstört sowohl die Festung (orange) als auch die Stadt. Geht zurück und stärkt Eure Armee, indem Ihr neue Ritter ausbildet. Jetzt solltet Ihr einige Paladine am Strand im Norden aufstellen, die die Orcfähren abfangen. Nehmt Euch die Türme im Westen mit einer mittelstarken Armee vor. Errichtet einen Hafen und setzt auf die südliche der drei Inseln über. Nehmt die Insel mit ein paar Leuten ein (taktisch vorgehen, von links nach rechts). Zerstört jetzt alles zu Wasser und baut wenn Ihr wollt, Öl ab, muß aber nicht sein. Während dieser Zeit sollte Turalyon das Dorf schützen. Mit einer sehr starken Armee wird die nördliche Insel eingenommen und die Festung zerstört. Erobert zum Schluß die kleine Insel in der Mitte und führt Turalyon in den Leuchtkreis.

4. Jenseits des Dunklen Portals

Nachdem Ihr in der Welt der Orcs seid, müßt Ihr dafür sorgen, daß kein Orc mehr Azeroth betreten kann. Errichtet am Dunklen Portal ein Schloß. Außerdem solltet Ihr die Umgebung von Orcs säubern.

Sichert gleich am Anfang die Zugänge zum Portal nach Osten und Westen ab. Neben das Portal baut Ihr ein Rathaus und eine Kaserne. Das Dorf wird später ausgebaut. Im Osten tötet Ihr die Orcs und baut das Gold ab. Geht mit vielen Leuten nach Süden und zerstört alles, was Euch in den Weg kommt. Alle Goldminen werden ausgebeutet und Leute ausgebildet. Als nächstes wird die





Stadt im Nordwesten erobert, baut jetzt Elfen und Ballistas. Mit ihnen und den Paladinen greift Ihr nun das Dorf im Westen an. Konzentriert Euch dazu zuerst mit einigen Ballistas auf die Türme. Schützt dabei Eure Ballistas aber vor Paladinen. Nachdem Ihr alle Feinde beseitigt habt, kann das Rathaus ausgebaut werden.

5. Das Schattenmeer

Diesmal ist die Mission nicht ganz so schwer wie gewohnt. Ihr müßt lediglich drei Häfen aufbauen und die feindlichen Häfen vernichten.

Nehmt Euch gleich das Dorf südlich des Startplatzes vor. Baut Gold und Holz ab und errichtet ein eigenes Dorf. Mit einer mittelstarken Armee, die vor allem aus Rittern oder Paladinen bestehen sollte, greift Ihr das Westdorf an (orange). Am Südufer errichtet Ihr drei Häfen und baut eine große U-Boot-Flotte. Zerstört zuerst die feindlichen U-Boote, damit Ihr nicht mehr gesehen werdet. Dann vernichtet Ihr die Häfen im Südosten (gelb). Plaziert viele U-Boote um die beiden Inseln im Süden und zerstört so alle Häfen. Die U-Boote müßt Ihr dort lassen, denn die Häfen werden wieder errichtet. Wer Lust hat, kann auch alle Orcs beseitigen.

6. Der Fall von Auchindoun

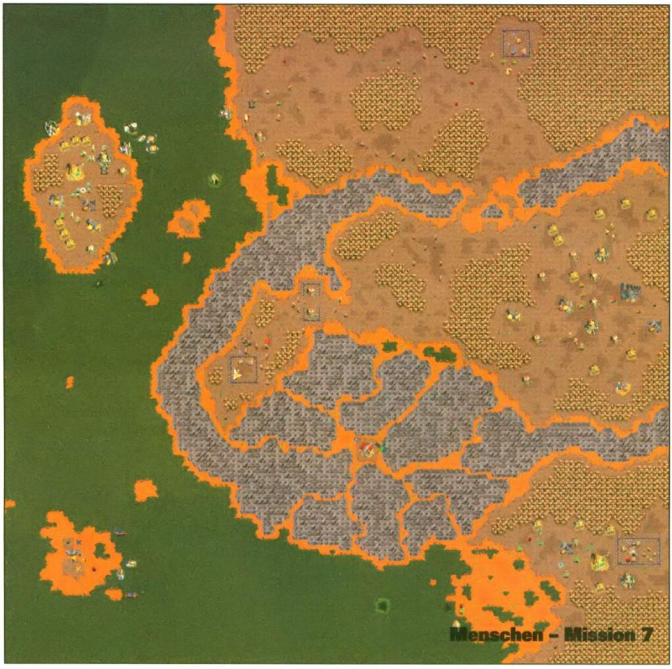
Auch in der sechsten Mission lautet die oberste Direktive "Zerstörung" (Ziel: der Bleeding Hollow Clan). Außerdem müssen die Helden Turalyon und Danath den Leuchtkreis erreichen.

Zunächst solltet Ihr mit den zu Verfügung stehenden Kräften zum gegenüberliegenden Ufer fahren und die Orcs (rot) überwältigen. Dann die drei Goldminen ausräumen und trotzdem auf ankommende Fähren achten. Die Orcs solltet Ihr am besten gleich am Ufer erledigen oder sie gar nicht erst aus der Fähre steigen lassen. Laßt jedoch die Helden im Dorf zurück. Versucht zu Land wie zu Wasser, den schwarzen und türkis-farbenen Orcs aus dem Weg zu gehen. Es darf nichts Orange-farbiges mehr stehen. Bringt zum Schluß beide Helden zum Leuchtkreis.

7. Deathwing

In dieser Mission müßt Ihr den Drachen Deathwing töten. Dies ist nicht gerade leicht, da er eine große Zahl von Leibwächtern hat. Außerdem müßt Ihr seinen Horst zerstören und Eure drei Helden (Alleria, Khadgar und Kurdran auf Sky'ree) wie üblich überleben. Bewegt Euch mit den Fähren und Kampfschiffen unten am Bildrand bis zum Ufer und





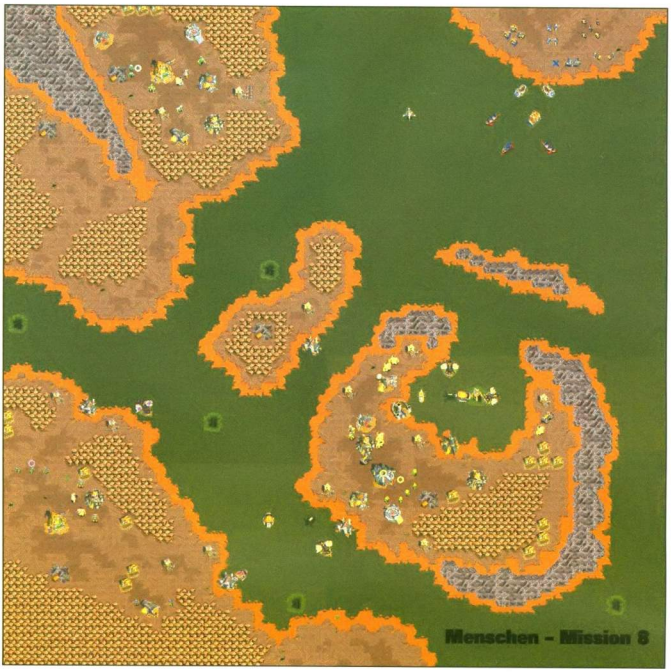
erobert das kleine Lager der Orcs (türkis) im Südwesten. Dort befreit Ihr Eure ersten Kampfgenossen. Leert die Mine, um die Waffen zu verbessern. Leider könnt Ihr in diesem Level keine Armee aufbauen, aber es geht auch so. Nachdem Ihr alles verbessert habt, bringt Ihr die Leute (auch die Helden) auf die Fähren und umfahrt das Inseldorf (weiß) großräumig. Legt in der kleinen Bucht an. Geht Richtung Nordost, um neue Einheiten zu befreien (Skelette am besten umgehen). Weiter geht es nach Südwesten, dort trefft Ihr auf Kurdran und Sky'ree. Diese beiden können zum Drachenhorst fliegen (Westen), da es zu Fuß nicht zu erreichen ist. Der Drache Deathwing ist entweder am Horst oder er fliegt umher. Wenn Ihr ihn getötet habt, zerstört Ihr den Drachenhorst.

8. Kampf an der Küste

Dreimal dürft Ihr raten, was in dieser Mission zu tun ist.

Zunächst erobert Ihr mit den zu Verfügung stehenden Kräften die Stadt im Nordosten (weiß). Dann müßt Ihr beide Goldminen nutzen, um ihre Kampfkraft zu erhöhen und Paladine zu rekrutieren. Auf der eroberten Insel sollte nur ein Rathaus errichtet und das Gold abgebaut werden. Die Stadt könnt Ihr auf der Insel bauen, die Ihr am Anfang habt. Jetzt solltet Ihr schnell einen Hafen anlegen und U-Boote bauen (5 bis 10 Stück).





Mit genügend Paladinen erobert Ihr die Stadt im Südwesten (lila). Hier könnt Ihr noch mehr Gold erbeuten. Wenn Ihr nicht genug Gold habt, könnt Ihr auf die kleine Insel in der Mitte fahren und dort auch noch welches abbauen. Mit einer sehr starken Armee fahrt Ihr dann auf die Insel der gelben Orcs. (die 5 bis 10 U-Boote nicht vergessen, um die Schiffe zu zerstören). Dann nehmt Ihr die Stadt wie gewohnt ein.

9. Im Herz des Bösen

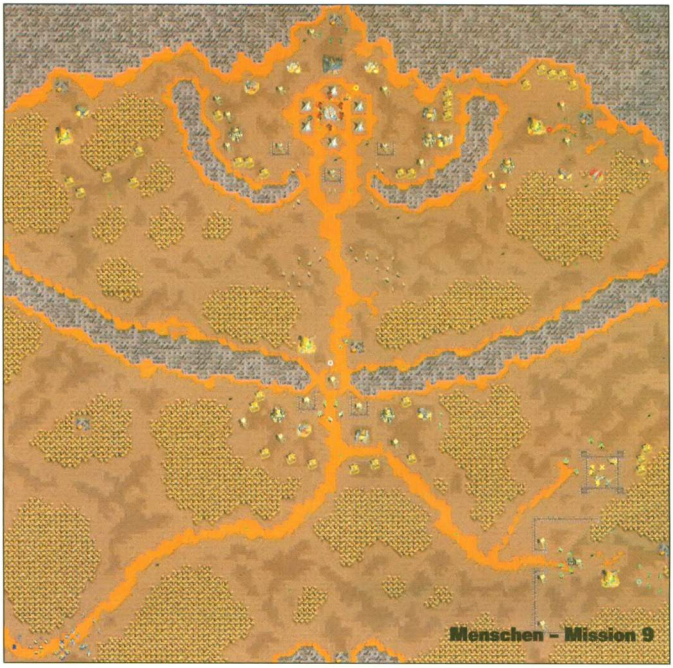
In der neunten Mission lautet der Befehl: "Kämpft Euch durch vier Clans der Horde hindurch zum fünften und zerstört die Festung Shadowmoon und "Ner Zhul's Mystische Stätte".

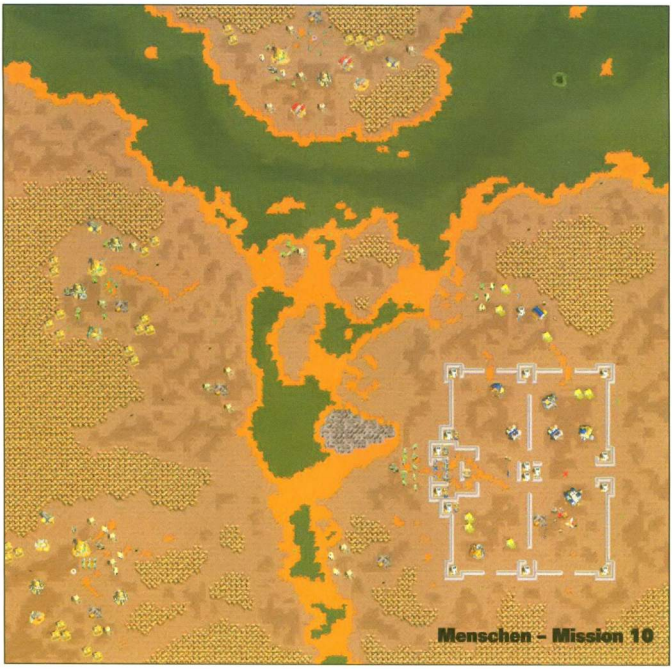
Geht ein Stück nach Norden und baut dort eine Stadt. Erst wenn alle erreichbaren Goldminen ausgebeutet und das Gold verbraucht ist, solltet Ihr angreifen. Euer erstes Ziel ist das Dorf im Osten (hauptsächlich Paladine und Rangers verwenden). Ihr bewegt Euch am besten am unteren Bildrand entlang, da Ihr sonst von den weißen Orcs gesehen werdet. Nachdem Ihr das Dorf erobert habt, schürft Ihr dort das Gold und baut neue Ein-

Schade!



Du fühlst Dich beschissen,
weil wieder mal das
Wichtigste fehlt.


Menschen – Mission 9


Menschen – Mission 10

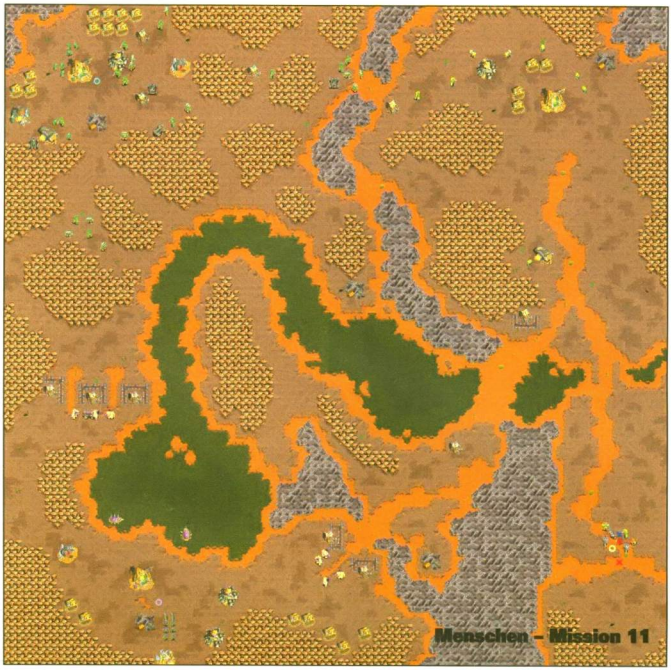
heiten. Dann könnt Ihr versuchen, Euch zu den schwarzen Orcs durchzuschleichen, leider werdet Ihr meistens von den weißen oder roten Orcs entdeckt. Ich empfehle daher, direkt die weißen Orcs anzugreifen, dann die schwarze Festung und den Steinkreis inklusive der Dämonen zu zerstören.
Taktischer Hinweis: Zuerst solltet Ihr die Häuser zerstören, in denen die Todesritter ausgebildet werden.

10. Belagerungszustand

In dieser Mission solltet Ihr eigentlich nur standhaft gegen die Belagerung der Orcs durchhalten, doch Angriff ist schließlich die beste Verteidigung (natürlich müssen die Helden überleben).
Zuerst empfiehlt es sich, die Ortsausgänge im Westen und im Norden zu schützen. Bildet viele Arbeiter aus, um das ganze erreichbare Gold abzubauen. Rekrutiert viele Verteidiger, vor allem Rangers, um die Drachen zu töten. Habt Ihr genug Rangers, bildet Paladine aus. Vor der Stadt befindet sich einen kleine Orcfestung, die Ihr gleich zu Beginn erobern solltet, um an mehr Gold zu kommen. Danach gilt es, mit sehr vielen Leuten die kleine, grüne Festung einzunehmen und dort ein Rathaus zu errichten. Baut dort das Gold ab und stellt eine riesige Armee zusammen, mit der Ihr dann die grüne und die weiße Stadt erobert. Verbraucht ruhig das ganze Gold, doch vergeßt nicht, im Norden einen Hafen anzulegen. Fahrt zur Insel und nehmt die Stadt (lila) ein. Für diese Stadt werden die meisten Leute benötigt.
Taktischer Hinweis: Auch in diesem Level solltet Ihr die Helden mit genügend Schutz vor Drachen und Orcs in der Stadt lassen.

11. Verrat des Laughing Skull

Diesmal schließt sich Euch der Laughing Skull Clan an, mit dem Ihr dann Seite an Seite gegen die Horde kämpft. Eure Helden dürfen natürlich auch diesmal nicht den Löffel abgeben.
Zu Beginn solltet Ihr nach Norden gehen und Euch mit den Orcs (gelb) verbünden. In der Orcstadt baut Ihr Eure Armee auf. Dazu benutzt Ihr auch die Goldmine, die südlich der Stadt liegt. Wenn Ihr das ganze Gold für Einheiten (Oger und Axtwerfer) ausgegeben habt, geht Ihr auf das nordwestliche Dorf los. Nachdem Ihr es erobert habt, errichtet Ihr dort ein Rathaus, aber nur wenn noch genügend Gold in der Mine ist. Stärkt Eure Armee und greift das große Dorf im Süden an (lila). Schleift das Dorf, hierzu benötigt Ihr aber sehr viele Leute.



12. Der teuer erkaufte Sieg

Das letzte Ziel in diesem schweren Feldzug ist, die Orcs in ihre Welt zu drängen und das dunkle Portal von Kathgar versiegeln zu lassen. Dies ist der schwerste Level im ganzen Spiel. Zu Beginn ist es unbedingt erforderlich alle Ausgänge des Dorfes zu schützen. Nehmt Euch dann die weißen Orcs mit einer großen Armee vor. Greift erst die türkis-farbenen und dann die roten Orcs an. Erledigt die türkis-farbenen Orcs am Ufer und baut dort einen Hafen. Die schwarzen Orcs könnt Ihr ignorieren, müßt es aber nicht. Holt Euch nun die Helden von der Insel. Khadgar muß jetzt nur noch das Dunkle Portal mit dem Blitzzauber zerstören.

Orcs

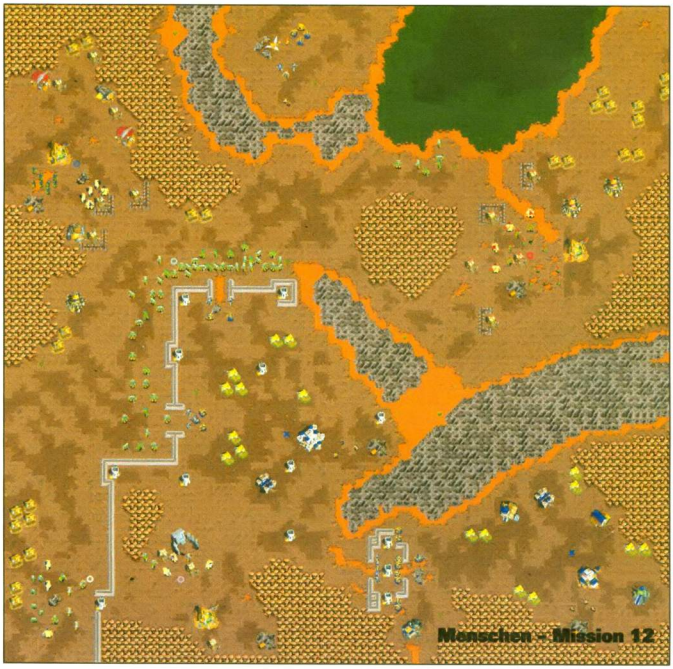
1. Schlacht vom Shadowmoon

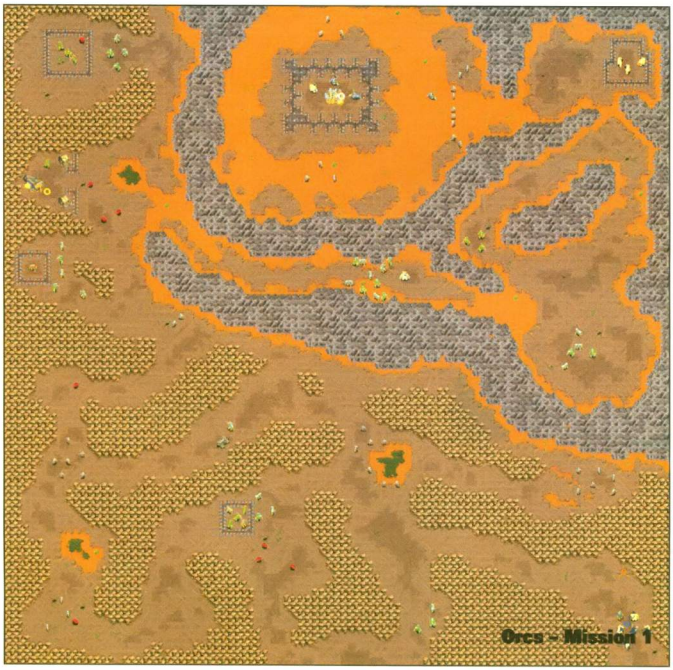
In der ersten Mission der Orcs müßt Ihr alle Todesritter (Verräter) und Tempel zerstören, wobei Grom Hellscream überleben muß.
Als erstes begebt Ihr Euch nach Westen (was anderes bleibt Euch sowieso nicht übrig) und befreit die Orcs (orange). Geht weiter in Richtung Nordwesten, dort trefft Ihr auf

Schade!



Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.





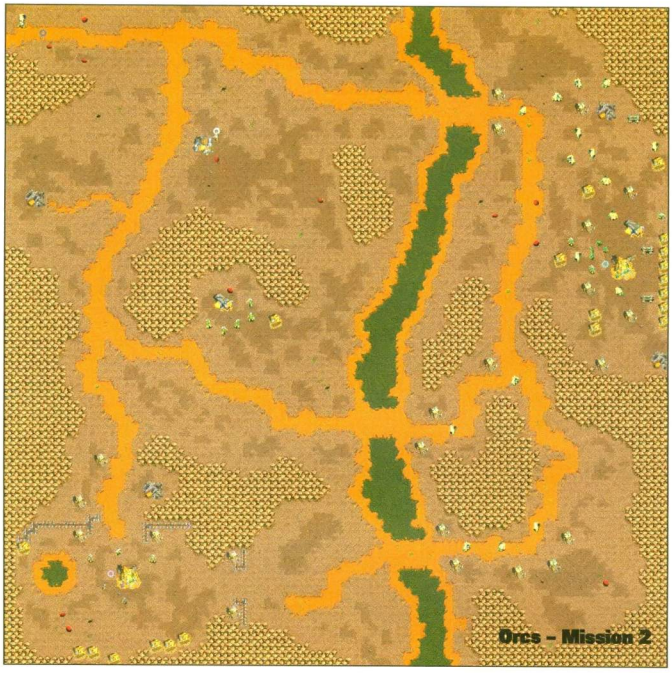
Grom Hellscream. Im Nordwesten befreit Ihr eine orcische Stadt (und vier Orcs). Danach geht's nach Osten in die Gebirgsspalte. Folgt den Gebirgsgängen, wo sich Euch mehrere Orcs anschließen (orange). Geht in die Mitte des Gebirges, tötet die Todesritter und zerstört deren Behausung.
Taktische Hinweise: Im gesamten Level solltet Ihr die Oger vorneweg laufen lassen und die Truppe eng zusammen halten.

2. Der Schädel des Gul'Dan

Die zweite Mission besteht darin, sich mit dem Thunderlord-Clan zu verbünden und den Bonechewer-Clan zu besiegen. Außerdem müßt Ihr Shattered Hand retten und keinen Helden dabei verlieren.
Geht nach Südosten und nehmt Kargath Bladefist auf und die Schmiede ein. Weiter im Süden schließt sich Euch ein Dorf an (lila). Beutet die Goldminen aus und fördert damit ihre Streitmacht. Während der Truppenausbildung sucht Ihr die Orcstadt in der Mitte auf, die sich Euch ebenfalls anschließt. Bewacht alle Ausgänge, da Orcs von einem feindlichen Clan auftauchen (türkis). Stellt die Helden an einen sicheren Ort. Wenn Ihr alle Goldminen ausgebeutet habt und Eure Einheiten stark genug sind, könnt Ihr die Verräter erledigen.
Taktische Hinweise: Mit all Euren Aktionen solltet Ihr Euch beeilen, da die Verräter ihre Einheiten natürlich ebenfalls sehr schnell ausbauen.

3. Thunderlord und Bonechewer

Euer Ziel in dieser Mission ist sehr eindeutig: "Vernichtet den Bonechewer- und den Thunderlord-Clan".
Gleich zu Beginn müßt Ihr viel Holz und Gold abbauen, um eine große Truppe aufzustellen. Ihr solltet Euch dabei sehr beeilen, da der Norden Euer Dorf oft angreifen wird. Wenn Eure Goldvorräte knapp werden sollten und Ihr noch wenig Leute habt, erobert zuerst den Stützpunkt im Südosten und somit auch die Goldmine. Wenn Ihr schnell, sehr viele Truppen rekrutiert, könnt Ihr versuchen, die Orcstadt im Südwesten zu zerstören (türkis). In dieser Stadt befindet sich eine große Menge Gold. Wenn diese Glanzlestung vollbracht ist, sollte es nicht mehr allzu schwer sein, die Orcstadt (lila) im Nordosten zu bezwingen. Dazu braucht Ihr wie immer viele gut ausgebildete Kämpfer. Zerstört danach die Stadt im Nordwesten (lila).
Taktische Hinweise: Während der gesamten Mission solltet Ihr so schnell wie möglich vorgehen.



4. Durchgang zur Finsternis

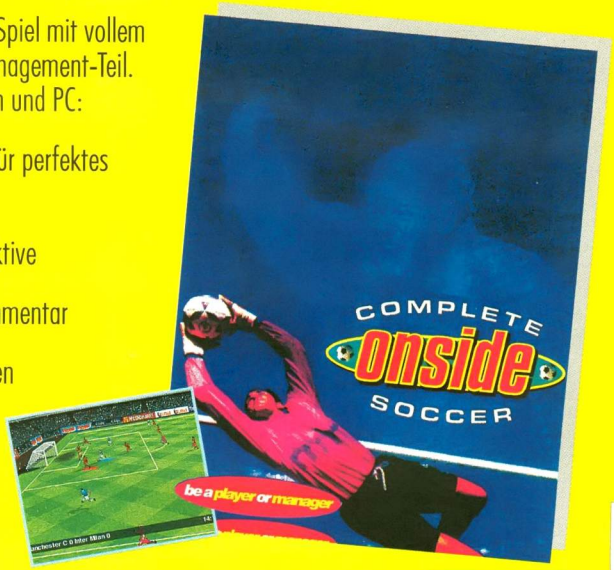
In dieser, schon etwas anspruchsvolleren Mission, müßt Ihr zum ersten Mal gegen die Menschen antreten. Zerstört deren Städte, doch paßt auf, daß Teron Gorefiend nichts passiert.

Bewegt alle Eure Einheiten (außer Peons) nach Westen und zerstört in einem Blitzkrieg die Menschenstadt (türkis). Teron Gorefiend sollte sich dabei wie immer im Hintergrund halten. Wenn dies geschafft ist, baut Ihr so schnell wie möglich eine Stadt auf. Achtet darauf, daß Ihr sie genügend verteidigen könnt. Zum gleichen Zeitpunkt begebt Ihr Euch nach Süden, wo Ihr eine Goldmine erobern könnt. Es empfiehlt sich, dort ein Haupthaus zu bauen. Während dieser Mission ist die Verteidigung vorrangig. Wenn eine mittelstarke Truppe zur Verfügung steht (ca. 25 Mann), geht Ihr erneut nach Süden, dort erobert Ihr die Stadt (lila). Solltet Ihr zu wenig Einheiten haben, geht am oberen Kartenrand entlang, an deren Ende geht Ihr nach Süden. Auch hier findet Ihr eine weitere Goldmine. Wenn Ihr eine große und starke Truppe um Euch geschart habt, vernichtet Ihr alle Menschen (blau).

Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks.

Complete Onside Soccer. Das erste Spiel mit vollem Action-Fußball und komplettem Management-Teil. Rasen-Realismus pur für Playstation und PC:

- über 7000 Spieler-Animationen für perfektes Gameplay
- völlig freie Wahl der Spielperspektive
- voll korrespondierender Live-Kommentar
- 4 europäische Landesligen mit den Original-Teams, inkl. Bundesliga
- kompletter Management-Teil mit direktem Einfluß auf das Spielgeschehen
- Super-Liga, verschiedene Wetterbedingungen, Spielfeldabnutzung ...



PC CD-ROM

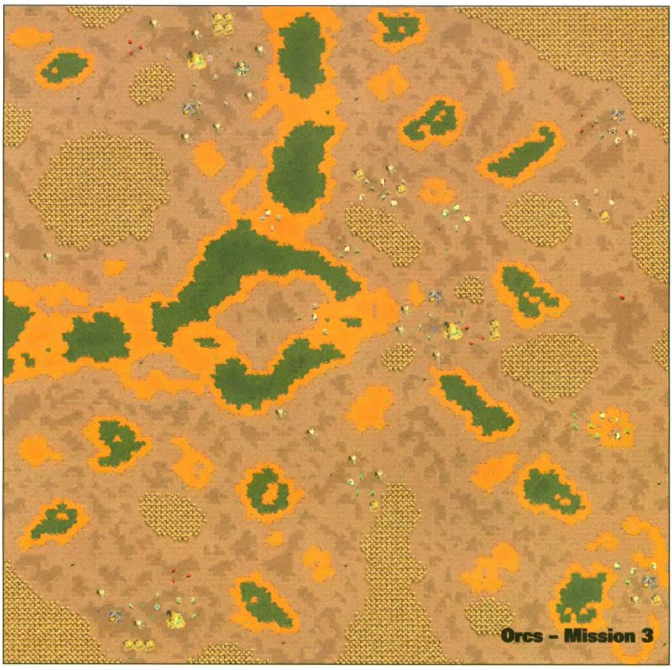
PlayStation

TELSTAR Electronic Studios

Distributed by

KONAMI®

Complete Onside Soccer © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.


Orcs – Mission 3

5. Drachen von Blackrock Spire

In der fünften Mission habt Ihr die Ehre, ein paar Drachen einfangen zu dürfen und deren Horst zu erobern.

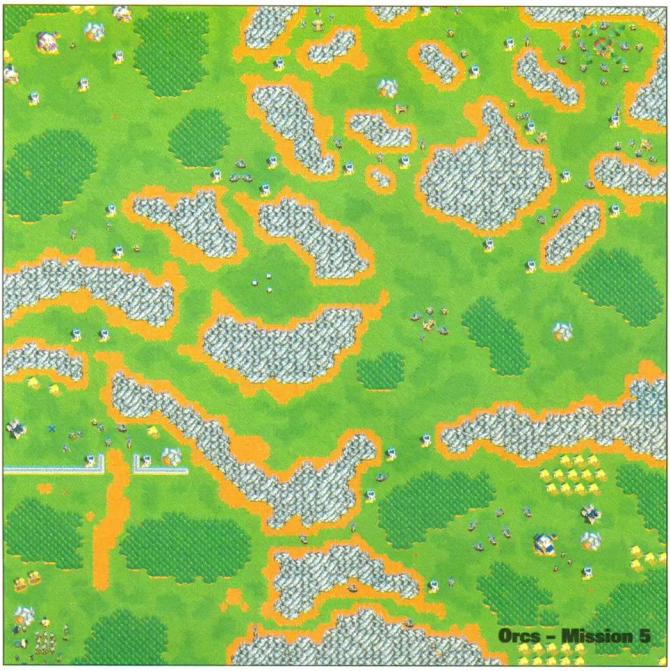
Wie immer eine starke Truppe aufbauen und nach Norden gehen, um den Stützpunkt zu zerstören. Achtet dort auf die Türme und beutet die Goldmine aus. Danach solltet Ihr Euch östlich halten, um zur Goldmine im Osten zu gelangen (liegt etwa in der Mitte der Karte). Jetzt ist es ratsam, schnell mit vielen Leuten nach Nordosten zu gehen und die Drachen zu befreien. Dort nehmt Ihr auch gleich den Drachenhorst ein.

6. New Stormwind

Wiedermal müßt Ihr alles zerstören. Da auch in dieser Mission Teron Gorefiend überleben muß, solltet Ihr ihn in eine sichere Ecke stellen. Gleich zu Beginn müßt Ihr alle Einheiten zusammenraffen und nach Norden gehen, wo Ihr den Menschen eine Mine klaut. Baut anschließend eine Stadt auf und rekrutiert viele Leute. Vergeßt die Drachen nicht. Zwischendurch geht Ihr mit jeweils neun Mann (mit guter Rüstung und Schlagkraft) los und greift das Menschendorf an, damit deren Aufbaueinheiten gestört werden. Wenn Ihr schließlich alle Goldminen leergeräumt und für das ganze Gold Einheiten ausgebildet hat, geht Ihr nach Nordwe-


Orcs – Mission 4





sten und startet eine Offensive gegen die Menschen (blau). Mit 10 bis 15 Drachen greift Ihr die Stadt im Südwesten an (türkis). Taktische Hinweise: Baut so viele Berserker-Trolle wie möglich, damit Euch die Greifenreiter in der Verteidigung keine Probleme bereiten.

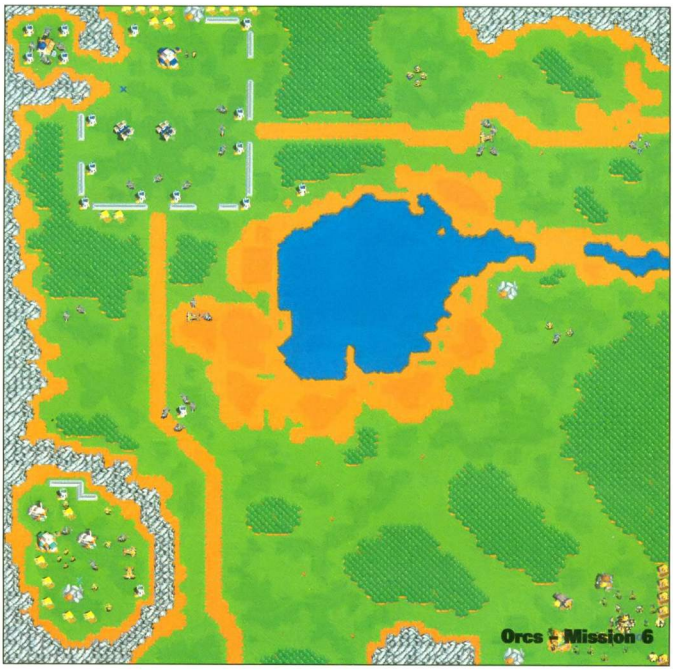
7. Die Gewässer von Azeroth

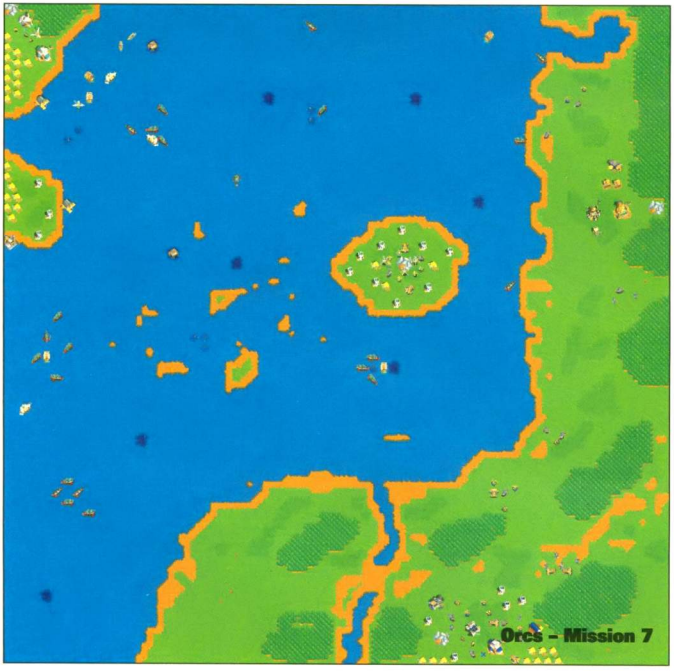
Hier habt Ihr die nicht ganz so schwierige Aufgabe, fünf Häfen zu errichten und alle feindlichen Schiffe komplett zu zerstören. Baut Euch zu Anfang mehrere Katapulte, um Euch gegen die menschlichen Schiffe zu verteidigen, die immer wieder versuchen werden, Eure neu errichteten Häfen zu zerstören. Nun solltet Ihr versuchen, eine möglichst große Flotte zu bauen, die die feindlichen Schiffe zerstören kann. Baut nach Möglichkeit U-Boote und beginnt viel Öl zu fördern und Gold zu schürfen. Auch müßt Ihr eine gute Verteidigung aufbauen, da Ihr öfter von Süden her angegriffen werdet. Geht nicht zu weit nach Süden, da Ihr sonst von den Menschen (blau) überlaufen und besiegt werdet. Die südliche Stadt solltet Ihr nur angreifen, wenn Ihr genug Leute habt oder

ZU LANGSAM.



Sie haßte es, wenn Rüdiger
wieder mit ihr „Rennen" spielte.





an Geldmangel leidet. Doch um die akute Leere im Geldbeutel zu beenden, solltet Ihr lieber auf die kleine Insel in der Mitte der Karte übersetzen und dort eine Zweigstelle gründen.

8. Das Grab des Sargeras

In dieser Mission ist ein magischer Gegenstand Euer Ziel, den Ihr von einem Dämon erbeutet. Doch die Behausung des Dämons befindet sich in einem Gebirgszug, der nur sehr schwer zu erreichen ist und von den Menschen und Skeletten extrem gut bewacht wird.

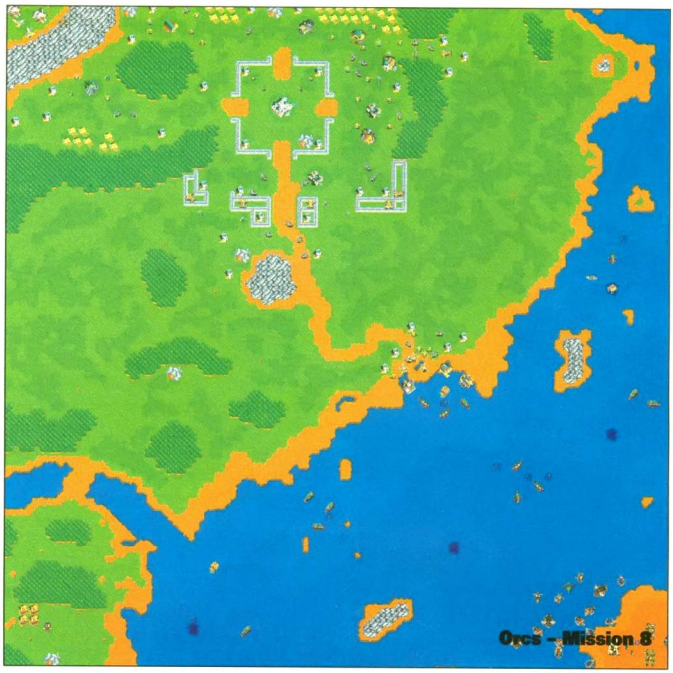
Geht nach Osten und tötet die Skelette. Danach solltet Ihr das Dorf erobern und dann eine Fähre bauen. Fahrt damit nach Osten auf die kleine Insel und rekrutiert dort so viele Todesritter wie möglich. Sind Eure finanziellen Mittel erschöpft, fahrt nach Nordosten, um auf der östlichen Insel noch einige Kampfgenossen zu befreien. Begebt Euch zum obersten Teil der großen westlichen Insel und befreit dort ebenfalls weitere Krieger. Mit allen noch übrigen Leuten fahrt Ihr ein Stück weiter südlich und legt im Westen an. Versucht jetzt, Euch bis zur Kartenmitte durchzuschlagen. Von dort aus geht Ihr nach Nordwesten. Dort angekommen, tötet Ihr den Dämon.

Taktische Hinweise: Da Ihr keine Einheiten rekrutieren könnt, solltet Ihr Eure Kämpfer gut schützen, vor allem die Axtwerfer. Laßt die Oger immer vorne laufen. Wenn Ihr auf Magier stoßt, vernichtet diese zuerst.

9. Altarac

Nun geht es wieder ans zerstören der menschlichen Siedlungen. Doch dabei ist Vorsicht geboten, da ihre Truppen in der Nähe von Altarac lagern, aus dem Ihr einen Überläufer befreien sollt. Dieser magische Überläufer ist im Besitz eines weiteren magischen Gegenstandes. Führt den Magier in den Leuchtkreis Eures Dorfes.

Errichtet so schnell wie möglich ein Haupthaus und geht mit ein paar Mann nach Osten, um eine Mine zu erobern. Wenn Ihr genug Einheiten ausgebildet habt, erledigt Ihr die Menschen (blau), die sich um Euer Dorf gruppiert haben. Jetzt könnt Ihr alle Minen in Eurer Nähe ausräumen und eine sehr große Armee, die Ihr auch brauchen werdet, aufbauen. Es empfiehlt sich, auch die Stadt im Süden (weiß) zu umgehen, um an eine weitere Mine heranzukommen und ein weiteres Haupthaus zu errichten. Mit vielen Kämpfern solltet Ihr die südliche Stadt (weiß) vernichtend schlagen und das restli-



che Gold einstecken. Bevor Ihr das ganze Geld für Landeinheiten ausgegeben habt, geht Ihr nach Südosten und legt dort einen Hafen an. Baut fünf bis sechs Schiffe und zerstört damit die feindlichen Kriegsschiffe. Nun wird es Zeit eine Fähre zu bauen und den Magier auf der Insel zu befreien, wozu nicht sonderlich viele Einheiten erforderlich sind. Führt den Magier in den Leuchtkreis, wo er sicher und vor Angriffen der Menschen geschützt ist. Vorausgesetzt, Ihr habt nicht die Verteidigung Eures eigenen Dorfes vergessen. Ist der Magier in Sicherheit, könnt Ihr Euch mit aller Ruhe der Stadt im Nordosten zuwenden (rot) und somit die Mission beenden.

10. Das Auge von Dalaran

Dies ist die schwerste Aufgabe, die Ihr bis jetzt hattet. Ihr sollt alle Magiertürme und die Stadt Dalaran vernichten. Doch um nach Dalaran zu gelangen, müßt Ihr zuerst durch eine andere Stadt hindurch. Zerstört die feindlichen Schiffe und die Greifenreiter. Mit dem Rest der eigenen Flotte müßt Ihr schnell die Häfen der an der Küste liegenden Stadt zerstören (weiß). Setzt mit den Fähren über

BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND.

Speed Rage. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC:

- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option (bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boat (vollbepackt mit fiesen Waffen)
- krachende Sounds von Hardrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für sofortige Netzwerk-Action





PC CD-ROM
auch für Windows 95

TELSTAR Electronic Studios

Distributed by
KONAMI®

Speed Rage © 1996 Adrian Electronic Studios Ltd. All rights reserved. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI
Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens untersagt.



und zerstört die Türme. Baut ein Dorf und stärkt Eure Streitkräfte. Versucht die Mine im Südosten zu erobern, um eine größere Armee aufstellen zu können. Geht dann so schnell wie möglich nach Osten, um die dort liegende Goldmine zu schröpfen. Baut hier ein Haupthaus. Nachdem Ihr alle finanziellen Mittel ausgeschöpft habt, geht Ihr nach Süden. Dort liegt Dalaran, zerstört die Stadt. Dann geht's weiter nach Norden, wo ein gut geschützter Turm wartet. Wenn Eure Armee noch genug Leute zur Verfügung hat (nach der Leerung der Mine in der Stadt), könnt Ihr die Greifenhorste zerstören, damit Euch diese lästigen Dinger nicht mehr angreifen. Sie befinden sich im Süden und im Norden der westlichen Stadt (weiß). Zerstört die Wachtürme mit den Randalier-Kobolden. Geht jetzt zur Offensive nach Norden und demoliert den letzten Magierturm.

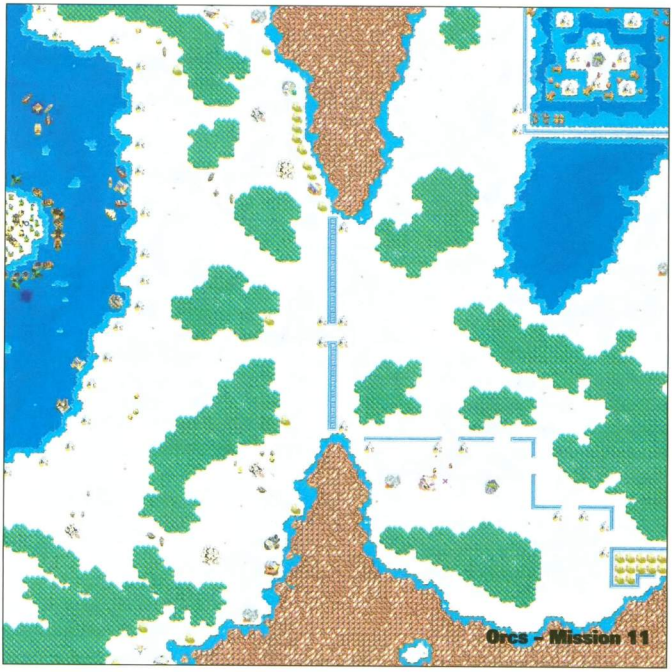
11. Das Dunkle Portal

In der letzten Mission solltet Ihr die Menschen durch das Dunkle Portal zurück nach Azeroth drängen. Dadurch müßte das Dunkle Portal eigentlich wieder in Eure Hände gelangen.

Errichtet wie immer eine Stadt und eine Armee. Geht dann am Waldrand entlang in Richtung Süden, um zur Goldmine im Osten zu gelangen. Beutet diese aus, um Eure Armee zu stärken. Attackiert die türkis-farbene Stadt von Süden her, um auch an deren Gold heranzukommen. Baut Eure Armee



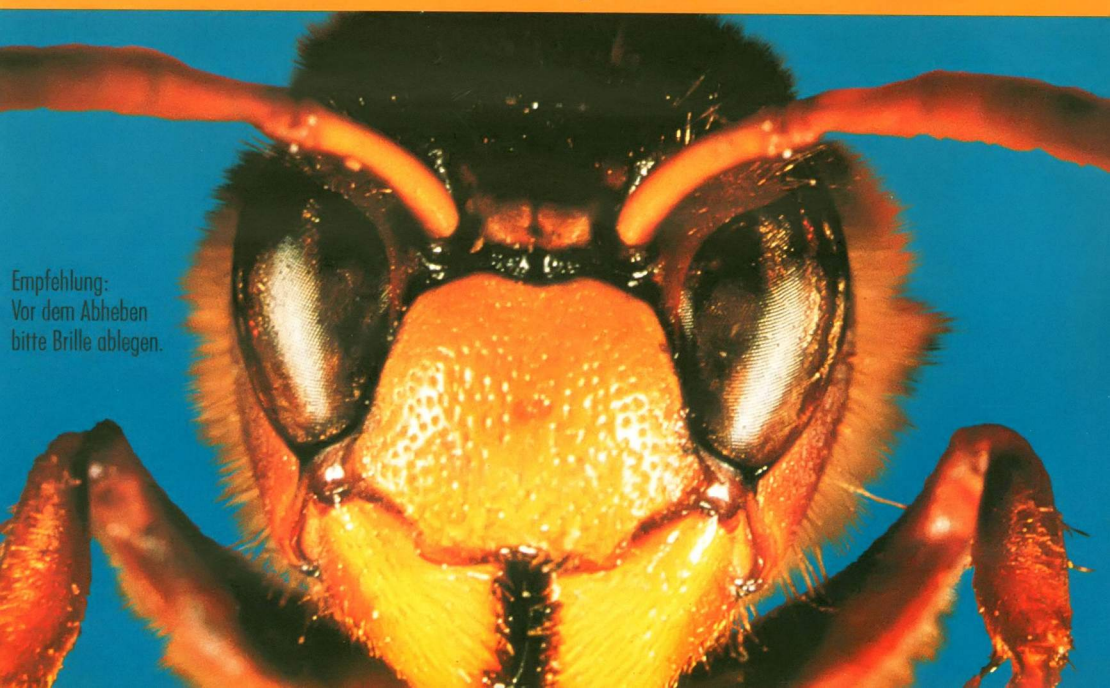




weiter aus, doch vergeßt nicht, einen Hafen anzulegen. Mit vielen Leuten wird dann die graue Stadt angegriffen. Wenn Ihr bis jetzt schnell genug ward, könnt Ihr hier auch noch etwas Gold abbauen. Wieder einmal Leute rekrutieren. Mit Drachen und Fähren erobert Ihr die südliche der drei Inseln, um dort an die riesigen Goldvorräte zu kommen. Dann wieder Ruhe einkehren lassen und Kämpfer ausbilden. Mit der Größe dieser Truppe ist es leicht, das Dunkle Portal zu erobern und alle Menschen zu beseitigen.
Taktische Hinweise: Die Helden sollte man zu Beginn verstärkt einsetzen, um Städte und Goldminen zu erobern.
Das war's vom Warcraft 2 Expansion Set. Aber es gibt ja noch einzelne Level, die sich über den Editor anwählen lassen. Hat man die alle geschafft, kann man nur auf ein zweites Expansion Set hoffen.

Wem die Warcraft-Musik nicht gefällt, der sollte mal den Cheat von Ben Blibèche aus Köln ausprobieren.
Enter drücken, "DISCO" eingeben und nochmals mit Enter bestätigen. Laßt Euch überraschen.

Neue Perspektiven.



Fortsetzung Episode 3

Letzte Folge zu den Tips aus PP 8/96, S. 80:

EPISODE 3-Shrapnel City

E3L1-Raw Meat

1) Am Eingang des chinesischen Restaurants ist links neben der roten Keramikstatue ein Geheimraum. Er liegt hinter einer passierbaren Wand, die Ihr nur durchspringen müßt.
2) Untersucht gleich daneben das "Exotica" Mädchen Poster.
3) Hinter der Speisekarte, neben dem "BAR"-Schild, ist eine Nische versteckt.
4) Im letzten Raum mit den blauen Schiebetüren, könnt Ihr ein Medikit und einen Geheimraum hinter einem Riß in der rechten Zimmerwand finden.
5) Berührt Ihr in der Sushibar den blutigen Handabdruck; öffnet sich eine Geheimtüre vorne rechts um die Ecke.
6) Gegenüber des Handabdruckes befindet sich ein Schränkchen, das Ihr öffnet und hinein kriecht, dort drückt Ihr gegen die linke Wand.
7) Hinter der Türe zur Küche befindet sich rechts an der Wand ein Schrank mit einem Geheimraum dahinter.

E3L2-Bank Roll

1) Öffnet die Geldautomaten (ATM Machines) links von dem gewaltigen Bankgebäude.
2) In der Bank hinter dem Gemälde an der Wand verbirgt sich eine Nische.
3) Gleich nach dem Eingang zur Bank, könnt Ihr rechts oben an der Decke einen Schalter durch einen gezielten Schuß betätigen. Das Telefon hinter Euch öffnet sich und gibt einen "Hologramm-Projektor" preis.
4) Wenn Ihr in der Gamma-Turbine steht, könnt Ihr einen Riß an der Felsenwand aufsprengen.
5) Der Knopf am Schreibtisch mit der blauen Keycard öffnet ein Gemälde an der Wand hinter Euch.

E3L3-Flood Zone

1) Am Wasserfall zu Beginn des Levels, läßt sich die unter Wasser gelegene Wand bei den Schlingpflanzen aufsprengen.
2) Auf dem Felsvorsprung mit der blauen Keycard könnt Ihr hinter einer passierbaren Wand mit einem gezielten Sprung einen Geheimraum erreichen.
3) Nach der gelben Türe ist es möglich, auf einen Felsvorsprung zu springen. Auch dort ist wiedermal in der Ecke eine weitere Geheimtüre verborgen.
4) Ganz rechts im Dunkeln des "Alley Cat Lounge"-Gebäudes, liegt hinter einem Fenster ein Geheimraum. Das Fenster ist mit einem Jetpack erreichbar.
5) Im Raum nach der roten Türe drückt Ihr auf das "Hard Hat Area"-Schild. Dadurch hat sich eine der Kisten geöffnet und netterweise einen Geheimgang geöffnet.

E3L4-LA Rumble

1) Nachdem Ihr am Anfang die Kanalisation verlassen habt, gibt es gleich rechts nach dem Ausgang einen Riß in der Wand, den Ihr aufsprengen könnt, wenn Ihr noch Lust auf weitere Secret Areas habt..
2) In der Küche mit der blauen Keycard untersucht Ihr das Schränkchen unter dem Messer.
3) Schaut Euch im Raum mit der roten Keycard das Bild davon genau an.

E3L5-Movie Set

1) Drückt die rechte Kasse am Levelanfang und lauft schnell nach links zu den Snackautomaten, dort hat sich doch tatsächlich eine Türe geöffnet.
2) Springt in den rechten Teil der "Lunar Apocalypse"-Wand.
3) Bei dem Filmstudio mit der Satellitenschüssel liegt der Eingang zum Secret-Level "Tear Drops" versteckt: Untersucht die "USA"-Reklame neben der Schüssel.
4) Im Filmstudio mit dem Raumschiff, könnt Ihr vor dem Raumschiff durch die Wand mit den Bildern von der Erde springen.

E3L6-Rabid Transit

1) Im U-Bahnschacht in Richtung der zweiten Station läßt sich an der äußeren Wand ein Riß sprengen.
2) Untersucht das "No Loitering"-Schild über dem Postkasten an der zweiten Bahnstation.
3) Schenkt der dunklen Wand rechts neben Briefkasten einen genauen Blick.
4) Das linke Bücherregal enthüllt einen Geheimraum, wenn Ihr vom linken Regal auf das rechte hinüberspringt.
5) Hinter dem "Lunar Apocalypse"-Schild an der ersten Station ist eine Geheimnische.
6) An der ersten Station gibt ein kleiner Automat links des Telefons einen Geheimgang frei.

E3L7-Fahrenheit

1) In dem Haus mit der "Guilty"-Wandmalerei, versteckt sich hinter einem Gemälde ein Geheimraum.
2) Im selben Raum könnt Ihr durch ein Regal hindurchspringen, aber erst dann, wenn Ihr zuvor die Gläser im Regal zerschossen habt.
3) Im Gebäude der "KTIT"-Radiostation gibt es in dem Raum mit dem Mikrofon einen Geheimgang. Er liegt hinter dem wunderschönen roten Vorhang.
4) Hier gibt es außerdem einen Monitorraum mit einer Metalltüre, wohinter ein Geheimgang und die rote Keycard verborgen ist.

E3L8-Hotel Hell

1) Im zweiten Stock gibt es einen Bereich, in dem allerlei Flaschen etc. in Regalen verstaut sind. Dort befindet sich auch eine Holzwand, hinter der ein Geheimraum ist.
2) Untersucht den Weinschrank im selben Raum.
3) Springt Ihr in den Mini-Wasserfall bei dem Swimmingpool, so werdet Ihr in einen Dschungel teleportiert. Wenn Ihr nun die rote Hand am Ende des Raumes drückt, könnt Ihr einem alten Bekannten die Hand schütteln. Was für ein unerwartetes Wiedersehen!!
4) Hinter den Palmen – sprengt sie mit dem Raketenwerfer weg – in diesem Teil des Dschungels, liegt außerdem auch der Ausgang zum Secret-Level der dritten Episode: Freeway.

E3L9-The Stadium

1) Keine Geheimgänge. Tip: Schießt mit dem Raketenwerfer auf den "DUF BEER" Ballon, der über dem Footballfeld schwebt. Laßt Euch überraschen!!

E3L10-Tear Drops

1) Öffnet die versteckten Nischen in den Ecken von Alpha, Beta, Gamma und Delta!!!

E3L11-Freeway

1) Am Ende des Freeways gibt es auf der linken Seite einen Riß. Den wegsprengen, jetzt könnt Ihr auf den Sims, der entlang des Freeways läuft, springen. Ganz links am Ende des Sims, läßt sich ein Fenster öffnen.
2) Gegenüber der blauen Konsole ist ein schwarzes Fenster, hinter dem ein Geheimraum ist.
3) Beim blauen Schlüssel sprengt Ihr den Riß in der Türe.
4) Untersucht das Bücherregal bei der blauen Keycard.
5) Im Förderbandgebäude könnt Ihr einen Geheimgang entdecken, wenn Ihr gegenüber der Terminator-Presse in die rot-gelb gestreifte Wand springt.

Quake

Kaum ist Quake erschienen, trudeln die ersten Tips dazu bei uns ein. Am schnellsten war das Duo Björn Fock und Jörg Schwenke. Sie verraten Euch alle Geheimräume und Secret-Level der Shareware-Version.

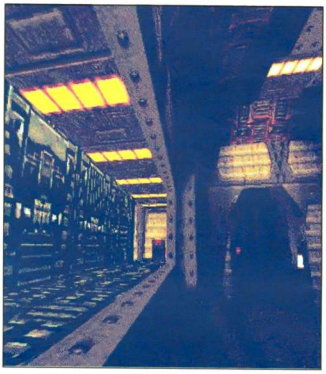
Nightmare Skill

Um den versteckten Schwierigkeitsgrad "Nightmare" auszuwählen, benutzt Ihr im Startraum einen beliebigen Teleporter. In der Episodenauswahl geht Ihr nach rechts-durch das Tor der Episode "The Elderworld" (nur in der Vollversion spielbar). Hinter der Treppe gelangt Ihr in einen kreisförmigen Raum, in dessen Boden ein Wasserbecken eingelassen ist. Ihr müßt genau dort, wo man den Raum betritt, ins Wasser springen und dann gegen die Wand hinter Euch drükken. Sobald Ihr durch das Wasser gesunken seid, landet Ihr so auf einem erhöhten Holzbalken. Auf der linken Seite ist ein Durchgang. Ihr geht den Balken entlang und dann durch den Durchgang. Ihr braucht nur dem Gang zu folgen, bis Ihr den Teleporter erreicht habt.

The Slipgate Complex (Level 1)

Secret Area 1

Am Anfang des Levels gleich rechts halten. In der Wand ist eine lange Nische (auf beiden Seiten), deren rechte Wand sich durch Beschuß öffnen läßt. Dahinter liegt ein Shell-Pack.



Die erste Secret-Area ist leicht zu finden, hier gibt's Shotgunshells.

Secret Area 2

Außerhalb des ersten Gebäudes ist eine Wiese, die von einem Wasserlauf durchquert wird. Rechts neben der Brücke ins Wasser springen und dem Fluß in den Felsen folgen. Nach 2 Biegungen ist auf der linken Seite eine Treppe, oben liegt ein +100-Health-Pack. Die Tür läßt sich nicht öffnen, also folgt Ihr den Fluß weiter bis zu einem Fahrstuhl. Die verschlossene Tür kann man von der anderen Seite aus durch Beschuß öffnen (in unmittelbarer Nähe des Exits die freien Wände abschießen).

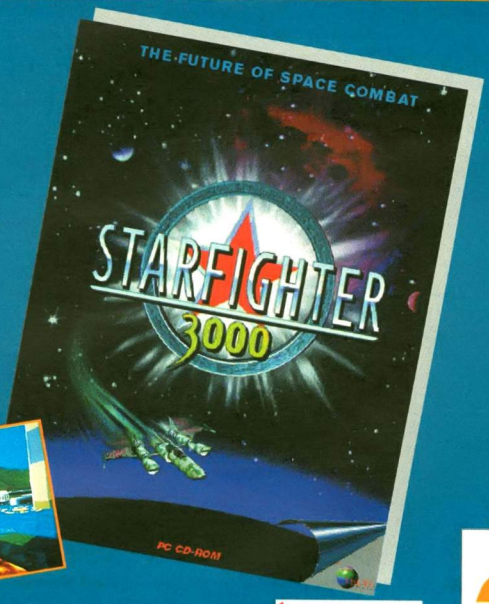
Secret Area 3

Im zweiten Gebäude gleich rechts halten. Auf der hinteren Seite der Säule ist etwas erhöht ein sich bewegendes Bild. Wenn Ihr darauf schießt, bewegt sich ein Teil des Bodens nach oben und Ihr könnt die Nische betreten. An der Wand ist das gleiche Bild, das eine Geheimtür auslöst. Ihr findet dahinter ein Quad-Damage. Ihr könnt diesen Geheimgang auch von der anderen Seite öffnen, und zwar durch Beschuß eines auffälligen Wandstücks kurz nach der ausfahrbaren Brücke auf die rechte Seite achten).

Bombenstimmung beim Schuleschwänzen.

Starfighter 3000. Die explosive Flugsimulation für Playstation, Sega Saturn und PC:

- virtuelle Landschaften in ultraflüssiger 3D-Grafik
- einzigartig: völlig freie Wahl der Kamera-Perspektive
- über 50 höllische Missionen auf 4 Levels
- acht ultimative Soundtracks
- Luft- und Bodengefechte, Andocken an das Mutterschiff, Extra-Waffen, Bonus-Levels ...





PC CD-ROM

SEGA SATURN

PlayStation

TELSTAR Electronic Studios

Distributed by

KONAMI®

Secret Area 4

Mit dem Knopf die Brücke ausfahren. Ungefähr in der Mitte anhalten und links in die Öffnung im Pfeiler schießen. Hinter Euch öffnet sich auf der rechten Seite eine Tür, dahinter liegt die Super-Shotgun.

Secret Area 5

Die lange Rampe bis zum dritten Knopf hinuntergehen. Auf die Umrandung, und dann auf die Lampe links neben den Knopf springen, auf dem Knopf weitergehen und von dort auf den untersten Mauervorsprung (an der Wand über der Rampe) übersetzen (vorher speichern nicht vergessen). Über die anderen Vorsprünge bis zum +100-Health-Pack hocharbeiten.

Secret Area 6

Ganz am unteren Ende der Rampe ist ein Stützbogen, um dessen Pfeiler Ihr herumgehen könnt. Rechts neben dem rechten Pfeiler liegt ein Biosuit. Dank diesem könnt Ihr nun neben der Rampe ins Wasser springen und dem Schleimkanal (der vom Hauptbecken aus direkt unter dem regulärem Gang verläuft) folgen. Am Ende des Ganges ist ein Steinring. Man taucht im Ring auf und findet dort drei Health-Packs und eine gelbe Rüstung.

Castle of the Damned (Level 2)

Secret Area 1

Direkt vor der Startposition ist eine Brücke über ein Wasserbecken. Rechts neben der Brücke ins Wasser springen und unter Wasser auf die auffällige Steinwand schießen – ein Gang öffnet sich. Kurz Luft holen und



Ein Tritt auf die Steinplatte und ein Quad-Damage ist in Euren Händen

dann dem Gang folgen. Ihr gelangt so in einen Raum, der zwei Health-Packs und Shells beinhaltet. Man kann den Raum auch über einen zweiten Gang erreichen.

Secret Area 2

Von der Silverkey-Door aus zurück, dann rechts die Treppe hoch. Auf der Rückseite des Pfeilers ist eine Steinplatte, die Ihr wieder in den Pfeiler zurückschiebt. Dadurch öffnet sich rechts eine Kammer mit einem Quad-Damage.

Secret Area 3:

Der Gang über dem Wasser macht an einer Stelle einen U-förmigen Bogen (bei der gelben Rüstung). Einfach bei der Rüstung ins Wasser springen. An der Wand unter dem Knopf öffnet sich ein Gang zu einem Teleporter (außerdem Nails und Health-Packs). Ihr werdet an einen Ort teleportiert, an dem eine grüne Rüstung und ein Health-Pack liegen. Hier konnte man aber schon vorher hinkommen.

The Necropolis (Level 3)

Secret Area 1

Vom Startpunkt aus folgt Ihr dem Weg bis zu den Gitterstäben. Dort geht Ihr die Treppe nach unten und folgt dem Gang. Bei der Brücke springt Ihr links runter. Unter einer Steinplatte links neben der Brücke ist eine auffällige Wand, die sich durch Beschuß öffnen läßt. Dahinter ist ein Health-Pack und ein 10er Pack Raketen.

Secret Area 2

Hinter einer Tür sind unter der Decke zwei auffällige Holzplattformen angebracht, rechts ist eine verriegelte Kammer mit einer gelben Rüstung. Außerdem sind auf den Plattformen Oger (Ihr bemerkt sie an den Granaten). Tötet die Oger, dann bekommt Ihr die gelbe Rüstung. Beschießt die Wand hinter der Rüstungskammer und sie öffnet sich. Dahinter ist ein Teleporter, der Euch auf die Plattform teleportiert. Auf jeder Plattform ist ein 10er Pack Raketen.

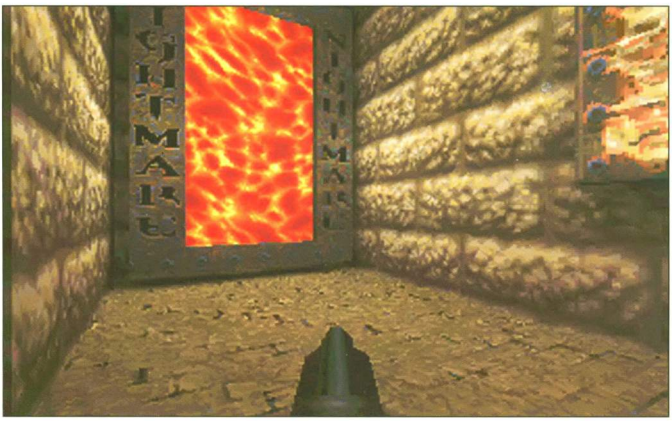
Secret Area 3

Dieser Geheimgang ist wohl der am besten versteckte des ganzen Spiels. Geht an die Stelle, wo man den goldenen Schlüssel bekommt (die kleine Insel im Wasser, bei den Zombies). Stellt Euch auf die Insel und schaut in Richtung Ausgang (auf die dunkle Wand links daneben). Jetzt dreht Euch um 180 Grad. Vor Euch ist etwas entfernt eine lange Felswand. Feuert in der Mitte der Wand auf den Boden. Jetzt geht an die Stelle und taucht unter. Unter der Wasseroberfläche ist ein Höhleneingang, in der Höhle ist ein "Ring Of The Shadows", der Euch für die Monster unsichtbar macht.

The Grisley Grotto (Level 4)

Secret Area 1

Am Startpunkt geht Ihr durch die Tür zur Treppe. An der linken und rechten Wand ist jeweils ein Schußknopf. Wenn Ihr beide beschossen habt, senkt sich die Holzplattform, auf der eine gelbe Rüstung liegt. Mit etwas Glück erschlägt die Plattform den Ritter, der am Fuß der Treppe wartet.



Dies ist der Teleporter, mit dem Ihr im Nightmare-Skill startet

Secret Area 2

Der zweite Geheimraum ist eine Höhle in der großen Wassergrotte. Wenn Ihr ins Wasser springt, müßt Ihr Euch rechts an der Wand halten. Dort, wo die Wand eine Biegung nach links macht, müßt Ihr untertauchen. Knapp unter der Wasseroberfläche ist der Höhleneingang versteckt (etwas weiter unten).

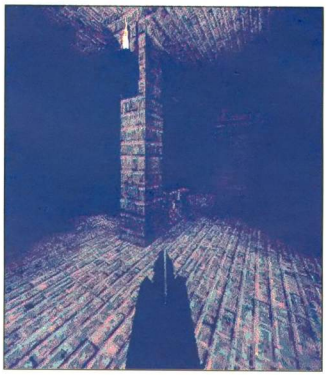
Secret Area 3
Zugang zum Extra-Level

Irgendwann kommt Ihr in einen Raum mit einem Fahrstuhl, in dem kreuzförmig angeordnet fünf Bodenplatten sind. Ihr müßt alle fünf durch Betreten aktivieren (Vorsicht vor den Selbstschußanlagen).
Geht zurück ins Wasser. Dort haltet Ihr Euch rechts. Neben der Holzplattform müßt Ihr tauchen. Hier ist irgendwo unterhalb der Wasseroberfläche eine große Öffnung (hell erleuchtet), durch die Ihr schwimmt. In der Höhle geht Ihr an Land. Hier findet Ihr einen Granatwerfer und ein Health-Pack, außerdem einen großen Teleporter. Wenn Ihr ihn benutzt, gelangt Ihr in den Extra-Level "Ziggurat Vertigo".

Ziggurat Vertigo (Extra Level)

Secret Area 1

Gleich rechts vom Startpunkt ist eine Pyramide, vor der eine Brücke über die Lava führt. Nehmt die Unverwundbarkeit (auf der Brücke), springt in die Lava neben der Bücke und taucht unter (Ihr müßt nach unten schauen und vorwärts laufen, um untertauchen zu können). Unter der Brücke beginnt ein Gang, der von der Pyramide weg führt. Folgt diesem Gang und taucht an seinem Ende auf. Hier ist ein Teleporter (der Euch zurück zur Pyramide bringt), außerdem ein Health-Pack und ein Quad-Damage.



Wenn Ihr gegen die Lampe springt, geht ein Gang auf

Secret Area 2

Wenn Ihr vor dem Exit steht, geht zurück und dann rechts. Jetzt ist an der rechten Wand eine auffällige Stelle, die sich nach Beschuß öffnet und den Zugang zum Geheimraum mit 100 Nails freigibt.

Gloom Keep (Level 5)

Secret Area 1

Gleich beim Startpunkt nach rechts ins Wasser springen. Ein Stück weiter ist an der Felswand unter Wasser ein Höhleneingang, dort liegen Nails und ein +100-Health-Pack.

Secret Area 2

Betretet die Burg durch den Haupteingang und geht bei der Abzweigung rechts. Nach zwei (kleinen) Treppen kommt Ihr in einen

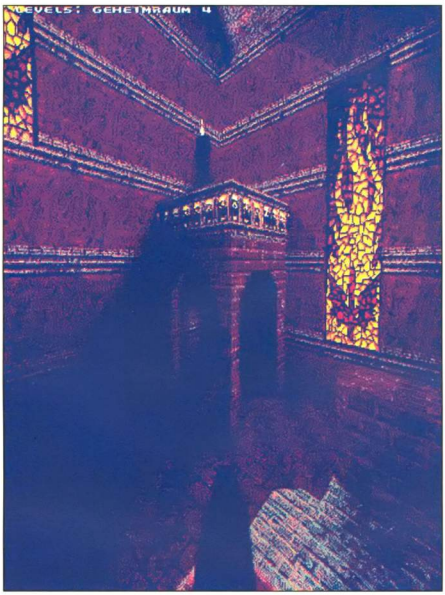
FRONTLINE
Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin
PC SPIELE
ANKAUF – VERKAUF
GEBRAUCHT
SIE WOLLEN VERKAUFEN???
Wir machen Ihnen ein Angebot:
Schicken Sie uns eine Liste der Spiele, die Sie verkaufen wollen per Brief oder FAX (Version und Datenträger nicht vergessen)
Oder rufen Sie uns einfach an! Tel.: 030/844 07 37
FAX 030/844 07 38
GEPRÜFT
SIE WOLLEN KAUFEN???
Fordern Sie eine Preisliste an, unser Programm wechselt ständig.
Schnäppchen bitte am Telefon erfragen. Tel.: 030/844 07 37
TEL 030/844 07 37
GÜNSTIG
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.

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 kostenhineinschnuppern.
SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205i
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 910318, BBS 9193274

Hint Shop
Codes, Tips & Tricks, Lösungen und Pläne für viele Spiele
Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service, Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.
Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten, da wöchentlich neue Lösungshefte erscheinen.
Sie finden uns auch im Internet: http://www-city.europeonline.com/cyberhome/efrancois/hintshop.htm
Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314
BTX: MELLEN#
Unsere Hefte sind auch bei anderen Händlern erhältlich. Fordern Sie die Liste der Händler an.
Bestellannahme besteht 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 einzelnd für 19,95DM bestellen.
Händleranfragen erwünscht.
Distributor für Österreich
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222/8174439
Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftigen - Tel/Fax: 033/457001
7th Guest
11'th Hour
Albion
Alien Odyssey
Aliens - A Comic Book Adv.
Anvil of Dawn
Bad Mojo
Beneath a Steel Sky
Bermuda Syndrom
Betrayal at Krondor
Bioforge
Chewy - Esc von F5
Chronicles of the Sword
Chronomaster
Command & Conquer 1
C&C 1: Ausnahmezustand
Congo - The Movie
Creature Shock
Crusader - No Remorse
Cyberia 1+2 & Wetlands
Cybermage - Darklight Aw.
Daedalus Encounter, C.Path
Dark Sun 1 und 2 (je)
Dark Eye, Scroll, Daughter o.S.
Darkseed 1 und 2
Dig, The
Discworld
Dragon Lore 1
Dreamweb, Universe, Saga v.N.
Dungeon Master 1+2 (je)
Ecstatica
Erben der Erde
Elder Scrolls: Arena
Entomorph
Fade to Black
Evocation, "D", Blown Away
Flight of the Amazon Queen
Frankenstein-Through t.Eyes
Gabriel Knight 1 und 2 (je)
Heimdall 1 und 2
Hell und Bureau 13
Höhlenwelt Saga - Teil 1
Imperium Romanum
Indiana Jones 3 und 4
Jagged Alliance
Jewels of Oracle
Journeyman's Projekt 1+2
King's Quest 1 bis 7 (je)
Kingdom O'Magic
Knights of Xentar
Lands of Lore 1-Throne o.Chaos
Lost in Time - Teil 1 und 2
Little Big Adventure
Maniac Mansion 1 und 2
Menzoberranzan
Mission Critical
Monkey Island 1 und 2
Myst, Nachtopolis, Lost Eden
Normality Inc.
Phantasmagoria
Police Quest: SWAT
Prisoner of Ice
Ravenloft 1 und 2 (je)
Rebel Assault 1+2+Privateer
Return to Zork
Riddle of Master Lu
Ripper, The
Sam & Max hit the Road
Shadow of the Comet
Shannara
Shivers
Space Quest 1 bis 6 (je)
Spycraft - The Great Game
Star Trek - DSP - Harbinger
Star Trek - T.N.G. - "A.F.U."
Stonekeep
System Shock
Talisman
Terra Nova - Strike Force Cent.
Thunderscape
Time Gate 1: Knights Chase
Touché - 5. Musketier
Tonin's Passage
Ultima 8 - Pagan
Urban Runner
Vollgas (Full Throttle)
Warhammer
Woodruff and the Schnibble...
Zork: Nemesis
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
Legend of Kyrandia 1 bis 3
Leisure Suit Larry 1 bis 6
LucasArts Top Adventures
(Indy4,Monkey2,Maniac 1&2)
LucasArts Classic Adventur.
(Indy 3, Loom, Monkey 1, Maniac Ma.1,Zak McKracken)
Might & Magic 3 bis 5
Police Quest 1 bis 4
Simon the Sorcerer 1 und 2
Space Quest 1 bis 5
Star Trek 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 (ca.24,80)
Biing! (PC & AM) (19,95 DM)
DSA 1 - Schicksalsklinge
DSA 2 - Sternenschweif
DSA 3 - Schatten über Riva
Druidenzirkel
Magic Carpet 1 und 2

Wenn Ihr über den Sims gelaufen und richtig abgesprungen seid, müßtet Ihr Euch jetzt auf diesem Podest befinden



großen Raum, in dem rechts ein Pfeiler mit einer Fackel steht. Wenn Ihr unter der Fackel hochspringt, dann öffnet sich eine Tür hinter diesem Pfeiler. In der Geheimkammer liegt eine gelbe Rüstung.

Secret Area 3

Geht von Secret Area 2 aus den offiziellen Weg weiter bis zum Teleporter und betretet ihn von hinten. So gelangt Ihr auf einen Platz oberhalb des Burgeingangs. Hier liegt ein Quad-Damage.

Secret Area 4

Geht durch den Nebeneingang (rechts vom Haupteingang) in die Burg und dort bis zum großen Raum mit der Treppe. Springt aufs Treppengeländer und von da aus auf die Mauer links. Von der Mauer könnt Ihr dann auf die Plattform in der Ecke hüpfen. Dort liegen Shells und die gelbe Rüstung.

Secret Area 5

Wenn Ihr vor dem Exit steht, dreht Euch um 180 Grad und schießt auf die Wand mit der schiefen Texture. Euer Lohn ist eine grüne Rüstung und ein Teleporter nach oben.

The Door To Chthon (Level 6)

Secret Area 1

Springt vom Startpunkt aus vorne runter und folgt links dem Gang bis zum Raketenwerfer. Hier müßt Ihr nach oben gucken: An der linken Wand ist ein Schußknopf, der eine Geheimtür vor Euch auslöst. Fahrt mit dem Fahrstuhl nach oben und schaut runter. Links unter Euch ist ein Vorsprung, laßt Euch drauffallen, um an ein Quad-Damage zu kommen.

Secret Area 2

Geht bis zum U-förmigen Lavabecken und dort die Treppe nach unten. Wenn Ihr die Nagelwand schon ausgelöst habt, wartet, bis sie rechts von Euch ist und geht erst dann nach links durch den Teleporter. Habt Ihr sie noch nicht ausgelöst, dann müßt Ihr erst nach rechts (Vorsicht Monster!) und den Fahrstuhl benutzen. Dann wieder die Treppe runter und nach links. Ihr werdet auf einen Balken über eine Tür teleportiert, wo eine Super-Nailgun und Nails liegen.

Secret Area 3

Geht durch den Gang unter dem Startpunkt (Vorsicht, nicht herunterfallen) und dann links bis zum Raum mit der Lava. Jetzt nach rechts bis zum Knopf. Wenn Ihr ihn drückt, öffnet sich die Decke (Zombies!) und über der Lava taucht eine Brücke auf, am Pfeiler erscheint ein roter Schußknopf. Wenn Ihr ihn beschießt, bewegen sich die Treppenstufen (links) nach unten und bilden eine neue Treppe. Geht hinunter (10 Raketen) und wartet. Wenn die Treppe wieder hochgefahren ist, könnt Ihr noch weiter runter zu einem Teleporter. Dann landet Ihr in einem Raum unter der Decke, wo Ihr ein +100-Health-Pack bekommt.

The House Of Chthon (Level 8)

Da es hier keine Secrets gibt, erklären wir Euch, wie Ihr schließlich den Endboss besiegen könnt. Direkt vor dem Startpunkt dreht sich eine Rune, die wie eine "7" aussieht. Wenn Ihr sie aufnehmt, taucht vor Euch der Endboss aus der Lava auf. Lauft nun um das Lavabecken herum zum Fahrstuhl und fahrt nach oben. Drückt aber nicht die Bodenplatte vor Euch, sondern geht entweder links oder rechts um sie herum. In der Mitte des Raumes sind links und rechts Druckplatten. Lauft über BEIDE Platten und drückt dann die Platte vor dem Fahrstuhl. Wenn Ihr schnell genug ward, wird Chthon von einem Spannungsfeld gegrillt. Spielt Ihr Easy-Skill, dann habt Ihr jetzt gewonnen. Auf Medium und Hard müßt Ihr jetzt die drei Platten dreimal drücken. Wenn Chthon tot ist, müßt Ihr Euch nur noch in den langen Tunnel fallen lassen (war vorher verriegelt) und die Episode durch den Teleporter verlassen.
Wir warten auf die Vollversion...

In Ergänzung zu den Secret-Levels, folgen hier – was für ein Service – auch gleich die Cheat-Codes der Shareware-Version, die Eduard Winkel aus Dorsten für Euch gesucht und gefunden hat:

Um die Cheats einzugeben, drückt Ihr "^" (die Taste links von der "1").
Jetzt öffnet sich ein Eingabefenster, in das Ihr die Codes eingeben könnt.

GOD	aktiviert den God-Mode
IMPULSE 9	alle Waffen und Schlüssel
CHANGELEVEL ExMy	wechselt zu Episode x Level Y
FLY	aktiviert den Flug-Modus, den Ihr mit der Sprung-Taste bedient.
GIVE x	Ihr erhaltet Waffe Nr. x (1-8)
NOCLIP	NoClipping-Mode (Ihr könnt durch Wände gehen), mit der Leertaste erhöht man seine Position
NOTARGET	Ihr werdet für die Monster unsichtbar
VERSION	Zeigt Version von Quake an

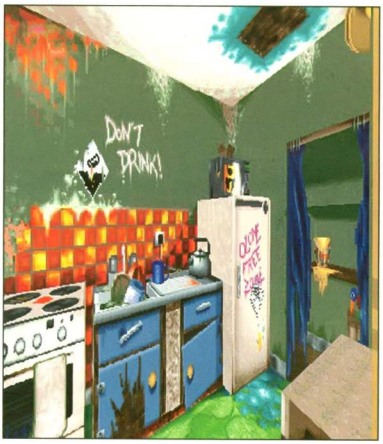
Wichtig: GOD muß jedesmal am Levelstart neu eingegeben werden.
Fly und Noclip heben sich gegenseitig auf.

Normality

"Voll Normal" ist die Komplettlösung zum "normalen" Spiel, die uns Markus Kellers aus Reken geschickt hat. Wer nach diesem Tatsachenbericht noch Probleme hat, kann einfach nicht "normal" sein.

Home, sweet home

Schnell hat Kent beschlossen, sich der geheimen und ebenso geheimnisvollen Untergrundbewegung anzuschließen – kaum verwundernswert in Anbetracht der vorherrschenden Verhältnisse in Netropolis.
Sein erster Blick fällt auf einen am Boden liegenden Handzettel, der als Stellenangebot der "Plüsch-Himmel"-Fabrik fungiert. Dies ist mit Sicherheit eine gute Möglichkeit, die Untergrundbewegung zu kontaktieren, doch dazu muß zunächst einmal die nervende



In der Küche wäre eine gründliche Renovierung genauso ratsam, ...



... wie in Kents Zimmer. Wie wär's mit einem Abo "Normaler Wohnen"?



Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC

CD ROM

SONY PSX

MPEG

Wir liefern auch:

CD-ROM-Laufwerke
Controller
CPU's
Drucker
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Monitore
Motherboards
Netzwerk-zubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten
Simm's
Tastaturen

Bitte nur Händler-anfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05-0
Fax 0 85 82 / 96 05-99

KaroSoft
Jürgen Vieth

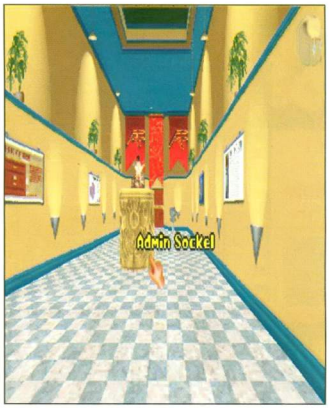
CD-ROM

Afterlife, Handbuch deutsch		76,90
AH 64 Longbow, komplett deutsch		89,90
Airbus 2 WIN 95, komplett deutsch	+	74,90
Ancient Empires, deutsche Version		86,50
Anvil of Dawn, komplett deutsch		79,50
Apache Longbow, komplett deutsch		79,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch		89,90
ATP-Scenery Germany, komplett deutsch	+	74,50
Bad Mojo, deutsche Version		79,90
Baphomet's Fluch, deutsche Version	+	79,90
Battle Cruiser 3000 AD, deutsche Version		69,90
Battle Race, Handbuch deutsch		76,90
Big Red Racing, komplett deutsch		78,50
Caesar II, komplett deutsch		84,50
Chronicles of the Sword, komplett deutsch		79,90
Chronomaster, deutsche Anleitung		79,95
Civilisation 2, komplett deutsch		86,50
Command & Conquer, komplett deutsch		89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.		29,95
Comm. & Conquer 2 „Alarmstufe rot", kpl. dt.	+	89,90
Commands Aces of the Deep, kompl. deutsch		85,50
Cyberia 2, deutsche Version		79,90
Cyberstorm, komplett deutsch		89,90
Daggerfall, deutsche Version	+	87,90
Das Schwarze Auge III "Schatten über Riva",dt.	+	a.A.
Deathkeep, komplett deutsch		76,50
Der Planer 2, komplett deutsch		76,50
Diabolo, komplett deutsch	+	a.A.
Die Fugger II, komplett deutsch		84,50
Die Große Schlacht in den Ardennen, kpl. dt.		76,50
Die Siedler II, komplett deutsch		79,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+	79,90
Earthsiege 2, komplett deutsch		86,50
Earthworm Jim 1 u. 2, komplett deutsch		69,90
Elisabeth I, komplett deutsch		92,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch		89,50
Evocation, komplett deutsch		77,50
Fantasy General, deutsche Version		79,50
Fast Attack, komplett deutsch		75,90
Flight 5.1 Scenery „Europe 2"		69,50
Flight 5.1, Scenery „Madrid"		57,90
FS 5.1-Apollo-Collection 1 u. 2(neue Flugz.),je		57,90
FS 5.1-Apollo Coll. 3 u. 4 (u.a. neue Cockpits), je		57,90
Flight Shop, Anleitung deutsch		82,90
Apollo Scenery Designer f. Flugsimulator,Anltg.dt.		85,50
Apollo Flight Adventures 1, Anltg. deutsch		78,90
Aircraft Collection 1, f. FS 5.X, f. Flightshop		57,90
Formula 1 Grand Prix 2, komplett deutsch		99,95
F 1 Manager 96, komplett deutsch		79,50
Gabriel Knight II - The Beast Within, kpl. dt.		89,90
Kings Quest 7, komplett deutsch		42,50
Lands of Lore II, deutsche Version	+	89,90
Lighthouse, komplett deutsch		94,50
Links Pelikan Hill Scenery		49,90
Martini Racing, komplett deutsch		29,95
Myst-Special Ed. II m. Strategiebuch, kpl. dt.(limit.)		72,50
NBA Live 96, komplett deutsch		86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version		84,90
Normality, deutsche Version		76,90
Olympic Games, Anleitung deutsch		72,90
Olympic Soccer, Anleitung deutsch		72,90
Pole Position, komplett deutsch		89,90
Police Quest - SWAT, Handbuch deutsch		79,50
Quake, Handbuch deutsch		74,90
Rayman, deutsche Version		49,90
Rebel Assault 2, komplett deutsch		86,50
Return Fire, komplett deutsch		84,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch		79,90
Ripper, komplett deutsch		84,50
Schiratti Commander für FS 5.xxx		67,50
Shannara, deutsche Version		79,90
Shellshock, deutsche Version		79,90
Silent Hunter, deutsche Version		79,50
Silent Thunder, komplett deutsch		89,90
Sim City 2000 Collection, kompl. deutsch		92,50
Simon The Sorcerer 2 incl. T-Shirt, kompl. dt.		73,50
Space Hulk 2 WIN 95, komplett deutsch		79,90
Spud, deutsche Version		67,90
Startrek - Klingon, Handbuch deutsch		72,50
S.T.O.R.M, deutsche Version		79,90
Sukhoi SU 27, komplett deutsch		79,50
Syndicate Wars, deutsche Version	+	88,50
Terminator Future Shock, deutsche Version		79,95
Terra Nova - Strike Force Centauri, kpl. dt.		79,90
The Dig, komplett deutsch		79,90
Think - X, deutsche Version		49,90
Tie Fighter, komplett deutsch		79,50
Time Commando, deutsche Version	+	a.A.
Torin's Passage, komplett deutsch		89,90
Tower, Anleitung deutsch		93,50
Urban Runner - Lost in Town, dt. Version		79,90
Virtua Fighter, Handbuch deutsch		74,90
Warcraft 2, komplett deutsch		84,50
Warcraft 2 Expansions-CD, kpl. deutsch		29,95
Warhammer, komplett deutsch		79,50
Wing Commander III Classic, kompl. deutsch		37,50
Wing Commander IV, deutsche Version		99,95
„Z", deutsche Version	+	79,95
Zork Nemesis, deutsche Version		86,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je		189,50

+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 5.90, Post-Nachnahme DM 9.90
UPS-Nachnahme DM 17.00
Ausland nur Eurocheck plus DM 25.00

KAROSOFT
Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
Liste kostenlos!
Abholung möglich:
Hilden, Gerresheimer Str. 172



So sieht die Eingangshalle der Plüsch-Himmel-Fabrik aus

Norm-Wache ruhig gestellt werden. Kent findet seine Fernbedienung unter dem Kissen seines Bettes und einen Spielzeugvogel in der Abstellkammer wieder. Im Wohnzimmer miteinander kombiniert, ergibt sich ein zwar simpler Mechanismus, der aber effektiv dafür sorgt, daß Kent sich nunmehr frei in der Wohnung bewegen kann.

Da er den Anforderungen der Anzeige (fette Leute werden gesucht), in seiner augenblicklichen körperlichen Verfassung nicht genügt, streift er sich das T-Shirt aus seiner Klamottenkiste über. Eine weitere Inspektion der Wohnung fördert ein "seltsames Ding" (Sofa ansehen), eine Harpune aus dem Badezimmer, weiße Farbe aus der Abstellkammer, sowie eine Kiste samt Kaffeetasse aus der Küche zutage. Der Kessel wird dazu benutzt, das Wasser zum Kochen zu bringen, das Kent anschließend in die Kaffeetasse gießt. Das ganze wird abgerundet mit einem guten Schuß weißer Farbe ... äh ... Kaffeesahne.

In der Abstellkammer "öffnet" Kent die Waschmaschine mit Hilfe der Harpune und steckt den kleinen Nager in die Box. Da an eine Flucht durch die Vordertür nicht zu denken ist, stemmt Kent das Wohnzimmerfenster in die Höhe und klettert kurz entschlossen hinaus.

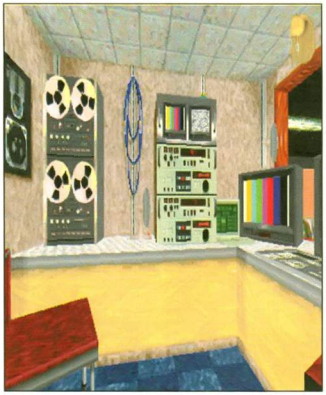
Bei dieser Gelegenheit trifft er auf Dai, der sich im Fensterputzer-Aufzug eine Wohnung eingerichtet hat und sich im Austausch gegen den Kaffee dazu bereiterklärt, Kent hinunterzufahren. Nach einem ausgiebigen, klärenden Gespräch der Beiden, macht Kent sich schließlich auf den Weg zur "Plüsch-Himmel"-Fabrik.

Allianz mit den Rebellen

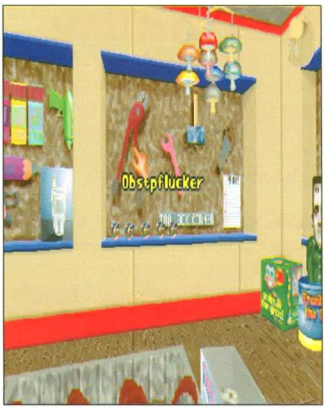
Im Vorzimmer der Fabrik stellt sich Kent der Sekretärin vor und wird dank der Kompetenz seines T-Shirts zum Vorstellungsgespräch vorgeladen. Das Wartezimmer zeichnet sich vor allem durch eine bizarre Skulptur aus, die genau untersucht werden muß. Nachdem Kent sie benutzt hat, kommt eine Kaffeetasse zum Vorschein, die er prompt einsteckt. Das daraus resultierende Ergebnis ist zwar nicht das erwartete, bringt Kent jedoch in das Innere der Fabrik.

Hier zieht er zunächst den Stromsender aus der Steckdose und den adäquaten Empfänger des Radios an sich. Auf dem WC entdeckt er einen Luftschacht, den er erreicht, indem er auf den Klodeckel steigt. Im Lüftungssystem nimmt Kent den vergessenen Gürtel an sich und angelt sich am Ende der Gänge das antike Stück Müll aus dem deckellosen Glaskasten (benutzen).

Aus luftigen Höhen zurückgekehrt, entdeckt Kent in der Kleiderkammer ein unverschlossenes Schließfach, dessen Inhalt, zwei Bücher, in seinen Besitz übergehen. Auf dem Weg zur Testzone stolpert Kent nahezu über eine Batterie, die er die Treppen hinauf zum zweiten, nicht betriebsfähigen Bett schleppt. Er präpariert die Batterie mit dem Stromsender, installiert den Empfänger an das blanke Kabel und benutzt schließlich beides miteinander. Indem er das zerbrochene Möbelstück auf das Bett wirft, ruft der den Müllingenieur auf den Plan, der bei dem Versuch, den verräterischen Abfall zu beseitigen schlichtweg einschläft. In der nunmehr unbewachten Müllbeseitungsanlage, legt Kent dem Feuerlöscher den Gürtel um, kann ihn somit betätigen und einstecken. Mit



Was wohl passiert, wenn ich das Videoband mit den Geräten benutze?



Kleine Kents brauchen Werkzeuge, um an große Dinge zu gelangen

Hilfe der Kontrollbox stoppt er die Sägeblätter der Zerkleinerer und wirft sich todesmutig aufs Fließband.

Zeit für Rock 'n Roll

Nun Kent, es wird Zeit, deinem Vokabular eine weitere Vokabel hinzuzufügen und die erste subversive Aktion zu starten. Vor der TV-Station nimmt Kent das Stück, Pardon, Scheiße an sich. Nachdem er ergebnislos versucht hat, den Rausschmeißer durch Worte freundlich dazu zu bewegen, ihn passieren zu lassen, greift Kent zu härteren Maßnahmen und überreicht ihm die Ratte. Na also, es geht doch.

Im Herzen der Station trifft Kent auf den arroganten Computeringenieur Ben Holen Eliott, der es eigentlich aufgrund seines Charakters schon gar nicht anders verdient hat, als mit den gefundenen Exkrementen beworfen zu werden. Nach Untersuchung von T-Shirt und ID-Abzeichen, sucht Kent das Managerbüro auf. Er meldet sich bei der Sekretärin an, um anschließend im Gespräch mit Mr. Johnson persönlich eine ID-Karte zu erhalten, die ihm Zutritt zum Kontrollraum

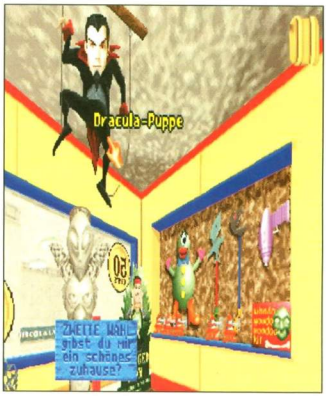


Mit den richtigen Codes ist die Live-Einspielung kein Problem mehr

verschafft, wo er Brians Videoband in die VT-Maschine einlegt und sich dem Computer zuwendet. Sinniger Weise lautet das Paßwort für den Computer "holen". Durch die Eingaben "vt2 laden" und "vt2 starten" wird das Band live eingespielt.

Die kubische Skulptur

Durch den durchschlagenden Erfolg seiner letzten Aktion ungleich motiviert, füllt Kent den leeren Feuerlöscher auf dem Fabrikgelände mit gelber Farbe und marschiert zum Einkaufszentrum. Dem vermeintlich Blinden überreicht er im Austausch mit einem Streichholzbriefchen das Kostümbuch. Innerhalb des Einkaufszentrums kommt es zu Komplikationen. Die Waffelskulptur wird von einem Norm-Soldaten bewacht und auch der Versuch, sich mit dem Feuerlöscher vorbeizuschleichen, scheitert. Ungeachtet des-



Vampire als Marionetten, hat denn niemand Respekt vor Randgruppen?

sen sucht Kent den Spielzeugladen in der ersten Etage auf, nimmt den Obstpflücker von der Wand und benutzt ihn, um an den großen Gleiter zu gelangen. Daraufhin befestigt er den Pflücker auf dem Gleiter und schafft auf diese Weise beides über den Sicherheitsscanner hinweg aus dem Laden. Ähnlich geht er bei den Spielzeughunden vor. Er nimmt je einen Hund an sich, schnallt diesen auf einen Gleiter aus dem Korb und läßt beides über den Scanner hinwegfliegen. Diesen Vorgang wiederholt Kent nun, bis alle Hunde aus dem Laden geschafft sind und sich eine kleine Hundearmee auf dem Flur angesammelt hat. Den Obstpflücker nimmt Kent anschließend wieder an sich. Im Supermarkt "Höhle der Nahrung" redet Kent dem völlig deprimierten Verkäufer Ray solange

Time to Play
Eichenstr.3 61476 Kronberg
Tel: 06173/950265
Mo-Sa: 15.00 - 22.00 Uhr

TOP-PREIS
Command & Conquer 2
DM 84,90

AH 64 Longbow	DV	82,90
Conquest of the New World	DV	89,90
Das Schwarze Auge 3	DV	39,90
Diablo	DV	9/96*
Dungeon Keeper	DV	86,90
Elisabeth 1	DV	89,90
Hind	DA	9/96*
Mission Force:Cyberstorm	DA	9/96*
Normality Inc.	DV	79,90
Quake	DA	9/96*
Shellshock	DV	74,90
Siedler 2	DV	69,90
Silent Hunter	DV	72,90
Warcraft 2 Mission	DV	29,90
Z	DA	74,90

weitere Spiele auf Anfrage

TOP-PREIS
Formula 1 G.P.2
DM 96,90

Versandkosten: 10 DM + NN, Vorkasse 8 DM

Toleranz zeigt sich im Handeln

Da ist jemand, der anders ist. Weil er anders aussieht, anders denkt, anders lebt. Und deshalb nicht in unser geordnetes Weltbild paßt. Ein Mensch, der uns fremd ist, weil wir wenig von ihm wissen.

Toleranz zeigt sich im Handeln. Deshalb sind diejenigen Vorbild, die mit dem, was uns auf den ersten Blick fremd erscheint, selbstverständlich umgehen. Den anderen nehmen, wie er ist. Denn reden allein reicht nicht. Und Zeichen sind genug gesetzt.

Wenn Sie Rat, Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns. Gemeinsam können wir eine Menge erreichen.
Friedrich-Naumann-Stiftung,
„Toleranz",
Königswinterer Straße 409,
53637 Königswinter.

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

MULTIMEDIA SOFT

Computerspiele

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:**

04157 LEIPZIG
Max Liebermann Str.35 ☎0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☎03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☎0335-4001888

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☎0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎02421-28100

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☎0651-9940656

66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☎06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☎07231-17275

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☎0951-202210

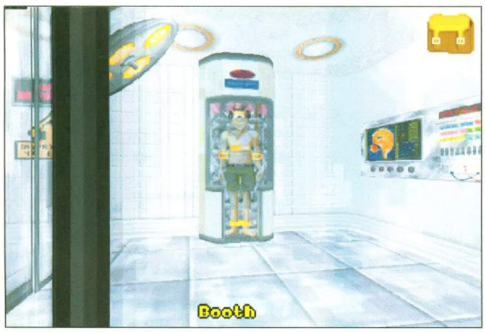
99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎0361-5621656

MULTIMEDIA SOFT BÜRO ZENTRALER EINKAUF
52349 DüREN Josef Schregel Str. 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

gut zu, bis er schließlich im Dunkeln steht. Diese günstige Situation muß ausgenutzt werden, und so wird der Lautsprecher mit Hilfe des Obstpflückers von der Decke ge..., ach ihr wißt schon.
So ausgestattet, schlendert Kent zu Brians CD-Laden, wo er sich die mittlere der an der Wand hängenden CD-Hüllen leiht – eine CD einer Ein-Mann-Klatsch-Band. Er legt sie in die Stereoanlage im Hinterzimmer des Geschäftes ein, an der er zuvor die Lautsprecherboxen anschließt. Die folgende Kettenreaktion sorgt für ein mittleres Chaos: die Spielzeughunde reagieren auf das Klatschen mit lautem Gebell, der Hund des Blinden wiederum auf die Spielzeughündchen und der Norm-Wächter letztlich auf den Hund. Zu einem perfekten Chaos steigert sich die Situation erst dann, als Kent ausgerechnet das Buch über Pyromanen dazu mißbraucht, die Waffel in Brand zu stecken und sich abermals mit Hilfe der Zündhölzer in der dunklen Kammer, in die er gestoßen wird, orientiert. (mit Kiste benutzen).

Sauls Befreiung – Part I

Als Norm verkleidet, betritt Kent den gewöhnlichen Außenposten und erfährt im Gespräch mit 0793 von dem Zugangscode für die Forschungsabteilung (1572), den er in das Tastenfeld des rechten Aufzugs eingibt. Das auf dem Tresen liegende Skalpell eignet sich optimal, um die Gurte zu kappen, mit denen der Patient in seiner Glaszelle gefangen gehalten wird. Bei dessen folgender, rasanter Flucht, gehen direkt zwei Scheiben zu Bruch, bevor sich der arme Teufel selbst K.O. schlägt. Durch die eine gelangt Kent nun in einen zuvor verschlossenen Raum, aus dem er den Schraubenschlüssel entwendet. Durch das andere Fenster entflieht Kent der Forschungsabteilung, nimmt die einsame Leiter an sich und verläßt das Gebäude via Flaschenzug.
Er kehrt noch einmal zum Fabrikgelände zurück, lehnt dort die mitgebommenene Leiter an den Container und entnimmt dem Mo-tor unter Zuhilfenahme des Schraubenschlüssels ein Zahnrad. Ein zweites Zahnrad findet er direkt zu seinen Füßen,

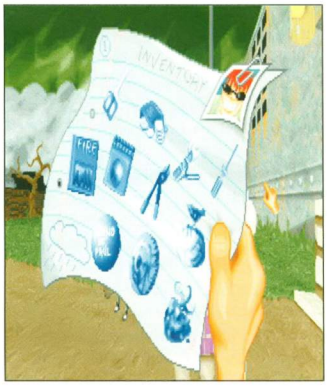


Eigentlich sieht der arme Kerl ja ganz glücklich aus

nachdem er den Container verlassen hat. Zurück in der Forschungsabteilung, benutzt er beide mit dem Seitenpanel des Zerkleinerers, um anschließend die vorliegenden Beweise, sprich Farbproben, Hündchen und Gleiter zu schreddern. Den Feuerlöscher reinigt Kent mit dem Geschirrtuch, das er im gleichen Raum findet.
Als nächstes wendet sich Kent dem bewußtlosen Patienten zu. Er nimmt ihn an sich und ruft durch Drücken der grünen Pfeil-Abwärts-Taste, die sich unmittelbar an der Metallröhre befindet, eine Kapsel. Ein Druck auf den roten Knopf läßt die Tür aufspringen, so daß Kent den Patienten in die Kapsel verfrachten kann. Logischerweise läßt der grüne Aufwärts-Pfeil die Kapsel wieder in der Decke verschwinden. Die Arbeit hier wäre erledigt.

Das Zellenkarussell

Nachdem Kent wieder in das Erdgeschoß hinabgefahren ist, entdeckt er eine lose Fliese, die sich hinter einer der beiden Säulen befindet und den Springbrunnen aktiviert. Darauf angesprochen, reagiert der Norm im Empfangsbereich recht empfindlich und offenbart ungewollt den Code für den zweiten Aufzug, der zur Bearbeitungsebene führt (1312).
Den hier anwesenden Norm spricht Kent auf einen Gefangenen für das Forschungslabor an, wodurch er die Möglichkeit erhält, den Knopf des Computers zu drücken. Hierdurch öffnet sich ein Geheimraum, in den Kent besser nicht hätte eindringen sollen. Als er noch die rote Zoom-Röhre genauer inspiziert, bemerkt er plötzlich, daß die Tür hinter ihm zugefallen ist und keine Anstalten macht, sich auch nur einen Spalt breit zu öffnen. Ein letzter Blick auf den Kontrollschirm und die neu ankommende rote Zoom-Röhre, in der Saul steckt, besiegelt sein Schicksal. Minuten später findet sich Kent in einer klei-



Was Kent nicht alles bei sich trägt... Aber die Dinger könnten ja noch ganz nützlich sein.

nen Zelle wieder. Um die rasanten Ereignisse der vergangenen Minuten besser verarbeiten zu können, nimmt Kent auf der modrigen Bank Platz, die seinem Gewicht nichts entgegenzusetzen vermag und kurzerhand auseinanderbricht. Schnell sammelt Kent die Einzelteile ein, eines dieser seltsamen "Dinger", einen langen Splint und eine Metallklammer aus der Wand.
Kurze Zeit darauf wird er in den Filterraum verfrachtet, wo Saul durch ein Schild signalisiert, noch zwei weitere der Stimmungsmechanismen zu besorgen. Offenbar bilden die Kapseln ein Rotationssystem, da Kent in einer anderen Zelle ankommt.
Abermals setzt sich Kent auf die Bank, dieses Mal schon mit mehr Schwung, und entfernt das "Ding" mit der Klammer aus den Trümmern. Außerdem nimmt er den Stofffetzen und die Planke an sich.
In der dritten Zelle benutzt Kent die Planke, um die Bank zu zertrümmern, geht dabei jedoch etwas zu euphorisch vor, schließlich ist auch das "Ding" hinüber. Mit Soßentropfen und Stoffetzen schreibt Kent eine Nachricht, in der Hoffnung von Saul Hilfe zu bekommen. Diese spießt er mit dem Splint auf und reicht ihn zur gegenüberliegenden Gefängnistür herüber. Sauls Antwort ist wiederum im Filterraum zu lesen. Nun ist Geduld angesagt. Kent wartet, bis er sich wieder in der dritten Zelle befindet, wo er endlich die Klammer mit dem Soßenspender des Automaten benutzen kann. Dabei besudelt er sich dermaßen mit dem ungenießbaren Sud, daß er auf die Toilette geschickt wird, um eine kleine Erfrischung zu "genießen". Dabei wird ihm auch endlich

gestattet, die Toilette zu konsultieren, in deren Zisterne sich das letzte der gesuchten "Dinger" befindet. Drei davon sind zu viel für den Filterraum, in dem Chaos der nachfolgenden Explosion gelingt die Flucht.

Die Boosterstation

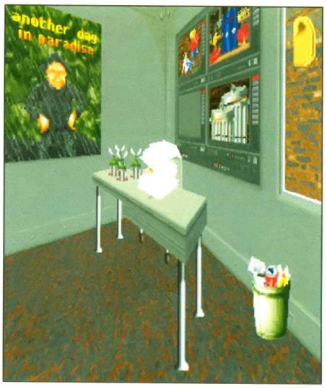
Auf der Straße fällt Kent sofort der neu eröffnete TV-Laden auf. Nachdem er sich das Mikro-TV angesehen hat, heuchelt er Interesse für dasselbe und fragt den Ladeninhaber nach einer Fernbedienung. Der verschwindet kurz darauf im Lager, um danach zu suchen, wodurch Kent den Karton hinter der Ladentheke dazu mißbrauchen kann, die Dachluke zu erreichen. Auf dem Dachboden findet er, verborgen hinter einer großen Kiste, einen Holzhammer, der prompt dafür benutzt wird, um durch die Holzlatten zu brechen. Daß die Deckenbalken des dahinter liegenden Raumes die Dauer der Jahre nicht allzu gut überstanden haben, merkt Kent erst, als es zu spät ist und er sich eine Etage tiefer wiederfindet.

Er nimmt den kleinen Draht an sich und befreit den hängenden Teddy, wobei er auch nicht vergißt, den Bären selbst später vom Boden aufzuheben. Anschließend öffnet er die Kontrollbox und schließt die Platine mit dem Stückchen Draht kurz. Einen Teil der Drahtrolle verwendet er darauf, ihn ebenfalls an der Platine zu befestigen, den anderen steckt in die Birnenfassung, die zum Vorschein kommt, nachdem er die Birne herausgedreht hat.

Nun fehlt nur noch der Strom. Diesen erhält Kent, indem er die Teddyaugen in den Schlitz des Kastens steckt, der unterhalb des Zylinders steht. Ein schwungvoller Knopfdruck rundet die Aktion ab.

Rocket Launcher

Nach der Explosion irrt Kent ein wenig ziellos über das Trümmerfeld und stößt hierbei auf einen langen Gummischlauch, der direkt mitgenommen wird. Als er frontal vor dem Norm-Gefangenentransporter zu stehen kommt, fällt ihm ein Luftschacht in der rechten Wand auf, der ziemlich übelriechende Düfte absondert, offenbar Gerüche aus Kents Badezimmer. Diesen Gestank leitet er nun dank Gummischlauch in den Truck um, alles weitere ergibt sich von selbst. Kent bleibt lediglich noch das Öffnen der Hintertüren. Der nächste Halt ist das Einkaufszentrum, wo Kent



Paradies, daß ich nicht lache!

das verlorene Streichholzbriefchen, die Planken und das Seil ansichnimmt. So bestückt, kehrt er zur "Plüsch-Himmel"-Fabrik zurück und bastelt aus den leeren Farbfässern ein Floß (mit Seil benutzen), das er direkt zu Wasser läßt. Daraufhin schleppt er den Schweißbrenner bis zu den Türen des Containers und entzündet ihn mit einem Streichholz. Der so betriebsbereite Brenner wird eingesetzt, um die Containertüren zu öffnen; die Gaszylinder hingegen, werden auf das wartende Floß gerollt. Einer zünftigen Flußfahrt steht jetzt also überhaupt nichts mehr im Wege.

Brainstorming



Am Stadion angelangt, betätigt Kent den Schalter, der sich direkt rechts hinter dem Eingangsportal befindet. Die daraus resultierende Dunkelheit ist scheinbar nichts für schreckhafte Norm-Wachen. Kent wagt sich bis tief ins Innere des Stadions hinein, wo er vor der Bühne auf einigen Kisten ein Nachtsichtgerät findet. So ausgestattet, steigt er den Schacht im Eingangsbereich des Stadions hinunter. Viel zu sehen ist zwar zunächst nicht, doch Kent orientiert sich erst einmal stur geradeaus, biegt dann an einer T-Kreuzung rechts ein und tastet sich geradeaus weiter, bis er zu einer Stelle gelangt, an der ein Ziegelstein am Boden liegt. Natürlich hebt er diesen auf und setzt seinen Weg noch ein kurzes Stück fort, bis er direkt unter einem Gitter zum Stehen kommt. Er sucht die unmittelbare Umgebung ab (dabei sollte er nach unten sehen) und stößt dabei auf ein Loch, das förmlich dazu einlädt, den Ziegelstein hineinzuschieben. Mit Hilfe dieser primitiven Stiege gelingt es Kent das Gitter zu erreichen und die Batterien in das Nachtsichtgerät einzusetzen. Ich muß, glaube ich, Kents Erleichterung nicht erwähnen, als er sich das Gerät überstülpt.

Es folgt eine interessante Wanderung durch die Kanalisation, wobei Kent die älteren, rostigen Gitterstäbe kurzerhand mit der Gitarre beseitigt, vor den stabilen Eisenstangen jedoch zurückschreckt. Auf seiner Reise durch die Unterwelt trifft er neben einer Reihe von Halluzinationen auf insgesamt zwei Wandsegmente, die sich deutlich von der übrigen Umgebung unterscheiden. Eins davon fällt der kreisenden Gitarre zum Opfer, wobei sich hinter dem Wandstück eine Dachstrebe verbirgt, die zwar zunächst nutzlos erscheint, aber ihren, im wahrsten Sinne des Wortes, tragenden Charakter offenbart, als Kent sie zu nehmen versucht. Die hinabgerutschte Kiste läßt er zunächst einmal links liegen und wendet sich einem Schild zu (Gang geradeaus hinunter), mit dem er die Metallstrebe benutzt. Als Folge davon ist das bereits erwähnte zweite Wandsegment in die Decke geglitten und hat den Weg in Sauls Geheimlabor freigelegt. (den gleichen Effekt kann Kent erzielen, indem er die Strebe mit einer losen Platte im Nebengang benutzt).

Von dem ehemaligen Labor haben die Norms nicht viel übrig gelassen. Wütend reißt Kent das Poster von der Wand und klettert durch das Loch in den dahinter liegenden Laborteil. In dem Schutt findet er eine Axt, die brauchbar scheint und mit der es ihm gelingt die entfleuchte Kiste zu öffnen. Mit dem darin enthaltenen Anzug kehrt Kent ins Labor zurück und nimmt das Gehirn aus der Maschine an sich, indem er es einfach in den Anzug steckt.

Da in diesen Räumen nichts weiter zu holen ist, entfernt Kent die Strebe wieder und stößt schließlich noch auf ein drittes Wandsegment, das nachträglich zugemauert erscheint. Ein letztes Mal muß die Gitarre als Vorschlaghammer fungieren, die widerspenstigen Aufzugtüren werden mit Hilfe der Dachstrebe aufgehalten.

Kent geht in den Aufzug, einer neuen, bestimmt nicht völlig normalen Zukunft entgegen ...

HeXerei



Claudius Brunnecker

Willkommen zu den kürzesten Hexereien in der Geschichte der Power Play. Am Wetter kann's ja eigentlich nicht liegen. Ihr seid doch nicht alle ins Sommerloch gefallen, oder?

Civilization 2



Klimaveränderung – was ist das, ein bißchen Sonne hat doch noch keinem geschadet...

Dem Problem der globalen Umweltverschmutzung hat sich Helge Meyer aus Tönisvorst zugewendet. Allen, die ähnliche Schwierigkeiten haben, könnte diese Hexerei, die ersehnte Abkühlung bringen. Um die globale Erwärmung oder sogar Dürre (erzeugt durch Umweltverschmutzung) loszuwerden, einfach folgende Änderung in einem "verseuchten" Civilization-2-Spielstand vornehmen.
In der vierten Zeile (die etwa so aussehen könnte):

00000030 BF05 **0101** 0000 1600 3800 7800 3300 5900 .....8.X.3.Y.

Das hier Fettgedruckte jetzt durch Nullen ersetzen. Und schon ist die Temperatur wieder völlig normal.

Andere Möglichkeiten (nur für Umweltsünder):
Das Fettgedruckte durch eine der folgenden Möglichkeiten ersetzen:
0100 = erste Stufe der Erwärmung (kleine Sonne in der Anzeige für Umweltverschmutzung)
0400 = zweite Stufe der Erwärmung
0800 = dritte Stufe der Erwärmung
0C00 = vierte Stufe der Erwärmung (große Sonne)
0001 = Dürre
0101 = Dürre und erste Stufe der Erwärmung
usw.
0002 = zweite Dürre
Jetzt steht einer globalen Erwärmung nichts mehr im Weg.

Elisabeth I.



Davon träumt jeder Händler: 16 Millionen Pfund zur freien Verfügung

Für diesen Tip wäre Arne Gründel aus Hamburg garantiert zum Ritter geschlagen worden. Heutzutage gibt es leider nur eine kleine Geldspende von der Power Play und jede Menge Anerkennung von den Lesern. Mit folgendem Trick könnt Ihr Euch ganz leicht soviel Geld verschaffen, wie Ihr wollt. Zuerst startet Ihr ganz normal Elisabeth I. und wählt dann "Neues Spiel beginnen" aus. Wenn Ihr in London angekommen seid, speichert Ihr das Spiel ab und verlaßt es wieder. Ladet einfach einen Hex-Editor und geht in das Verzeichnis C:\Ascon\Elisabeth\Save_Deu. Sucht die .sav-Datei des Spiels, das Ihr zuvor begonnen hattet. Jetzt sucht Ihr mit Hilfe des Hex-Editors die Kombination 88 13 (steht für die 5000 Pfund, die Euch am Anfang des Spiels zur Verfügung stehen.). Sie sollte in der Zeile 00000210 an Position 3 und 4 stehen. Diese verändert Ihr nun nach Belieben, Position 3 und 4 auf ff, Position 5 in der gleichen Zeile, sollte ebenfalls in ff geändert werden (jetzt seit Ihr im Besitz von 16.777.215 Pfund). Diese kleine Hilfe müßte für den Anfang ausreichen.
Den Trick kann man auch für schon laufende Spiele anwenden und sich somit immer wieder eine kleine Spende zuführen. Ihr müßt Euch nur den Kontostand merken, ihn in Hex umrechnen und wie eben beschrieben vorgehen.

Highscore für Abenteurer



Das multimediale Zeitalter hat begonnen. Wer jetzt aufspringt, kriegt den neuesten Kick für Freizeit, Bildung und Home Computing . Auf der CeBIT HOME, der neuen PC-TV-HiFi-Video-Multimedia-Tele-Internet-Online-Messe. Brandheiße Spiele aus aller Welt geben dem Spieltrieb neuen Auftrieb. GAME CITY und CHANCEN 2000 erweitern den ultimativen Fun-Faktor. Zahlreiche Open-Airs und Raves sind der Hyperlink von der Virtual Reality zum absoluten Live-Erlebnis. Willkommen in den unendlichen Weiten des Abenteuers. **Welcome CeBIT HOME.**

Öffnungszeiten: 9.00 – 18.00 Uhr
Tagesausweis: DM 17,–

HANNOVER 28.8. – 1.9.1996

CeBIT HOME ELECTRONICS

Die Erlebnismesse der multimedialen Generation



Deutsche Messe AG
Messegelände · 30521 Hannover
Info-Hotline: **0511 - 893 31 39**
T-Online (Btx) *32 300 80#

Internet
http://www.cebit-home.de

DEUTSCHE MESSE AG, HANNOVER

Erste + Hilfe



Schwester Thea schiebt einen neuen Notfall in den OP. Doktor Thomas erbleicht: So junge Patienten hat er selten. Erst ein halbes Jahr alt ist der Kleine und kreischt mitleiderregend, seine Festplatte hat sich verklemmt. Fortsetzung folgt...

Verbotener Rechner

Mein Vater hat sich einen echten "Traumrechner" gekauft und läßt mich damit nicht spielen. Die Begründung ist einfach: eingeschleppte Viren, fehlgeschlagene Installationen und noch andere Ferkeleien könnten seine wertvolle Kiste beschädigen. Er benötigt den Computer beruflich und ich verstehe ihn ja auch. Aber irgendwie habe ich keine Lust, einen 386er zu benutzen, der für die neuen Spiele nicht mehr ausreicht. Meine Frage: Kann der Rechner so eingestellt werden, daß wirklich nichts passiert, wenn man ein Spiel installiert?

Monty Piske, Kirchheim

Im Prinzip geht das zwar, ist in der Praxis aber relativ umständlich und aufwendig. Du müßtest mehrere Bootpartitionen auf der Festplatte angelegen, unabhängige Betriebssysteme installieren und einen festen Startvorgang einrichten. Ich rate daher eher zu einer Hardwarelösung. Die kostet zwar ein paar Mark, dann ist der Rechner aber wirklich vor Deinen Spielen sicher.

Kauft einen sogenannten Wechselrahmen, der in den Rechner Deines Vaters eingebaut werden muß. Einen Einschubrahmen bekommt die Festplatte Deines Vaters, einen anderen Deine Festplatte aus dem alten Rechner. Nun kann jeder auf seiner Festplatte arbeiten, die andere steckt nicht im Rechner und ist dementsprechend sicher. Einziges Problem: Wenn die Harddisks nicht identisch sind, muß jedesmal, wenn die Platte gewechselt wird, das Setup im Rechner umgestellt werden. Manche Computer erkennen eine andere Platte automatisch, andere benötigen manuelle Nachhilfe. Außerdem kann es passieren, daß die alte Platte nicht paßt, weil der neue Rechner eine SCSI-Schnittstelle hat, Deine Platte aber eine IDE-Platte ist. Es kommt in diesem Fall aber immer noch billiger, eine neue Platte für Dich zu kaufen, als einen neuen Rechner.



Wechselplatten sind praktisch, wenn wichtige Dateien geschützt werden sollen

Setup weg

Seitdem immer mehr Spiele im Netz laufen, habe ich meinen alten 486/33 DX aus der Mottenkiste gezogen, um ihn mit meinem jetzigen Rechner (Pentium 133) zu verbinden. Beim Einschalten hat der "alte" jedoch sein Setup vergessen und es standen falsche Angaben drin. Ich mußte alles neu einstellen. Leider hat sich diese Vergeßlichkeit kaum gebessert. Immer noch passiert es, daß Teile des Setups einfach nicht mehr da sind oder falsche Werte aufweisen. Ein Freund meinte, daß dies eventuell an einem Virus liegen könnte, da habe ich aber nichts gefunden. Dann hat mir noch jemand erzählt, daß möglicherweise das BIOS-ROM defekt sein kann. Was ist wirklich los?

Stefan Gryta, Salzburg

Es gibt tatsächlich Viren, die im Setup herumpfuschen können, die sind jedoch sehr selten und mit einem Virenscanner leicht von den Datenträgern zu verbannen. Das ROM-BIOS Deines Rechners ist sicher nicht defekt, sonst würde er gar nicht mehr funktionieren. In diesem Baustein, aus dem nur gelesen werden kann, stehen die Programme für die Kommunikation zwischen Betriebssystem und Rechnerhardware. Kritischer ist schon der CMOS-Baustein, ein Speicher, in dem die Werte für das Setup abgelegt werden. Außerdem tickt in diesem die Uhr des Rechners, auch wenn er abgeschaltet ist. Dieser Baustein benötigt ein bißchen Strom, den

SO GEHT'S

Habt Ihr technische Fragen? Dann nichts wie Brief oder Fax formuliert! **Auf Briefen, Faxen, Umschlägen, Disketten immer die vollständige Adresse und das Datum angeben!** Wer seine Fragen handschriftlich auf einem Fetzen Butterbrotpapier einreicht, muß bei entsprechender „Klaue" damit rechnen, daß wir die Fragen schlicht nicht lesen können. Bitte bei Faxen eine große, gut leserliche Schrift verwenden! Wichtig: Bei allen Fragen zur Rechner-Konfiguration hilft ein Screendump der **autoexec.bat** und der **config.sys** oft weiter als zwei Seiten Gejammere! Eine Beschreibung der Hardware (RAM, Platte, Bussystem) kann ebenfalls nicht schaden. Schickt Eure Fragen oder faxt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Erste Hilfe
Postfach 1304
85531 Haar bei München
Fax: 089/4613 5046

er meist von einem kleinen Akku bekommt. Läßt man seinen "alten" Rechner ein halbes Jahr stehen, kann es sein, daß der Akku leer wird: Das Setup ist "vergessen". Dein Zweitrechner wird vermutlich nie lange eingeschaltet, wodurch sich der Akku nicht richtig auflädt. Laß die Kiste also mal einen Tag laufen, vielleicht löst sich das Problem dann von selbst. Ansonsten läßt sich der Akku meist relativ einfach austauschen, hierzu mußt Du jedoch die Beschreibung des Motherboards befragen. In der Regel findest Du den Akku angeklebt oder mit einem Klettverschluß irgendwo am Rechnerchassis.

Manic Karts

Ich habe mir das Spiel "Manic Karts" von Virgin auf CD-ROM zugelegt. Nach dem Start erhielt ich folgende Meldung von DOS:

Processor: 80486 Detected. Vesa Driver: Detected. SVGA Menus: Available. SVGA Game: Not enough Memory. XMS at Least 6800k (6,963,200) bytes free of extended (XMS) Memory. In Addition to this you will need at least 520k (532,480 bytes) free of conventional Memory.

Wie bekomme ich das Spiel zum Laufen? Die Daten meines PCs: AT 80486DX/100, 8 MByte RAM.

Bernhard Kollarz, Köln

Deine Probleme finden sich in den mitgelieferten Konfigurationsdateien: Weil Dein Rechner über 8 MByte Speicher verfügt (von denen schon ein knappes MByte für DOS und/oder diverse Systemspeicher wegfallen), muß mit dem XMS-Speicher hausgehalten werden. Der Aufruf des Cacheprogramms Smartdrive ist dementsprechend mit Vorsicht zu genießen. Es klaut Deinem System ohne mit der Wimper zu zucken 2 MByte (2048 Byte). Ändere also den Aufruf von "smartdrv.exe /x 2048 128" in "smartdrv.exe /x 256 128" oder setze ein REM davor. Die autoexec.bat und config.sys Deines Rechners sündigen noch an anderen Stellen, etwas "Ordnung" täte ihnen also gut. Die Vergehen im einzelnen: setver.exe, ifshlp.sys, ctmmsys.sys, doskey.exe und share.exe werden von den wenigsten Spielen benötigt. REMme sie aus, bis irgendein Programm dich anmeckert (z.B. Windows beim Fehlen von ifshlp.sys). Jetzt kannst Du mit "mem /c/p" überprüfen, wieviel Speicher plötzlich frei ist.

Bleifuss im Netz

Wir haben versucht, Bleifuss im Netzwerk zu betreiben. Eigentlich funktioniert das auch, aber nicht in der aus dem Solomodus gewohnten Geschwindigkeit. Mit drei Rechnern ist es bereits fast unspielbar. Wenn während des Spiels einer der Mitspieler ausscheidet (Zeit aus), so beschleunigt sich der Bildaufbau bei den restlichen Spielern nach einem langen Aussetzer (ca. 2 sec.) deutlich.

Die Netzwerkkarte wird nicht mit den beiliegenden Treibern betrieben, aber Win95 hat das Bauteil selbst erkannt und NE2000-Standardtreiber installiert. Die Datenübertragung in Win95 funktioniert auch reibungslos (Laufwerk- und Druckerfreigabe sind erteilt). Das Spiel starten wir in VGA aus dem DOS-Modus, nachdem wir das Netzwerk mit "Net Start" und "Net Logon" aufgebaut haben. Mich würde interessieren, ob das von uns festgestellte Problem normal ist, oder was wir eventuell falsch gemacht haben.

Ramona Günther, Floß

Einige Spiele – dazu gehört auch Bleifuss – schieben im Mehrspielermodus einen ganzen Haufen Daten durchs Netz. Diese Daten müssen von den Rechnern gesendet, empfangen und weiterverarbeitet werden. Da die Netzwerkkarten jedoch vom Prozessor gesteuert werden, geht zwangsläufig auch die Gesamtperformance in die Knie. Dazu kommt, daß auch die Grafikkarte versorgt werden muß und den Datenbus im Rechner belegt. Die Belastung des Netzes steigt natürlich mit der Anzahl der angeschlossenen Rechner, weil jeder einzelne alle Daten bekommt und erst dann entscheidet, ob sie für ihn bestimmt sind. Du solltest testen, ob die Bits & Bytes schnell und fehlerfrei übertragen werden. Das kannst Du mit verschiedenen Netzwerk-Testprogrammen aus dem Sharewarebereich, oft liegt so ein Programm auch der Netzwerkkarte bei. Der Systemmonitor von Windows95 kann Dir auch ganz gut behilflich sein. Hier kannst Du bei den Netzwerkangaben kontrollieren, ob durch Störungen die Daten vielleicht nur sehr langsam durchs Netz kriechen. Überprüfe alle Steckverbindungen und Abschlußwiderstände. Dann solltest Du noch nachsehen, ob die Netzwerkkabel vielleicht zu nah an Stromleitungen oder anderen elektromagnetisch störenden Teilen vorbeigelegt wurden. Außerdem sollten die Leitungen nicht in engen Schlingen zusammengerollt sein und auch keine Knickstellen aufweisen. Solche Trivialitäten können ein Netz und damit auch Bleifuss ausbremsen.



Bleifuss läuft im Netzwerk meist problemlos

Medienagentur Fichtner & Mayer, München

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird."
PowerPlay 5/96

„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte."
PC Games 7/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt."
PC Action 6/96

„Schön und düster."
PC Player 6/96







- Multiplayer-Spannung beim Erkunden von Dungeons mit- und gegeneinander
- Spielen Sie direkt über das Internet
- Zufallsgenerierte Unterwelt-Labyrinthe in bestechender SVGA-Grafik
- Speziell für Windows 95 entwickelt

Stärke, Intellekt und Zauberkraft – drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personifizierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

DIABLO

„die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels,
das allein schon technisch alles bisher Dagewesene
in den Dungeon stellt"

Petra Maueröder, PC Games 8/96



ERHÄLTLICH AB OKTOBER:

PACKENDE ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BLIZZARD™
ENTERTAINMENT

http://www.blizzard.com

Alle Rechte vorbehalten.
©1996 Blizzard Entertainment.

Battleground: WATERLOO

Empires Battleground-Serie geht in die dritte Runde

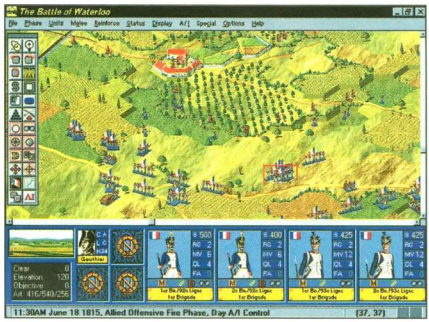


Unter den Kommandeuren Prominente wie Napoleon selbst oder "Zieten aus dem Busch", der Lieblingshusar Friedrich des Großen



Preußen, Briten und Franzosen treten in authentischen Uniformen an

Als sich der nach Elba ins Exil verbannte Kaiser Napoleon noch einmal aufrappelte, um seinem Volke ein letztes Mal seine Größe zu zeigen, war er sich wohl des Risikos bewußt, doch er ahnte noch nicht, daß ihm die Schlacht um das belgische Waterloo die größte Niederlage seines Lebens bescheren würde. Im Jahre 1815 standen sich Franzosen, Engländer und Preußen auf dem Schlachtfeld gegenüber. Den anfangs zurückgeschlagenen Preußen unter Blücher sollte im späteren Verlauf der Schlacht eine besondere Bedeutung zukommen: Sie sammelten ihre Kräfte erneut, fielen den Franzosen an ihrem schwächsten Punkt in die Flanke, und das zu einem Zeitpunkt, an dem schon kaum ein Engländer mehr an einen Sieg zu glauben wagte. "Ich wollte, es wäre Nacht und die Preußen kämen" – Wellingtons Zitat spricht Bände.



Die Briten versuchen mit Einzelkämpfern Napoleons Armee aufzuhalten

Der bereits dritte Teil von Talon Softs Battleground-Serie wiederholt die bereits im Zweitling "Gettysburg" durchgeführten Verbesserungen zum Ursprungsprogramm "Ardennes" mit leichten szenariobedingten Variationen und Neuerungen. Neben der weiterhin integrierten, konservativen Draufsicht mit Hardcore-Icons bekommt Ihr selbstverständlich wieder die den Reiz dieser Serie ausmachende "Battleview"-Ansicht geboten. Mehrere Einheiten können auf demselben Hexfeld versammelt werden. Durch die Ansicht von schräg oben sind Höhenunterschiede in der Landschaft zu erkennen. In der höchsten Zoomstufe präsentiert sich die Karte von der Gegend um Waterloo in ihrer ganzen Pracht. Wie kleine Zinnsoldaten erscheinen dann die klar als Fußtruppen, Kavallerie, Artillerie oder Kommandeure auszumachenden Einheiten.

Neu ist die Möglichkeit, einzelne Kämpfer aus den Regimentern zu ziehen, die in Heckenschützenpositionen den heranrückenden Gegner recht effektiv aufhalten. Weit über 250 genau recherchierte **Kommandeure** erscheinen nicht nur mit ihrem Antlitz in der Einheitenleiste, sondern sind mit ihren unterschiedlichen Führungswerten für die Motivation und das organisierte Kämpfen Eurer Truppen verantwortlich. Trotz penibler und langwieriger Abläufe, bedingt durch die fünf Aktions- und Bewegungsphasen, weiß "Waterloo" nicht nur durch die für ein rundenbasiertes Hardcore-Strategiespiel ansprechende Grafik, sondern auch mit etlichen, den Ablauf untermalenden Videos zu gefallen. Wer angesichts der erdrückenden Optionen den Überblick verliert, kann sich von der KI des Spiels beliebig viel Arbeit abnehmen lassen. Per E-mail, Modem- oder Nullmodem-Verbindung könnt Ihr auch gegen einen menschlichen Gegner spielen. Wie bei dieser Serie üblich, wird Bomico demnächst eine deutsche, "Die große Schlacht von Waterloo" betitelte Version nachliefern. *fh*



Frank Heukemes

GUT

Im Prinzip spricht nichts dagegen, ein bewährtes Rezept zu wiederholen. Doch anstatt sich wirklichen Neuerungen zu öffnen, beginnt sich die Serie in Komplexitäten zu verstricken, die dem ursprünglichen Ziel (einem ernsthaften, historisch akkuraten Strategiespiel mit mehr Ansehnlichkeit zu verstärkter Popularität zu verhelfen) entgegenwirken. Zu den ohnehin verschachtelten Aktions- und Bewegungsphasen kommt eine weitere für die Kavallerie dazu. Strategisch gesehen nicht von der Hand zu weisen, doch wenn neue Features wie die "erweiterten Linien" mit diesen Phasen schier unüberschaubare Abhängigkeiten eingehen, bildet sich Schweiß auf der Feldherrenstirn, der Eure Haare zur berühmten Napoleonlocke verkleben läßt. Wenn Ihr bei einem Strategieprogramm Spieltiefe und Komplexität schätzt und trotzdem einen gewissen grafischen Anspruch stellt, liegt Ihr bei "Waterloo" genau richtig. Fällt Euch beim Wort Strategie nur "C&C" ein, werden Euch Detailvernarrtheit und Anspruch der zugorientierten Schlachtensimulation erschlagen.

Name	**Battleground: Waterloo**
Genre	Strategie
Hersteller	Talon Soft/Empire
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-2

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal	33		
empfohlen		66	90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

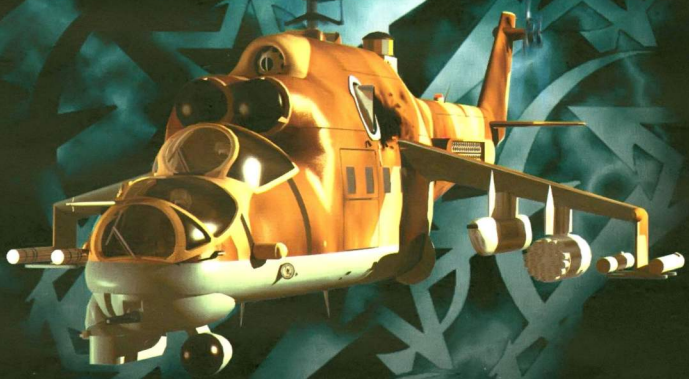
System	Win 3.1, Win'95
Festplatte belegt	ca. 110 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemplay
Grafik	**53%**
Sound	**56%**
Spielspaß	

Solo	Multi
66%	68%

Bilder auf

HIND

Der Nachfolger des preisgekrönten Apache Longbow™ "Simulation des Jahres" PC Gamer, USA

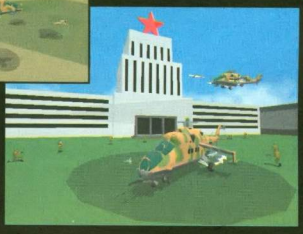


LIEBER ROT ALS TOT

VOLL NETZWERKFÄHIG MIT APACHE LONGBOW

Der Hind ist der furchterregendste Kampfhubschrauber für den Fronteinsatz, der dem sowjetischen Militärapparat zur Verfügung steht. Er ist häßlicher als ein Höllenhund und gemeiner als mancher Kreml-Herr nach einem Trinkgelage. Jetzt haben Sie die Chance, diesen Hubschrauber, den die NATO-Piloten "Das Schreckgespenst" nennen, in Kampfeinsätzen in Afghanistan, Kasachstan und Korea zu fliegen. Fliegen Sie Kopf an Kopf gegen den beeindruckenden Apache Longbow™ in der ersten Verknüpfung der Serie Virtual Battlefield™ von DI. Mit einem realistischen und einem Spielmodus, detaillierten Grafiken, interaktiven Bodentruppen und fesselndem Spielverlauf ist Hind™ vermutlich das spannendste Freizeitvergnügen seit der Erfindung des russischen Roulettes.





Digital Integration

Novitas
ENTERTAINMENT-SOFTWARE

ERHÄLTLICH AUF CD-ROM Novitas GmbH Spechtweg 1, D-38108 Braunschweig, Fax-Nr ++49 (0)531-355134

PLAYER, BESTELLT JETZT UNTER ++49 (0)180 51 51 851 !

BATTLE RACE

Deutsches Weltraum-Rennspiel für den schießfreudigen Starfighter-Nachwuchs

POWERDROME



Urvater aller dreidimensionalen Shoot 'em Up Rennspiele war "Powerdrome". In der Juli-Ausgabe 1990 gab Michael Hengst dem Oldie satte 73%: "Lange genug hat ja die Umsetzung des futuristischen Rennspektakels "Powerdrome" auf den PC gedauert. Dafür ist diese Fassung von allen auch die spielerisch schönste. Nicht nur die Grafik ist (zumindest auf einem AT) superschnell, auch läßt sich der eigene Flitzer wunderbar mit der Maus über alle sieben Rennpisten steuern. Ein zusätzlicher Zweispieler-Modus erhöht das rasante Vergnügen beträchtlich. Allerdings sollten XT-Besitzer die Finger von Powerdrome lassen."

Herzlich willkommen im 23. Jahrhundert! In Ikarions neuem Rennspiel habt Ihr es Euch zum Ziel gemacht, intergalaktischer Champion zu werden. Dafür müßt Ihr Euch durch vier Ligen und 24 Rennstrecken kämpfen. Eure Konkurrenz, bestehend aus **30 Computergegnern** oder bis zu acht menschlichen Spielern, wird versuchen, Euch nach Kräften am Sieg zu hindern. Die lauwarme Hintergrundstory verrät zwar alles andere als kreative Genialität (wie meistens bei diesem Genre), aber wenigstens gibt's reiche Variationsmöglichkeiten der Spielparameter. Zuerst gilt es, den richtigen Piloten zu verpflichten. Die Helden der Galaxis unterscheiden sich nämlich grundlegend in ihren Charakteren und damit im Verhalten beim Rennen (der Hersteller streicht die ausgefeilte komplexe AI der Piloten heraus). Natürlich spielt auch die vorausschauende Wahl des Raumgleiters eine entscheidende Rolle. Zu Beginn des Spiels gibt es sechs Typen mit ähnlicher Ausstattung, die jedoch höchst unterschiedliche Flugeigenschaften aufweisen. Große schwere Schiffe erlauben zwar eine hohe Zuladung, sind aber längst nicht so spurtstark und wendig wie die kleinen Jäger, die ihrerseits kaum Zusatzlasten vertragen. Das kann sehr peinlich werden, denn nach und nach kauft Ihr Euch mit dem sauer verdienten Preisgeld bessere Ausstattung hinzu. Jedes Extra hat sein Gewicht, so daß die Wahl des Schiffes auf lange Sicht wohlüberlegt sein will. In den Shops könnt Ihr fast alles aufrüsten oder erweitern, was das Gewinnen einfacher macht: vom Antrieb über die Steuerhilfen, Schutzschilde, Waffen, Reparatur-Roboter und Triebwerke.

Sitzt Ihr endlich im Cockpit, entscheidet Ihr zwischen dem Practice- und dem Race-Modus entscheiden. Practice braucht man nicht zu erklären – wie bei jedem Rennsport kommt es darauf an, die Kurse ohne Konkurrenzdruck erst einmal in Ruhe kennenzulernen. Vor jedem Rennen gibt es dann zwei Qualifikationsrunden, um Euch einen der acht Startplätze zu sichern. Ziel ist, wie könnte es anders sein, am am Ende auf Platz eins der Wertung zu stehen, da nur der beste Pilot in die nächsthöhere Liga aufsteigt. *bru*





Diese Bilder zeigen Euch den Unterschied zwischen VGA (unten) und SVGA (oben).



Einer der Gegner im Kampf um den Titel



Claudius Brunnecker

GEHT SO

Nach der anfänglichen Freude über ein neues Rennspiel, trübten bald erste Kritikpunkte meinen positiven Gesamteindruck von Battle Race. Am meisten störten mich die etwas eigenwilligen Texturen, die durch ihre Farbbgebung die Orientierung des Spielers in den sowieso schon leicht verwirrenden Strecken auf eine harte Probe stellen. Auch die Steuerung hat mir nicht ganz gefallen, zwar ist so ziemlich jedes Gerät zu konfigurieren, aber die Joystick-Steuerung fand ich viel zu sensibel. Mein Tip: Gewöhnt Euch an die Tastatur, sie ist meiner Meinung nach die beste Methode. Negativ fiel die noch fehlerhafte Unterstützung der 3D-Beschleunigerkarten auf. Während eine "Battle Race"-Demoversion von ELSA problemlos mit dem S3 Virge-Chip lief, stürzte die Ikarion-Endversion bei jedem Versuch ab. Dabei könnte es sich allerdings auch um einen Einzelfall handeln. Trotz der Kritik gefällt mir "Battle Race" aber wesentlich besser als viele seiner Konkurrenten z. B. "Slipstream 5000" von Gremlin oder "Cyberspeed" von Mindscape.

Name	**Battle Race**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Soft Enterprise/Ikarion
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

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

System	Win'95, MS-DOS
Festplatte belegt	40 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Neztwerk, (Null-)Modem

Grafik 50%

Sound 72%

Spielspaß

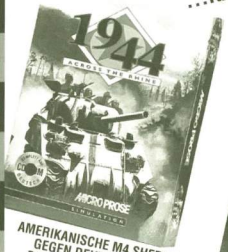
Solo	Multi
63%	65%

Bilder auf

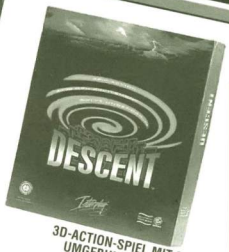
GLUPSCH



NUR 29.90 DM PRO STÜCK



AMERIKANISCHE M4 SHERMANS GEGEN DEUTSCHE TIGER: PANZERSCHLACHTEN IM 2. WELTKRIEG



3D-ACTION-SPIEL MIT 360 GRAD UMGEBUNG, KÜNSTLICHER INTELLIGENZ UND 30 SCHWIERIGKEITSGRADEN



3D-ACTION-SPIEL MIT RIESIGEN LEVELN, ZAHLREICHEN GEGNERN UND FALLEN



KOMBINATION DES PREISGEKRÖNTEN LEMMINGS UND DER ZUSATZLEVEL OH NO! MORE LEMMINGS FÜR WINDOWS



SVGA-ADVENTURE MIT 150 ORTEN UND NEUARTIGEN 3D-ANIMATIONEN



1942 PACIFIC AIR WAR + F-14 FLEET DEFENDER + WINGS OF GLORY



FORMULA I GRAND PRIX + FIFA SOCCER '95 + PGA TOUR GOLF 486

LANDS OF LORE + LEGEND OF KYRANDIA 2 + INDY CAR RACING PLUS TRACKS + 7TH GUEST



UND SO WIRDS GEMACHT:

1. UUUUUURSCHREI
2. WIEDER BERUHIGEN
3. NICHTS WIE HIN *(ODER BESTELLEN)*



SOFTSALE®
Lau und Zielke OHG

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Produktinfo		
Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Hier bieder für eine blitzige Rosbam - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

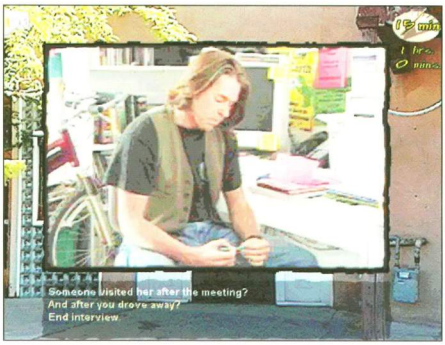
ELK MOON MURDER



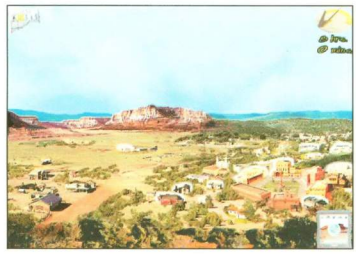
Interaktiv klärt Ihr einen mysteriösen Mordfall in Santa Fe auf

Der Raubmord an einer indianischen Künstlerin dient Activsion als Hintergrund für ein neues Interactive Movie. Als Polizeibeamter in der Hauptstadt New Mexicos seid Ihr und Euer indianischer Partner John Nightsky mit der Aufklärung des Mordes an Anna Elk Moon beauftragt. Die Tote, die sich auf indianische Töpferei spezialisiert hatte, wurde in ihrem Atelier erschossen. Bei der Untersuchung durch die Spurensicherung stellt man fest, daß drei wertvolle Töpfe fehlen, die im Lauf des Spiels an Bedeutung gewinnen.

Was den "Indianer-Mord" von anderen Genre-Kollegen unterscheidet, ist der sog. **PDA** (Personal Detective's Assistant), durch den Ihr permanent mit dem Police Department verbunden seit. Nachrichten von aktuellen Ereignissen oder der Anschiß vom Chef erreichen Euch umgehend. In Euren Ermittlungen befragt Ihr zahlreiche Personen. Da Ihr nur fünf Tage Zeit habt, Eurem Boß den Mörder zu präsentieren, könnt Ihr Euch keinen Fehltritt erlauben. Dummerweise wird die Sache immer komplizierter, und was anfangs wie ein gewöhnlicher Raubmord aussah, entpuppt sich schnell zu einer Angelegenheit mit größeren Ausmaßen. Eure Hauptbeschäftigung sind Gespäche mit Informanten oder das Vernehmen von Verdächtigen. Zu Beginn des



Annas "politischer Bettgenosse" beim Verhör. Der Arme ist ganz verstört.



Eine Karte Eurer kleinen Stadt, in weißen Gebäuden findet Ihr wichtige Personen.

Verhörs gibt Euch das Programm mehrere Fragen vor, die je nach Antwort zu neuen Fragen führen. Am Ende gibt Euch Nightsky auf Wunsch ein Resümee und seine Einschätzung der Person. Über das PDA könnt Ihr nun eine Bestätigung der Alibis verlangen. Am besten, Ihr legt eine Akte des Verdächtigen an, die dessen Status, sein Motiv und seine Beziehung zum Opfer enthält. Findet Ihr Beweise, können sie fotografiert und zur Untersuchung ans Labor geschickt werden. Den Befund erfahrt Ihr über über E-Mail. Technisch gesehen ist "The Elk Moon Murder" eines der aufwendigeren Interactive Movies. Allerdings verlangt es moderne Technik, ohne eine 16-Bit-Soundkarte werdet Ihr weder etwas hören noch spielen können. Die Karten und Standbilder präsentieren sich in SVGA. Die Videos der Verhöre sind etwas kleiner und interlaced, ähnlich wie bei "Gabriel Knight 2" von Sierra. Die Sprachausgabe ist gut, wenn auch der Dialekt mancher Personen schwer zu verstehen ist. *bru*



Claudius Brunnecker

NA JA

Die Wertung von "Elk Moon Murder" gestaltet sich schwierig: zwar ist die Präsentation technisch sehr hochwertig, und die ersten paar Tage ist die Spielmotivation relativ hoch. Sobald Ihr Euch aber nach dem ersten Fehler wiederholt durch immer gleiche Interviews klicken müßt, beginnt der Frust zu steigen. Hinweise der Kollegen oder Befehle des Chefs versteht Ihr oft nicht, wenn Ihr irgendwo eine winzige Kleinigkeit überhört habt. Fünfmal acht Stunden sind ein zu kurzer Zeitraum, damit könnt Ihr gerade mal zwei bis drei Verdächtige verhören, was bei der hohen Zahl von Informanten bzw. Verdächtigen nicht besonders viel ist. Und wer nicht genau Buch über das Who-is-Who in Santa Fe führt, bekommt schnell Schwierigkeiten, einzelnen Namen die richtige Person zuzuordnen. Alles in allem kann "Elk Moon Murder" nicht vollständig überzeugen, da einfach viel zu wenig Spiel fürs Geld geboten wird. Da kann auch ein Star wie Amanda Donohoe nicht mehr viel retten, bekannt aus L.A. Law. Scheitert wie so oft an der Feinabstimmung des Gameplays!

Name	**The Elk Moon Murder**
Genre	Adventure
Hersteller	Activision
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	Win'95, DOS, Macintosh
Festplatte belegt	35 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	englische Sprachausgabe

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

Grafik **69%**
Sound **68%**
Spielspaß
46%
Bilder auf

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

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

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

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

ODIN **Versand in Österreich**
Tel.: 027 63/20 47 · Fax 027 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : ös = DM x 8
Hauptstraße 5
A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand Service GmbH

PC/IBM-Disketten

DELTA -V- 3,5"	15,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
MASTER OF MAGIC KOMPL. DT.	19,90
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT.	39,90
PER.OXYD KOMPL. DEUTSCH	49,90
SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
STARLORD KOMPL. DEUTSCH	19,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	49,90

CD-ROM-GAMES

3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE	39,90
5TH MUSKETEER KOMPL. DT.	69,90
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	**59,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.	**29,90**
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH-64 LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH ✻	**75,90**
ALBION INCL. LOSUNGSBUCH KOMPL. DT.	39,90
AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT.	29,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT.	69,90
AMERICA 3D ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERIKA 1961 - 1865 KOMPL. DT.	75,90
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	79,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ANVIL OF DAWN KOMPL. DT.	79,90
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ASCENDANCY KOMPL.DEUTSCH	54,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
ATAFI 2500 AD ACTION PACK TYOL II	**24,90**
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
ATLAS KOMPL. DEUTSCH	29,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DEUTSCH	79,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BAD DAY ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	79,90
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	**29,90**
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. ✻	79,90
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	79,90
BATTLECRUISER 3000 AD KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	69,90
BATTLEGROUND: WATERLOO	**69,90**
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	69,90
BATTLES OF 2 INKL. SCENARIO ERBE TITAN K.D.	79,90
BATTLEISLE 3 INCL. LOSUNGSBUCH K.D.	79,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	**65,90**
BATTLES IN TIME (GOP)	69,90
BEAVIS & BUTTHEAD - VIRTUAL STUPIDITY- DT.ANL.	65,90
BERMUDA SYNDROM KOMPL. DT.	79,90
BERNHARD LANGER GOLF KOMPL. DEUTSCH	69,90
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	**29,90**
BIING KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL.	29,90
BLEIBUSS KOMPL. (PAPYRUS)	49,90
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	79,90
B O L.O. KOMPL. DT.	59,90
BRAINDEAD 13	79,90
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT.	79,90
BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT.	**24,90**
BURNING STEEL III DT. ANLEITUNG	24,90
BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG	39,90
CAESAR II DT. ANLEITUNG	**29,90**
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH	39,90
CARRIER STRIKE FORCE 2 DAWN PATROL K.D.	**35,90**
CARRIERS AT WAR COMPLETE (GSG)	85,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.✻	69,90
CHESSMASTER 4000 TURBO	69,90
CHESSMASTER 5000 ✻	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CHRONOMASTER DT. ANL.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNG	69,90
CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH	79,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH - MICROPROSE -	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DUTSCH ✻	**59,90**
COLONY WARS 2492 KOMPL. DT.	79,90
COMBAT AIRCRAFT 2 - GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN	**29,90**
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT.	39,90
COMMAND ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH ✻	**89,90**
COMMAND & CONQUER DT. INCL. LÖSUNGS.	39,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	**19,90**
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT.	79,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. ✻	**65,90**
CRUSADER - NO REMORSE CLASSIC - K.DT.	**29,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERIA KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	75,90
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTORM KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
CYRIL CYBERPUNK DT. ANLEITUNG	49,90
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT.	29,90
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAY OF TENTACLE MONMSION II- KOMPL. DT.	35,90
DEADLINE DT. ANLEITUNG	**45,90**
DEATH GATE DT. ANLEITUNG ✻	79,90
DEER PLAYER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	**69,90**
DER REEDER KOMPL. DT.	45,90
DESCENT 2 DT. ANL.	29,90
DESCENT - LEVELS OF THE WORLD -	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESCENT 2 MISSION BUILDER DT. ANL. ✻	39,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH ✻	**79,90**
DIE FLIGGER 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG ✻	**75,90**
DISCWORLD KOMPL. DT.	79,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	**49,90**
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH	29,90
DOOZ - SCREENSAVER -	29,90

CD-ROM-GAMES

DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT.	49,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
ELISABETH I KOMPL. DEUTSCH	89,90
ENTOMORPH	29,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
FADE TO BLACK KOMPL. DEUTSCH	24,90
FALCON 3.0 DT. ANL.	19,90
FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	**49,90**
FIFA INTERNATIONAL CLASSICS DT. ANLEITUNG	29,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	**65,90**
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT.	39,90
FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER	29,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 INCL. PARIS & NEW YORK	99,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	59,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO)	59,90
FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	**69,90**
FLUGS. SCENERY PACK HAWAI,JAPAN,KARIBIK	69,90
FLUGSIMULATOR 4 KOMPL. DEUTSCH	**65,95**
FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID	**49,90**
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION -WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLUGHAFEN FRANKFURT DT. ANL.	79,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**99,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION	**69,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**299,90**
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT LINES DT. HANDBUCH	19,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 & MAUSMATTE	39,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	85,90
GEARBOX KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLINS 3	29,90
GONE FISHING	39,90
GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL ZOOL 2, NORTH & SOUTH, RENBO 3, PREMIER MANAGER	**14,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
HARDBALL 4	39,90
HARDBALL 5	59,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION	49,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH	59,90
HEXEN DT. ANL.	**39,90**
HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION)	39,90
HI-OCTANE (WING COMMANDER 2	39,90
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT.	19,90
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	**59,90**
HUGO SCREENSAVER	**35,90**
INCA I KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II	59,90
INFERNO	19,90
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL.✻	79,90
ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG	24,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.✻	69,90
JOHNNY BAZOOKATONE DT. ANLEITUNG	49,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	79,90
JUDGE DREDD DT. ANLEITUNG	79,90
JURASSIC PARK	24,90
KASPER LOST IN KOMPL. DT.	59,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D	**69,90**
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95	**59,90**
KINGS QUEST COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
KNIGHT RACER KOMPL. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	24,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	35,90
LEISURE SUIT LARRY - 6 COLLECTION	39,90
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3D, 4 N' 3D, LEMMINGS- D.A.	**29,90**
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS PEBLIKAN HILL SCENERY	49,90
LITIL DIVIL	39,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT.	29,90
LOLLYPOP KOMPL. DT.	35,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	29,90
LUCAS ARTS ARCHIVE INCL. INDIANA JONES 4 / SAM & MAX / REBEL ASSAULT/D.O.TENTACLE	69,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 / DAY OF TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH	24,90
MAGIC TY KOMPL. DEUTSCH ✻	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STEFINENSCHWEIK, BATTLEISLE 2 KPL. DT.	39,90
MAID TY KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
M.A.G.I KOMPL. DT.	19,90
MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
MAGIC THE GATHERING (MICROPROSE) DT. ANL.	79,90
MASTER OF ORION 2 ✻	69,90
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT.	85,90
MEGA RACE (CRYSTAL DYNAMICS) DT. ANL.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG ✻	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT.HANDB.	**39,90**
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	39,90
MICROCOSM	19,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DT.	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	29,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONTY PYTHON - QUEST FOR HOLY GRAIL –	**69,90**
MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME	39,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	**65,90**
MYST KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
NASCAR RACING	29,90
NASCAR TRACK PACK	29,90
NBA LIVE DT. ANL.	85,90
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB.	**79,90**
NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB.	99,90
NHL 95 CLASSICS DT. ANLEITUNG	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	39,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT.	75,90
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	**65,90**
OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG)	**59,90**
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	**65,90**
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	**59,90**

CD-ROM-GAMES

ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIGIN RACER ✻	69,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	39,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	**54,90**
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	**55,90**
PERFECT DIMENSION KOMPL. DT.	24,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PINBALL CLASSIC (ULTIMATE COLLECTION) DT. ANL.	54,90
PINBALL 95 (MAXIS) FULL TILT	49,90
PINBALL WIZARD 2000 KOMPL. DT.	79,90
PITFALL MAYAN ADVENTURE (WIN 95) K.DT.	79,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH ✻	85,90
POLE POSITION 1+ KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	79,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERBOAT RACER DT. ANLEITUNG	**59,90**
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D.	**39,90**
PRIVATEER CLASSIC - ORIGIN -	14,90
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	39,90
PSYCHO PINBALL	39,90
QUANTUM GATE	29,90
QUAKE DT. ANLEITUNG ✻	**69,90**
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT.ANLEITUNG	54,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	54,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	**69,90**
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	69,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU, ENGL. VERSION	49,90
RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB.	79,90
RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/-WIN 95	9,90
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
ROBOT CITY	85,90
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
RTI, SAMSTAG NACHT KOMPL. DT.	59,90
RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S ZONE (ENTDECKE DIE CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG ✻	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD - LUCAS ARTS - K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. ✻	**39,90**
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH ✻	79,90
SCHLOSSHOTEL (LETZTRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	79,90
SEALTEAM	39,90
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL	54,90
SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHANGHAI DYNASTY KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH	75,90
SHANNARA ENGLISCHE VERSION	**44,90**
SHELL SHOCKER DT. ANLEITUNG	59,90
SHIVERS & MAUSMATTE	39,90
SIEDLER 2 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT SERVICE 2 - GENERAL FILM - KOMPL. DT.	59,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	59,90
SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN	49,90
SIM EARTH CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	49,95
SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH	35,90
SIMON THE SORCERER 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH	**69,90**
SKUNNY DT. ANLEITUNG	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	59,90
SOCCER MANAGER KOMPL. DEUTSCH	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	**59,90**
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	69,90
SPACE HULK 2 DT. ANLEITUNG	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	29,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT.	**39,90**
SPEED RACER KOMPL. DT.	59,90
SPEED RAGE DT. ANLEITUNG	**69,90**
SPORTS BUNDLE INCL. FIFA 95 SOCCER / PGA TOURING GOLF / ONE G.P.	**29,90**
SPYCRAFT: THE GREAT GAME	85,90
STARCONTROL 3 ✻	79,90
STAR TREK: BORG KOMPL. DEUTSCH	24,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER	79,90
STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE ✻	75,90
STAR TREK: KLINGON	69,90
STAR TREK 25TH, ANNIV./SPRACHAUSGABE	24,90
STAR TREK FINAL UNITY (SIERRA) DT. ANL.	35,90
STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED	49,90
STAR TREK - JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL)	29,90
STAR TREK: A FINAL UNITY SENSORY DT. ANL.	39,90
STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEIX	**69,90**
STARDUST SUPER EDITION DT. ANL.	24,90
STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG	**79,90**
STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT: X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT.	59,90
STEEL EMPIRE - SSI -	89,90
STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-	89,90
STROM KOMPL. DT.	79,90
SUB WAR COMMANDER -CLASSICS-	29,90
SU.27 FLANKER INCL. MAUSMATTE	29,90
SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL.	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL.	29,90
SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. ✻	**79,90**
T.F.X. & INFERNO 2 KOMPL. DEUTSCH	**35,90**
TAILCHASER DT. ANLEITUNG	**54,90**
TALISMANN KOMPL. DEUTSCH	29,90
TERMINATOR FUTURESHOCK KOMPL. DEUTSCH	79,90
TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL.	79,90
T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT.	79,90
THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	79,90
THE HIVE WIN/95	29,90
THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE	29,90
THINK ^ DT. ANL.	49,90
TIE FIGHTER ENHANCED VERSION ENGL./UPDATE.	79,90

CD-ROM-GAMES

TILT - PINBALL - DT. ANL.	39,90
TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH	**85,90**
TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT.	49,90
T-MEK KOMPL. DT.	69,90
TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG	69,90
TOM & JERRY KOMPL. DT.	65,90
TOP GUN "FIRE AT WILL" ENGL. VERSION	49,90
TORINS PASSAGE & MAUSMATTE	39,90
TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH	69,90
TRANSPORT TYCOON & THEME PARK K.D.	**29,90**
TUNELAND	19,90
TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG	29,90
TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL.	14,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE DT. ANL.	79,90
UEFA EURO SOCCER 1996 DT. ANLEITUNG	69,90
ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG	29,90
ULTIMA VIII - THE PAGAN - CLASSIC	39,90
ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC)	29,90
ULTIMATE MIX - KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
ULTRA PACK XXL (KOCH MEDIA) DT. ANL.	39,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL.	59,90
URBAN RUNNER (IN TOWN) KOMPL. DT.	**69,90**
US NAVY FIGHTER GOLD	39,90
VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH ✻	**65,90**
VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG	24,90
VITUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG	**75,90**
VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG	35,90
VIRTUAL POOL	39,90
VIRTUAL SNOOKER DT. ANL.	79,90
VOLLGAS KOMPL. DT.	54,90
WACKY ✻	**24,90**
WAR AT SEA COLLECTION (GQP)	59,90
WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT.	24,90
WARCRAFT 2 NEUE LEVELS & ADD-ONS	19,90
WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D.	**75,90**
WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D.	69,90
WARLORDS II DELUXE	59,90
WARRIORS DT. ANLEITUNG	24,90
WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT.	39,90
WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH -	54,90
WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ - KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION	89,90
WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
WING ARMADA DT. ANL.	35,90
WING COMMANDER 3 ACADEMY CLASSICS	29,90
WING COMMANER 2 - CLASSIC	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC	**39,90**
WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH	99,90
WITCHAVEN II - BLOOD VENEGANCE -	69,90
WIZARD - GOLD WINDOWS -	79,90
WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH	69,90
WORLD RALLYEFAEVER DT. ANLEITUNG	75,90
WORMS KOMPL. DEUTSCH	69,90
WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT.	35,90
X-WING COLLECTORS KOMPL. DT.	45,90
"Z" (BITMAP BROTHERS) DT. HANDB. ✻	**79,90**
ZONE RAIDER DT. ANL.	69,90
ZORK: NEMESIS KOMPL. DEUTSCH	85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

AROUND ATLANTA (INFOS U.D. OLYMPIASTADT)	55,90
BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT.	89,90
BROCKHAUS MULTIMEDIA DT. LEXICON A–Z	**79,90**
CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY	69,90
CLINT EASTWOOD	59,90
D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND	**39,90**
D-INFO !	14,90
D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE	**39,90**
D-MARK, KONTOFÜHRUNG	**24,90**
D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND	**24,90**
D-STEUER, (TAXMAN)	**39,90**
DAS GROSSE KOCHBUCH K.D. (COMPACT VERLAG)	39,90
DIE REISE DES THOMAS BLAUER ADLER	65,90
DIVACATION, DEUTSCHLAND, TOUR	75,90
FORMEL 1 KOCH MEDIA KOMPL. DT.	49,90
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D.	79,90
KELLER-SPORTBLICK KATALOG	39,90
LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS	79,90
LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT.	95,90
MTV UNPLUGGED DT. ANL.	54,90
MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT)	99,90
N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT.	54,90
PAMELA ANDERSON ERLEBNISSAVER DT. ANL.	79,90
PEGASUS VOL.: 3,0 KOMPL. DT.	29,90
PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2	29,90
PLAYBOY SCREEN SAVER 1-5	39,90
QUEST FOR FAME (AEROSMITH)	89,90
STING: ALL THIS TIME	69,90
VERMEER (NAVIGO)	75,90
VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT.	99,90

Kids only

MORTIMER and the Riddles of the Medallion

LucasArts schielt nach neuen Märkten: Gewaltfreies Edutainment für Kinder von vier bis neun Jahren.



Ein schwerwiegendes Problem bringt den schrulligen Wissenschaftler Dr. Lazlow um den Schlaf. Mußte sein diebischer Ex-Assistent Lodius auch ausgerechnet mit dem antiken Medallion aus dem Archiv stiften gehen! Dieser größenwahnsinnige Spinner hat dessen magische Kräfte doch tatsächlich dazu mißbraucht, die gesamte Tierwelt unseres Planeten ihres Lebenssaftes zu berauben und die armen Kreaturen versteinert zurückzulassen. Die Nebeneffekte der Missetat: Lodius mutierte zum furchterregenden Dämonen, das Amulett zersprang in seine Einzelteile und wurde vom Wind in alle Himmelsrichtungen verstreut. Ohne das kostbare Schmuckstück wird es unmöglich sein, die Tiere zu reanimieren. Zwei Kids aus der Nachbarschaft, Sid und Sally, brennen darauf, dem Doktor aus der Bredouille zu helfen. Schließlich hat der Fluch auch ihre Haustiere erwischt. Auf dem Rücken der fliegenden Wunderschnecke Mortimer startet Ihr als einer der beiden zum rettenden Feldzug kreuz und quer durch die afrikanische Savanne, einen nordamerikanischen Gebirgswald, die Arktis und den brennend heißen Wüstensand. Überall in der Landschaft begegnen Euch die regungslosen Relikte der für die Region typischen Fauna. Ein Treffer aus dem in Mortimers Schneckenhaus eingebauten „Revitascope", und schon ist wieder ein Tier ins Leben zurückgekehrt, was es durch eine Farbänderung von steingrau auf lila signalisiert. Des öfteren bombardieren Lodius` bizarre Büttel Mortimer mit schädlichem Salz. Nähert sich eine Welle solcher Angreifer, schaltet Euer Reittier von sich aus auf eine Schleimkanone um, mit der es die Salzstreuer außer Gefecht setzt.



Revitalisierte Viecher ändern zwar die Farbe, bleiben aber wie angewurzelt stehen



Die Videos des Quizteils zeigen die verschiedenen Tiere in freier Wildbahn

All diese Flugsequenzen laufen nach dem „Rebel Assault"-Schema ab: Die Bahn ist komplett vorberechnet, Ihr steuert ein Fadenkreuz über den Bildschirm und gebt sporadisch an Abzweigungen die Grobrichtung vor. Am Ende eines solchen Levels wartet ein singendes Tor auf Eure Ankunft. Es stellt Euch ein Rätsel, das mit dem örtlich verbreiteten Viehzeug zu tun hat. Rechnet man die Puzzles aller drei Schwierigkeitsgrade zusammen, ergibt sich die stattliche Zahl von 88 Aufgaben. In einer Art „Interview" mit den Kandidaten könnt Ihr zunächst Informationen über die verschiedene Spezies einholen, bevor Ihr eine von ihnen als Antwort anklickt. Etwas Mühe solltet Ihr schon investieren, denn für jeden Fehlversuch werden sauer verdiente Punkte abgezogen. Seid Ihr hingegen erfolgreich, gibt Euch das Tor ein Fragment des Medallions und die Erlaubnis zur Weiterreise. *us*



Ulrich Smidt

GUT

Wer könnte dem drolligen „Mortimer" seine zweifellos vorhandenen Schwächen schon richtig übelnehmen? Die Flugsequenzen mit der aus „Rebel Assault" bekannten und mittlerweile antiquierten „INSANE"-Engine geraten aufgrund grober Komprimierungsartefakte höchstens zum mittelprächtigen Augenschmaus, das Spielprinzip selbst konnte mich persönlich nie länger als eine halbe Stunde an den Monitor fesseln. Auf unterstem Schwierigkeitsgrad reicht diese Zeitspanne jedoch für einen Erwachsenen fast schon aus, das Programm durchzuspielen. Ein vierjähriger Hosenmatz wird dadurch wohl schon eher angemessen gefordert, älteren Kindern rate ich unbedingt zur Einstellung „Hard". Von seiner besten Seite zeigt sich das Team um Steve Purcell und Co bei der Präsentation des „Drumherums": „DOTT"-Cartoonatmosphäre der Güteklasse A durchzieht das Quiz und die Cutscenes. Die akustische Untermalung macht aus „Mortimer" ein kleines Musical. In Anbetracht des schwachen Konkurrentenfeldes ein heißer Tip für alle Youngsters.

Name	**Mortimer**
Genre	Action/Edutainment
Hersteller	LucasArts
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'95
Festplatte belegt	1 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Joystick, Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal			60
empfohlen			90

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔		

Grafik **74%**
Sound **87%**
Spielspaß
72%
Bilder auf

Win 3.1
Win 95

ÜBERLISTEN SIE DAS BÖSE IN DER MASCHINENWELT!



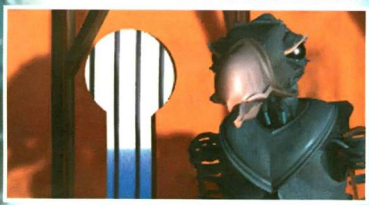
Entdecken Sie eine seltsame und verlassene Welt



Komplexe mechanische Maschinen transportieren Sie ...



... in ein Alternativuniversum



Sie treffen viele faszinierende Charaktere

LIGHTHOUSE

THE DARK BEING

Wagen Sie sich in ein exotisches Parallel-Universum, das von einem dunklen Wesen terrorisiert wird. Außerirdische Technologie, unirdischer Verrat und grausige Gefahr lauern hinter jedem Baum und hinter jeder Klippe ...

Im Vertrieb von BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE

SIERRA®

CD-ROM GRATIS!

Halten Sie nach Lighthouse Ausschau im Multimedia-Spielekatalog

Nachname: ..... Vorname: .....

Adresse: ..... Wohnort: .....

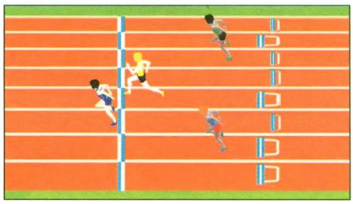
PLZ: ..... Land: .....

Schicken Sie diesen Coupon an:
Sierra Coktel Deutschland
Robert-Bosch Str. 32
63303 DREIEICH
DEUTSCHLAND

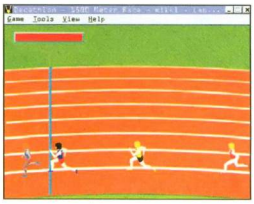
Bruce Jenner´s World Class DECATHLON

Nur die anspruchlosesten Sportler werden an dieser Ansammlung öder Disziplinen etwas Spaß haben

Bruce Jenner, Zehnkampf-Olympiasieger 1976 und Werbefigur für Interactive Magics Einstieg in den Sportspielmarkt, ist hierzulande ähnlich bekannt wie Regeldetails beim Baseball. In der Europaversion muß deshalb der Brite Daley Thompson als Imageträger herhalten, seines Zeichens gleich zweifacher Goldgewinner. Für den ist die Sache nichts Neues, warb er doch schon zu seiner aktiven Zeit für "Daley Thompsons Decathlon" von Imagine. Der damalige Fehlversuch wird von Interactive Magic jetzt deutlich unterboten. Um der im Vergleich zu den Konsolen "erwachseneren" PC-Klientel gerecht zu werden, verzichtete IM auf die üblichen Schüttel- und Rubbelorgien und verpaßte seinem Decathlon stattdessen einen leicht strategischen Touch. Euer Zehnkämpfer hat für die verschiedenen Arten an Disziplinen jeweils einen Skillwert, den man mit zur Verfügung stehenden Skillpunkten aufwerten kann. Das geht jedoch zu Lasten des Ausdauerwertes, was sich in den späteren Disziplinen negativ niederschlägt. Bei den Wurf- und Sprungdisziplinen gibt es die Möglichkeit, zwischen fünf verschiedenen Anläufen zu wählen; je länger, um so mehr Ausdauerpunkte werden abgezogen, um so besser stehen aber auch die Chancen auf einen guten Versuch. Die zehn Disziplinen an sich sind bemerkenswert primitiv. Mehr als ein- oder zweimal zum richtigen Zeitpunkt den Feuerknopf zu drücken ist nicht nötig. Bei den Laufwettbewerben bestimmt dauerhaftes Niederhalten des Buttons zudem den Grad der Beschleunigung, was wiederum Ausdauerpunkte kostet.

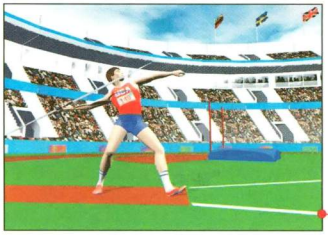


Man beachte die geniale Grafik der Hürden

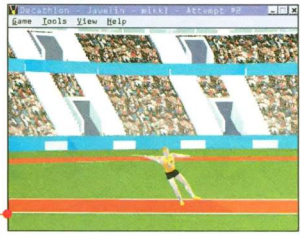


Das einzige, was sich beim Laufen außer den Läufern bewegt, ist die blaue Linie

Technische Mängel en masse untermauern den Low-End-Anspruch von "Decathlon". So verschwindet nach einem Fehlstart gerne der Mauszeiger, Screensaver mag das Programm überhaupt nicht und reagiert darauf mit einem leergefegten Bildschirm. Besonders schlimm wird´s bei den 1500 Metern: Die Plazierungen im Haupt- und Übersichtsfenster liegen meilenweit auseinander, bei Überrundungen ist der Überrundende unsichtbar, nach Rennende laufen die Erstplazierten munter weiter. Besonders fies: Interactive Magic wirbt auf der Packungsrückseite mit **Screenshots**, die in dieser Qualität im Spiel gar nicht vorkommen, sondern vielleicht mal so geplant waren. Fast schon ein Fall für den Verbraucherschutz. *mg*



Zur Veranschaulichung: Das Foto auf der Packung...



...und die entsprechende Szene aus dem Spiel



Michael Galuschka

HILFE

Heilige Makrele! Interactive Magics Decathlon-Verschnitt ist ähnlich peinlich ausgefallen wie Jürgen Hingsens legendäre 100-Meter-Fehlstartorgie '88 in Seoul. Dessen Erzrivale Dailey Thompson sollte sich nochmals genauestens überlegen, ob er für diesen groben Unfug wirklich seinen Namen hergeben will, denn die Chancen stehen gut, daß "Decathlon" die zweifelhafte Ehre des schlechtesten Sportspiels 1996 zuteil wird. Katastrophale Grafik samt lachhafter Animationen, eintönige Sounduntermalung, schlampige Programmierung und vor allem die übel zusammengeschusterten Disziplinen ersticken den guten Ansatz, der hinter den Ausdauerpunkten und den langsam wachsenden Fähigkeiten der Sportler steckt, bereits im Keim. Habt Ihr Euch vorgenommen, die Olympischen Spiele aktiv vor dem Monitor zu begleiten, wartet auf US Golds "Olympic Games" oder greift zu einer Playstation und kauft dafür Konamis exzellentes "Track & Field". Um diesen CD gewordenen Leichtathletikalptraum macht Ihr jedoch am besten einen großen Bogen.

Name	Bruce Jenner's World Class Decathlon		
Genre	Sport		
Hersteller	Interactive Magic		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1-8		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔
Sound	S'Blast ✔	GMidi	CD-A.

System	Windows 95
Festplatte belegt	0-140 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **16%**
Sound **19%**
Spielspaß

17%

CD-ROM

Abuse	DV	68,95
Aces of the Deep	DV	84,95
Aces of the Deep Missions Disk	DV	42,95
Advanced Tactical Fighters	**DV**	**79,95**
Afterlife	**DA**	**74,95**
AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
Alone in the Dark Trilogy (1-3)	DV	69,95
Anvil of Dawn	DV	77,95
Ascendancy	**DV**	**54,95**
Bad Mojo	**DV**	**79,95**
Battle Isle 3	DV	69,95
Bleifuss	DA	54,95
Bundesliga Manager Hattrick	DV	64,95
Caesar 2	DV	82,95
Capitalism	**DV**	**76,95**
Civilization 2	**DV**	**79,95**
Comanche & Missionen	DV	39,95
Command Aces of the Deep	DV	82,95
Command & Conquer	**DV**	**89,95**
Command & Conquer Mission	**DV**	**27,95**
Command & Conquer SVGA *	DV	89,95
Conquest of the New World	**DV**	**89,95**
Crusader - No Remorse	**DV**	**79,95**
Cyberia 2	DV	76,95
Daggerfall *	DV	84,95
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**V.mö.**
Der Reeder	DV	34,95
Destruction Derby	DA	89,95
Diablo	**DV**	**V.mö.**
Die Fugger 2	**DV**	**79,95**
Die große Schlacht in den Ardennen	DV	72,95
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Discworld	DV	76,95
Dogz	**DA**	**25,95**
Dungeon Keeper *	**DV**	**79,95**
Earthsiege 2	DA	76,95
Earthworm Jim 1 + 2	DV	68,95
Elisabeth I.	**DV**	**89,95**
Euro 96	**DV**	**68,95**
Extreme Pinball	DA	54,95
F1 Manager '96	**DV**	**74,95**
Fantasy General	**DV**	**72,95**
Fast Attack	DV	69,95
FIFA International Soccer '96	**DV**	**79,95**
Fire Fight	**DA**	**59,95**
Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	52,95
Grand Prix Manager	DV	54,95
Hattrick!	DV	79,95
Heroes of Might & Magic	DV	54,95
Hugo 3	DV	72,95
Indy Car Racing 2	DV	76,95
Lands of Lore 2	DV	V.mö.
Lemmings Paintball	DA	32,95
Lighthouse	**DV**	**89,95**
Manic Karts	**DA**	**32,95**
Martini Racing	**DV**	**23,95**
Master of Orion 2 *	DV	V.mö.
Mechwarrior 2 & Erwei.-Set	**DV**	**82,95**
Megarace 2	DV	V.mö.
Missionforce: Cyberstorm	**DV**	**84,95**
Muppets Inside	DV	69,95
Myst - Limited Edition	DV	69,95
NBA Live '96	**DV**	**79,95**
Need for Speed Special Edition	**DV**	**79,95**
NHL Hockey '96	DV	79,95
Normality Inc.	**DV**	**76,95**
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Olympic Soccer	**DV**	**69,95**
PGA Tour Golf '96	DA	79,95
PGA Tour Golf '96 Sawgrass Kurs-CD	DA	36,95
Pole Position	**DV**	**89,95**
Pro Pinball - The Web	DA	56,95
Psycho Pinball	DV	69,95
Quake	**DA**	**69,95**
Rebel Assault 2	**DV**	**84,95**
Return Fire	DV	79,95
Riddle of Master Lu	**DV**	**76,95**
Ripper	DV	79,95
Shanghai - Große Momente	DV	82,95
Shannara	**DV**	**76,95**
Shellshock	DV	76,95
Silent Hunter	**DV**	**69,95**
Silent Thunder	**DV**	**89,95**
Simon the Sorcerer 2	DV	69,95
Speed Haste	**DA**	**56,95**
Space Hulk (Win 95)	**DV**	**79,95**
Star Trek N.G. "A Final Unity"	DV	79,95
Stonekeep	**DV**	**96,95**
S.T.O.R.M.	**DV**	**79,95**
Syndicate Wars *	DV	79,95
Teamchef	DV	54,95
Terminator Future Shock	DV	76,95
Terra Nova	DA	76,95
TFX: EF2000	**DV**	**89,95**
The Dig	**DV**	**77,95**
Theme Park + Transp. Tycoon	DV	56,95
This means war!	DV	74,95
TIE Fighter Deluxe Edition	**DA**	**77,95**
Tilt!	DV	54,95
Top Gun	DV	79,95
Transport Tycoon Deluxe	**DV**	**54,95**
Urban Runner	DV	74,95
Virtua Fighter	**DA**	**74,95**
Vollgas	DV	54,95
Warcraft 2	**DV**	**79,95**
Warcraft 2 - Zusatz-CD (Beyond the Dark Portal)	**DV**	**28,95**
Warhammer	DV	69,95
Wing Commander 4	**DV**	**79,95**
Worms	DA	69,95
Worms - Reinforcements	**DA**	**35,95**
X Wing Edition	DV	32,95
Zork Nemesis	**DV**	**89,95**
Z	**DV**	**74,95**
Gravis Game Pad		**37,95**
Gravis Analog Pro Joystick		**59,95**

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler Computersoftware

Monats-Hits:

AH-64D Longbow	**DV**	**79,95**
Civilization 2	**DV**	**79,95**
Die Siedler 2	**DV**	**69,95**
Need f. Speed Special	**DV**	**79,95**
Olympic Games	**DV**	**69,95**
Quake	**DA**	**69,95**
Warcraft 2 - Zusatz CD	**DV**	**28,95**
Z	**DV**	**74.95**

Endlich da!!!

Formula 1 Grand Prix 2	**DV**	**99,95**

In Kürze lieferbar:

Command & Conquer 2	**DV**	**89,95**
Das Schwarze Auge 3	**DV**	**36,95**

Spiele-Sammlungen:

Gamebox DV 39,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold 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 42,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2

Westwood Compilation DV 76,95
Dune 2, Legend of Kyrandia 1 bis 3, Lands of Lore

Albion DV 29,95

Bioforge DV 29,95

Das Schwarze Auge 1 oder 2 DV je 24,95

Jagged Alliance DV 32,95

Space Quest 6 DV 35,95

U.S. Navy Fighters DV 29,95

Wing Commander 3 DV 34,95

Wing Commander 4 DV 79,95

X-Wing Edition DV 32,95

✆ 02871-183088

Sonder-Angebote:

CD-ROM			CD-ROM			CD-ROM		
Amberstar	DV	19,95	Goblins 3	DV	22,95	Rebel Assault	DV	32,95
Battle Bugs	DV	29,95	Hanse	DV	34,95	Rüsselsheim	DV	22,95
Battle Isle 1 + Data Disk.	DV	19,95	Indiana Jones 4	DV	32,95	Sam & Max	DV	32,95
Battle Isle 2 & Scenery CD	DV	29,95	Indy Car Racing	DV	21,95	Silent Service 2	DV	29,95
Chewy - Esc von F5	DV	29,95	Jagged Alliance	DV	32,95	Simon the Sorcerer	DV	29,95
Civilization	DV	39,95	King's Quest 7	DV	35,95	Space Quest 5	DV	22,95
Creature Shock	DV	21,95	Legend of Kyrandia 3	DV	21,95	Star Trek - 25th Anniversary	DV	24,95
Day of the Tentacle	DV	32,95	Little Big Adventure	DV	29,95	Star Trek 2 - Judgem. Rites	DV	24,95
Der Patrizier	DV	34,95	Lode Runner	DV	29,95	Strike Commander	DA	29,95
Die Siedler	DV	29,95	Magic Carpet	DV	29,95	Super Street Fighter 2 Turbo	DA	26,95
Dune 2	DV	29,95	Master of Magic	DV	39,95	Syndicate Plus	DV	29,95
Earthsiege 1	DV	22,95	NASCAR Racing	DV	24,95	System Shock	DV	29,95
Elite 2	DV	22,95	NHL Hockey '95	DV	29,95	Theme Park	DV	29,95
FIFA Soccer '95	DV	29,95	Outpost	DV	35,95	Ultima Underworld 1 & 2	DA	29,95
Formula 1 Grand Prix	DA	39,95	PGA Tour Golf	DV	29,95	Ultima 7 Collection	DA	29,95
Fritz 3	DV	39,95	Police Quest 4	DV	22,95	Wing Commander 2	DA	29,95
Gabriel Knight 1	DV	22,95	Privateer & Zusatz Disk.	DA	29,95	Wing Commander Armada	DA	29,95
Goblins 1+2	DV	22,95	Railroad Tycoon Deluxe	DA	39,95	Wizardry 7	DV	19,95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9,— DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

V.mö. = Vorbestellung möglich • DV = Deutsche Version • DA = Deutsche Anleitung • EV = Englische Version



MONTY and the Quest

And now for something completely different ... Im Bunde mit Ex-Python Eric Idle adaptiert 7th Level ein Paradestück englischen Humors.

MONTY PYTHON

Die fünfköpfige Comedytruppe mit dem unsinnigen Namen trat erstmals 1969 durch die BBC-Serie "Flying Circus" ins Rampenlicht. Bis auf den amerikanischen Cartoonzeichner Terry Gilliam setzte sich das Ensemble ausnahmslos aus Studenten der englischen Elite-Universität Cambridge zusammen. Zu den kreativen Höhepunkten der Brithumoristen zählen neben "Holy Grail" (1975) auch "Life of Brian" (1979) und "The Meaning of Life" (1983).

Sie zogen aus, um Euch die hohe Kunst der Zeitverschwendung zu lehren – Mit "Complete Waste of Time" fabrizierte 7th Level sein erstes "Spiel" rund um die **Pythons**. Für alle Fans und solche, die es werden wollen, servieren die "Battle Beast"-Väter jetzt den heißersehnten Nachschlag: "Monty Python and the Quest for the Holy Grail" ist die Umsetzung des im Original gleichlautenden Films "Die Ritter der Kokosnuß". Seinen treuen Knappen Patsy stets im Gefolge, galoppiert König Artus auf seinem imaginären Pferd kreuz und quer durch das mittelalterliche England. Seine gottbefohlene Mission: Zu finden den Heiligen Gral, jenen Becher, aus dem einst Jesus Christus beim Abendmahl seinen Durst gelöscht haben soll. Viele Abenteuer



Kein im Sterben liegender Pinguin, sondern England 932 A.D..

stehen Artus und seinen Rittern der Tafelrunde bevor: Auf Schloß Milzbrand geraten sie in die lüsternen Fänge einer Horde von Nymphomaninnen, der Schwarze Ritter zeigt sich auch ohne Extremitäten bei der Verteidigung seiner Brücke bewundernswert siegessicher, ordinäre Franzosen werfen mit Kühen um sich und nur wer die Heilige Handgranate zu bändigen weiß, wird über das furchterregende Kaninchen in den Höhlen zu Caerbannog triumphieren.

In der Praxis stellt sich "Holy Grail" als eine quirlige Mischung verschiedener Spielelemente dar. Den Großteil der Zeit verbringt Ihr damit, die teilweise animierten Kulissen nach Hotspots zu durchsuchen. Ein Klick auf Büsche und Mauern, in Fensteröffnungen oder auf einen Stern



"I'm not dead!" Der Bestatter nimmt's nicht so genau mit seiner "Kundschaft".





Hier hat die "Heilige Handgranate" ihr Werk der Zerstörung bereits verrichtet

PYTHON
for the Holy Grail



am Firmament ruft nicht nur haufenweise respektlose Seitenhiebe in Bild und Ton hervor, sondern läßt – mitunter erst nach der x-ten Berührung derselben Stelle – auch scheinbar völlig nutzlosen Firlefanz in Euren Besitz übergehen. Auf diese Weise sammeln sich so abstruse Dinge wie "gewaltige Ländereien" oder diverse Gralsfälschungen im Inventar an. Benutzt Ihr diese per Drag&Drop am richtigen Ort, so winkt als Belohnung ein digitalisierter Ausschnitt des Films. Mit jedem gelösten Puzzle erscheint zudem eine weitere Planke in der morschen "Todesbrücke", welche Eure tapferen Mannen vom Gral trennt. Die einzelnen Schauplätze sind nach erstmaligem Betreten via Übersichtskarte jederzeit erneut zugänglich. Quasi als Online-Hilfe fungiert der Historiker, dessen sachkundige Kommentare zur richtigen Zeit Artus auf so manche Rätselhürde aufmerksam machen.

Um dem "Einmal-durchgespielt-und-ab-ins-Regal"-Phänomen zumindest ein wenig entgegenzuwirken, sind fünf kleine **Arcadespielchen** in das Abenteuer der Gralssuche integriert. *us*



Die farbigen Sprossen der "Todesbrücke" stehen für gelöste Schlüsselpuzzles

DIE FÜNF BONUSSPIELE



Burn the Witch
Der Senso-Verschnitt: Spielt die Zufallsmelodie nach, die der Computer vorgibt. Kommt Ihr fehlerfrei bis zum Ende des Liedes, wird eine weitere Note angehängt und es geht von vorne los. Ein gutes Gedächtnis ist gefordert.



Drop Dead
Der Tetris-Klon: Makaber, aber wahr – hier dienen Leichen als Blöcke. Manche der Verstorbenen sind nicht ganz hinüber und zappeln zu Eurem Ärgernis munter vor sich hin. Übler Bug: Blöcke werden gelegentlich unsichtbar.



Catch the Cow
Das originellste Mitglied des Quintetts: Rettet Eure Männer vor den französischen Kuh-Geschossen und bugsiert sie durch ein Labyrinth. Jeder Ritter läuft so lange geradeaus, bis Ihr ihn durch einen Klick um 90 Grad nach rechts dreht.



Knights in Kombat
Weniger Spiel denn Prügel-Persiflage: In Anlehnung an die Filmszene gilt es, dem Schwarzen Ritter sämtliche Gliedmaßen abzuhacken. Wahlweise dürft Ihr auch in die Rolle des Bösewichts schlüpfen und Artus vermöbeln.



Spank the Virgin
Nach "Revolution X"-Manier werden mit dem Fadenkreuz Poklapser an züchtige Jungfrauen ausgeteilt. Doch Vorsicht: Wer auch obszön entblößte Hinterteile betatscht, wird mit einem saftigen Punktabzug getadelt.







Ulrich Smidt

GUT

Da mögen die Kollegen noch so heftig die Köpfe schütteln, für mich ist und bleibt Monty Python ein Meilenstein des Humors. Jemand ohne derartige Vorbelastung wird genügend Ansatzpunkte zur Mäkelei finden: Sehr geringe Spieltiefe, mäßiger Umfang, Zwischenspielchen, die allenfalls an Sharewarequalität heranreichen, abgehackte (weil dem von Gilliam geprägten Stil entsprechende) Animationen. Den Vorgänger steckt das Programm dennoch locker in die Tasche. Überzeugte Pythonisten werden ob solcher "Nichtigkeiten" ohnehin nicht am Glanze des Grals kratzen. Die Mitarbeit von Eric Idle war durchaus ertragreich: Neben einigen neuen Dialogen verdanken wir ihm beispielsweise die Erkenntnis, daß der gefürchtete Schwarze Ritter in Wahrheit ein tagebuchführendes Sensibelchen war. In der Kategorie "Gags pro Quadratzentimeter Bildschirm" liegt 7th Level weit vorne. Daß es dennoch eine derart krasse Abweichung zwischen Gesamtwertung und Meinungskasten gibt, gründet sich auf die starke Geschmacksabhängigkeit dieses Programms.

Name	**Monty Python & the ...**
Genre	Adventure
Hersteller	7th Level
Niveau	leicht
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	Win 3.1
Festplatte belegt	983 KByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Als limitierte Auflage signiert

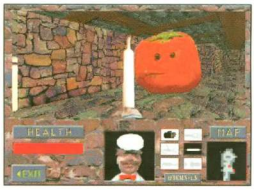
	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **42%**
Sound **68%**
Spielspaß
62%
Bilder auf

THE MUPPETS-CD-ROM

Helft den Muppets aus dem Computer!



3D-Gemetzel mal vegetarisch und garantiert BSE-frei!



Clifford gibt Euch Nachhilfe im amerikanischen Liedgut



So sieht ein Datenbus aus der Nähe aus: PCI oder VLB?

Es hätte eine ganz normale Muppet-CD-ROM werden können. Muppets und normal? Nein, das paßt nun wirklich nicht. Nach glücklicher Installation gibt es einen technischen Fehler nach dem anderen. Die Muppet-Labs machen ihrem Ruf alle Ehre, und so kommt es wie es kommen mußte – die Filzpuppenbande findet sich im Innern des Computers wieder.

Eure Aufgabe ist es, der Truppe wieder vom Motherboard und aus dem Computer zu helfen. Mit Hilfe des Data-Bus' steuert Ihr einen Folder an, der sich als eines von **sieben Minispielen** entpuppt. Deren Lösung gibt den Weg zu neuen Foldern oder Hardwarekomponenten frei. Die Fahrt zu den Foldern erlebt Ihr als kleine Render-Animation, die sich löblicherweise nicht wiederholt, wenn Ihr die gleiche Art von Minispiel anklickt. Auch die Beschreibungen zu den einzelnen Spielen geben sich mit einer einmaligen Erklärung zufrieden. Lästiges Anklicken, um sie abzukürzen, bleibt Euch also erspart. In jedem der acht über die Platine verstreuten Bauteile



Diese Festplatte könnte auch mal aufgeräumt und optimiert werden

hält sich ein Muppet auf, den Ihr befreien müßt. Endlich erfahrt Ihr, wie es im Innern Eurer **Festplatte** aussieht. Ab und zu trefft Ihr auf Datenfragmente, die durch Anklicken kurze Sketche zum Besten geben. Habt Ihr alle Muppets aus den Komponenten befreit, verlassen sie Euren Computer, und Ihr könnt Euch auf einen typischen Muppet-Abspann freuen. *bru*

SECHS DER SIEBEN MINISPIELE

Beaker's Brain!
Helft Beaker beim Zusammensetzen seines Gedächtnisses. Sucht die vier Erinnerungsfetzen und bringt sie in die richtige Reihenfolge. Abhängig vom Schwierigkeitsgrad stehen diese schon vorher fest oder müssen aus einer größeren Auswahl herausgesucht werden.

The Fozzie Bear Show
In Anlehnung an das altehrwürdige "Missile Command" müßt Ihr Fozzie Bear bei seinem Gang über die Bühne schützen. Wehrt tiefliegende Wurfgeschosse wie Eier, Bananen oder Torten durch gezielte Schüsse ab. Profis dürfen sich auch noch mit Falltüren und Greifarmen auseinandersetzen.

The Great Gonzo
Ziel des Spiels ist es, mit Gonzo die Zielscheibe am Ende der Bühne zu treffen. Dazu könnt Ihr sowohl den Winkel der Kanone, als auch die Menge des Pulvers verändern. In späteren Leveln müssen Hindernisse und sich bewegende Zielscheiben mit in die Flugbahn einkalkuliert werden. Das Beste daran sind natürlich Gonzos Bilderbuchlandungen.

Statler & Waldorf, Two Thumbs Down
Wie von den beiden Griesgramen nicht anders zu erwarten, haben sie die Muppet-Show völlig zerrissen. Nun müßt Ihr die Teile des Puzzles wieder zusammensetzen. Da das Puzzle aus Würfeln aufgebaut ist, habt Ihr pro Teil sechs Möglichkeiten. Ab und an taucht Crazy Harry auf, der Euer Puzzle sprengt, so daß Ihr von vorne anfangen könnt.

Die Küchen der Verdammnis
Schwedens Vorzeigekoch bedarf Eurer Hilfe auf seinem Weg durch unzählige Küchen. Schützt ihn vor den Attacken des wildgewordenen Gemüses und gebt den Vitaminen keine Chance. Da kommt mir doch was bekannt vor...

Trivial ... but True!
Auf der Basis des uralten Tic-Tac-Toe müßt Ihr Fragen beantworten, wobei Euch die neun Stars in den Kästchen eine Antwort vorgeben. Nachdem Ihr der Antwort zugestimmt oder sie abgelehnt habt, erscheint ein X oder O in dem Kästchen. Habt Ihr drei Kästchen in einer Reihe oder fünf auf dem Gitter verteilt, habt Ihr gewonnen.



Claudius Brunnecker

GUT

Als alter Muppet-Fan kann ich mich über diese Spielesammlung nur freuen. Die kurzweiligen Minispiele verlocken immer wieder dazu, sich die Muppets in den Computer zu holen. Und besser als die eingebauten Windows-Spiele (wie "Solitär" oder "Minesweeper") sind sie auf jeden Fall. Zwar basieren die meisten der Glorreichen Sieben auf alten Spielideen, aber in neuem Gewand und mit soviel Liebe zum Detail lasse ich mir das gerne gefallen. Mein persönlicher Favorit sind die schwedischen Küchen der Verdammnis, was vielleicht auch an ihrer Verwandschaft zu einem gewissen 3D-Spiel liegt. Besonders die Gags im und über den Computer fordern ein Schmunzeln geradezu heraus. Einen kleinen Wermutstropfen müssen sich allerdings auch die Muppets gefallen lassen: Zwar gleichen sich viele Volkslieder Amerikas und Deutschlands in der Melodie, aber dann den dazu passenden englischen Titel zu finden, erfordert zu viel Glück. Hier empfehle ich wirklich eine deutsche Version. Für Fans der Chaoten-Truppe dennoch ein absolutes Muß.

Name	**The Muppet-CD-ROM**
Genre	Sammlung
Hersteller	Ocean/Bomico
Niveau	einstellbar
Preis	100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA ✔
Sound	S'Blast ✔	GMidi	Audio

System	Win'95
Festplatte belegt	27 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Englische Sprachausgabe

Grafik **68%**
Sound **68%**
Spielspaß
65%
Bilder auf

Schluß mit teuer!



Das neue Power-Abo

Ab sofort Power Play immer mit CD-ROM nur

6,90

pro Heft

Die Abo-Vorteile:

völlig bequem
Lieferung per Post frei Haus

nie etwas versäumt
Sie verpaßen keine Ausgabe

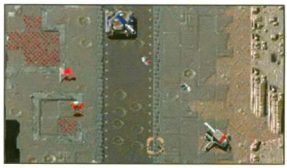
irre preiswert
Sie sparen beim Abo über 10%

Abo-Karte ausfüllen und ab die Post

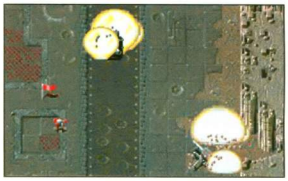
Power Play – voll am Limit

Z – kurzer Name, schweres Spiel

Gut Spiel will Weile haben: Die Bitmap Brothers ließen sich für Ihr erstes "echtes" PC-Spiel satte drei Jahre Zeit.



Das Duell der Giganten: Der gegnerische Panzer...



...und unsere Haubitze reiben sich gegenseitig auf.

Sein Name ist Zod, Commander Zod, und er mag es, wenn man Ihm gehorcht. Zod ist stolz auf sich. Zod hat einen zünftigen Südstaatler-Hut mit Abzeichen (!), trägt eine Sonnenbrille mit goldener Fassung und erlaubt sich, ständig an einer Zigarre zu nuckeln. Zod kann's sich leisten, denn er ist der Boß, er hat das Sagen und er ist der Einzige, der mit seiner Kanone eine bleifreie Schwalbe auf zehn Klicks ins linke Auge trifft. Kurz: Zod ist der King und jeder, der sich ihm in den Weg stellt, arbeitet für Ihn oder ist bereits tot. Doch Zod hat ein Problem. Er ist kein Mensch. In seiner Brust pocht ein Cyberherz, seine Muskeln sind aus Stahl und er denkt mit Pentium-Power. Nachteil dieser Geschichte: Er ist äußerst herrschsüchtig und nicht zufrieden, bevor Ihm jeder Planet im System gehört. Als Befehlshaber seiner roten Roboterarmee will er fünf Planeten zurückerobern, die immer noch von den üblen blauen Robotern gehalten werden. Kein Problem für Zod, denn er rührt ja keinen Finger, sondern Ihr.

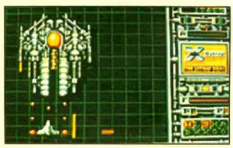
Wie es sich für ein Spiel der angestaubten Londoner Kult-Programmierer "The Bitmap Brothers" gehört, hat "Z" eine sehr lange Entwicklungszeit hinter sich. Erste Eindrücke durften Altkamerad Volker und Knut bereits auf der Winter-CES in Las Vegas im Januar 1994 sammeln. Damals lief Chefdesigner Eric Mathews mit einem Laptop durch die Gegend und wollte nur nach aufreibendem Betteln seine Perle namens "Z" vorstellen. Drüber berichtet werden durfte aus Geheimhaltungsgründen allerdings nicht. 18 Monate später wurde das "fast fertige" Spiel Mitte 1995 in der POWER PLAY gepreviewt. Doch statt einer baldigen Veröffentlichung, spannten uns Eric und seine Brüder weitere 18 Monate auf die Folter. Nach vielem Hin und Her



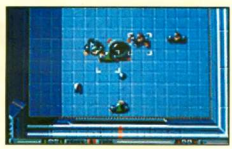
Nach getaner Arbeit: Die beiden Robos, die uns durch Spiel begleiten, haben kräftig in die Büchse geschaut

HISTORIE

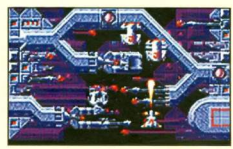
Die Bitmap Brothers haben Kult-Status, allerdings erreichten sie diesen, typisch für britische Programmierer, mit Spielen für den Amiga. 1988 haben sich die Bitmap Brüder Eric Mathews, Mike Montgomery und Steve Kelly (nein er singt nicht!) zusammengefunden. Inzwischen arbeiten natürlich jede Menge "Halbbrüder" mit, u.a. Dan Malone und Marc Coleman, die stilistisch unverwechselbaren Grafiker der Bitmap-Spiele. Ihr erstes Projekt war die Vertikal-Ballerei "Xenon". Für PCs gab's bislang nur Umsetzungen, auch wenn das gigantische "Xenon 2" (1990) immer noch eines der genialsten PC Shoot'em Ups ist. "Z" ist das erste, exclusiv für PCs entwickelte Spiel. Hier die komplette Softographie (ohne Cadaver Pay Off):



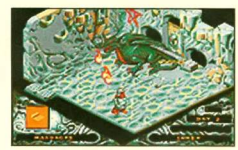
1988 Xenon



1988 Speedball



1989 Xenon 2



1990 Cadaver



1990 Speedball 2



1991 Gods



1991 Magic Pockets



1993 The Chaos Engine



Der "Parkplatz" ist eines der schönsten Level im ganzen Spiel

in diesem Jahr ("Z kommt nächste Woche!", "Z kommt doch erst im September!", "Z ist auf Weihnachten geschoben", "Z ist da!") ist es endlich vollbracht: "Z" scheint tatsächlich endgültig fertig zu sein.

Aufgabe in "Z" ist es, fünf Planeten mit je vier Leveln von jeglicher Präsenz der blauen Truppen zu befreien. Jeder der fünf Planeten unterscheidet sich natürlich landschaftlich vom anderen. So geht's über Wüste, Schnee, Lavalandschaft und Tropen zum letzten Planeten, der eine riesige Techno-City beherbergt. Die Level entführen Euch auf eine immer unterschiedliche, in verschieden viele Sektoren unterteilte Landschaft. Um zu siegen genügt es, entweder alle feindlichen Einheiten zu vernichten, oder das gegnerische Hauptquartier einzunehmen bzw. zu zerstören. Grundlage in "Z" ist die Kontrolle über möglichst viele Sektoren. Ihr erobert einen Sektor, indem eine Eurer Einheiten das Fähnchen berührt, das sich in diesem Abschnitt befindet. Nun gehört er Euch und auch jede Einrichtung darauf, solange keine blaue Einheit die Sektor-Kontrolle an sich reißt. Gebäude werden in "Z", anders als in "Command & Conquer" oder "Warcraft 2", nicht gebaut, sondern durch Sektorkontrolle erobert. Dabei gibt es vier verschiedene Gebäudetypen: Die Radarstation versorgt Euch mit den Positionen feindlicher Einheiten auf der Minimap, die Werkstatt repariert angeschlagene Fahrzeuge und zwei Arten von Fabriken sorgen für ständigen Nachschub. Unterschieden wird bei letzteren zwischen Fahrzeug- und Roboterfabriken. Je nach Level besitzen diese wichtigen Einrichtungen unterschiedliche Güteklassen, die von einem bis zu fünf Sternen reichen. Ein-Stern-Fabriken können nur wenige Arten von Robotern oder Fahrzeugen herstellen, während zum Beispiel Fünf-Sterne-Fabriken, wie Fünf-Sterne-Restaurants, alles bieten, was des Spielers Herz begehrt und die Bitmaps an Einheiten



Roboterbau auf Knopfdruck



Das letzte Level ist immens schwer, aber lösbar



Geschafft: Das blaue Hauptquartier fliegt in die Luft



Gemein: Unser Fahrer wurde aus dem Jeep geschossen



Panzertürme fliegen dem Spieler gern entgegen



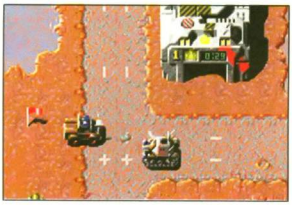
Knut Gollert

SUPER

Ich geb's ja zu: Bisher standen alle Bitmap-Spiele auf meiner Hitliste und haben einen Ehrenplatz im Spieleschrank. "Z" gehört ebenfalls in diese Kategorie: Es ist für mich das gelungenste Action-Strategie-Spiel, denn es vereint die Begriffe Action und Strategie ein wenig inniger als "Warcraft 2" und "C & C". Mit letzteren ist jeder Spieler warm geworden, ob Strategie-Fans oder Action-Spezialist. "Z" hingegen fordert beide Talente – und dies immens. Reinrassige Denker werden der Schnellklickerei nach drei Leveln müde (siehe Frank), während geschickte Action-Spieler an den strategischen Anforderungen verzweifeln. Das geniale an "Z" ist allerdings, daß man nie weiß, was in der nächsten Minute passiert. Egal, wie oft Ihr in einem Level speichert – das Spiel entwickelt sich immer etwas anders. Das teils wirklich wunderbare Leveldesign hat's in sich, die Coleman-Grafik sorgt vor allem mit den coolen Effekten für Spaß und die Musik ist atmosphärisch. Das einzige, was mich persönlich ein wenig stört, ist der recht hohe Glücksfaktor.



Effektiv: Wir zerstören eine feindliche Fabrik



Pech gehabt: Da wurde unser Panzerfahrer von einem Jeep aus seinem Sitz geblasen



Sobald eine neue Einheit verfügbar ist, genügt ein Klick, und Ihr seid vor Ort

in "Z" vorgesehen haben. Die Produktionsdauer einer Einheit hängt hauptsächlich von deren Art ab – sehr gute Roboter (z.B. Schützen) oder Fahrzeuge (z.B. Schwere Panzer) brauchen erheblich länger, als normale Krieger oder Jeeps. Die Produktivität der Fabriken ist ebenfalls von der Anzahl kontrollierter Sektoren abhängig. Je mehr Sektoren Ihr kontrolliert, desto schneller produzieren die Fabriken Roboter, Fahrzeuge oder Abwehrgeschütze (können in beiden Fabriktypen gebaut werden.). Dabei sollte natürlich nicht vergessen werden, daß der blaue Gegner nicht schläft und ebenfalls auf Sektorenjagd geht, um möglichst schnell eigene Einheiten zu produzieren. Grund genug, bedrohte eigene Sektoren zu schützen. Dies geschieht entweder durch eigene Robos und Panzer oder durch stationäre Verteidigungsanlagen wie Gatlin-Guns, Kanonen oder Raketenwerfer. Doch wie es das Leben so will, haben diese Verteidigungsanlagen und die verfügbaren Jeeps, Panzer und Raketenpanzer einen großen Nachteil: Sie werden von Robotern gesteuert. Je nachdem, was für ein Roboter-Typ hinterm Steuer sitzt, wird das Fahrzeug intelligenter gelenkt oder es trifft gegnerische Einheiten genauer. Das bedeutet jedoch auch, daß gegnerische Einheiten, leider meist



Zieht Euch warm an: Auf der Schneewelt tragen auch Roboter ab und an Fäustlinge

TIPS & TRICKS

Hier einige generelle Tips, wie der "überlegene" Gegner kleinzukriegen ist:



• Brücken: Brücken lassen sich gut sprengen (mit Panzern oder Kämpfern), um dem Feind den Weg zu versperren. Noch besser aber ist folgende Methode. Will Blau Euch mit einem schweren Panzer ans Leder und muß er vorher über eine Brücke zu Euch, könnt Ihr ihn einfachst besiegen. Fahrt mit einem leichten Panzer oder ähnlichem zur Brücke und nehmt sie unter Feuer. Nach der ersten Zerstörungsstufe schießt Ihr noch zwei-, dreimal und hört dann auf. Sobald der blaue Panzer mit dem Vorderteil knapp auf der Brücke ist, schießt Ihr wieder auf diese und sie fliegt mitsamt dem nagelneuem Panzer in die Luft.



• Kanonen: Gegen Kanonen heißt Eure Waffe "Schütze", wenn kein mittlerer oder schwerer Panzer in der Nähe ist. Schützen haben eine größere Reichweite als die Kanone, und meist schießen die Robos den Blauen raus und besetzen die Kanone selbst.



• Schwere Panzer möglichst mit zwei oder mehreren Panzern zugleich angreifen. Ihr verliert dann höchstens einen Panzer und der Blaue pflügt keine Furche der Verwüstung durch Eure Reihen.



• Unterschätzt die APCs nicht. Mit ein paar Schützen, Lasern oder Kämpfern an Bord, bringen diese recht schnell produzierten Fahrzeuge im Rudel eingesetzt Haubitzen und Raketenwerfer zur Verzweiflung.



• Speichert vor wichtigen Fights (zum Beispiel gegen schwere Panzer) oder wenn´s grade gut für Euch aussieht (mehr als die Hälfte der Sektoren sind rot) ab. Das Blatt wendet sich oft sehr schnell und Ihr könnt mit etwas Glück den Fehler ausbügeln, wenn Ihr einen Spielstand habt.



• Wenn Ihr in einem Level nach dem zehnten Versuch immer noch hängt, gibt´s nur eine Lösung: Alle Vorstellungen verwerfen und umdenken. Was könnte ausschlaggebend sein? Welche Fahrzeuge muß ich zuerst erobern? Es gibt immer einen Weg, den Level zu meistern.



• Laßt wertvolle Einheiten wie einen schweren Panzer nicht in einem eigenen Sektor allein zum Schutz des Fähnchens vergammeln. Stellt, wenn die Gefahr nicht sehr groß ist, einen leichten Panzer dorthin und geht mit dem schweren auf Jagd.



• Bleibt immer offensiv! Ausruhen und in Ruhe produzieren dürft Ihr, wenn Ihr mindestens zwei Sektoren mehr als Blau habt. Werft stets ein Auge auf die Sektoren im Hinterland des Gegners. Besonders am Anfang sind diese ungeschützt, und wenn Euer Stoßtrupp ankommt, ist mit etwas Glück die in Auftrag gegebene Haubitze zu Verteidigung kurz vor der Fertigstellung, die dann Ihr aufstellen dürft und nicht der Computer.



• Achtet auf die feindlichen Fabriken. Nehmt blaue Sektoren, wenn der Gegner mehr besitzt als Ihr, am besten kurz vor der Fertigstellung der Einheit ein. Dann gehört Euch das Produkt und der Feind hat produziert. Mit dieser Methode könnt Ihr auch noch gewinnen, wenn der Feind übermächtig wird. Vorsicht! Blau versucht diesen Trick SEHR gerne mit Euren Sektoren. Die jeweilige Feindeinheit muß dann abgelenkt werden.



• Auch recht eindrucksvoll: Wenn Euch der Feind zu stark erscheint, zerstört einfach mit einem Panzer-Stoßtrupp eine Fahrzeug-Fabrik im blauen Hinterland. Ihr glaubt gar nicht, wie schnell allein durch Fabriken-Zerstörung gewonnen wird.



Raketenwerfer sind ja soo explosiv! Wir zerstören mal wieder eine Fabrik



Ein blauer Panzer schießt sich durch ein Wand

Scharfschützen, dieses Gefährt unter Beschuß nehmen und mit etwas Glück (oder Pech) den Fahrer treffen. Dieser wird aus dem Sitz geschleudert und der Panzer oder die Verteidigungsstellung kann von einer gegnerischen Einheit erobert oder von einer eigenen neu besetzt werden. Besonders in späteren Leveln hängt das Gelingen Eures Feldzuges von diesen Panzer-Eroberungen ab, da der Gegner meist mit einer entscheidenden, wenn auch nur geringfügigen Überlegenheit angreift.

Für Taktiker und Strategen bietet "Z" einige recht schöne Features, die knifflige Entscheidungen verlangen. So können Brücken weggesprengt, Gebäude attackiert (Produktivität leidet) oder gar zerstört werden (s. Tips-Kasten). In Sachen Technik und Steuerung bietet "Z" teils Herkömmliches, teils äußerst Innovatives: Das Spielfeld präsentiert sich aus einer leicht gekippten Vogelperspektive in SVGA oder VGA und scrollt ordentlich. Allerdings haben sich die Bitmaps mit den Explosionen etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Feindliche Einheiten und Panzer fallen nicht einfach um, sondern fliegen – vorausgesetzt es explodiert etwas – in die Luft. Allerlei Bruchstücke zoomen brav auf den Spieler zu und erwecken einen durchaus amüsanten Eindruck: Blast! Die Steuerung ist mit der eines "Command & Conquer" durchaus vergleichbar: Einheiten marschieren oder attackieren auf Knopdruck und können grüppchenweise selektiert werden.

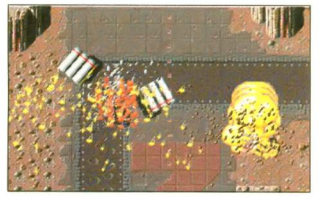
Netterweise darf jederzeit während des Spiels gespeichert werden. Nach jeder Mission gibt's übrigens einen Score, der davon abhängt, wie gut und vor allem wie schnell Ihr das Level gelöst habt. *kn*



Verloren: Blau vor unserem Fort



Mit schweren Panzern kann man gut auf Jagd gehen



Aua! Das tut wirklich weh.



Frank Heukemes

GUT

Ich will "Z" keinesfalls einen hohen Qualitätsanspruch absprechen, aber trotzdem auf ein paar kleine Mängel hinweisen. Von Anfang an wird die Möglichkeit, nach einer ganz persönlichen Taktik vorzugehen, knallhart unterbunden. Wenn die Hascherei nach von Sekunden abhängigen Vorteilen beginnt, geht für meine Begriffe jegliche Strategie flöten. Die KI ist nicht so revolutionär wie vielfach angepriesen: Auch wenn sich Fußtruppen Granaten sparen könnten, sprengen sie sich lieber durch massives Gestein, statt ein paar Pixel weiter den Felsen zu umgehen. Nicht nur das Fehlen einer Baufunktion läßt jeglichen Vergleich mit "Warcraft 2" oder "C&C" hinken. "Z" ist wesentlich hektischer und dadurch leider auch oberflächlicher. Daß bei einem solchen Tempozwang die Bedienfreundlichkeit nicht größer geschrieben wurde, ist unverzeihlich. Wer es bislang gewohnt war, mit der linken Hand und den Richtungstasten zu scrollen, während die Rechte die Befehle ausgibt, muß nun der Führungshand alle Aufgaben zumuten. Fazit: Viel Taktik, wenig Strategie.

Name	Z
Genre	Action/Strategie
Hersteller	Bitmaps/Warner
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 4

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

System	DOS
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk-, Modem-Unterstützung

Grafik **72%**

Sound **76%**

Spielspaß

Solo	Multi
82%	86%

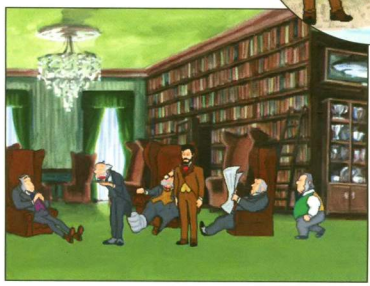
Bilder auf

GENE
Auf den Spuren

In diesem "viktorianischen" Abenteuer agieren Comic-Sprites vor aquarellierten Hintergründen



Piers wird bei Queen Viktoria vorstellig



Herren, Herren! Im Männer-Club werden horrende Wetten abgeschloßen



In dieser Spelunke kann man unerwartet gut speisen



Piers luchst der benommenen Katze die geplagte Maus ab



Die Queen ist zwar hilfsbereit, aber unglaublich dekadent

Obwohl die Herrschaftsepoche unter Königin Viktoria vom erzkonservativen und verknöcherten Königshaus geprägt war, gilt doch gerade dieses Zeitalter als eine Hochzeit der Entwicklungen auf technischem und wissenschaftlichem Gebiet. Niemand brachte uns den revolutionären Geist näher als der Schriftsteller Jules Verne, dessen utopisch-technische Abenteuerromane den Grundstein für die Science-Fiction-Literatur legten. Diese interessante Mischung aus dem Bewahren jahrhundertealter Traditionen und dem Aufbruch in ein neues Zeitalter, begegnet uns auch in "Gene Machine" wieder. Phantastische Erfindungen treffen auf den britischen Mief der Jahrhundertwende. Die Charaktere des schrulligen Gentleman-Snobs Piers und seines einfach gestrickten Dieners **Mossop** passen hervorragend in dieses eigenwillige Ambiente. Die stark mit tiefschwarzem englischen Humor durchsetzten Dialoge der beiden erinnern nicht selten an das berühmte Schnüfflerpaar Sherlock Holmes & Dr. Watson. Während die beiden leicht konsterniert von einer Amerika-Reise zurückkehren, tragen sich auf einer Südseeinsel seltsame Dinge zu, die den zwei Abenteurern noch so manche Sorge bereiten sollen: Der niederträchtige Doktor Dinsey erfand eine Apparatur, die zwei Kreaturen unterschiedlicher Art und Gattung zu einer Mutation verquickt. Der wahnwitzige Wissenschaftler will so eine ganze Armee von hörigen Monstern erschaffen, die für ihn die Weltherrschaft erringen sollen. Ein Produkt seiner Experimente, eine Katze mit dem Verstand eines Menschen, nimmt Reißaus um Hilfe zu suchen, die dem Wahnsinn ein Ende bereiten soll. Hoffnungsträger des samtpfotigen Renegaten ist ein Fetzen Zeitung aus dem Katzenkäfig, der über die Leistungen unseres Hobbywissenschaftlers Piers berichtet. Der Kater sucht Piers in seiner Wohnung auf und kann ihn schließlich überzeugen, sich der Sache anzunehmen. Jetzt beginnt für unser ungleiches Pärchen erst das eigentliche Abenteuer. Bevor Ihr mit den beiden Doktor Dinsey den Garaus machen



Geiziger Adel: Die Karte hat Piers bei Electronic Arts´ Mr. Holmes geliehen

MACHINE
von Jules Verne

könnt, führt Euch die Reise mit einer skurrilen Rakete auf den Mond und mit Kapitän Nemos **U-Boot** in die Tiefsee. Damit Piers und Mossop bei diesen gewaltigen Strecken nicht die Puste ausgeht, stacheln sie sich mit dem den Briten ureigenen schwarzen Humor an. Für das Script verpflichtete man bei Vic Tokai die beiden englischen Comedy-Spezialisten Mark Leigh und Mike Lepine. Die Schauspieler Sean Pertwee und Jeff Rawle, die beim "Inselvolk" Kultstatus genießen, liehen Piers und Mossop in der Originalversion ihre Stimmen. **Bomico,** die die deutsche Lokalisierung nochmals verbessern ließen und seit "Simon The Sorcerer II" ein Garant für gelungene Übersetzungen sind, gelang es, zumindest einen Großteil des ursprünglichen Sprachwitzes zu bewahren. Vom ursprünglichen Vorhaben, lediglich deutsche Untertitel beizusteuern, kam man ab und bescherte auch der deutschen Version eine komplette Sprachausgabe. Besonders löblich ist, daß bereits angesprochene Personen bei einem Neubesuch der Örtlichkeit andere Sprüche als zuvor auf Lager haben. Die Grafiker des Programmierteams Divide By Zero verabschiedeten sich vom konventionellen Stil ihrer Erstlingswerke "Innocent Until Caught" und "The Orion Conspiracy" und gingen mit der Kombination gleich dreier verschiedener Techniken ein gewagtes Experiment ein. Traditionell in Aquarelltechnik gemal-



WEGGESCHNAPPT

Die Preview-Version brachte uns noch Virgin vorbei, doch inzwischen hat sich unerwartet Bomico die Vertriebsrechte am vielversprechenden Produkt „Gene Machine" gesichert. Die Kelsterbacher spendierten den deutschen Spielern eine noch bessere Sprachausgabe.





▲ **Reiseziel Mond: Piers hat etwas von Kapitän Haddock**

▼ **Selbst in Mossops Bude gibt es was fürs Inventar**



Frank Heukemes

GUT

Schade, mit etwas mehr Mühe und Konsequenz hätte "Gene Machine" sogar noch den Sprung in die Oberliga geschafft. Leider läßt gegen Spielende die Qualität der handgemalten Hintergründe stark nach. Dann wird es auch mit dem Zusammenspiel der drei unterschiedlichen Grafikstile kritisch, denn nur wenn die aquarellierten Hintergründe die harten Konturen der Sprites auffangen, ergibt sich ein stimmiges Gesamtbild, das den gerenderten Zwischensequenzen Paroli bieten kann. Die meisten der Schauplätze sind dann aber doch wieder so gut gelungen, daß "Gene Machine" insgesamt optisch überzeugen kann. Die Rätsel sind logisch, besitzen den richtigen Schwierigkeitsgrad und sind mitunter sogar recht originell. Wenn einen schon eine zweite Person (Diener Mossop) fast während des gesamten Spiels begleitet, wäre es angebracht gewesen, diese mehr als nur zwei Mal zum Lösen eines Puzzles zu verpflichten. Obwohl die Übersetzung aufwendig betrieben wurde, besitzt die englische Version mehr Charme und Nähe zum britischen Humor.





Piers und Mossop vor der Höhle des Löwen Dr. Dinsey



Piers´ schleimiger Rivale ist unter die Piraten gegangen

DISNEY-DEAL

Für die Animationen der Charaktere konnte der Disney-Künstler Alister Graham gewonnen werden, dessen Arbeit im demnächst erscheinenden Disney-Film "The Legend Of Fa Mulan" zu bewundern sein wird.

te Hintergründe bieten die Kulisse für comicähnliche Sprites, die nach **Zeichentrick-Manier** animiert wurden. Dazu gesellen sich gelegentlich gerenderte Objekte wie die Kutsche, die als eine Art Taxi dient und Euch innerhalb Londons von Ort zu Ort befördert. Über weite Strecken des Spiels hinweg ist diese außergewöhnliche "Ehe" der Grafikstile mit Bravour gelungen, doch die Schwachstellen zeigen sich um so mehr, sobald die Hintergründe die notwendige Kontraststärke missen lassen. Dann wirken die mit schwarzen Linien umrandeten Sprites deplaziert. Zwar werfen die Charaktere keine eigenen Schatten, treten sie aber in eine durch Masken definierte Schattenzone in die Hintergründe ein, verdunkelt sich das gesamte Sprite. Fahrt Ihr mit dem Cursor über den Bildschirm, ist es nett zu beobachten, wie die Augen Eures Helden den Bewegungen folgen. Hat Piers längere Zeit nichts zu tun, begutachtet er seine manikürte Hand oder wirft einen kritischen **Blick auf die goldene Taschenuhr.** Bei anklickbaren Gegenständen oder Personen erscheint eine Bezeichnung des manipulierbaren Objektes. Je nach Beschaffenheit der angewählten Sache tauchen nun mehrere Icons am unteren Bildschirmrand auf, die diverse gewöhnliche Aktionen wie zum Beispiel Nehmen, Plazieren, Geben, Schauen, Reden und Öffnen, aber auch Außerordentliches wie Schmecken, Schlagen und Lauschen zulassen. Läßt sich ein Gegenstand einheimsen, wandert er in das Inventory.Dort können auch einzelne Objekte zu einem neuen Ganzen miteinander kombiniert werden. Bei Unterhaltungen werden mögliche Antworten nur pro forma in einem Multiple-Choice-Menü angeboten, denn zum Weiterkommen müssen dem Gegenüber ohnehin alle verfügbaren Sätze an den Kopf geworfen werden. *fh*





Mossop läßt den Eingeborenen das Wasser im Munde zusammen laufen



Michael Galuschka

GUT

Gerade noch so eben ziehen sich bei mir die Mundwinkel nach oben. Diesen Umstand verdankt "Gene Machine" hauptsächlich seinem unaufdringlichem, feinsinnigen Humor. Die beiden Hauptfiguren ersparen uns sowohl Holzhammergags als auch flache Allerweltswitzchen. Weniger sparsam hätten dagegen die Darbietungen für Augen und Ohren ausfallen dürfen. Die Animationen wirken ärmlich, der Musik düdelt auf niedrigem Niveau vor sich hin. Nicht überzeugen konnte mich die Mixtur verschiedener Grafikstile, nur selten empfand ich die optische Präsentation als einheitliches Ganzes. Das machen die Puzzles teilweise wieder wett: Meistens betten sie sich flüssig in die fortschreitende Handlung ein und machen nicht wie bei vielen Konkurrenzprodukten einen aufgesetzten Eindruck. Zumal auch die Quantität stimmt; an einem Tag ist die "Gene Machine" nicht zu stoppen. Insgesamt also ein deutlicher Fortschritt für "Divide by Zero", bis ganz an die Spitze haben sie jedoch noch ein gutes Stückchen vor sich.

Name	**Die Gen-Maschine**
Genre	Adventure
Hersteller	Divide By Zero/Vic Tokai
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 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, DOS
Festplatte belegt	ca. 15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **69%**

Sound **60%**

Spielspaß

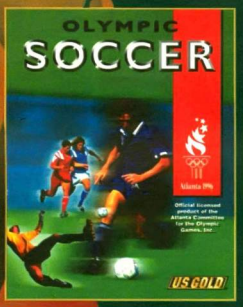
75%

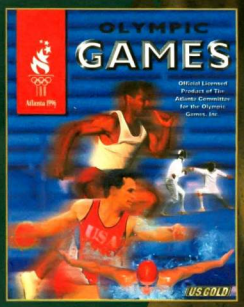
Demo auf

Zuschauen ist Silber, Spielen ist Gold!

KMF Hamburg

100
Atlanta 1996





Atlanta '96 – die besten Sportler der Welt haben sich Jahre auf die Olympischen Spiele vorbereitet. Die 40 Entwickler von Silicon Dreams auch.
Das Ergebnis: 100% Fun, unterstützt durch extrem flüssige 3D-Grafiken in Echtzeit und verschiedene Spielmodi. Fernsehreife Kameraperspektiven, super Soundtracks und echte Stadiongeräusche sorgen für eine eindrucksvolle Live-Atmosphäre. Das Spielgeschehen bei **Olympic Soccer** wird von Johannes B. Kerner (SAT1 / ran) mit rund 2.000 verschiedenen Sätzen kommentiert.
Bis zu 8 Spieler ermitteln simultan in den **Olympic Games** unter 15 Disziplinen ihr **Gold**.

Alle Logos sind Warenzeichen der jeweiligen Inhaber
© 1996 U.S. GOLD Limited. Alle Rechte vorbehalten.








GRATIS! 10 Online Stunden
AOL
US GOLD

PC CD-ROM
PlayStation
SEGA SATURN

SYNNERGIST

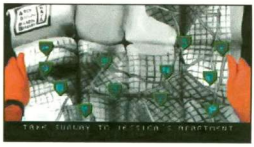
Der Blaue Staub

Komplexes, forderndes Adventure mit einfacher, veralteter Grafik

Die fiktive Stadt New Arhus des Jahres 2010 wirkt wie eine futuristische Karikatur der Metropole New York. Hier führt der Reporter Tim Machin ein Leben als geplagter Redakteur beim "New Arhus Chronicle". Das Boulevard-Blatt lebt von Berichten über Skandale, Intrigen und Affären, deren Lektüre eine willkommene Abwechslung für die Bewohner der tristen Großstadt verspricht. An einem typischen Montagmorgen treffen wir das erste Mal auf Tim, der in einem Büro mit seltsamer Farbpalette von seinem undankbaren Chefredakteur eine Standpauke gehalten bekommt. In einem eingeklinkten Videofenster verfolgt Ihr die Tiraden des Vorgesetzten in Englisch, eine Zeile am unteren Bildrand liefert eine zusätzliche Übersetzung ins Deutsche. Bedrückt schleicht Tim in Richtung seines Büros von dannen. Ob seines merkwürdigen Ganges schließt Ihr, daß er die Hosen gestrichen voll hat. Weit gefehlt – Tim bewegt sich während des gesamten Adventures nicht anders.



Das Entsetzen ist groß, als Tim das erste Todesopfer des blauen Staubes findet



Auf der Karte steuert Ihr die U-Bahn-Stationen und Schauplätze an



Könnt Ihr dem Polizei-Captain der NAPD trauen?

Auf seinem unaufgeräumten Schreibtisch türmt sich ein diffuses Pixelgewirr: Ob Radiergummi oder Briefumschlag – das läßt sich aufgrund der grobschlächtigen Grafik und undifferenzierten Farbwahl nicht so genau ausmachen. Miserable Animationen trotz digitalisierter Schauspieler und eine reaktionär-tumbe Grafik: Das sind zwei gravierende Schwachpunkte, die jedem Grafik-Adventure unser "Vorsicht: Schrott"-Siegel garantieren würden, wäre da nicht noch die Story. Das auf mehrere Zeit- und Handlungsebenen verteilte Script ist das einzig Herausragende an "Synnergist" und tröstet ein wenig über die mangelhafte Präsentation hinweg, bei der noch nicht mal die Soundeffekte ansatzweise gut geraten sind. Alles beginnt damit, daß Tim einen Anruf seines Informanten Nick erhält. Ein Treffpunkt im nahegelegenen Heisenberg Park wird vereinbart, doch Tim findet nur noch die Überreste des entsetzlich entstellten Nick. Bei der Leiche findet sich ein Tütchen mit einem seltsamen blauen Staub. Die Herkunft der Droge führt Euch zu einem Konglomerat aus Intrigen, Machtkämpfen, korrupten Politikern und feinsinnigen Lebensphilosophien. Dabei liegt es ganz an Euch, wie tief Ihr in die Zusammenhänge einsteigen wollt. Je nachdem, in welcher Reihenfolge Ihr die Dinge angeht, oder wie gründlich Ihr Eure Untersuchungen der Rätselräume durchführt, öffnen sich neue Handlungsstränge und Wege, denen nachgegangen werden kann. Die an den Lokalitäten zu knackenden Puzzles sind zum überwiegenden Teil sehr intelligent und fordern ein waches Köpfchen und einen gesunden Menschenverstand. *fh*



Frank Heukemes

NA JA

"Kleider machen Leute" – das ist bei Programmen auch nicht anders. Wenn ein Spiel mit einer stark unterdurchschnittlichen Grafik daherkommt, wird ihm von vornherein nicht die Aufmerksamkeit zuteil, die es vielleicht verdient hätte, mit Vorurteilen ist man dann schnell bei der Hand. "Synnergist" verlangt viel von Euch, gibt aber nur wenig. Ihr sollt einer zugegebenermaßen gekonnt konstruierten und äußerst vielschichtig gestalteten Story mit ständig wachen Sinnen folgen, ohne daß man es versteht, die Anstrengung lohnenswert zu machen, indem man Eure Augen mit optischen Anreizen balsamiert. Unverzeihlich wird es, wenn diese Mängel über das Verwehren grafischer Genüsse hinaus die Spielbarkeit beeinträchtigen: Das schwarzweiße Inventory mit seinen winzigen, niedrig auflösenden Gegenständen läßt eine Bestimmung der Items nur zu, wenn man die dazugehörige Beschreibung liest. In den Screens werden Dinge und Personen wegen der unglücklichen Farbpalette und Auflösung oft übersehen.

Name	**Synergist**
Genre	Adventure
Hersteller	21st Century
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	

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

System	DOS
Festplatte belegt	ca. 5 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **28%**
Sound **45%**
Spielspaß

40%

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

Importspiele

IBM DISKETTE:

Cobra Mission US	99.00
Metal & Lace US	84.00

IBM CD-ROM:

1830 US	89.00
American Civil War US	119.00
Arena Deluxe US	109.00
Blood Bowl US	49.00
Battleground Ardennes US	99.00
Battleground Gettysburg US	99.00
Battleground Waterloo US	109.00
Celtic Tales (KOEI) US	99.00
Civilization II EV	89.00
Death Keep US	89.00
Fantasy General US	89.00
Harpoon I Classics (mit allen Battlesets, Editor, Designer) US	39.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	99.00
Knights of Xenthar US	99.00
New Horizons US	99.00
Operation Crusader US	109.00
Prince of Persia Collection US	59.00
Stalingrad US	109.00
This means War US	69.00
Power Dolls (Megatech) US	89.00
Romance of the three Kingdoms IV (von KOEI!!!) US	99.00
Shockwave Assault US	89.00
Wizardry Gold US (WIN 95)	89.00

Electronic Arts Doppelpacks (DA):

Wing Comm. II/Hi Octane	39.00
Fiifa Soccer/PGA Tour	39.00
Space Hulk/System Shock	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

Aces Collection
Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Barion, Aviation Pioneers 69.00

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd. US-Vers. 59.00

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 nur109.00

Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale. zusammen DM 119.00

AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

Mega TriPack
USS Ticonderoga, Thunderscape, Cyclemania 59.00

Made in Germany
Anstoß, DSA II, Battle Isle. Mit gedruckten Anleitungsbüchern!!! 49.00

Mile High Club
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14 Tomcat, Megafortress, MIG 29, Jetfighter II, ATAC, Heroes of the 357th. US, CD-ROM 59.00

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

Three Worlds of AD & D
Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al'Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

War at Sea Collection
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59.00

Carriers at War Collection
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99.00

Perfect General II Collection
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79.00

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

Award Winners
Gesuchte, einzeln nicht mehr erhältliche Klassiker: Lemmings, Civilisation, Elite II. CD-ROM, DA 29.00

Combat Classics III
Strategiesammlung: History Line, Campaign, Gunship 2000. CD 39.00

Star Trek Emissary Set
Star Trek Technical Manual, Wörterbuch Klingonisch, Deep Space 9 Adventure, Video des Deep Space 9-Pilotfilms (für das amerikanische NTSC-Videosystem!!!). CD, US 99.00

Wizardry Tilogy II
Die Teile 5 - 7 des Rollespielklassikers von SIR-TECH. US, Diskette 89.00

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*	49.95
Schatten über Riva Lösung*	24.80
Schatten über 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 Rollenspielsysteme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption, umfangreiches Handbuch (auch in Farbe). Diskette, Engl. Version. 119.00

Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer für die Erstellung von Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV, Disk 49.00

Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze für den Campaign Cartographer, Engl. Version. Diskette 29.00

City Designer: neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV 79.00

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen auf 3.5"-Diskettre. Bei Drucklegung waren folgende Titel lieferbar:

B 24	29.00
Battle of Antietam	29.00
Conflict Middle East	29.00
Mech Brigade	29.00
President Elect	29.00
Rebel Charge at Chickamauga	29.00
Red Lightning	29.00
Second Front	29.00
Shiloh	29.00
Sons of Liberty	29.00
Star Command	29.00
Stellar Crusade	29.00
Sword of Aragon	29.00
Typhoon of Steel	29.00
Warship	29.00
Waterloo	29.00
Western Front	29.00

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

IBM DISKETTE:

Clash of Steel US	39.00
Carrier Strike US	39.00
Gateway II: Homeworld US	29.00

IBM CD-ROM:

11th Hour DV	69.00
1944-Across the Rhine DA	59.00
1942 Pacific Air War DA	59.00
Air Combat PowerDA	59.00
Albion DV	49.00
Alone in the Dark I DV	39.00
Apache Longbow US	69.00
Bat 2: Koshan Conspiracy	19.00
Battle Stations DA	29.00
Battles in Time	29.00
Burning Steel II DA	29.00
Burning Steel IV DA	59.00
Burntime Soundtrack Audio-CD	9.00
Colony Wars	49.00
Commander Blood	29.00
Critical Path DA	29.00
Dark Sun II DA	39.00
Dawn Patrol DA	29.00
The Dig DA	59.00
Dogfight	39.00
Dominus US	39.00
Dungeon Master II DV	49.00
Earth Siege II DV	79.00
Empire II US	49.00
Falcon 3.0 Gold DA	69.00
Fast Attack	79.00
Frankenstein	49.00
Gabriel Knight II DA	79.00
Grandest Fleet DA	49.00
Hammer of the Gods DV	49.00
Heroes of Might & MagicUS	49.00
In the first Degree	59.00
Iron Assault	49.00
Jungle Strike	29.00
King's Quest VII DV	49.00
Little Big Adventure DV	39.00
Machiavelli	29.00
Martian Chronicles	69.00
Megatraveller I DA	39.00
Monty Python US	39.00
NBA Jam	49.00
No World Order US	39.00
Novastorm	39.00
Prisoner of Ice DV	49.00
Pure Wargame US	29.00
Ravenloft II DA	39.00
Secret Weapons o.t. Luftw.	29.00
Shadow of the Comet DV	39.00
Shivers US	49.00
Shivers DA	69.00
Silent Hunter DV	79.00
Star Trek Judgement R. DA	29.00
Star Trek Next Generation Limited Edition !!! US	59.00
TFX	29.00
Theme Park DV	39.00
Transport Tycoon DV	49.00
Ultima VII 1 & 2 DA	39.00
Ultima Underworld I & II	39.00
Universe DA	39.00
Veil of Darkness DV	29.00
Warcraft I DA	49.00
Wing Commander III DV	49.00
Wings of Glory DV	39.00
Wolfpack	39.00

Flight Simulator
Jede Menge CD-ROMs für den FS 5

FS5 Flight Shop	99.00
Schiratti Commander (Toolpaketf. FS5, Scenery Maker sowie Szenarien Delhi und Budapest)	79.00
Apollo Aircraft Collection 1	69.00
Apollo Aircraft Collection 2	69.00
Apollo Aircraft Collection 3	79.00
Apollo Aircraft Collection 4	79.00
British Isles Scenery	79.00
Madrid Scenery	59.00
Hawaii Scenery	59.00
Flight Adventures 1	89.00

Lösungsbücher

Umfangreiche Lösungshilfen aus den USA. Alle Bücher in englischer Sprache.

Aces of the Deep	39.00
Earth Siege	35.00
Fantasy General	39.00
Civilisation II	39.00
Sim Life	29.00
Star Trek II	39.00
Stone Keep	39.00
Warcraft	27.00
Warcraft II	39.00
Wing Commander III	49.00
Wing Commander IV	39.00

Mousepads

Luke & Leia	29.80
Yoda	29.80
Deep Space 9	29.80
Kirk & Tribbles	29.80
Star Trek Alien	19.80

Demnächst ...

Folgende Titel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen, können aber bereits vorbestellt werden.

Cyberstrom Missionforce*	89.00
Quest for Glory Collection*	89.00
Lighthouse*	89.00
Dungeon Keeper*	89.00
Battleground Shiloh US*	99.00
Civil War General*	89.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich 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 genge Vorkasse (+ DM 30.00)

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichaltigs Spieleangebot für Sie bereit:

Fantastic Shop Düsseldorf	Fantastic Shop Krefeld	Fantastic Shop Aachen	Fantastic Shop Köln
Graf-Adolf-Str. 41	Ostwall 61	Mörgensstr. 4	Habsburgerring 18-20 (Rudolfpl.)

HIND
Lieber rot als tot

Genossen, hiermit übergibt Euch Digital Integration den ultimativen Kampfhubschrauber!

WARUM HEIßT DER HIND HIND?

Sicher habt Ihr Euch schon mal gefragt, warum die russischen Flugzeuge oder Hubschrauber immer so eigenartige und seltsamerweise englische Namen haben. Das ganze hat eine ziemlich einfache und simple Erklärung: Die Amerikaner gaben jedem Gerät einen Namen, der mit dem Buchstaben seines Typs beginnt. So beginnen alle Jäger (Fighter) mit einem "F", z.B. Fulcrum (MiG-29), Foxbat (MiG-25) oder Flanker (Su-27). Transporter beginnen mit einem "C" (Carrier). Und Hubschrauber fangen mit einem "H" für Helicopter an, deshalb Hind, Hokum, Havoc oder Hip.

Nach der jahrelangen Simulationsdominanz westlicher Kriegsgeräte steht mit Hind diesmal ein Produkt aus dem Arsenal der russischen Sreitkräfte im Vordergrund. Allein schon die Präsenz des Hind-Kampfhubschraubers flößt Militärs und Guerillas weltweit Angst ein. Erst nachdem z. B. die afghanischen Mujaheddins mit amerikanischen Stinger oder englischen Blowpipe-Abwehrraketen ausgerüstet waren, verlor der Hind ein wenig von seinen Schrecken.

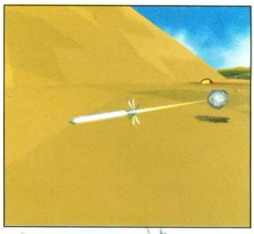
Anfang der sechziger Jahre entworfen, wurde der **Hind** ursprünglich als Kampfzonentransporter (bewaffneter Transporthubschrauber) konzipiert. Bald wurden Mängel offensichtlich, die Zahl der Waffensysteme wurde gesteigert und die Avionik verbessert. So wurde aus dem leicht bewaffneten Transporthubschrauber einer der weltweit besten Panzerabwehrhubschrauber. Allerdings konnte alle Verbesserungen über einige Mängel nicht hinwegtäuschen: Da der Hind nach wie vor in der Lage sein sollte, acht voll ausgerüstete Soldaten (bzw. vier Verletzte) zu transportieren, waren Größe und ein gewisser Stauraum Pflicht. Dies wiederum führte zu einem entsprechend hohem Gewicht – der Grund für die hohe Abschußrate in Afghanistan, denn der Hind ist eben ziemlich behäbig und nicht besonders wendig.



Der Hind am Boden? Nein, mit weit geöffneten Türen warten wir auf Truppen.

Nach der Installation nehmt Ihr die entsprechenden Einstellungen (Soundkarte, Joystick, Detail, ...) in den Preferences vor und gelangt ins Hauptmenü, wo Ihr zwischen "Quickstart", "Flight" und dem "Pilots Log" wählen könnt. Hinter dem Quickstart verbergen sich die Instant-Action Missionen, wobei Ihr die Auswahl zwischen zwei Modi und den Highscores habt. Entweder Ihr fliegt ohne irgendwelche Cheats im Arcademodus, oder Ihr wählt den "Invincible"-Mode, in dem Ihr unverwundbar seid und unendliche Waffen zur Verfügung stehen.

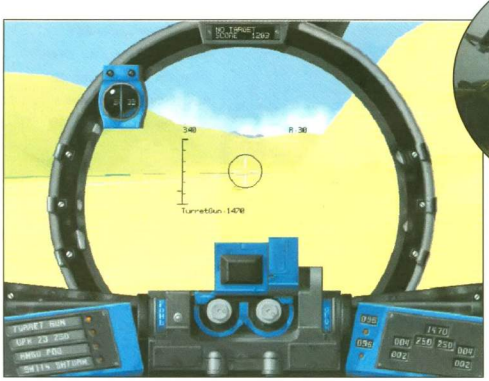
Wie üblich könnt Ihr auch bei Hind eine komplette Pilotenlaufbahn durchleben. Sie beginnt beim Training und endet nach drei erfolgreich abgeschlossenen Feldzügen. Das Training besteht aus 20 Missionen, die Euch nach und nach in die Bedienung des Hind, seiner Waffen (12 Missionen) und schließlich durch sechs Trainingseinsätze führt. Hier lernt Ihr das Absetzen



Eine der tödlichen Shturm-Raketen im Anflug auf ihr Ziel. Das war's dann wohl.



Im Gegensatz zu westlichen Cockpits sucht Ihr Multifunktionsdisplays und andere digitale Anzeigen im Hind vergebens.

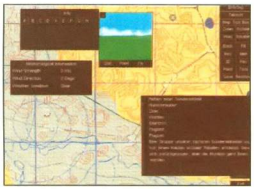




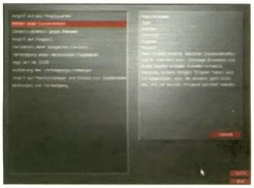
Wer in einem russischen Hubschrauber rote Cockpitverkleidung erwartet, wird enttäuscht. Modisches Stahlblau dominiert



Rendergrafiken und Metalloptik in den Menüs



DIs bekannten Missionsplaner gibt's auch in Hind



Zusammenfassung der Single Mission-Beschreibungen



Der Hind präsentiert sich in voller Schönheit.

und Einsammeln von Truppen, Markieren von Zielobjekten für Kampfflugzeuge und vor allem, was den Hind von anderen Hubschraubern unterscheidet, den Bombenabwurf.

Als ordentlicher Pilot könnt Ihr Euch schließlich den Campaigns zuwenden. Es stehen drei verschiedene Szenarien zur Verfügung, Kasachstan, Korea und Afghanistan. Während Korea und Kasachstan völlig fiktiv sind, erlebt Ihr in Afghanistan die letzten Tage des Eroberungsfeldzuges der Russen. Nach einer Einleitung landet Ihr im gewohnt guten Missionsplaner, wie auch bei "Apache Longbow" empfiehlt es sich die Wegpunkte um Berge herum zu verschieben, da das Steigen und Sinken über dieselben zuviel Zeit braucht und Euch unnötig auf dem Radar von SAM-Stellungen erscheinen läßt. Habt Ihr schließlich im Sitz des Hind Platz genommen,

BEWAFFNUNG

Der Hind hat neben der in einem Drehturm befestigten 12,7mm Kanone (1470 Schuß), sechs Pylone, an denen Waffen befestigt werden können. Je Flügel einen inneren (C), einen äußeren (B) und einen Flügelpylon (A)

23mm Zwillingskanone (UBK-23, 250 Schuß), geeignet zur Abwehr von Boden- und Luftzielen. (C)

57mm Raketen (B8V20), Gegenstück zu den 70mm Hydra-Raketen des Apache. Einsatzziele sind leicht, oder ungepanzerte Fahrzeuge. (C)

80mm Raketen (UB-32A-24), Entsprechen den 57mm-Raketen, besitzen allerdings einen größeren Sprengkopf. Geeignet zur Zerstörung von schwer gepanzerten Bodenzielen. (B,C)

AT-6 Spiral Luft-Boden-Raketen (9M114 Shturm), diese lasergelenkten Fire-And-Forget Raketen können gegen gepanzerte Fahrzeuge oder feste Bodenziele eingesetzt werden. (A,B)

AA-8Aphid (R-60), Infrarot Luft-Luf-Abwehrrakete, russisches Äquivalent der AIM-9M Sidewinder.

250lb-Bombe (FAB250), Allzweckbombe die paarweise abgeworfen wird. (B)

250lb-Splitterbombe (OFAB250), entspricht der FAB250, explodiert allerdings schon vor dem Aufprall zu Splittern. Die OFAB250 wird ebenfalls paarweise eingesetzt. (B,C)

500lb-Bombe (FAB500), für unterschiedlichste Ziele geeignete Bombe. Aufgrund des großen Sprengkopfs ist auf die genaue Einhaltung der Mindestflughöhe zu achten. (C)

500lb-Napalmbombe (FAE500), mit brennbaren Chemikalien gefüllte Bombe, die eine starke Explosion und eine großes Flammenmeer erzeugt. Auch diese Bombe wird im Paar abgeworfen. (C)

KMGU-2, zu Flächenbombardierung gedachte Bombe, die 144 Anti-Personen-Minen enthält. (C)



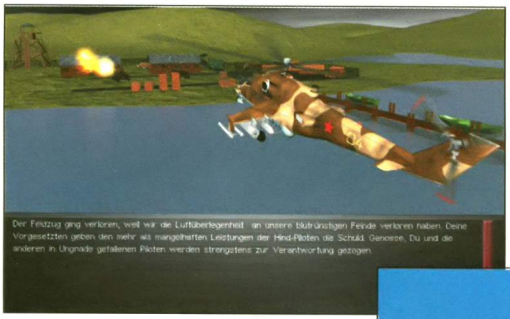
Zusätzlich zur Bewaffnung kann zwischen zwei unterschiedlichen Sichthilfen für den Bordschützen gewählt werden. So stehen das aus dem Apache bekannte FLIR (Forward-Looking InfraRed) und das LLLTV zur Verfügung.

MIL MI-28 (HAVOC)

Obwohl der Hind immer wieder als Gegenstück zum Apache genannt wird, ist dieser Vergleich falsch. Aufgrund der Möglichkeit, einen Trupp Soldaten zu transportieren, steht der Hind der Sikorsky UH-60 "Blackhawk" viel näher (bekannt aus "Gunship 2000"). Die Blackhawk kann ebenfalls eine größere Menge an Waffen an Pylonen mit sich führen. Das Gegenstück zur AH-64 Apache wäre deshalb eher im Mil Mi-28 Havoc zu finden. Dieser entspricht dem Panzerabwehrhubschrauber der Amerikaner sowohl in Größe und Gewicht wie auch in den technischen Möglichkeiten und der Zuladung. So befinden sich im Waffenarsenal des Havoc, neben einer ebenfalls unter der Schnauze mitgeführten 30mm-Kanone , Panzerabwehrraketen und ungelenkte 57mm bzw. 80mm Raketen. Wobei hervorzuheben ist, daß der Havoc in der Lage ist, 16



Panzerabwehrraketen und zusätzlich 40 ungelenkte Raketen mitzunehmen. Da der Havoc aber im Wettstreit zur KA-50 Hokum steht, der noch nicht entschieden ist, scheint die Zukunft des Havoc fraglich.



Den Propaganda-Schnauzton aus den Menüs bekommt Ihr auch bei gescheiterten Missionen zu hören

Mit Hindernissen wie diesem SAM-Panzer macht der Hind kurzen Prozeß



erwartet Euch der schnellste Kampfhubschrauber (340km/h) der Welt. Wenn Ihr Eure Ziele erspäht habt, könnt Ihr zwischen dem Cockpit des WSO (Bordschützen) und Piloten hin- und herschalten. Zusätzlich läßt sich der Bordschütze mittels der "Silicon WSO" genannten Funktion nahezu automatisieren. Habt Ihr alle Feldzüge durchflogen, stehen Euch zahlreiche Single-Missions zur Verfügung, welche ähnliche Einsätze wie die Campaigns anbieten.

Sehr liebevoll wurden die Cockpits behandelt, wobei besonders die Kartenfunktion hervorzuheben ist, an der wohl seit dem Erscheinen der Hind nichts geändert wurde. Auf einer sich bewegenden Karte wird Eure Position durch ein auf Achsen gelagertes "X" angezeigt. Auch die anderen Instrumente können ihre glorreiche Vergangenheit nicht verleugnen und wirken leicht antiquiert. Auf die aus "SU-27 Flanker" bekannte kyrillische Beschriftung wurde dankenswerterweise fast völlig verzichtet. Hatte man sich inzwischen an angloamerikanische Größen wie Fuß oder Knoten gewöhnt, warten die Russen auf einmal mit der Benutzung metrischer Größen (km/h, Meter) auf. Auch das obligatorische Nachtsichtgerät erstrahlt nicht im gewohnten Grün, sondern in kühlem Blau. Sonst ist optisch viel beim alten geblieben. Die Grafik der Landschaft hat sich in dem knappen Jahr seit Erscheinen des Vorgängers nicht sonderlich weiterentwickelt. Straßen schlängeln sich in bizarren Winkeln durch die Täler, und die stark begradigten Flüsse fließen nahezu ebenerdig, ohne erkennbares Flußbett oder Ufer. Selbstverständlich könnt Ihr auch in Hind wieder auf zahlreiche Außenansichten zurückgreifen.

Natürlich hat Digital Integration auch diesmal wieder an diverse Multiplayer-Optionen gedacht, so werden sowohl (Null-)Modem, als auch Netzwerke unterstützt. Wobei Euch die Menüpunkte Netzwerk und Two Player zur Verfügung stehen. Allein im Two Player-Modus habt Ihr drei verschiedene Möglichkeiten: erstens die "Single Mission", in der Ihr als Wingmen miteinander eine Mission besteht, zweitens der "Combat Mode" (hier kämpft Ihr gegeneinander) und drittens "Pilot-WSO", wo zwei menschliche Spieler zusammen im gleichen Hind sitzen und sich die Arbeit des Piloten und des Waffensystemoffiziers teilen.

bru



Claudius Brunnecker

SUPER

Endlich ist er da! Ich konnte es kaum abwarten, bis mir der freundliche Fahrer vom Kurierdienst die CD in die Hand drückte. Hind bietet den gleichen Realismus und die gleiche Kompetenz wie der Vorgänger "Apache Longbow". Hind ist jedoch kein Simulator wie die anderen, dafür sorgen schon die Eigenarten des fliegenden Russen. Gerade das Absetzen bzw. Aufsammeln von Truppen macht besonders viel Spaß. Brutalitäten wie das Verminen ganzer Landstriche oder der Einsatz von Napalmbomben sind natürlich reichlich fragwürdig, gehören aber – die Geschichte zeigt's – zum Kriegsalltag. Auch wenn die Engine im Vergleich zu moderneren Vertretern des Genres etwas veraltet scheint (z. B. Origins Apache-Simulator), kann ich Hind jedem Helokopterfanfan nur empfehlen. Das Fluggefühl ist großartig, die Missionen knackig, der Gegner intelligent, was will man mehr? Das war's Genossen, auf zum nächsten Software-Laden! Auf eine Wertung der Multiplayer-Optionen mußten wir verzichten, da sie in unserer Testversion noch fehlte.

Name	Hind
Genre	Simulation
Hersteller	Digital Integration
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 16

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

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

System	Win'95, MS-DOS
Festplatte belegt	25-65 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
	Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik **60%**

Sound **72%**

Spielspaß

Solo Multi

86%

geplant, aber noch nicht testbar

Demo auf

Frank Thomas

BIG HURT BASEBALL

Acclaims Baseball-Einstand auf dem PC darf eigentlich als rundherum gelungen bezeichnet werden. "Frank Thomas Big Hurt Baseball" ist eine unkomplizierte und recht schöne Baseball-Simulation. Allerdings werden nur American-Sports-Freunde glücklich werden, die nicht auf die 96er Saison-Daten bestehen und auf einen Managerpart verzichten können. Dafür hält White Sox Super Star und Schlagwunder



Sehr edel: Die 3D Grafik gehört zu den schönsten des Genres

Frank Thomas, der zweimalige "American League MVP"-Gewinner, seine Rübe für Packung und Zwischenbilder hin. Fünf Spielmodi stehen Euch in "Big Hurt" zur Verfügung: das obligatorische Testspiel, ein einfacher Liga-Modus, die Play-Offs, ein All-Star-Challenge und der Just-for-fun-Modus Homerun-Derby. Das Spielfeld erscheint in hübschem SVGA- oder VGA-3D, und eine imaginäre Kamera begleitet Ball oder Spieler durch die 3D-Stadien. Soweit so gut, doch hinkt Acclaims Baseballer eindeutig an der hakeligen Steuerung, die weder sehr komplex, noch sonderlich eingängig und über die Tastatur nur sehr schlecht zu kontrollieren ist. Da sollte man sich bei Dynamix eine dicke Scheibe abschneiden. Ebenfalls störend sind in der Pitcher/Batter-Perspektive die großen Sprites der Batter, die selbst in SVGA, trotz groß verkaufter Motion-Capture-Animationen, unmöglich gepixelt aussehen und nicht zum ansonsten feinen Grafik-Ambiente passen. Kein Baseball-Meilenstein also, immerhin aber ein flottes Spiel für die kurze Mittagspause. *kn*

Name	**Big Hurt Baseball**
Genre	Sport
Hersteller	Acclaim
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-2

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

System	DOS
Festplatte belegt	5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	MLBPA-Lizenz

Grafik	**70%**
Sound	**63%**
Spielspaß	**69%**

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

Spätschicht: jeden Mittwoch bis 20.00 Uhr!

NEU: Ab DM 250.- Rechnungsbetrag VERSANDKOSTENFREI (Inland)

Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Alle Preise sind Verkaufspreise und beinhalten die gesetzliche Mehrwertsteuer. Hersteller, Titel und Preise können sich ändern.

1942 Pacific Air Wars	DA	39.00	Fifa Soccer 95 Classic	DV	29.90	Rebel Assault 2	DV 79.90
Abuse	DV	66.90	Fifa Soccer 96	DA	79.90	Return Fire (Win'95)	DV 72.90
ADI: Junior II 4-6	DV	67.00	Firefight	DA	61.90	Riddle of Master Lu	DV 75.90
ADI: Junior II 6-7	DV	67.00	* Form. One Grand P. 2	DV	98.90	* Ripper + Lösungsheft	DV 77.90
ADI: Englisch Kl. 6	DV	67.00	Freddy Pharkas	DV	75.90	Sam + Max	DV 35.90
ADI: Deutsch Kl. 5 + 6	DV	67.00	Gabriel Knight 2	DV	61.90	* Secret Mission (Win'95)	49.90
ADI: Deutsch Kl. 7 + 8	DV	67.00	* Gearheads	DA	52.90	Sensible World Europe Ed.	55.90
Afterlife	DA	71.90	Grand Prix Manager	DV	57.90	Shannara	DV 75.90
* AH-64D Longbow	DV	78.90	* Hugo 2	DV	43.90	Shellshock	DV 75.90
Albion	DV	35.90	* Hugo 4	DV	62.90	Silent Hunter	DV 89.90
Anvil of Dawn	DV	71.90	* Hugo Screensaver		36.90	Silent Thunder (Win'95)	DV 82.90
Ascendancy	DV	55.90	Incredible Machine	DA	25.90	Space Bucks	DV 69.90
ATF: Adv. Tactical Fi.	DV	78.90	Indy Car Racing 2	DA	75.90	* Space Hulk 2 (Win'95)	DA 77.90
* Azrael's Tear	DV	68.90	Into the Void	DA	72.90	Speed Haste	DA 59.90
Bad Mojo	DV	75.90	Judge Dredd	DA	82.90	Space Quest 5	DV 25.90
Baldies	DA	65.90	* Karma	DV	70.90	* Spud	DV 62.90
Baphomets Fluch	DV	75.90				* Star Trek Klingons	66.90
* Battle Cruiser 3000 AD		63.90				Star Trek Deep Space Nine	DV 68.90
Battle Isle 3	DV	71.90				Star Wars Collection	DV 54.90
* Battle Race	DA	67.90				Stonekeep	DV 88.90
* Bioforge Classic	DV	59.90				Strike Base	DV 58.90
Blefuß		56.90				* S.T.O.R.M	DV 73.90
Caesar 2	DV	79.90				Super Streetfighter 2	DA 62.90
Chewy Esc v. F5	DV	35.90				* SU 27 Sukhoi	DV 69.90
* Chronicle o.t. Sword	DV	75.90				T-Mek	DV 74.90
Civilization II	DV	79.90				Team Chef	DV 54.90
* Civil War General	DV	78.90	Kings Quest 7	DV	38.90	Terminator-F. Shock	DV 75.90
Command + Conquer	DV	82.90	Kyrandia 3	DV	24.90	Terra Nova:Strike Force	DA 73.90
Ausnahmezustand	DV	29.90	Little Big Adv. Classic	DV	29.90	* Terror Tra	DA 38.90
Baku Baku Animals	DV	55.90	Lemmings Paintball	DA	36.90	TFX Eurofighter 2000	DV 82.90
Command + Conquer 2	DV	79.90	Mad TV 2	DA	73.90	The Dig	DV 70.90
Conquest o.t. New World		82.90	Magic Carpet Plus	DV	29.90	Themepark Classic	DV 29.90
Cyber Judas	DA	45.00	Magic Carpet	DV	45.00	* Think X	DV 41.90
Cyberia 2	DV	75.90	Manic Karts	DA	35.90	This Means War	DV 71.90
Cybermage	DV	63.00	* Martini Racing	DA	26.90	* Total Distortion	69.90
* Cyberstorm	DV	77.90	* Master of Antaris		82.90	Touche:5th Musketier	DA 68.90
Deadalus Encounter	DV	27.90	* Maximum Road Race	DV	62.90	* Toshinden	DA 65.90
* Deathkeep (Win'95)	DA	69.90	Mega Pack 5	DA	78.90	* Track Attack	DV 54.90
* Der Planer 2	DV	73.90	* Mega Race 2	DV	59.90	Tyrian	DA 65.90
* Der Produzent	DV	75.90	Monopoly	DV	57.00	UEFA Euro 96	DA 64.90
Descent 2	DA	79.90	* Mortimer		61.90	Urban Runner	DV 66.90
* Diabolo	DV	79.90	Nascar Racing	DA	27.90	* US Navy Fighter Cl.	DV 29.90
Die Fugger 2	DV	75.90	NBA Live 96	DA	79.90	* Virtua Fighter	DA 75.90
Die Siedler 2	DV	68.90	Need for Speed Special	DV	78.90	* Virtual Corporation	DV 39.90
Discworld	DV	75.90	NHL Hockey 95 Classic	DV	29.90	Virtual Snooker	DA 77.90
DSA 1:Schicksalsklinge	DV	24.90	NHL Hockey 96	DA	79.90	Vollgas	DV 55.00
DSA 2:Sternenschwert	DV	24.90	* Normality	DV	72.90	Warcraft 2	DV 74.90
DSA 3:Schatten über..	DV	39.90	* Offensive	DV	82.90	Zusatz CD	DV 29.90
Dungeon Keeper	DV	72.90	Olympic Games	DA	69.90	Levels & ADD-On	19.75
Earth Worm Jim 1 + 2	DV	64.90	Outpost 1.5	DV	38.90	* Wing C. 3 Classic	DV 32.90
Earthsiege 1	DV	25.90	Panzer General 2	DA	53.90	Wing Commander 4	DV 78.90
* Earthsiege 2 (Win'95)	DV	75.90	PGA 96 Sawgrass	DA	39.90	* Witchhaven 2	DA 69.90
* Elisabeth I.	DV	85.90	PBA Bowling -Win'95	DA	55.90	World Rally Fever	DA 65.90
Europa Atlas	DV	45.90	Pole Position	DV	64.90	Worms	DV 65.90
F 1 Manager 96	DV	69.90	Police Quest Swat	DA	71.90	Reinforcment	DV 34.90
Fantasy General	DV	65.90	Pro Pinball (Win'95)	DV	56.90	* Zork Nemesis	DV 79.90
Fast Attack	DV	65.90	Rayman	DV	59.90	"Z"	DV 75.90

MICRO PROSE: Formula One Grand Prix 2 98.90
LÖSUNGSHEFTE ab 9,90

Sonderpreise Neuerscheinungen Tipps! Tele Online-OKAY#
INTERNET http://www.pcgames.de Hier finden Sie uns im Shopping Teil der PC Games - ONLINE
komplette Angebots-Liste kostenlos! (bitte System angeben)

Soundblaster 16 pro Value Ed./IDE/pnp	165.-	GRAVIS G.G.System + WWF Sonderpreis	49.-
Soundblaster 32 PnP	252.-	GRAVIS "Grip Pads"	59.-
Soundblaster AWE32 PnP	355.-	GRAVIS Analog pro transparent	49.-
Roland SCD-15	299.-	Wingman EXTREME	85.-
Gravis Ultrasound PnP pro (Sonderpreis)	285.-	Microsoft Sidewinder 3D pro + Fury	105.-
Gravis Ultrasound PnP	225.-	Thrustmaster Formula T2 Lenkrad	230.-
Yamaha DB 50 XG	189.-	Thrustmaster F 16 Flight	235.-
Yamaha SW 60 XG	319.-	Thrustmaster F 16 TQS	249.-
CH-Products: Pro Pedals	185.-	TEAC CD-56-E CD-Rom 6x	175.-
CH-Products: Flight Stick pro	115.-	NEC CDR 1300A CD-Rom 6x	165.-
GRAVIS Grip Game System + NHL96	164.-	Creative Soundboxen CS 100 E & Netzt.	59.-

Vorauskasse oder Stammkunden DM 6,50 * Nachnahme DM 9,90 (+ DM 3,- Zkgeb.) * Ausland Vorauskasse DM 18,00
ACHTUNG: KEIN Ladengeschäft, Abholung bestellter Artikel nach Vereinbarung!

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:

Afterlive	H	69.90	Elisabeth 1	D	84.90
AH 64 Longbow	D	78.90	Epic Pinball	H	29.90
Akte Pandorra*	D	74.90	Evocation	D	71.90
Ancient Empires	D	78.90	F1 Grand Prix 2	E	79.90
Anvil of Dawn	D	71.90	F1 Grand Prix 2	D	94.90
ATF Adv. tact Fighter	H	79.90	F1 Manager 96	D	69.90
Azraels Tears*	D	69.90	Fantasy General	D	69.90
Bad Mojo	D	78.90	Fast Attack	D	64.90
Baphomets Fluch*	D	73.90	Gearheads	D	52.90
Battle Race	H	68.90	Gender Wars	E	69.90
Big Red Racing	D	72.90	Gene Machine*	D	69.90
Bleifuß	D	49.90	Golden Gate Killer*	D	69.90
Civilisation 2	D	77.90	Hexen Mission CD	E	34.90
Civil War General	D	81.90	Hugo 3	D	72.90
Command + Conquer	D	79.90	Indy Car Racing 2	D	69.90
C+Conqu.Missiondisk	D	29.90	Jazz Jack Rabbit	D	32.90
Command+Conquer2*	D	87.90	Karma	D	69.90
Conquesto t.newWorld	D	84.90	Kingdom of Magic	D	69.90
Cromcles o.t Sword	D	78.90	Lands of Lore 2*	D	84.90
Crusader - no regret*	D	64.90	Lighthouse*	D	88.90
Cyber Judas*	E	78.90	Mad TV 2*	D	69.90
Cyberia 2	D	74.90	Mag	D	69.90
Cybermage Darkl Aw	D	69.90	Martini Racing	D	25.90
Cyberstorm	D	81.90	Mechwarrior 2 Sp Ed	D	79.--
Daggerfall*	D	81.90	Monopoly	D	59.90
Deathkeep*	D	69.90	MontyPyt sQu f t Grail	E	57.90
Der Produzent*	D	74.90	Mortimer	E	64.90
Descent 2	H	84.90	Moto X*	H	76.90
Die Fugger 2	D	78.90	Myst Special Edition 2	D	67.90
D gr Schl id Ardennen*	D	69.90	NBA Live 96	D	79.90
D gr Schl u Gettysbur*	D	69.90	Need for Speed Spec.	D	79.90
Die Schlumpfe	D	69.90	Normality	D	71.90
Die Siedler 2	D	69.90	Olympic Games	H	64.90
Discworld	D	76.90	Olympic Soccer	H	64.90
DSA3 Schatten uRiva*	D	39.90	One must fall	H	29.90
Dungeon Keeper*	D	72.90	Organic Art	D	56.90
Earthsiege2 Skyforce	D	81.90	Panzer General 2	H	47.90
Earthw Jim - Win95	D	66.90	Pole Position	D	84.90
Earthworm Jim 1+2	D	65.90	Police Quest SWAT	H	76.90
Electr.Arts Classics	je	29.90	Quake*	E	75.90
(c) Hardcore, E: Rap. Adventure, Magic Carpet, NHI Hockey 95, Theme Park, F: Space Fighters)			Rayman	D	49.90
			Rebel Assault 2	D	79.90

Red Ghost	D 74.90
Return Fire*	D 76.90
Riddle of Master Lu	D 69.90
Ripper	D 79.90
Shannara	D 75.90
Shellshock	D 75.90
Shivers	D 76.90
Silent Hunter	D 69.90
Silent Thunder	D 84.90
Sonic CD*	D 84.90
Space Bucks	D 64.90
Space Hulk Win95	D 78.90
Star Trader*	D 63.90
Star Trek Warrior Set*	D 67.90
Star Wars Collection	D 49.90
S.T.O.R.M.	D 73.90
Strike Base	D 56.90
SU 27 Sukhoi	D 69.90
Syndicate Wars*	D 79.90
Synergist - Close Up*	D Anfr
Terra Nova*	D 69.90
Terror Trax*	H 42.90
Tie Fighter Collection*	D 73.90
Time Commando*	D 72.90
The Dig	D 69.90
The Muppets Inside*	H 66.90
Thunderhawk 2	D 69.90
T-MEK*	H 76.90
Toonstruck*	D 73.90
Top Gun-Fire at Will	D 49.90
Tunnel B1*	D Anfr
Ultima 8	D 69.90
UEFA Euro 96	D 64.90
Urban Runner	D 65.90
Virtua Fighter PC	D 74.90
Warcraft 2	D 75.90
Warcraft 2 Exp Disk	D 29.90
Warhammer	D 69.90
Wing Commander 4	D 79.90
Win- Skat	D 39.90
Witchhaven 2	H 69.90
World Rally Fever	H 64.90
Worms	D 66.90
Worms Data Reinforc	D 36.90
Z*	D 75.90
Zork Nemesis*	D 79.90

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

* Bei Anzeigeschluß noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsch/Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 +3,- Zahlkarte
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 Stammkunden
Annahmeverweigerung: 15.- Kostenanteil
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

PC-Games

	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	**74,99**
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Battle Race	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99
Bling! (dt.)	89,99
Bleifuss	59,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm. & Conquer 2 (dt.) *	**89,99**
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Judas *	79,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	89,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	**79,99**
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Dime City (dt.)	89,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.)	89,99

PC-Games

	CD
Fire Fight	59,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars (dt.) *	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Hanse *	39,99
Hardline *	**69,99**
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Karma (dt.)	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	79,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	**89,95**
NHL Hockey '96	89,95
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Games *	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quake *	79,99
Quest for Glory Collection *	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	**39,99**
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (Win 95)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Spud (dt.) *	69,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Strike Base (dt.)	59,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	**39,99**
TFX EF 2000 (dt.)	85,00
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
The Muppets Inside *	69,99

PC-Games

	CD
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.) *	79,99
Time Commando (dt.) *	89,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	**79,99**
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Corporation incl. Mikro (dt.)	49,95
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: *IndyCar 1 + Track Pack Grand Prix 1, Super Karts*	**59,99**
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Witchaven 2	69,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
Z *	69,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
1944 – Across the Rhine (dt.)	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	**29,99**
Battle Team 2 (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Championship Manager 2 (dt.)	19,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusader – No Remorse (dt.) *	29,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reender (dt.)	29,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Formula 1 Grand Prix	39,95
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	39,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.) *	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno (dt.)	29,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	**9,99**
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,95
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

	CD
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	**29,99**
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	49,99
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	29,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pirates Gold (dt.)	39,95
Pole Position (dt.) PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	**29,99**
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	39,99
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	49,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	49,99
Track Attack (dt.)	49,99
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Virtual Pool	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	**35,99**
Woodruff & Schnibble of Azim. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

	CD
Alfred Bioliek – Meine Rezepte	59,99
Around Atlanta	49,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
D-Route	29,95
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
Monty Python: Holy Grail	**69,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Klingons	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.1 (10 Anw.progr.!!!)	79,99

Lernsoftware

	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
Die Schildkröte und der Hase	69,99
Erstes Lesen mit den Muppets	39,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	109,99
Ravensburger: Meine Traumburg	89,99
Ravensburger: Verkehrte Welt	89,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	**39,99**
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
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 Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2" *	**139,99**
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

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

Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Legend of Kyrandia 3	19,95
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Stonekeep	19,95
System Shock	19,95
The Dig	14,80
WarCraft 2	39,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	**399,99**
Battle Arena Toshinden 2	99,99
Descent	89,99
Fade to Black	89,99
International Track & Field	99,99
Need for Speed	89,99
Pro Pinball	79,99
Resident Evil *	**89,99**
Ridge Racer Revolution	99,99
Space Hulk	89,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt. 16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt. 5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt. 5,49
Allianzen		12 K.	dt. 4,99
Chronicles		12 K.	e. 4,99
Fallen Empires		8 K.	e. 2,99
Renaissance		8 K.	dt. 3,49
Heimatländer		8 K.	dt. 3,99
Homelands		8 K.	e. 2,99



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

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



Media Point

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



Media Point

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



Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 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



HEISSE ZEITEN!

Fast geschenkt!

Die Gamebox:

Turrican 2, Lollypop, Mad TV, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Winzer, Transworld, Traders, M.U.D.S., Rings of Medusa 1 und 2, Tie Break, Super Soccer, Abandoned Places, Logo, Black Gold, Sarakon, Spy vs Spy 3, Bad Cat

plus 30 weitere Titel!

50 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **39,99**

Boxenstop!

Martini Racing
CD-ROM
25,99

Formula 1 Grand Prix 2
dt., CD-ROM
99,99

Unser Tip des Monats:

Virtua Fighter

Sega definiert mit dieser gelungenen Umsetzung neue Maßstäbe bei den Beat 'em Up-Spielen!

CD-ROM *

75,99



Anton der Preisteufel empfielt:

Stonekeep

Versinken Sie in einem monumentalen Rollenspiel, gewaltiger als alles, was Sie sich bisher vorstellen konnten – zum unglaublichen Preis!

dt., CD-ROM
39,99

Woodruff

Wir präsentieren Sierra's Goblins-Nachfolger zum absoluten Knallerpreis! Dieses geniale Comic-Adventure sollte in keiner Spiele-Sammlung fehlen!

dt., CD-ROM
39,99

Microprose total!

Teamchef
dt., CD-ROM
49,99

Top Gun – Fire At Will
dt., CD-ROM
49,99

Track Attack
dt., CD-ROM
49,99

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Caesar 2
dt., CD-ROM
49,99

Aces of the Deep
dt., CD-ROM
49,99

Quake

Der neueste 3D-Action-Hammer von id Software wird so manchen wieder einige Jahre seines Lebens kosten! Ein Muß für alle Action-Fans!

CD-ROM * **79,99**

"Z"
dt., CD-ROM *
69,99

Kreditkarten ...

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



Seit 02.08.96 endlich auch in Bremen!

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 9
Fußgängerz. / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill



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!

?

Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

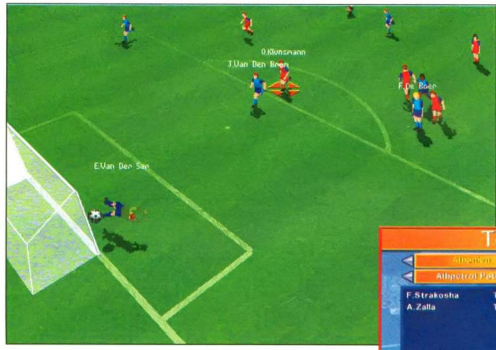
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

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

KICK OFF 96

Flottes Gameplay gepaart mit übersichtlicher Grafik, machen das 96er Kick Off zu einem ernsthaften FIFA-Konkurrenten



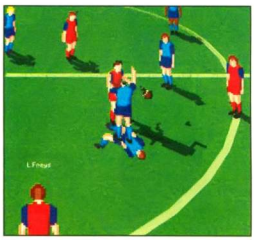
Obwohl die Torhüter insgesamt sehr gut halten, ist Ajax' Schlußmann hier machtlos



Mit dieser Mannschaft dürfte der EM-Erfolg kein Problem sein



Mit einem wünderschönen Fußkick...



...wird der Gegenspieler auf Häßler-Größe gebracht

Denkt man heute bei Fußballspielen zuerst an Electronic Arts mit seiner FIFA Soccer-Reihe, so sah die Sachlage Anfang der 90er noch anders aus. Ein kleines Softwarehaus in England sorgte mit zwei "Kick Off"-Teilen für helle Aufregung bei allen Fußballbegeisterten mit Computer auf dem heimischen Schreibtisch. Obwohl die tatsächlichen Qualitäten der Programme in der Fachwelt eher umstritten waren, fand Anco mit der viel Gewöhnungszeit verlangenden, recht komplexen Steuerungsmethode enorm viele Fans vor allem unter den Profizockern, denen es gar nicht schwer genug sein konnte. Mit der Herrlichkeit war es dann aber bald wieder vorbei, als verstärkt hochklassige Konkurrenz auf den Markt kam, dem Anco nur mit dem schrottigen "Kick Off 3" samt nachgeschobener "European Challenge" entgegentreten konnte. Jetzt steht der vierte Versuch mit dem originellen Namen "Kick Off 96" an; die Chancen stehen gut, daß der Name Anco in Zukunft wieder positiv im Gedächtnis haften bleibt. Sie gaben nämlich ihrem jüngsten Sproß alles mit, was zu einem zünftigen Fußballspaß gehört. Die Steuerung ist durchdacht und nutzt zum ersten Mal ein Gamepad mit vier Feuerknöpfen so richtig aus. Jeweils ein Button ist zum Passen und Schießen. Nach einem Druck auf den dritten legt der Kicker einen beherzten Spurt auf den Rasen, und mit dem vierten Button produziert er einen eleganten Heber. Das Paßsystem funktioniert ähnlich gut wie bei "Sensible Soccer": Ungefähr die Richtung des gewünschten Abnehmers einschlagen und den Paßknopf tippen. Jetzt landet der Ball automatisch auf dem Fuß des Mitspielers. Diese



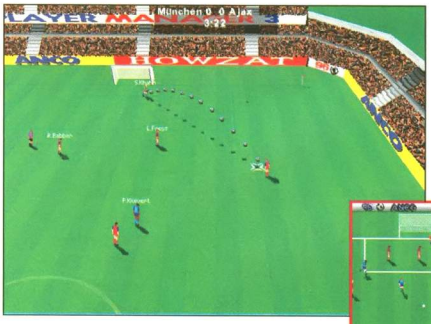
Seit Bierhoffs "Golden Goal" der letzte Schrei: Nach einem Torerfolg ziehen sich die Schützen das Trikot über den Kopf



Michael Galuschka

GUT

Wenn nicht diese verdammten kleinen und auch ein paar größeren Designschlampereien wären, könnte ich Kick Off 96 vorbehaltlos empfehlen. So schaffen es die Programmierer aber geschickt, nach und nach bestimmte Käuferschichten abzuschrecken. Auf der doch recht verbreiteten ATI Mach 64 läuft KO 96 erst gar nicht; da bleibt nur das Hoffen auf einen Patch. Und warum Anco immer noch am traditionellen Kick-Off-System mit dem nicht am Fuß "klebenden" Ball festhält, ist mir schleierhaft. Anständige Dribblings sind dadurch fast unmöglich. Allerdings sollten die vorhanden Pluspunkte nicht unter den Teppich gekehrt werden: Sehr gutes Paßsystem, ansehnliche SVGA-Grafik mit übersichtlichen Perspektiven, vernünftige Ausnutzung von Vier-Button-Joypads und massig Mannschaften mit Originalspielern, machen die 96er Auflage zum mit Abstand besten Kick Off, das es bis jetzt gab. Ist Euch Sensible Soccer zu hektisch und FIFA 96 etwas arm an adrenalinfördernder Action, solltet Ihr es mal mit Ancos günstigem Angebot versuchen.



Bei Standardsituationen zeigt eine Linie die gewünschte Flugbahn an



Dank SVGA ist die 2D-Perspektive trotz der Winz-Sprites gut spielbar

Präzision ist allerdings auch nötig, da nur mit vielen, schnellen Pässen ein Blumentopf zu gewinnen ist. Die gegnerischen Mannschaften verhalten sich sehr aggressiv, außerdem vertraut Anco immer noch auf den berühmt-berüchtigten Kick Off-Dribbelmodus. Das heißt, bei jedem Schritt legen sich die Akteure den Ball ein Stückchen vor, der dadurch besonders beim Hakenschlagen sehr leicht wieder abhanden kommt. Im Gegensatz zu "FIFA Soccer 96" läßt sich die Schußstärke nicht per Länge des Knopfdrucks regeln, sondern hängt einzig und allein vom Skillwert des jeweiligen Schützen ab. Außerdem fliegt das runde Leder nicht automatisch Richtung Tor, sondern verläßt das Schußbein in Laufrichtung des ballführenden Spielers. Bestaunt werden darf das Geschehen auf dem Grün in vier 3D-Perspektiven, die, bis jetzt selten genug, allesamt für ausreichend Überblick sorgen. Für altersschwache Rechner ist die niedrige Auflösung von 320x200 Pixeln integriert, Nostalgiker können auf eine 2D-Ansicht von oben zurückgreifen, die mit bis zu 50 Frames/Sekunde absolut flüssig scrollt. Die Bitmapsprites sind annehmbar animiert, verharren aber des öfteren in ungelenken Positionen, so als wären sie mitten im Laufen zu einer Salzsäule erstarrt. Im Arcade-Modus wurde ein kleiner Gag eingebaut. Nach einem schweren Foul stellt Euch ein Mitspieler des Gefoulten zur Rede, mit dem Ihr daraufhin die Angelegenheit nach Streetfighter-Manie bereinigt. Mit Tastenkombinationen gilt es verschiedene Special-Moves herauszufinden, die Euren Kontrahenten spalten oder kopflos machen. Bei der Ausstattung ließ sich Anco nicht lumpen. 50 National- und 750 Klubteams, Pokal- und Ligamodus sowie die Europameisterschaft 1996 sorgen für genügend Langzeitmotivation. Bis auf die deutschen Balltreter sind sämtliche 15000 Spieler und Vereine mit Originalnamen vertreten, wenn auch nicht auf neuestem Stand. Statistiken aller Art, der Trainingsmodus ohne Gegner und die Möglichkeit, eigene "Dream Teams" zusammenzustellen, runden das mit 60 Mark sehr preiswerte Programm ab. Kick Off 96 kommt ohne Pappkarton, also nur in der CD-Box mit einem etwas spärlichen Handbuch als Booklet auf den Markt. Hoffentlich übersehen es da nicht zu viele. *mg*

Name	**Kick Off 96**
Genre	Sport
Hersteller	Anco/Funsoft
Niveau	mittel
Preis	ca. 60 Mark
Spieler	1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	DOS
Festplatte belegt	60 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

Grafik **53%**
Sound **37%**
Spielspaß
70%
Demo auf

Der Countdown läuft..
30. Juni 1996
Die deutsche Fußballelf wird Europameister
SOFTWARE 2000

Von Adeline ursprünglich als Lückenbüßer konzipiert, hat sich dieses Spiel zum Actionstarlet gemausert

TIME COM



Lektion vom Rittmeister: Flug-As Manfred v. Richthofen attackiert Euch in seiner Fokker DR. I.



Das Schiff der Conquistadoren steuert seinem Bestimmungsort entgegen







Ein Stall im Westernszenario vor, während und nach der Dynamitkur

Wer im "Zentrum für historische Taktiken" seine Brötchen verdient, spielt gern mit dem Feuer – abgeschottet von der Öffentlichkeit, steht dort eine sündhaft teure Virtual-Reality-Apparatur, die für Geschichtsinteressierte die Erfüllung all ihrer Träume darstellt: Sie gaukelt dem Benutzer täuschend echt eine Reise in jedes beliebige historische Szenario vor. Im Brennpunkt der Expeditionen steht die experimentelle Analyse alter Kampfstrategien. Hautnah können Wissenschaftler sich hier ein Bild vom Kräfteverhältnis Säbelzahntiger/Cro Magnon-Mensch machen oder die Wirksamkeit der römischen "Schildkröte" am eigenen Leibe überprüfen. Als ein Spitzbube einen Virus in das System einschleust, kommt es zum Kollaps. Das Eindämmungsfeld der "Zeit-Blase" versagt, die schöne **Laborantin Betty** wird mit Haut und Haar ins Innere des Computers gesogen. Bevor der Eklat noch höhere Wellen schlägt, entschließt sich Stanley, einer jener wagemutigen VR-Reisenden, Zivilcourage zu beweisen und dem Mädel zu folgen. Nachdem er in die ausufernde Blase eingedrungen ist, verliert unser Cyberpunk das Bewußtsein. Wenig später kommt er desorien-



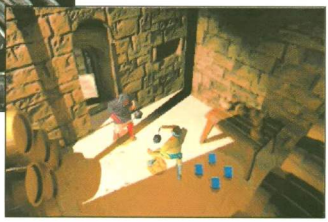


Kammerjäger in Aktion: Für die Beseitigung mittelamerikanischer Taranteln reicht eine "chemische" Keule nicht aus

MANDO



Widerwillig läßt der Rittersmann die Zugbrücke herab ...



... um wenig später Euren Morgenstern zu spüren.



tiert wieder zu sich – um ihn herum nichts als urtümliches Bergpanorama. Mit dem Erscheinen des ersten fellbeschürzten Angreifers wird Stanley jedoch klar, wohin es ihn verschlagen hat: Er steht inmitten eines virtuellen Abziehbildes der Steinzeit! Fausthiebe und Fußtritte überwältigen den Urmenschen, seine Keule gehört nun Stanley beziehungsweise Euch.

Erlebnisse dieser Art widerfahren Euch ständig, bei "Time Commando" wird nämlich im Wesentlichen geprügelt, gestochen und geschossen. Zudem ist die Zeit Euer Gegner, denn sobald der schillernde Balken am oberen Bildrand vollständig ausgefüllt ist, verliert Ihr eines Eurer maximal drei Leben. Dagegen hilft nur akribisches Sammeln: Aufgeklaubte Speicherchips lassen sich an gelegentlich auftauchenden, halbkugelförmigen-**Terminals** gegen weitere Galgenfrist-Minuten eintauschen. Symbole für Extraleben sowie goldene und rote Würfel solltet Ihr ebenfalls nicht verschmähen. Letztere regenerieren Gesundheitspunkte.

Der tückische Virus hat einen qualvollen Spießrutenlauf in das System einprogrammiert, der mit dem Sieg über den riesenhaften Bären als Abschluß des prähistorischen Parcours noch lange nicht beendet ist. Über



Ulrich Smidt

SUPER

Eigenständigkeit war schon immer ein Markenzeichen von Adeline. Viele Hersteller kopieren gern sich selbst und andere, die Franzosen gehören zu denjenigen, die den Mut zur Reformation besitzen. Das funkelnagelneue, innovative Grafiksystem steht "Time Commando" gut zu Gesicht, wenn auch das "Einbahnstraßenprinzip" – die Videos zur Darstellung der Kulisse laufen nur in eine Richtung, demzufolge hat man keine Chance, einen verpaßten Gegenstand im Raum zuvor doch noch zu erreichen – mitunter recht störend wirkt. Glücklicherweise wurde das gefürchtete "Little Big Adventure"-Spielstandspeichersystem praktisch über Bord geworfen. Einfallsreichtum bei der Gestaltung der Szenarios und der reichhaltigen Waffenauswahl macht aus dem im Grunde sehr simplen spielerischen Grundkonzept "Kämpfen-Laufen-Geheimräume suchen", eine ansprechende und kurzweilige Angelegenheit, zudem sind die weichen, vielfältigen Animationen der Charaktere nett anzusehen. Eines der abwechslungsreichsten Actionspiele der jüngsten Zeit.

...

18. August 1996

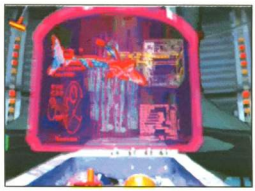
Die Bundesliga Saison 96/97 beginnt

SOFTWARE 2000











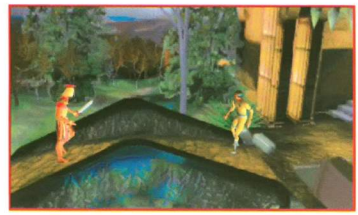




Hopplal Mit schallenden Bären-Backpfeifen ist nicht zu spaßen.

Abgehoben: Diese Karatekas stellen die Gesetze der Schwerkraft in Frage.





Quo vadis? Gelbgewandete Gaukler sind dem Centurio grundsätzlich suspekt.

insgesamt neun Etappen á zwei Level nähert sich Stanley allmählich dem Finale im Hauptprozessor. Jede neue Etappe versetzt Euch in eine spätere Ära, peinigt Euch mit gemeineren Schurken, stellt Euch aber auch ein immer moderner werdendes, jeweils fünfteiliges Mordbesteck aus für die Zeit charakteristischen Nah- und Fernwaffen zur Seite. Ihr erlebt quasi 2000 Jahre Rüstungstechnik im Zeitraffer. Speere und Steine werden abgelöst durch Schwerter und Hellebarden, gefolgt von verschiedensten Arten von Handfeuerwaffen, die jedoch zeitraubend per Hand nachgeladen werden müssen.

Das alte Rom wirft Legionäre, nubische Sklaven, Gladiatoren und zuguterletzt einen ausgewachsenen Circusstier in die Waagschale. Japanische Ninjas und Samurais würden nur allzu gerne Wurfsterne und Katana dazu benutzen, Euch zu Sushi zu verarbeiten, während im mittelalterlichen Europa der Gedanke der Völkerverständigung noch nicht sehr weit verbreitet ist – hier bombardieren Euch Mönche mit Weinfässern, Folterknechte packen ihre Spielzeuge aus und Hexen verhalten sich ganz so niederträchtig, wie es die Standesehre verlangt. Anschließend begleitet Ihr eine ganze Galeone voller übelgelaunter Conquistadoren nach Mittelamerika, wo die aztekischen Ureinwohner Euch mittels Blasrohr einen giftigen Empfang bereiten, in der Wildwest-Geisterstadt "Wayne" liefern sich Pistoleros mit Stanley ein kleines Shootout und riesige Felsbrocken hetzen ihn durch die Schächte einer Goldmine. Sodann geratet Ihr zwischen französische und deutsche Linien des ersten Weltkrieges. Beide Parteien mögen sich weder

Im Intro nimmt das Drama seinen Lauf: Nichts Böses ahnend arbeitet Betty an der VR-Maschine, im gleichen Moment speist der Verräter den Virus ein. Die Zeit-Blase verschlingt die Forscherin, Held Stanley eilt zu Hilfe.



Frank Heukemes

SUPER

Adeline schafft es immer wieder zu einem Zeitpunkt, an dem man mit nichts Besonderem rechnet, zu überraschen. Sie gehören zu den wenigen französischen Entwicklern, die die Fähigkeit besitzen, neben einer beeindruckenden Grafik noch ein vernünftiges Spiel abzuliefern. Diesmal beschränken sie sich auf Action pur, vielleicht hätte "Time Commando" das ein oder andere kleine Rätsel auch nicht schlecht zu Gesicht gestanden. Für meinen Geschmack ist die normale Spielstufe wieder einmal etwas zu schwierig geraten, doch soll Eure Geduld belohnt werden: Die Zeitreise wird mit jeder Epoche beeindruckender, die Endgegner immer ausgefallener. Der "Film", der die Hintergrundgrafiken liefert, verändert in dynamischen Kameraschwenks die Perspektiven und Euer Heldensprite fügt sich nahtlos ein, sieht an keiner Stelle "aufgeklebt" oder bezugslos zur Kulisse aus. Die "Wahl der Waffen" erschließt Euch einen interessanten, zusätzlichen Taktik-Aspekt, der immer neue Vorgehensweisen gegen den Feind ermöglicht.



El Dorado für Sado-Maso-Anhänger: Mittelalterliche Folterkammern waren gut bestückt



gegenseitig besonders, noch sind sie von Eurer Anwesenheit angetan. Das darauffolgende Level läßt Euch in den Ruinen einer zeitgenössischen Großstadt gegen SWAT-Kommandos, Vietcong sowie arabische Terroristen antreten. Als letze Station vor dem Prozessor wartet eine alienverseuchte Raumstation auf ihre Desinfektion.

Auf der technischen Seite macht Adeline mit "Time Commando" genau da weiter, wo "Little Big Adventure" aufhörte: Wieder bilden zwei- und dreidimensionale Elemente eine grafische Einheit, nur diesmal besteht der Hintergrund nicht aus Standbildern, sondern aus gerenderten Filmsequenzen. Sobald Stanley sich in Bewegung setzt, wird auch der Film abgefahren, die Kamera schwenkt je nach Szene in die günstigste bzw. attraktivste Perspektive um. Damit die Goraudgeshadeten Akteure Hindernisse und Abgründe nicht einfach ignorieren, unterlegten die Programmierer die Videolandschaften mit einer unsichtbaren 3D-Schicht. Das Steuerungsinterface ist "LBA"-artverwandt. Mit den Pfeiltasten lauft Ihr umher, mit gedrückter Alt- bzw. Ctrl.-Taste wird gekämpft bzw. gesprungen, Space ist für das Öffnen von Türen und die Durchsuchung von Behältern zuständig. Apropos Durchsuchung: Am Ende jedes Levels erhaltet Ihr eine Aufstellung über den Prozentsatz entdeckter Geheimräume und -gegenstände. Adeline hat aus der für "LBA" eingesteckten Schelte gelernt und das System zur Speicherung von Spielständen erheblich umgekrempelt. Es wird zwar immer noch nur an bestimmten Punkten automatisch gesaved, allerdings läßt sich jeder passierte Checkpoint jetzt im Lademenü separat anwählen. Um doppelt sicher zu gehen, gibt es dennoch auch Passwörter. Für maximal fünf verschiedene Spieler wird automatisch ein persönliches "Spielstandlogbuch" angelegt. *us*

Name	**Time Commando**
Genre	Action
Hersteller	Adeline/EA
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

System	DOS/Win '95
Festplatte belegt	4 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

	386	486	Pentium
Prozessor minimal		66	
empfohlen			75

	VGA	MidRes	SVGA
Grafik			✔

	S'Blast	GMidi	CD-A.
Sound	✔	✔	

Grafik **78%**

Sound **60%**

Spielspaß

84%

...

28. Oktober 1996

Der Bundesliga Manager 97 erscheint

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN - UND IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST

PP

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD - inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -

COUPON

BUNDESLIGA MANAGER 97

gegen 4,-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Straße

PLZ, Ort

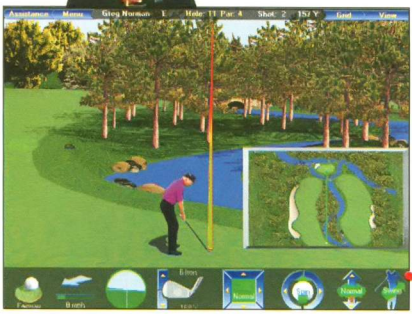
SOFTWARE 2000
STICHWORT: BM 97- INFO
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000

Greg Norman ULTIMATE CHALLENGE GOLF

Golf auf die strategische Art – originell aber langweilig





Hier zeigt Greg Norman, wie man am besten eine Baumgruppe überquert

Daß Promis für Golfspiele werben, ist weder neu noch aufregend. Zumal der Australier Greg Norman schon 1990 für das beachtenswerte "Ultimate Golf" von Gremlin Pate stand. Grolier setzte sich also auf den Hosenboden und überrascht die Golfgemeinde mit einer Simulation des grünen Sports, die teilweise frischen Wind ins erstarrte Genre bringt. Zwar darf mit Greg Norman auch auf die gewohnte "aktive" Art der Schläger geschwungen werden, außergewöhnlich Neues findet sich in diesem Modus allerdings nicht. Das eigentlich Interessante an Ultimate Challenge Golf ist die "Sim Style"-Variante. Dabei überläßt man das eigentliche Schlagen dem Computer und ist nur für das von Grolier so betitelte "Platzmanagement" zuständig. Will heißen, sämtliche relevanten Faktoren wie Wind, Bodenbeschaffenheit, Flaggenposition usw. müssen bedacht und analysiert werden. Danach tätigt man seine üblichen Einstellungen wie Schlägerwahl, Markierungsstange plazieren, Schlagstärke und Flughöhe des Balls justieren und noch etliche andere Kleinigkeiten. Hinzu kommt, daß in diesem Modus das Spielvermögen jedes Golfers in ca. 40 Kategorien aufgeteilt ist, wie z.B. "Fähigkeit, einen Draw zu spielen" oder "Fähigkeit, sich aus einem Sandbunker heraus der Fahne anzunähern", die ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen des Versuchs haben. Ein zweischneidiges Schwert ist die Tatsache, daß der Wind auch während des Ballfluges noch seine Richtung und Stärke ändern kann, was zwar sehr realistisch ist, dafür aber auch die ganzen Bemühungen vorher zunichte machen kann. Wer mit der Materie Golf noch nicht so vertraut ist, kann sich im eingebauten **Trainer** die typischen Situationen und Hindernisse während einer Runde genau erklären lassen. Dabei werden alle Gesichtspunkte, die bei einem Schlag zu bedenken sind erläutert, danach darf man versuchsweise die Aufgabe selbst lösen. *mg*



Auch in der Draufsicht können alle Einstellungen erledigt werden



Das zuschaltbare Gitter deckt alle Bodenunebenheiten auf



Michael Galuschka

GEHT SO

An und für sich eine tolle Idee, an das breitgetretene Thema Computergolf mal mit einem anderen Ansatz heranzugehen. Mögen aber die x-Variablen, die die Flugbahn des Balls beeinflussen, auch noch so exakt berechnet worden sein – spätestens nach den vorderen neuen Löchern sind die Meisten wohl sanft entschlummert. Der Arcade-Modus ist dagegen ein solider, aber unscheinbarer Geselle, den Platzhirschen PGA Tour 96 und Links 386 Pro hinkt er jedenfalls einen Schlag hinterher. Unakzeptabel, daß nur eine Platzansicht gleichzeitig geöffnet sein darf, denn der dadurch erhöhte Zeitaufwand beim nötigen Switchen zwischen Normal- und Von-Oben-Perspektive drückt auf die Dauer doch gewaltig die Stimmung. Als lohneneswerte Anschaffung kann ich GNUCG aus einem bestimmten Grund trotzdem bezeichnen: Der eingebaute Trainer ist sein Geld wert und macht den Laien auf anschauliche Art und Weise mit den Tücken des Golfsports vertraut. Das ideale Lernprogramm für das noch kommende Links LS also.

Name	**Greg Norman Ultimate Challenge Golf**		
Genre	Sport		
Hersteller	Grolier		
Niveau	mittel		
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1-4		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System	Windows
Festplatte belegt	15-50 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

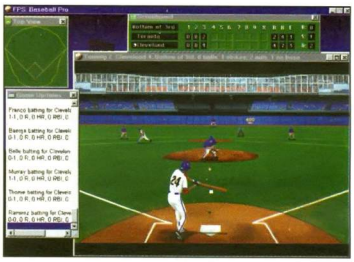
Grafik **62%**
Sound **21%**
Spielspaß

63%

Front Page Sports:

BASEBALL PRO '96

Wie bei American-Sports-Simulationen üblich, geht dieser Tage auch Dynamix Non-Plus-Ultra Baseballer "Front Page Sports: Baseball Pro" in die 96er Saison. Dank offizieller MLBPA-Lizenz kommen wir wieder in den Genuß der Original-Spieler-Namen und realistischer Ratings derselben. Am Spiel selbst hat sich wenig geändert. Wieder wird Euer Team durch Liga oder Test-Spiele begleitet. Dabei wird wahlweise nur gemanagt oder selbst Hand angelegt. Die 96er Version läuft nun zwar mit allerlei Fenstern unter Windows und wurde grafisch gehörig aufgepeppt, neue Optionen oder Spielelemente gibt es allerdings nicht. Es wurden lediglich zwei neue Ratings für Pitcher eingeführt (Arm Rating und Fastball Rating). An der Präsentation kann man sich allerdings nicht satt genug sehen. Wunderschön gerenderte Spieler und ein schickes, wenn auch langsames 3D-Outfield sorgen für zusätzlichen frischen Wind. Außerdem bietet das Spiel bei Bedarf speziellen 3D-Stereo-Sound für noch bessere Stadion-Atmosphäre. Für absolute Baseball-Narren ist und bleibt Sierras Baseball-Simulation das Optimum. Der Action Part mit den einstellbaren Schwierigkeitsgraden der Steuerung für Batting, Pitching und Fielding bleibt unerreicht, der Manager-Teil ist für Baseball-unbelastete Europäer sogar ein wenig zu komplex, aber insgesamt ist es die ultimative Mischung. Wer allerdings den Klassiker oder die 94er Version besitzt, muß nicht unbedingt zuschlagen. *kn*



Front Page Sports: Windows. Dank Fenstern gibt´s jetzt alles auf einen Blick.

Name	**Baseball Pro '96**		
Genre	Sport		
Hersteller	Dynamix/Sierra		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1-2		
	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			100
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Windows		
Festplatte belegt	26 MByte		
RAM-Ausstattung	8 MByte		
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick		
Extras	MLBPA-Lizenz		
Grafik	**71%**		
Sound	**74%**		
Spielspaß			

80%

Ladenlokal: Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 · 46483 Wesel
0281-25922 & 0281-24985
Fax: 0281-23493
Software house

PC - CDROM

AH64-D LONGBOW	DV	79,95
Adv. Tactical Fighter	DV	79,95
Afterlife	DA	69,95
Ancient Empires	DV	79,95
AZRAEL'S TEAR	DV	x69,95
Bad Mojo	DV	79,95
Battlearena Toshinden	DA	64,95
Blowing Away	DV	79,95
Chronicles of the sword	DV	74,95
CIVILIZATION 2	DV	79,95
Command&Conquer	DV	79,95
Command&Conquer Data	DV	29,95
Conquest of the new world	DV	79,95
Cyberia 2	DV	74,95
Daggerfall	DV	x79,95
Der Planer 2	DV	x69,95
DER PRODUZENT	DV	x74,95
Descent 2	DA	79,95
Die Fugger 2	DV	79,95
Die Pandorra Akte	DV	x74,95
DIE SIEDLER 2	DV	69,95
Down in the Dumps	DV	i.V.
Discworld 1	DV	74,95
Earth Siege 2	DV	79,95
Earthworm Jim 1 & 2	DV	64,95
ELISABETH I.	DV	89,95
F1 MANAGER '96	DV	69,95
Fantasy General	DV	69,95
Fast Attack	DV	69,95
Fifa Soccer '96	DV	79,95
FIRE FIGHT	DA	59,95
Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	49,95
GENE MACHINE	DV	x59,95
Hugo 3	DV	59,95
Kingdom o' Magic	DV	69,95
Lemmings Paintball	DA	39,95
LIGHTHOUSE	DV	89,95
MARTINI RACING	DV	29,00
Mechwarrior 2 Spec Edt	DV	79,95
Mechwarrior 2 Exp Pack	DV	39,95
MEGARACE 2	DV	59,95
MissionforceCyberstorm	DV	79,95
NBA Live '96	DV	79,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
NORMALITY INC.	DV	69,95
Olympic Soccer	DA	64,95
PGA European Tour	DA	79,95
Phantasmagoria	DV	89,95
Police Quest - SWAT	DA	74,95
Puppen, Perlen & Pistolen	DV	i.V.
Rebel Assault 2	DV	79,95
Return Fire	DV	79,95
Riddle of Master Lu	DV	74,95
Ripper	DV	79,95
S.T.O.R.M.	DV	79,95
Shannara	DV	74,95
Shellshock	DA	74,95
SILENT HUNTER	DV	69,95
Silent Thunder	DV	79,95
Space Hulk - Blood Angels	DA	74,95
Stonekeep	DV	89,95
Terra Nova	DV	69,95
The Dig	DV	74,95
Urban Runner Lost in town	DV	74,95
Virtual Snooker	DA	79,95
Warcraft 2	DV	79,95
WARCRAFT 2 - DATA	DV	27,95
Wing Commander 4	DV	99,95
Worms	DV	69,95
Worms Reinforcements	DV	34,95
Z	DA	x69,95

Das schwarze Auge 3 DV x49,95 DM
F1 Grand Prix 2 DV 99,95 DM EV 87,95 DM
Hardline Scavenger DV 59,95
Lands of Lore 2 DV x89,95
Quake DA x74,95
Schleichfahrt DV x79,95 DM
Syndicate WARS DV 79,95 DM
Virtua Fighter DA 74,95 DM
Zork: Nemesis DV 79,95 DM
Bleifuss 2 DA x54,95 DM
Discworld 2 DV x79,95 DM
Dungeon Keeper DV x74,95 DM
Olympic Games DA 64,95 DM
Im September • Jetzt vorbestellen !!!
Command & Conquer Red Alert
Deutsche Version • nur 89,95
FORDERN SIE NOCH HEUTE UNSERE KOSTENLOSE PREISLISTE AN !!!
SOLANGE VORRAT REICHT
Cyberia 'DV' 29,95
Descent 'DA' 29,95
Warcraft 'DA' 29,95

Händleranfragen erwünscht!

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
• AMIGA-SOFTWARE
• SONY PLAYSTATION !!!
• SEGA SATURN
• LÖSUNGSBÜCHER
• PC-HARDWARE
• JOYSTICKS
EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!
IHR SOFTWAREHOUSE-TEAM

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Aces over Europe	DA	24,95
Betrayal at Krondor	DV	24,95
Bioforge	DV	29,95
Caesar	DA	24,95
Creature Shock	DV	24,95
Fifa Soccer	DA	29,95
Gabriel Knight	DV	24,95
Goblins 1 & 2	DV	24,95
Goblins 3	DV	24,95
Kyrandia 3	DV	24,95
Lands of Lore	DV	29,95
Little big adventure	DV	29,95
Magic Carpet	DV	29,95
NHL Hockey 95	DV	29,95
Police Quest 4	DV	24,95
Rüsselsheim	DV	24,95
Shadow of t. comet	DV	24,95
Space Hulk	DA	29,95
Star Trek 2	DV	24,95
Strike Commander	DV	24,95
Syndicate +	DV	29,95
System Shock	DV	29,95
US Navy Fighter	DV	29,95
Wing Commander 3	DV	34,95

WEITERE ANGEBOTE AUF ANFRAGE !
AUCH IM LADENLOKAL GILT: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

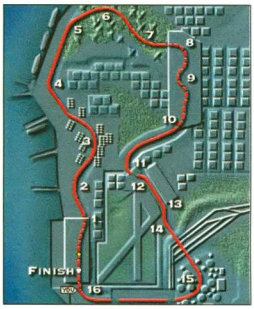
und noch viel mehr ...

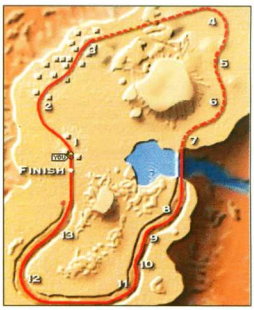
Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Eurocheck)
Ab 250.- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr
Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 20.- DM Leistungsentschädigung

DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !

NEED FOR SPEED
SPECIAL EDITION

EA veredelt "NFS" mit neuen Kursen und einem Netzwerkmodus





Beide neuen Strecken sind lang und ziemlich kurvig

Need for Speed zählt zu den absoluten Phänomen in der heutigen, äußerst schnellebigen Spielewelt. Trotz des seit "Test Drive" hinlänglich bekannten Prinzips – sündhaft teure Edelsportwagen balgen sich auf öffentlichen Straßen um den Sieg – tummelt sich Electronic Arts Vorzeigeraserei seit knapp einem Jahr in sämtlichen Leser- und Verkaufscharts und fand bis dato über 100 000 Abnehmer. Um den Umsatz aufrechtzuerhalten, ließ man dem eigenen Boliden bei EA in Kanada etwas Feintuning zukommen. Wichtigster Unterschied des Sprößlings im Vergleich zum Urvater ist der nun integrierte Netzwerkmodus. Wollten bis jetzt mehr als zwei Personen um die Wette fahren, mußten sie auf den schärfsten Konkurrenten "Bleifuß" ausweichen. Diese Zeiten sind jetzt vorbei; ein zünftiges Duell Ferrari – Porsche – Lamborghini – Corvette ist ab sofort auch auf den acht US-Pisten plus Bonuskurs absolvierbar. Zur Not reicht dafür eine einzige CD, denn auch eine Ferninstallation ist möglich, bei der das Programm auf einen der verbundenen Rechner aufgespielt wird, dabei aber knapp 120 MB Festplattenplatz frißt. Aufmerksame Leser haben es sofort bemerkt: Die Zahl der Strecken hat sich ebenfalls erhöht. Neu im Angebot ist zum einen "Burnt Sienna", die den Flair des Wilden Westens vermittelt, mit dem Unterschied, daß statt Büffelherden und einsamer Cowboys jetzt Blechrösser mit hunderten Pferdestärken den Prärietaub aufwirbeln. Zum zweiten wäre da "Transtropolis", die durch eine düstere Industriemetropole führt, inklusive anödender Trabantenstädte. Beiden gemeinsam sind lange Tunnel, die mit so mancher gemeinen Biegung einen Zwangsstop unvermeidlich machen. Der grundsätzliche Spielablauf blieb dagegen gleich. In verschiedenen Spielmodi balgt man sich mit dem kompletten Sportwagenfeld, kämpft gegen die Uhr oder einen direkten Konkurrenten. Nicht zu vergessen der fließende Verkehr, der bei Tempo 250 mehr als rollende Schikane empfunden wird, und die Streifenwagen der aufsässigen Polizei, die ständig darauf lauern, ihre Strafzettel loszuwerden. *mg*



Der Weg zum Sieg führt auf der "Burnt Sienna"-Strecke unter anderem über diese Brücke aus alten Holzbohlen



Gesprungen wird in "Transtropolis" oft und weit



Michael Galuschka

GUT

Das nenne ich mal eine kluge Verkaufs- und Marketingpolitik seitens Electronic Arts. Da sich "Need for Speed" offensichtlich noch zu gut verkauft, um in die "EA Classics"-Billigserie abgeschoben zu werden, polierte man die Urversion mit zusätzlichen Strecken und einem Netzwerkmodus auf, komponierte frische, fetzige Rocktracks höchster Qualität und hofft nun mit dem verheißungsvollen Zusatz "Special Edition" auf neuerliche Käuferscharen. Und die seien ihnen vergönnt, denn "Need for Speed" gehört mit seiner geschickten Mixtur aus Action- und Simulationselementen nach wie vor in die erste Startreihe der Rennspiele. Auch die 20 Mark Aufpreis für ein Update sind angesichts der Modifikationen ein fairer Preis, obwohl die Zusatzstrecken keinen überwältigenden Eindruck machen und aus der Masse der nun insgesamt neun Pisten kaum herausstechen. Für das absolute Highlight der Neuauflage sorgt dafür ein Rennen im Netzwerk, bei dem bis zu acht Piloten ihren ganz privaten Ferrari- oder Lamborghini-Markenpokal austragen können.

Name	**N.f.S. Special Edition**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Electronic Arts
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

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

System	Windows'95, DOS
Festplatte belegt	3 bis 154 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkmodus

Grafik **75%**
Sound **73%**
Spielspaß

Solo	Multi
76%	82%

Bilder auf

start game:
miroMEDIA 3D
Enter the 3D-World!



miroMEDIA Family: miroMEDIA 3D · miroMEDIA View · miroMEDIA TV · miroMEDIA Office · miroMEDIA Radio · miroMEDIA Remote

CeBIT HOME ELECTRONICS
Halle 4 / Stand C40

Inklusive miroMEDIA Manager *



*Die Benutzeroberfläche für Multimedia.



miro

miro D (0531) 2113-100 · miro A (1) 7 01 55 · miro CH (01) 7 41 05 15 · http://www.miro.com

S3 Incorporated

miroMEDIA 3D

Der neue High-Performance Multimedia-Beschleuniger macht 3D-Grafik und Spiele zum faszinierenden Erlebnis.

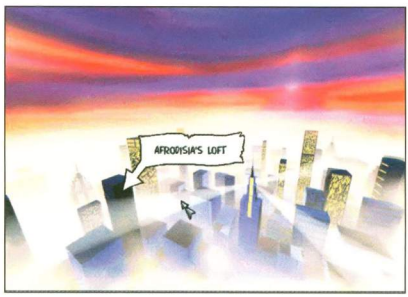
- PCI-Board mit 64-Bit-Chip S3-ViRGE
- Superschnelles 2 MByte EDO DRAM
- Software-MPEG-Playback
- TV-Direktanschluß für DOS-Spiele und Video direkt am Fernsehgerät
- Inkl. fantastischem 3D-Action-Game

ULTIMATE MIX

Groovy: Comic meets Funk in den Großstadt-Abenteuern des Moses Viders

Harte Zeiten für alle Funk-Freaks im zukünftigen Big Apple. Der Mega-Moloch, der sich nun "Nunk Town" nennt, wird praktisch ununterbrochen von einem hochgiftigen, gelben Acid-Rain beschüttet, weshalb sich die Bewohner hauptsächlich in ihren stimmungsabschlachtenden Wohnungen oder in Night Clubs aufhalten, wo sie sich mit hartem P-Funk die Nächte um die Ohren schlagen. Aber selbst diese Art von Freizeitgestaltung wird den armen Menschen verwehrt: Graf Voiddospunk, der ewig übellaunige Herrscher von Nunk Town hat nämlich seine berüchtigten **"K 9"-Cops** ausgeschickt, um in den Funk Clubs alle Vinyls (Schallplatten) einzusacken. Schlechte Karten also für Moses Viders, unseren Helden, der sich vorgenommen hat, den "Ultimate Mix" zu kreieren und Sir Noise, den persönlichen Plattenreiter des Grafen, im DJ-Wettkampf zu besiegen. Wem die ganze Geschichte jetzt irgendwie vertraut vorkommt, der ist langjähriger Abonnent des Kult-Comic-Magazins "U Comix". Hier wurde nämlich in Deutschland der namensgebende Comic, der diesem Adventure zugrunde liegt, veröffentlicht. Nach problemloser Win95-Installation findet Ihr Euch in der Haut des Funkateers Moses wieder. Genreüblich steht zur Steuerung des Helden die Maus bereit, ein Klick, und schon latscht Mr. Funkadelic los. Wohin er latscht, bestimmt Ihr als Spieler auf einer Übersichtskarte. Passend zum trashigen Ambiente steht Euch als Inventory ein Müllsack zur Verfügung. Action-Icons oder gar Anklickverben spendierten die Programmierer von Target ihrem Erstlingswerk leider keine: Ein Map-Icon, ein Vinyl-Drücker (für den Options-Screen) und ein Multifunktionsbutton namens "Go on" müssen ausreichen. Aktionen führt unser Held beim Klick auf einen Gegenstand automatisch aus, allerdings fehlt eine echte Hotspot-Funktion mit intelligentem Mauszeiger, die bei Kontakt mit nutzbaren Items zeigt, was Moses Viders mit diesen anstellen kann. Untermalt werden die Abenteuer des Meister-DJs in spe übrigens von coolen Grooves in CD-Qualität, die von Rap-Legenden wie Kurtis Blow, Afrika Bambaataa und Grandmaster Flash eigens für das Spiel komponiert wurden. *sg*





Übersichtskarte: Anfangs ist nur ein Ort erreichbar, im Spielverlauf füllt sich die Karte allmählich





In Hinterhöfen herrscht Elend, im Plattenstudio gefällt es Moses besser



Sascha Gliss

NA JA

Zugegeben: Ich konnte "Ultimate Mix" schon als Comic nicht leiden. Mit Dialogen, die ähnlich sinnlos sind wie die Texte eines deutschen Dancefloor Acts aus der hessischen Provinz, zielt das Epos wohl eher in die Herzen pseudo-intellektueller Szenegänger. Über Geschmack läßt sich bekanntlich nicht streiten, über technische Fakten hingegen schon. Und genau hier erlaubt sich "Ultimate" einige grobe Patzer. Eine Beschreibung der Items im Inventory sucht Ihr leider ebenso vergebens wie ein vernünftiges Dialogsystem. Das Gesprächsinterface mit den drei Symbolen Faust, Herz und Hirn ist zwar ganz originell, echte Gespräche mit anderen Figuren entwickeln sich jedoch nicht einmal ansatzweise. Außerdem wißt Ihr eigentlich nie so genau, was Moses denn als nächstes zu tun hat. Auch die Rätsel überzeugen mich nicht, logisch geht es dabei selten zu. Auf der Habenseite verbucht das Spiel seine gelungene Sprachausgabe, und die funkige Hintergrundmusik sorgt für gepflegte Party-Stimmung vor dem Monitor.

Name	**Ultimate Mix**
Genre	Adventure
Hersteller	Target/GfE
Niveau	mittel
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1

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

System	Win'95
Festplatte belegt	2-200 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **70%**
Sound **77%**
Spielspaß
53%
Bilder auf



MAXi Sound 64 ...

JETZT KOMMT'S VON ÜBERALL !

Die Maxi Sound 64 versetzt Sie in völlig neue Klangwelten. Dank ihrer neuen Soundeffekte ist sie ideal geeignet für Ihre Spiele mit 2 oder 4 Soundkanälen. Mit nur einem Klick schalten Sie um auf Surround Sound, 3-D, Quadrophonie... So echt, als wären Sie mittendrin !

- 64-STIMMEN-POLYPHONIE
- QUADROPHONIE
- SURROUND SOUND
- EINSTELLBARER 3-D-SOUND
- 4-BAND-EQUALIZER
- 425 INSTRUMENTE AUF 4MB ROM
- HALL-UND ECHO-EFFEKTE
- VOLL-DUPLEX



Kompatibel zu :
Sound Blaster, MPU 401, General MIDI, General Standard und Windows 95.

PnP-Soundkarte mit folgender Software in Deutsch unter Windows :

- **MAXI FX**, produzieren Sie Raumklangeffekte wie in einem großen Saal, einer Disco oder einer Kathedrale...
- **INTERNET PHONE**, telefonieren Sie in Echtzeit über Ihr Modem*.
- **CAKEWALK EXPRESS** und **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**.

Wenn Musik Sie begeistert, bekommen Sie hier das ideale Angebot :

MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, EIN RICHTIGES TONSTUDIO IN IHREM PC !

- Machen Sie Ihre Tonaufnahmen auf **4 SPUREN** mit **HARDDISK-RECORDING**.
- Nutzen Sie eine **VIELZAHL VON EFFEKTEN IN ECHTZEIT** für **MIDI-** und **WAVE-**Klänge und die **LINE-** und **MIKROFON-**Eingänge.

CeBIT HANNOVER 28.8. - 1.9.1996
HOME ELECTRONICS
GUILLEMOT INTERNATIONAL
HALLE 4
STAND C 21

Vertrieb : GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Zimmerstr. 19 - 40215 DÜSSELDORF - Fax : 0211 / 33800 20
Tel : **0211 / 338000** - Hotline : **0211 / 33800 33**

SCHWEIZ : LOGICOSOFTWARE - CP-126 - 1000 LAUSANNE 19
Tél. (41) 31 869 01 16

Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL

Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über : Maxi Sound 64 ☐ Maxi Sound 64 Home Studio ☐
Ich bin : Handler ☐ Endüser ☐
NAME ..... VORNAME .....
FIRMA ..... STR. .....
ORT ..... PLZ .....
TEL .....

*nicht mitgeliefert. Inhalt und technische Daten können Änderungen unterliegen. Inhalt nur in Deutschland gültig ! Alle genannten Marken sind eingetragene Markenzeichen der entsprechenden Eigentümer. Alle Rechte vorbehalten Fotos sind unverbindlich. Auf unsere Produkte gewähren wir eine Umtauschgarantie von 12 Monaten.

POWER DATA

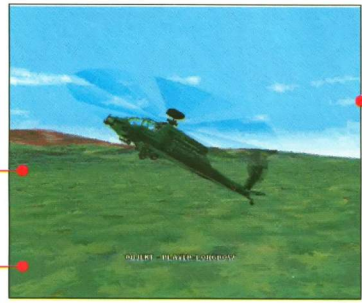
Das hatten wir schon lange nicht mehr: Ein mitten in seiner Blüte stehendes Spiel wird von der BPjS durch Indizierung jäh aus dem Verkaufsleben gerissen. Nicht, daß Ihr meint, es gäbe ein Spiel namens „indiziert"...

Top 10 CD-ROM

JOYSOFT

Platz		Name
1.	(–)	Warcraft II Data
2.	(–)	AH-64D Longbow
3.	(2.)	Die Siedler II
4.	(–)	Elisabeth I.
5.	(1.)	indiziert
6.	(3.)	Civilization II
7.	(–)	C & C Level Editor 2
8.	(–)	FIFA Soccer 96
9.	(7.)	F1 Manager 96
10.	(–)	Warcraft II

Ermittelt von Joysoft Köln durch Verkäufe im eigenen Firmenbereich. Erhebungszeitraum: Juni/Juli '96



Top 10 CD-ROM

MEDIA CONTROL

Platz		Name
1.	(1.)	Die Siedler II
2.	(2.)	Civilization II
3.	(–)	F1 Manager 96
4.	(3.)	Command & Conquer
5.	(6.)	Warcraft II
6.	(–)	AH-64D Longbow
7.	(4.)	Die Fugger II
8.	(7.)	Hugo 3
9.	(8.)	Conquest o. t. N. World
10.	(5.)	Wing Commander IV

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Juni '96

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 9/96 sind:

Mario Felix, A-Hornstein
NORMALITY

Kurt Kniely, A-Graz
FANTASY GENERAL

Matthias Schlachter, Miltenberg
GRAND PRIX 2

Frank Steinmaier, Esslingen
DIE SIEDLER II

Reiner Schropp, Bischofsmais
WORMS

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Warcraft II
2.	(3.)	Command & Conquer
3.	(4.)	indiziert
4.	(2.)	Die Siedler II
5.	(5.)	Wing Commander IV
6.	(7.)	Civilization II
7.	(–)	Warcraft II Expansion Set
8.	(12.)	FIFA Soccer 96
9.	(8.)	Descent II
10.	(13.)	Jagged Alliance
11.	(9.)	TFX: EF 2000
12.	(10.)	Mechwarrior II
13.	(15.)	NBA Live 96
14.	(6.)	Worms
15.	(14.)	Crusader: No Remorse
16.	(–)	AH-64D Longbow
17.	(–)	The Riddle of Master Lu
18.	(21.)	The Dig
19.	(16.)	Need for Speed
20.	(19.)	F1 Manager 96
21.	(22.)	NHL Hockey 96
22.	(24.)	C & C Mission CD
23.	(26.)	Die Fugger II
24.	(–)	Warcraft I
25.	(–)	Tie Fighter CD
26.	(29.)	The Beast Within
27.	(–)	Fantasy General
28.	(28.)	Conquest o. t. New World
29.	(25.)	Das Schwarze Auge 2
30.	(–)	Missionforce: Cyberstorm

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des ehemaligen 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 Juli sind:

Jens Lange, Dessau

Rafael Oczkowski, Stuttgart

Hans-Werner Wiekhusen, Hagen

Thomas Bay, Essenheim

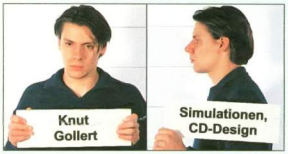
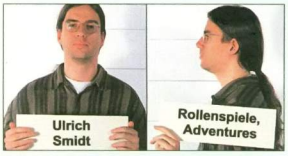
Martin Wyss, CH-Mels

MICROPROSE
Seriously Fun Software

an: Abt, Wo
Abt: 017
Persönlich / Vertraulich
von: [illegible]

Steckbrief

Damit Ihr Eure Pappenheimer in Zukunft besser einschätzen könnt (vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben, stellen wir uns nicht nur der Knastkamera, sondern auch einem gnadenlosen Kreuzverhör

Knastkamera	All Time Favorites	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft
	**Obliterator** (Psygnosis, Atari ST), das zwar kein Schwein mehr kennt, das mich aber nächtelang an den neuen Farbmonitor gefesselt hat.	**Abrams Battle Tank**, weil ich schon ewig lange keine Panzersimulation mehr gespielt und genau das beim News-Schreiben festgestellt habe.	**Quake** (im Netz), weil es trotz allen Rumgemaules zu jenen Spielen gehört, bei denen man es niemals schafft, rechtzeitig aufzuhören.	**Z**, weil sich für mich die Machart des Genres einfach schon zu stark verbraucht hat. Wer zu spät kommt, den bestraft äben das Läben...
	**X-COM**, weil es kein unterschätzteres Strategiespiel gibt und ich ein Herz für Außenseiter der Gesellschaft habe.	**Fallout**, weil dieses Ultima-ähnliche Spiel die Lücke füllen wird, die die sterbende "Worlds Of Ultima"-Serie hinterlassen hat.	**Time Commando**, weil es diese Franzosen von Adeline gekonnt verstehen, trotz purer Action ein packendes Spiel mit Aha-Effekten abzuliefern.	**Z**, weil die monatelange Erwartungshaltung meine Ansprüche in die Höhe geschraubt hatte. Jetzt falle ich aus allen Wolken.
	**Xenon 2**, weil das Extrawaffen-Einkaufen so viel Spaß gemacht hat und die Grafik so genial war (und immer noch ist)	**Spaceward Ho! IV**, weil Planeten nie so schnell und lustig erobert werden konnten wie im Vorgänger.	**Z**, weil es einfach nicht den gebührenden Respekt der verwöhnten Redaktionskollegen findet.	**Quake**, weil es im Solospielermodus nicht einmal ansatzweise den vollmundigen Versprechungen des Hypes gerecht wird.
	**Speedball 2**, weil es seitdem keine annähernd so gut gelungene Verquickung von Sportspiel und SF-Atmosphäre mehr gab	**Discworld 2**, weil das erste Demo schlicht und ergreifend einen hervorragenden Eindruck macht.	**Z**, weil mir die Duelle mit Knut um wichtige Sektoren und verlassene Panzer tierischen Spaß bereitet haben.	**Decathlon**, weil selbst das alte VCS-Decathlon von 1982 mehr spielerische Feinheiten bietet.
	**Elite**, weil es inkl. beiliegendem Roman eine sehr dichte Space-Aura zu kreiieren vermochte.	**Gene Wars**, weil Bullfrog hier vermutlich mal wieder ein sehr originelles "god game" abliefern wird.	**Time Commando**, weil auch im größten Red.-Schluß-Streß das Spielen noch einen Heidenspaß machte.	**Z**, weil ein übertriebener Schwierigkeitsgrad und Hektikfaktor bei mir nichts als Frust auslösen.
	**Frogger**, weil es eine witzige Spielidee war und Frösche auch "quaaaken" - Brüder im Geiste sozusagen.	**Alle Spiele**, die künftig auf der Quake-Engine basieren, aber mehr Solo-Action und Abwechslung bieten als der "id"-Release.	**Auch Quake**, weil es trotz Mängeln vor allem beim Solo-Play ein technischer Meilenstein und im Netzwerk einfach göttlich ist.	**Quaaak**, aus den schon genannten Gründen, und weil ich diesen Monat fast nichts anderes gespielt habe.Und wegen der Pointe.

UND WIEDER
für den Player

High-Tech für Battlemech: Wir haben getestet, was Spielern die neueste Hardware bringt.



Escom P166:
Die schwarze Billigst-Maus für läppische zehn Märker inklusive Mauspad (!) ist überraschend gut



Lion P166:
Die Laufwerke lassen sich hinter einer nicht absperrbaren Blende verbergen. Der Sinn blieb uns verborgen...

Gerade mal ein gutes halbes Jahr ist es jetzt her, daß man für ein Pentium133 Komplettsystem der Oberklasse noch so um die fünf- bis sechstausend Mark ausgeben mußte. So schrieb Kollege Steinlechner in Heft 2/96: "Der Escom Big Tower P133 ist mit 5700 Mark der mit Abstand billigste Rechner in diesem Testfeld." Jetzt bekommt man bereits für 3200 Mark einen 166er inklusive 17-Zoll-Monitor, der es an nichts wichtigem fehlen läßt. Doch wie wirkt sich die geballte Hardwarepower auf die Spielepraxis aus? Das wollten wir von den vier High-Endern dann schon genauer wissen.

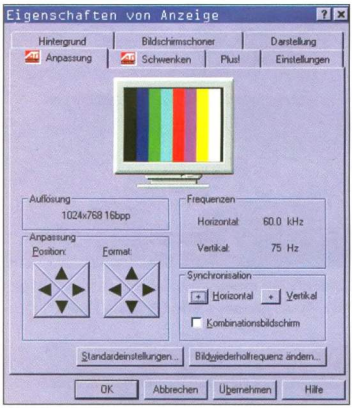
Escom Big Tower P166

Etwas ratlos ließ uns der Rechner von Escom zurück: Ob es ihn denn in Zukunft überhaupt noch zu kaufen gibt? Zwar bestand das mit Siemens-Komponenten ausgestattete System den Testparcours mühelos, doch mußte der in arge finanzielle Schwierigkeiten geratene Discounter bekanntlich Anfang Juli Vergleich anmelden. Mitschuldig soll angeblich die etwas biedere Modellpolitik sowie ein großer Lagerbestand an veralteten Teilen gewesen sein. Von beidem war bei unserem Testgerät wenig zu merken: Das wuchtige Towergehäuse strahlt, obwohl schon deutlich in die Jahre gekommen, einen zeitlosen Charme aus und bietet zudem reichlich Platz für Erweiterungen. Allerdings läßt es sich durch einen zusätzlich an der Rückwand aufgeclipsten Plastikdeckel nur relativ umständlich öffnen. Die technische Ausstattung läßt keine Wünsche offen: Die bestens bewährte Quantum Fireball-Festplatte mit 1,2 GB Kapazität, eine Soundblaster 32 PnP sowie vor allem der hervorragende Siemens-Monitor, für dessen Leistung der Preis von 1250 DM mehr als angemessen ist, lassen im Umgang mit dem Escom viel Freude aufkommen. Leichte Dämpfer gab es von der Mach 64 Grafikkarte aus dem Hause ATI, die sich bei den großen Discountern als Erstausrüstung scheinbar durchgesetzt hat. Sie kam insgesamt nur auf durchschnittliche Benchmarkwerte, brach aber im DOS-Modus unter VGA bei 256 Farben völlig ein, was „Quake" zum Beispiel leicht ausbremst. Ein weiterer Schwachpunkt war das Sanyo-4fach Laufwerk, das seltsamerweise ewig zum Initialisieren brauchte und auch ansonsten nicht gerade den rasantesten Eindruck erweckte. Seit geraumer Zeit liefert Escom 166er aber standardmäßig mit 8fach-Laufwerken aus.

Lion Pentium P5-166

Als wahrer Preisbrecher erweist sich der von zwei schicken grünen Streifen umrahmte Tower des Direktversenders "Computer Discount 2000". Gerade mal 3200 Mark muß der Leistungssüchtige nach Mulheim-Kärlich überweisen und trotzdem auf kaum etwas verzichten. Die 1,2 GB-Platte stammt vom Edelhersteller Western Digital, 16 MB EDO-RAM sind ebenso an Bord wie 256 KB Pipelined-Burst-Cache. Erst an den Kleinigkeiten zeigt sich, daß der niedrige Preis nicht ganz von ungefähr kommt. Der für 900 Mark spottbillige 17-Zoll-Monitor weiß zwar mit On-Screen-Display und zufriedenstellender Bildschärfe zu gefallen, kommt aber im Vergleich zu den andern drei Geräten nicht über den letzten Platz hinaus und pumpt teilweise erbärmlich. Mit Bildsignalen beliefert wird er von einer SPEA Mirage P64 mit 2 MB DRAM, einer leicht veralteten Karte, die auf ihrer Platine einen Trio 64-Chip von S3 beherbergt. Das demnächst auslaufende Modell sorgte für ähnliche Testergebnisse wie die ATI, mit leichten Vorteilen bei der DOS-VGA-Performance und knappem Rückstand bei Windows-Anwendungen. Preislich vernächlässigbar, im Windows 95-Zeitalter trotzdem recht ärgerlich ist das Fehlen einer Maus. Zumindest ein Billigmodell für den Einstieg ist wohl kaum zuviel verlangt. Ziemlich lautstark macht sich das 4fach-CD ROM von Hitachi bemerkbar, das zudem, direkt unter ein Gehäusekante eingebaut, äußerst bedienunfreundlich plaziert wurde. Immerhin griff es auf Daten recht flott zu und schaufelte sie auch behender auf die Festplatte als der mit gleicher Umdrehungszahl aufwartende Kollege von Escom. Wenig Positives gibt es softwareseitig zu vermelden: Windows 95 muß man sich für knapp 150 Mark relativ teuer dazukaufen und auch noch selbst installieren. So wird das Urteil zur Verdammnis für den Löwen: Für verdammt wenig Geld gibt es bei Computer Discount 2000 einen verdammt schnellen Rechner zu kaufen.

POWER



Die ATI-Karten klinken sich mit erweiterten Optionen ins Einstellungsmenü ein

Pacomp P166

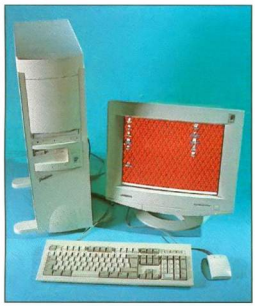
Die Comtech Computersysteme GmbH, dritte Kraft bei den großen Discountern, setzt auf ein gefällig gestaltetes Mini-Tower-Gehäuse von Elitegroup, das in gleicher Form noch von einigen anderen Herstellern verwendet wird. Im Innern geht es beengt zu, für eine zweite Festplatte oder ähnliches reicht es aber allemal. Die eingebaute Seagate hängt der Konkurrenz bei der Performance ein bißchen nach, was aber in der Praxis kaum eine Rolle spielt und vom hervorragenden Goldstar 8fach-CD ROM mehr als ausgeglichen wird. Dank der Bedientasten läßt es sich auch hervorragend als Audio-CD-Spieler nutzen. Ein wenig enttäuschend dagegen der Monitor: Trotz des vierstelligen Preises ist das Smile-Modell von der Qualität her am ehesten mit dem Sonderangebot aus dem Lion-Paket vergleichbar. Apropos Paket: Die Softwarebeigaben fallen bei Comtech sehr reichlich aus. Neben Win95 und Winword 7.0 gibt es gratis das deutsche Produkt "Staroffice" dazu, das sich hinter dem Microsoft Office keinesfalls zu verstecken braucht. Grafikseitig kommt erneut eine ATI mit dem Mach 64-Chip zum Einsatz diesmal allerdings mit VRAM, was zu leicht besseren Ergebnissen unter Windows wie beim Escom-Rechner führt. Der Pacomp P166 ist also eine runde Sache, mit Ausnahme des schwammigen Monitorbilds: Zu diesem Preis gibt es bessere Ware auf dem an Konkurrenz nicht armen Computermarkt.



Pacomp P166:
Ein bis auf den nur mittelmäßigen Monitor rundum empfehlenswertes Paket mit tollem CD-Laufwerk

Proline High Power 200

Etwas übers Ziel hinaus schoß man bei Comtechs härtestem Konkurrenten, der Schadt Computertechnik GmbH. Auf unsere Anfrage hin nach einem 166er Testrechner schickte man uns ein noch nicht lange auf dem Markt befindliches Pentium200 System mit satten 2,5 GB Festplatten von Seagate und Quantum. Das Gehäuse ist ein Big-Tower, der Platz für 5 Laufwerke bietet. Der Monitor ist ein 17" Multiscan mit 0,25 mm Lochmaske, der auch bei hohen Auflösungen ein gestochen scharfes Bild liefert. Die Grafikkarte ist eine Matrox Mystique mit 4 MB EDO-RAM, die sich ebenfalls durch hervorragende Bildqualität auszeichnet. Ein Soundblaster 32 PCI und ein 32fach-CD ROM komplettieren die Ausstattung. Leider ist das Gehäuse nicht ganz so gut durchdacht wie das des Pacomp-Rechners: Die Festplatten sind nicht entkoppelt, und die Lüftung ist nicht optimal. Auch die Software ist nicht ganz so reichhaltig wie beim Pacomp-Rechner.

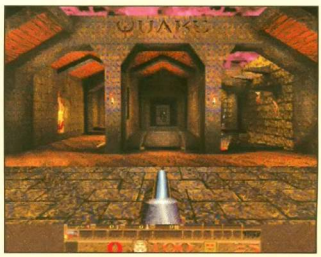


Proline P200:
Trotz der Megahertz im Überfluß ist der brillante Monitor das eigentliche Glanzstück des Schadt-Rechners

Quake-Benchmarks

Härtester Prüfstein in punkto Grafikgeschwindigkeit und Bildschirmaufbau ist für einen modernen High-End-Computer zur Zeit neben Grand Prix 2 die Sharewareversion von „Quake". Deshalb haben wir, ähnlich wie im Quake-Test weiter vorne im Heft, die Frames pro Sekunde (fps) bei verschiedenen Auflösungen getestet.

	320x200	360x400	360x400 (V)	512x384 (V)	640x480 (V)	1280x1024 (V)
Escom P166	28,2 fps	15,2 fps	18,9 fps	17,1 fps	13,0 fps	4,3 fps
Lion P166	32,0 fps	17,2 fps	19,6 fps	17,4 fps	13,3 fps	4,6 fps
Pacomp 166	28,6 fps	15,3 fps	19,2 fps	17,0 fps	13,1 fps	4,4 fps
Proline P200	30,8 fps	16,4 fps	21,0 fps	18,7 fps	14,0 fps	4,6 fps



Mit einem 166er läßt sich Quake in SVGA halbwegs vernünftig spielen

Aus diesen Benchmarks lassen sich einige interessante Fakts herauslesen. So erkennt man, daß alle drei Rechner mit ATI Mach 64-Grafikchip in den VGA-Modi relativ langsam sind – der Lion P166 mit der SPEA Mirage schafft hier sogar mehr Bilder als der P200 – in den VESA-Auflösungen aber ein Brikett nachschieben und mit der Maschine vom Computer Discount 2000 fast gleichauf liegen. Im Vergleich zu DOS-Raketen wie der VideoLogic Grafix Star 600 oder der Matrox Mystique zeigt sich aber auch, daß in keinem Rechner dieses Vergleichstests ein außergewöhnlich schnelles Grafikboard steckt, egal ob unter DOS oder Windows.

SO HABEN WIR GETESTET

Da die Computer alle recht ähnliche aufgebaut sind, interessierte uns mehr der Praxistest mit hardwarehungrigen Spielen. Jeder Rechner wurde mit diversen Quake-Benchmarks hart gefordert, zusätzlich kamen noch welche von Bleifuß bzw der Grand Prix 2-Beta dazu, die sowohl über die reine Grafik- als auch Prozessorleistung Auskunft geben. Da (fast) jeder Rechner auch zum Arbeiten genutzt wird, durchliefen die Probanden noch verschiedene Windows-Testprogramme, von denen wir aber nur die wichtigsten in unserer großen Tabelle am Schluß wiedergeben.

tenspeicher. Doch noch bevor wir den momentan schnellsten Pentium so richtig ausreizten oder auch nur einen Bruchteil der Speicherkapazität belegt hatten, stach uns etwas anderes buchstäblich ins Auge: Der Samsung Syncmaster 17Gli Monitor überwältigt mit einer extrem brillanten Darstellung, leuchtenden Farben und nahezu perfekter Bildgeometrie und sorgte in der Redaktion für so manchen neu verfaßten Weihnachtswunsch. Auch der Rest ist von rundum guter Qualität. Für Wohlklang sorgt eine Soundblaster 32 PnP. Auf der momentan wohl schnellsten EIDE-Festplatte „Western Digital Caviar" 32500 findet ein ganzer Spielejahrgang locker Platz. Weniger aufregend als gedacht gestaltete sich dagegen der Umgang mit dem noch recht neuen 200-MHz-Chip. Bei keinem der getesteten Spiele war ein wirklich entscheidender Unterschied zum 166er bemerkbar. Wie die Benchmarks zeigen, bewegt sich die Leistungssteigerung gegenüber dem nächstschwächeren Prozessor zwischen drei und zehn Prozent. Zuwenig, um bei Quake einen ruckelnden SVGA-Modus in einen 25-Frames-Renner zu verwandeln. Dennoch: der Proline P200 fällt sicherlich in die Kategorie "Traumkiste" – auch wenn der Resetknopf dummerweise nur mit einem spitzen Gegenstand zu bedienen ist. *mg*



Bleifuß ist eines der Spiele, deren SVGA-Grafik ab einem 166er flüssig läuft.

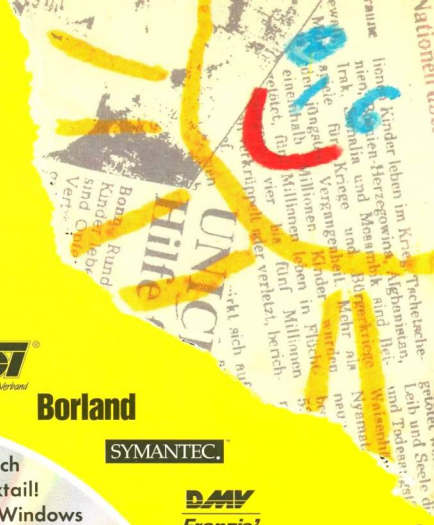
FAKTEN • FAKTEN • FAKTEN

Bezeichnung:	**Big Tower P166**	**Lion P5-166 PCI**	**Pacomp P166**	**Proline High Power 200**
Hersteller/Anbieter:	Escom, Heppenheim	Computer Discount 2000, Mülheim-Kärlich	Comtech, Waiblingen	Schadt, Hemmingen
Preis:	ca. 4400 Mark	ca. 3350 Mark	ca. 4000 Mark	ca. 5000 Mark
Ausstattung:				
Prozessor:	Pentium 166	Pentium 166	Pentium 166	Pentium 200
Hauptspeicher:	16 MB EDO	16 MB EDO	16 MB EDO	16 MB EDO
2 Level-Cache:	256 KB PB	256 KB PB	256 KB PB	256 KB PB
Grafikkarte:	ATI Graphics Xpression, 2 MB DRAM	SPEA V7-Mirage 2MB DRAM	ATI Win Turbo 2MB VRAM	ATI Mach 64 on board, 2MB DRAM
Festplatte:	Quantum Fireball 1,2 GB	Western Digital 1,2 GB	Seagate 1,2 GB	Western Digital 2,5 GB
CD-ROM:	Sanyo 4fach (siehe Text)	Hitachi 4Fach	Goldstar 8fach	Mitsumi 6fach
Soundkarte:	Soundblaster 32 PnP	Soundblaster 16 Value PnP	Soundblaster 16 Value PnP	Soundblaster 32 PnP
Monitor:	Siemens MCM 1702, 17"	Lion DH-1764HLR, 17"	Smile CA 1706, 17"	Samsung Syncmaster 17Gli, 17"
Tastatur:	Siemens WIN 95	Cherry	Pacomp WIN 95	Chicony WIN 95
Maus:	Escom Mouse	———	Mitsumi	Logitech Pilot Mouse
Software:	WIN 95, WinWord 7.0, Novell Perfect Office, Micrografx Grafiksuite u.a.	WIN 95	WIN 95, WinWord 7.0, Star Office	WIN 95, Star Office, Calamus u.a.
Benchmarks:				
Bleifuss (VGA/SVGA):	9/39 MB/s	41/23 MB/s	10/39 MB/s	11/40 MB/s
Grand Prix 2	330% Prozessor, 68% Video (im Vergleich zu einem 486/66)	334% Prozessor, 286% Video	333% Prozessor, 82% Video	392% Prozessor, 76% Video
Festplatte mit/ ohne Cache:	20/3,9 MB/s Datendurchsatz	23/3,5 MB/s	20/3,3 MB/s	24/4,0 MB/s
Grafik Windows (640x480/256 Farben):	14,3 Millionen Pixel/s	14,7 MP/s	14,9 MP/s	14,5 MP/s
Vorzüge:	+ sehr guter Monitor +geräumiges Towergehäuse + reichliche, qualitativ gute Software	+ sehr preisgünstig + unter allen Bedingungen gleichmäßig schnell +anständige Tastatur	+ sehr gutes CD-Laufwerk, + Gehäuse paßt überall hin	+ große und schnelle Festplatte + schneller Prozessor + hervorragender Monitor
Nachteile:	- lahme Grafikkarte, - nicht gerade günstig	- magere Ausstattung, - mäßiger Monitor	- begrenzte Erweiterungsmöglichkeiten - matschiges Monitorbild	- unpraktisches Gehäuse, - für die Rechnerklasse zu schwache Grafikkarte

Machen Sie mit!
POWERSoftware FÜR UNICEF!

Deutsche Software-Industrie und Computerpresse präsentieren zum 50-jährigen Bestehen von UNICEF eine Benefiz-CD.

Mit über 30 Vollversionen



CD-Inhalt:
Bertelsmann-Taschenwörterbuch Deutsch-Engl./Engl.-Deutsch; **Cocktail!** **Classic** 1000 Rezepte; **dBase 5.0 für Windows** Datenbankentwicklung; **DraftBoard** DESIGN BY F.A. PORSCHE limit. Pocketversion/Zeichenprogramm; **EZ Language** Sprachenlernprogramm; **Faszinierende Kreaturen** Multimedia-Anwendung; **Grußkarten-Designer**; **Kulturen der Antike** Multimedia-Anwendung; **MagicEye Light** Uninstaller; **Mainzelmännchen** Bildschirmschoner; **McAfee** Virencheck; **Leadbetter's Golf** und andere Games **Mr. More** Interaktive Multimedia-Show mit Bank 24; **MS-Explorer** Internet-Browser; **Musiktrainer**; **PC Info** Soft/Hardware Schnäppchenführer; **PC Safe privat** Virenprüfsummenprogramm; **Phoneware f. ISDN lite** Autodialer; **PowerOffice** Personal Information Manager; **Sybex Business** **Finanzbuchhaltung Light**; **Travelbox Lite** Hotelführer; **Uuups für Windows** Spaßviren; **WEB Planet Lite** Internet-Kompaß; **WinDraw 3.1** Zeichen/Malprogramm; **WinFax LITE** Faxsoftware; **WinPhone** Telefonsoftware; **WinTV** Die digitale Fernsehzeitschrift; **WISO-Freibetrag** Prüfversion'96; **WISO-Steuerprüfer'96**; **10 prominente Stimmen** für den Anrufbeantworter; **10 Stunden freier AOL-Online-Zugang**

Lassen Sie sich diese gigantische Sammlung professioneller Software nicht entgehen!

Für IBM-kompat. PC mit Win 3.x (od.'95). Alle WZ werden anerkannt. Es gelten die Lizenzbedingungen der jeweiligen Hersteller. Änderungen vorbehalten.

Die Konzeption dieser Anzeige ist unser Kreativbeitrag zur Unicef Benefiz-Aktion '96 © K.E.K. GmbH, München

Machen Sie mit:
Erst testen. Oder sofort kaufen.

Gegen DM 10,- (werden überwiesen an UNICEF) fordern Sie die CDs an zum ansonsten kostenlosen 30 Tage-Test (keine Disks). Sie können das Produkt nach dem Test zurückschicken oder zu zusätzlich DM 79,- erwerben (DM 40,- davon überweisen wir wiederum an UNICEF.) Die CDs beinhalten upgradefähige Versionen; alle Käufer werden bei den Software-Herstellern durch den Erwerb namentlich registriert. Falls Sie die CDs nicht behalten wollen, schicken Sie sie im Paket ausreichend frankiert innerhalb von 30 Tagen zurück. Die Teststellung erhalten Sie, wenn Sie den Coupon ausfüllen und zusammen mit DM 10,- ausreichend frankiert schicken an: EDV-BUCHVERSAND Delf Michel, 42806 Remscheid (Tel. 02191/99 11 00 Fax 02191/99 11 11)

Testanforderung / Bestellung

- ❑ Ich will die 4 Benefiz-CDs mit oben genannter Software erst 30 Tage testen und lege DM 10,- bei.
  - ❑ in bar ❑ als Scheck
  - Nach Ablauf der 30 Tage-Frist werde ich die CDs entweder zu zusätzlich DM 79,- erwerben -oder in einem ausreichend frankierten Paket zurückschicken.
- ❑ Ich bestelle die Benefiz-CDs und zahle direkt DM 89,-.
  - ❑ per Scheck vorab
  - ❑ per Post/Nachnahme (zzgl. DM 6,-)
  - ❑ gegen Rechnung

Firma
Name
Vorname
Straße/Nr.
PLZ/Ort
Tel./Fax
Datum/Unterschrift

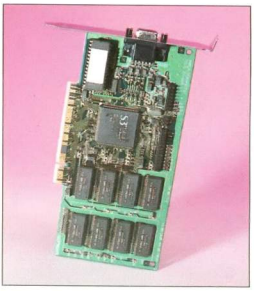
Bitte in Blockschrift ausfüllen, ausschneiden und schicken an:

EDV-BUCHVERSAND
Delf Michel
Kennwort: UNICEF
Postfach 10 06 05
42806 Remscheid

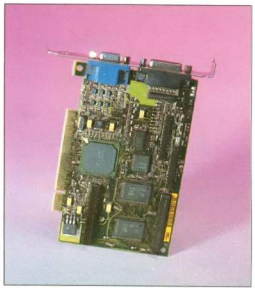
NACHB

3D: Immer noch zu

Endlich sind sie da: Grafikbeschleuniger, die Spiele nicht nur schneller, sondern auch noch schöner machen sollen.



ELSA Victory 3D: eine der ersten fertigen 3D-Beschleunigerkarten auf dem Markt



Matrox Mystique: Noch die Eierschalen hinter den Ohren.

Seit den ersten Ankündigungen von 3D-Karten rumorte es in der PC-Spielebranche, angesichts des Leistungsvermögens aktueller 32- und 64-Bit-Konsolen konnte es manchen gar nicht schnell genug gehen. Jetzt ist es soweit: 3D-Boards gibt es inzwischen in ausreichender Anzahl. Höchste Zeit, die aktuellen Versionen etwas genauer vorzustellen (darunter exklusiv und brandheiß die neue „Mystique" von Matrox) und die ersten Benchmarks abzuchecken. Dabei haben wir bewußt auch Wert auf "normale" Windows- und DOS-Messungen gelegt, da sie zumindest die nächsten zehn bis zwölf Monate noch die größere Rolle spielen, zumindest aber solange, bis sich gut gemachte 3D-beschleunigte Spiele durchgesetzt haben. Wohin der Weg letztendlich geht, ist nach wie vor nicht entschieden. Zwar unterstützen mehr und mehr Spielehersteller eine oder mehrere 3D-Beschleunigerkarten, doch von einem Trend oder gar von einem Standard kann man noch lange nicht sprechen.

ELSA Victory 3D

Der Aachener Hersteller ELSA gehört mit der „Victory 3D" zu den Vorreitern der 3D-Bewegung, gibt es sie doch schon seit etlichen Wochen zu kaufen. Dabei geht die ELSAs Philosophie genau in die entgegengesetzte Richtung wie die des Konkurrenten Miro. Sie schnürten als Beigabe zur Karte ein umfangreiches Softwarepaket, unter anderem der Light-Version von „Battle Race" und „Terminal Velocity", damit der Kunde auch gleich was von seinem frisch erworbenen Produkt hat. Dafür sind die Victorys auch relativ teuer: 500 Mark für das 2 MB-Modell und gar 650 Mark für die bei uns im Test befindliche 4MB-Variante zielen schon in ein gehobenes Preissegment. Dafür bekommt der Kunde aber auch die gewohnte ELSA-Qualität. Die wie eigentlich immer hervorragenden Treiber kommen vor allem unter Windows gehörig in Fahrt und machen die Victory momentan zumindest zur Siegerin unter den S3-ViRGE-Karten. Auch unter DOS stehen die Zeichen auf Sieg, während es um den eigentlichen Einsatzzweck eher düster aussieht. Auch "Battle Race" und "Terminal Velocity" schaffen es nicht, die Zweifel an den 3D-Fähigkeiten des ViRGE-Chips zu zerstreuen.

Matrox Mystique

Wie die Jungfrau zum Kind kam Matrox in den Edutainment- und Spielebereich. So war 1995 die „Millenium" eigentlich als High-End-Karte für den Profianwender gedacht, wegen der exzellenten DOS-Performance bei gleichzeitig stark nachlassenden Preisen griffen aber immer mehr Spielefreaks zur Matrox. Die „Mystique" trägt dieser Entwicklung Rechnung: Als erstes Produkt der kanadischen Edelfirma wurde sie speziell für den Unterhaltungsbereich konzipiert; die Entwicklung steckt in der Endphase, ab August soll sie auch hierzulande zu kaufen sein. In unserem Test setzte die Mystique denn auch sofort da an, wo die Millenium aufgehört hatte. Hervorragende Ergebnisse, egal welche Farbtiefe, Auflösung oder welches Betriebssystem, ließen von Anfang an keinen Zweifel an einer Kaufempfehlung aufkommen. Wegen des im BIOS eingebauten VESA 2.0 ist das Board bei jedem Spiel in allen Modi schnell und braucht nicht auf einen Softwaretreiber wie UniVBE 5.2 zu hoffen. Doch die Matrox kann noch mehr: Zusätzlich unterstützt sie hardwaremäßig das demnächst wohl endgültig ins Licht der Öffentlichkeit rückende „Direct 3D" von Microsoft. Dank einer uns von Microsoft zur Verfügung gestellten Beta-CD konnten wir uns schon mal ein Bild davon machen, was zukünftig auf Spieler zukommt. Auch hier gehört die Mystique zum

RENNER

rüh oder alles zu spät?

Schnellsten was es gibt, leistete sich aber bei 1024x768 Punkten im Vollbildmodus eine ungewöhnliche Schwäche. Trotzdem: Für die im Vergleich zu den Leistungen günstigen 439 Mark für die 2MB-Variante ist das neue Board eine ernstzunehmende Kampfansage an die Konkurrenz.

ATI 3D Xpression

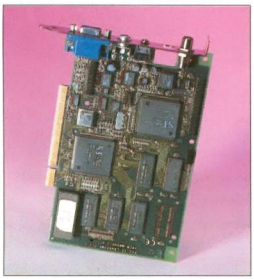
Etwas enttäuscht waren wir von den Darbietungen der mit ATI-eigenen "Rage"-Chip versehenen „3D Xpression". Den ganzen Test über wurden wir auf einem nagelneuen High-End-Pentium von mysteriösen Abstürzen geplagt, während sie in einem anderen Rechner einwandfrei lief. Wenig überzeugend auch die beiden mitgelieferten 3D Rage-Windows-Versionen von „Assault Rigs" und „WipEout". Besonderes das 3D-Rennspiel, von der Playstation bekannt, war mehr oder weniger eine Katastrophe: keinen Deut bessere Optik als die DOS-Version, war auch kaum schneller, wurde aber von Pixelfehlern geplagt und ließ sich außerdem minimal schlechter steuern. Stark dagegen die ersten zaghaften Versuche mit Direct 3D-Software. Hier könnte die 500 Mark teure ATI in Zukunft zu den besten Modellen überhaupt gehören, arbeiten doch Microsoft und der führende Grafikkartenhersteller auf diesem Gebiet sehr eng zusammen. Unter DOS tut sich dagegen praktisch gar nichts, obwohl der Rage-Chip auch unter dieser Plattform angesprochen werden könnte. Deshalb gilt bei der 3D Xpression wie bei keinem anderen Modell der Ratschlag: Hochinteressant, aber frühestens in ein paar Monaten.

Diamond Stealth 3D 2000

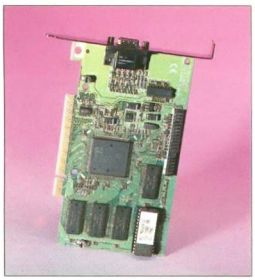
Nach dem mißglückten Versuch mit der „Edge 3D" schwimmt nun auch Diamond im S3 ViRGE-Mainstream mit. Sollte der Versuch scheitern, dürfte es kaum an der beigepackten Software liegen. "Destruction Derby" und "Descent 2" gehören beide zur Oberklasse und wurden eigens an den ViRGE-Chip bzw. die Stealth 3D extra angepaßt. Das ist für S3 jedoch hoffentlich nicht der Stand der Technik als 3D-Karte, da außer einem hübsch anzusehenden Texture-Filtering, das unabhängig von der Nähe zum Objekt Texturen immer gleich fein gepixelt aussehen läßt, nichts auszumachen ist, was den Namen "3D-Beschleuniger" verdient hätte. Schon seit längerem stand fest, daß der ViRGE-Chip auch in einer 2D-Umgebung eine gute Figur macht. Das bestätigte die Diamond mit durchgehend ordentlichen Testwerten, wenn auch unter DOS in SuperVGA die Unterstützung eines VESA-Treibers nötig ist, um die mögliche Leistung voll entfalten zu können. Alles in allem aber eine gute Vorstellung der Stealth, wenn auch die Verbindung DOS-Beschleunigung – S3 ViRGE immer noch kein anständiges Produkt zuwege gebracht hat.

Miro Media 3D

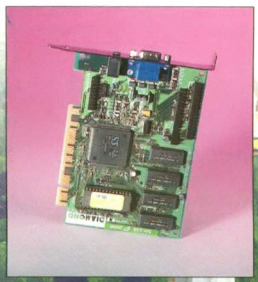
Lange Zeit hielt sich Miro mit 3D-Karten zurück. Zuletzt erhielt dann doch ein Board mit S3 ViRGE-Chip den Zuschlag – im Hinblick auf die zu erwartende Software, obwohl er das Braunschweiger Unternehmen zu keinem Zeitpunkt voll überzeugen konnte. Deshalb wird die voraussichtlich noch im August erscheinende Karte bei weiten nicht so aggressiv gefeatured wie das z.B. ELSA mit der Victory 3D tut. Außerdem wurden ihr ein paar Extras spendiert. Das fängt beim TV-Ausgang an, mit dem das Spielen auch am Fernseher möglich ist, geht über zusätzliche Ausstattungsoptionen wie einem MPEG- oder TV-Tuner-Modul und gipfelt in der Möglichkeit, die Media 3D ins hauseigene Multimediacenter einzubinden. Obwohl sich sowohl Hardware als auch Treiber noch in der Betaphase befanden, lagen die Meßwerte inklusive Direct 3D in etwa auf Höhe der Diamond Stealth, wenn auch noch mit dem einen oder anderen Ausreißer. So war z.B. der Winmark 96-Wert, der diverse Grafikoperationen unter Windows simuliert, um 50% niedriger als der des Mitkonkurrenten. Wer aber einen möglichst günstigen Weg in die Spielewelt der ViRGE-Chips sucht, auf gebundelte Software verzichten kann und Ambitionen Richtung Multimedia hat, der ist mit der knapp 350 Mark teuren „Media 3D" gut beraten.



Miro Media 3D: S3-Virge als Herz der Karte, Zusatzanwendungen möglich.



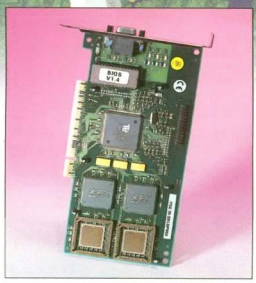
ATI 3D Expression: Mit eigenem „Rage"-Chip etwas enttäuschende Performance



Diamond Stealth 3D 2000: „Destruction Derby" und „Descent 2" mit im Gepäck

VideoLogic Grafix Star 600

Eigentlich ist die Grafix Star ja überhaupt keine 3D-Karte. Aus zwei Gründen wollten wir sie Euch aber trotzdem nicht vorenthalten: Zum einen hat sie als Grafikchip den altbekannten Tseng Chip in neuester Ausführung (ET 6000) on board, und zum zweiten ist sie höllisch schnell. So schnell, daß sie unter DOS neue Rekorde aufstellte und unter Windows mit der Matrox Millenium gleichzog oder sie sogar übertrumpfte. Dazu muß allerdings fairerweise gesagt werden, daß sie Auflösungen ab 1280x1024 in High- oder Truecolor (noch) nicht schafft. Großes Erstaunen gab es, als der Direkt 3D-Test anstand, den die VideoLogic komplett Softwareemuliert. Trotzdem schaffte sie hier die gleichen Bildwiederholungsraten wie die S3-Karten oder die Mystique, wenngleich die eher simplen Microsoft-Samples noch keine echte Herausforderung waren. Dennoch steht das Fazit fest: Für einen Preis von um die 350 Mark ist die Grafix Star 600 für Spieler die zur Zeit mit Abstand beste Grafikkarte. Vom Tseng ET6000-Chip können wir wohl noch so einige Großtaten erwarten.



Video Logic Grafix Star 600: eigentlich gar keine 3D-Beschleunigkerkarte

F A Z I T

Als reinen 3D-Beschleuniger können wir z. Z. noch kein Modell empfehlen. Der größte Teil der mitgelieferten Spiele ist zu schwach bzw. bietet im Vergleich zur Originalversion zu wenig Neues, um überzeugen zu können. Dafür waren die Leistungen im "klassischen" Anwendungsgebiet auf einem sehr hohen Niveau, die Hersteller haben ihre Modelle weitestgehend perfektioniert. Eine Kaufempfehlung bekommen aber nur die „Grafix Star 600" und die „Matrox Mystique", da sie unter DOS momentan die absolute Spitze bilden aber auch der Herausforderung Direct 3D, das sich auf Dauer durchsetzen wird, gelassen entgegenblicken können.

Nachzügler

Auch in den nächsten Monaten reißt die Flut an 3D-Karten nicht ab. Hier ein kleiner Ausblick auf weitere Spielebeschleuniger:

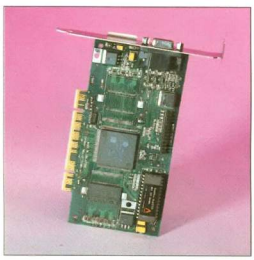
Power VR

Als eine der interessantesten Neuentwicklungen auf dem Sektor der 3D-Hardware hat sich inzwischen VideoLogics "Power VR" herauskristallisiert. Das Board ersetzt nicht etwa bereits eingebaute Grafikkarten, sondern arbeitet parallel zu der vorhandenen, die allerdings DirectDraw unterstützen müssen, was aber bei den allermeisten modernen Boards der Fall ist. Der in dreijähriger Entwicklungsarbeit entstandene Power VR packt viele technische Aufgaben, auf die wir hier (vorerst) nicht näher eingehen wollen, völlig anders an als die herkömmliche Konkurrenz. So kommt der Chip ohne Z-Buffering aus und nutzt den kompletten Speicher fürs Texture Mapping. Entsprechend gut sah bei einer Vorführung das bisher für den Power VR produzierte Material aus. Hochpräzise Licht- und Schattenberechnungen bereiten dem Chip anscheinend ebensowenig Probleme wie die Darstellung transparenter Objekte oder die Kombination verschiedenster Shadingarten bei hohen Farbtiefen.

Ob der Vorsprung gegenüber der Konkurrenz das Demostadium überdauert, werden bald die ersten fertigen Produkte zeigen. Die Unterstützung namhafter Spieleproduzenten wie Namco, SEGA, Activision, Mindscape und Psygnosis ist Lizenznehmer NEC, der den Power VR für ca. 400-500 Mark herausbringt, jedenfalls gewiß. Außerdem befindet sich die Karte ab Ende 96 serienmäßig auf allen Compaq Presario-PCs, was die Verbreitung der Power VR-Technologie einen weiteren Schritt nach vorn bringen wird.

3D Blaster

Nach dem desaströsen „3D-Blaster" für VL-Bus PCs versucht Creative Labs nun die immer noch verschreckte Kundschaft mit einem völlig neuen 3D Blaster für PCI-Systeme zu besänftigen. Dabei handelt es sich nicht mehr um eine Zusatzkarte, sondern gleich um ein komplettes Grafikboard ähnlich den S3ViRGE-Modellen. Creative Labs greift auf den "Rendition"-Chip zurück, der S3 in der Performance deutlich abhängen soll. Die bis jetzt gezeigten Spiele ließen davon indes wenig rüberkommen: „Euro 96" zum Beispiel sieht in der 3D Blaster-Version nur wenig besser aus als das unbeschleunigte Original, läuft jetzt allerdings selbst in der nun möglichen höheren Auflösung von 800x600 Punkten immer noch flüssig. Im August sind wir jedenfalls schlauer, dann nämlich sollen die ersten Testmuster eintreffen. Im September läuft dann noch rechtzeitig vor dem heuer zum "3D-Christmas" hochstilisierten Weihnachtsgeschäft der offizielle Verkauf an. Bis dahin sollen mindestens fünf eigens programmierte bzw. angepaßte Spiele erhältlich sein. Auch „Quake" erscheint als beschleunigte Version zuerst für Boards mit dem Rendition-Chip... *mg*



3D-Blaster von Creative Labs: soll zu Weihnachten auf dem Markt sein

BENCHMARKS

	Stealth 3D	Mystique	3D Xpression	Victory 3D	Grafix Star 600	Media 3D
Quake 320x200 (in fps)	35,5	34,9	32,6	35,8	37,9	36,9
Quake 640x480	14,2	14,0	——	14,6	16,5	14,4
Winmark 96	27,0	29,5	——	27,8	29,2	19,2
Winstone 96	62,1	64,9	66,5	62,9	68,9	61,9
Rockem (Direkt 3D; in fps)	11	13	12,5	11,5	12,5	11
Bleifuss VGA/SVGA	60/60	73/62	11/40	60/64	73/64	58/64

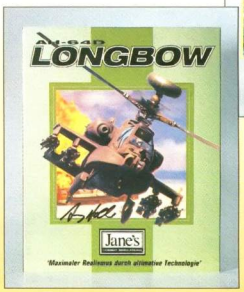


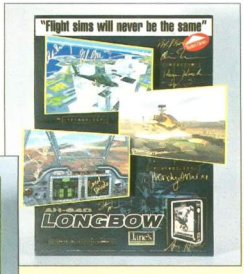
Kultklamotten für Kenner!

Wer ähnlich ehrfurchteinflößend auftreten will wie Power Play-Aushilfsmodel Mikkl, der muß lediglich zwei Dinge tun: erstens „Kampfgesicht 18" üben („zur Faust geballt") – und zweitens die richtige Antwort zu unserer Preisfrage auf eine Postkarte pinseln. Mit ein wenig Glück gewinnt er dann eine von zehn limitierten wasserabweisenden Apache-Bomberjacken, die uns Electronic Arts spendiert hat.

Ansonsten gibt´s noch von Andy Hollis handsignierte Spiele und von den Entwicklern unterschriebene Papp-Aufsteller. Wie immer losen wir die Glücklichen unter allen richtigen Einsendungen aus – und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Einsendeschluß ist der 11. Oktober 1996





Wie heißt das russische Gegenstück zum Apache-Helikopter?

1. - 10. Preis: je eine Apache-Jacke
11. - 20. Preis: je ein handsigniertes Spiel
21. - 30. Preis: je ein Aufsteller

Schickt Eure Lösung auf einer Postkarte an:
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion: Power Play
Stichwort: Longbow
Postfach 1304
85531 Haar bei München

INSERENTENVERZEICHNIS

Althoff	133	Konami	77, 79, 81, 83, 85, 87, 89
Ascon	21	Krombacher Brauerei	168
Bachler Softwareversand	113	Magic Line	73
Bomico	2/3, 18/19, 45, 57, 67, 102/103	Media Point	134/135
Call and Play	70	miro Computer Products	145
Campari Deutschland	41	Multimedia Soft	95
Centre Gold	127	Okay Soft	133
CIC Interactive	17	Philip Morris	27
Codemasters Ltd.	31	Playcom	47
Deutsche Messe- u. Ausstellungsgesellschaft	99	Quadral	73
Deutscher Sparkassen- und Giroverband	15	Sega	10
Digital Integration	105	Sierra Coktel Vision	111
EDV-Buchversand	153	Softsale	107
ELSA	33	Software 2000	137, 139, 141
Fantasy Productions	129	Softwarehouse	143
Frontline	91	SSV Klapf-Bachler	91
Gross Electronic	93	Time to Play	95
Guillemot International	147	TopWare	167
Hint Shop	91	Virgin Interactive	34/35
Karosoft	93	Wial Versand	109

Diese Ausgabe enthält zwei Beilagen: LBS Hannover, Teilbeilage und MagnaMedia Verlag AG

LEISURE

Sierras Al Lowe



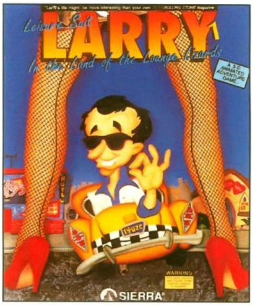
Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche. Jüngst hat sie sich entschieden, ihren Familiennamen wieder in die ursprüngliche, franco-kanadische Form zu bringen.



Fesselnd: Larry genießt die Zigarette danach (Larry 7)

Der Vater des Westentaschen-Playboys Larry erzählt alles über den Werdegang der Serie und ihre jüngste Fortsetzung



Voller Durchblick: Das Coverartwork von Larry 1

Wenn man sich Charaktere ausdenkt, die weiße Anzüge aus Polyester tragen, muß man schon einen einzigartigen Humor besitzen. Besonders dann, wenn die eigene Karriere dadurch ihren Anfang nahm, daß der Sohn einen mit Windpocken angesteckt hat.

Diesen Monat traf ich auf Al Lowe, die Legende hinter dem weltberühmten Schürzenjäger Leisure Suit Larry. Seitdem er 1982 bei Sierra einstieg (und danach wieder gefeuert wurde), entwarf er sechs Larry-Szenarios, inspirierte die Gesetzgebung Amerikas dazu, "Inhalte für Erwachsene" in Computerspielen zu verbieten und dachte sich einige der verrücktesten Puzzles der Branche aus.....so wie das Bibermelken in seinem jüngsten Werk, "Leisure Suit Larry 7: Love For Sail"

Power Play: Auf dem Weg zu dir mußte ich lachen. Ich zählte nicht weniger als 20 Leute, die Klamotten aus den 70er Jahren trugen. Kommt es dir nicht komisch vor, daß die Leute wieder das tragen, worüber du dich in deinen Spielen lustig machst?

Al Lowe: Ich hätte niemals gedacht, daß das eines Tages wiederkommt! (Lacht) Irgend etwas ist da ganz schön schiefgelaufen.

PP: Du besitzt nichts mehr dieser Art?

Al: Nein und ich weigere mich zuzugeben, daß ich jemals etwas davon besessen habe.



Maritme Raumausstattung (Larry 7)

PP: Komm schon, hast du niemals einen blauen Freizeit-Anzug gehabt?

Al: Niemals, dafür einen weißen. (Lacht) Im Ernst, mein Freizeit-Anzug war erdfarben, was sogar noch schlimmer ist, wenn ich jetzt so darüber nachdenke. Er hatte auch einen Riesenkragen. (Lacht) Meine Frau hat mir den gekauft. Mein Gott, zum Glück gibt es keine Bilder von mir aus dieser Zeit.

PP: Du warst früher Musiklehrer. Wie kamst du von Mozart zu bunten Kondomen mit Pfefferminzgeschmack? Ist das nicht ein langer Weg?

Al: Das ist eine lange, dafür aber sehr häßliche Geschichte. (Lacht) Ich war in den Siebzigern für einige Jahre Schulrat für Musik. In dem Gebäude, in dem ich arbeitete, gab es einen DEC-Minicomputer. Wenn wir einen Musikwettbewerb in der Schule abhielten, saß die ganze Jury mit

SUIT LARRY 7

über sein Alter Ego

jeder Menge Taschenrechnern da, es gab kein vernünftiges Programm, die Ergebnisse auszurechnen. Ich ging zur Verwaltung und trug ihnen mein Problem vor. Die sagten nur, "Wir geben ihnen ein Paßwort und ein Buch über BASIC. Beschäftigen sie sich damit und lösen sie ihr Problem selbst."

PP: Und das hast du dann auch gleich getan.

Al: Nicht ganz. In diesem Jahr wurde mein Sohn eingeschult und eines Tages kam er mit Windpocken nach Hause. Nach zwei Wochen hatte *ich* die Windpocken. Also begann ich tatsächlich, in dem BASIC-Buch zu lesen und sagte mir, "Nun, das klingt alles nicht sehr schwierig. Ich schaffe das auch." Die ganze nächste Woche mußte ich zu Hause bleiben, da die Windpocken ja ansteckend waren. Ich langweilte mich zu Tode, bis meine Schule Erbarmen hatte und mir ein Terminal mit Akustik-Koppler nach Hause brachte.

PP: Du meine Güte...

Al: Ja, aber bevor die Woche vorbei war, kam ich ganz gut damit zurecht und war mit dem Programm für die Auswertung fertig. Es war sehr primitiv, aber im Herbst des Jahres konnten wir den ersten Musik-Wettbewerb abfeiern, bei dem mit Hilfe eines Computers die Auswertung vorgenommen wurde. Das war 1977. Zwei Jahre später, nachdem ich das Programm verfeinert hatte, führte ich es einigen Geschäftsleuten vor. Sie sagten, "Wenn sie das für einen Apple umschreiben können, veröffentlichen wir es für sie." Ich verbrachte meine Feierabende eines ganzen Jahres damit, einen Apple zu bearbeiten. Als ich es schließlich geschafft hatte, ging die Firma mit dem Angebot pleite. (Lacht) Doch nun konnte ich auf einem Apple II programmieren und da ich einen fünfjährigen Sohn hatte, begann ich damit, primitive Lernspiele für ihn zu schreiben. Ich führte diese Spiele bei einer Computermesse vor, die ich 1982 besuchte. Ken Williams von Sierra mochte sie sehr und bot mir an, weiterhin Spiele zu entwerfen, die dann von Sierra veröffentlicht werden sollten.

PP: Bevor du dir Larry ausgedacht hast, blieb es jedoch noch eine Weile bei den Lernspielen, oder?

Al: Ja, ich arbeitete schließlich ausschließlich für Sierra und entwarf die Walt Disney-Lernspiele, die Sierra in den frühen Achtzigern in die Läden brachte. Ich schrieb die Musik für "Mickey´s Space Adventure" und designte und programmierte "Winnie The Pooh". Ich entwickelte auch "Donald Duck´s Playground", das den Preis "Lernspiel des Jahres 1983" einheimste. Doch das Verlangen, mir einmal etwas richtig Blödsinniges zu auszudenken, wurde immer größer.

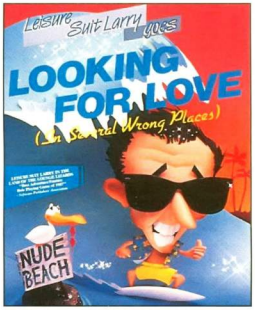
PP: Und Larry ward geboren...

Al: Genau. Ich hatte schon immer eine Vorliebe für schräge Witze, das war genau mein Ding. Zu dieser Zeit gab es noch keinen Humor in Form von Software. Nur ein Spiel, "Leather Goddesses Of Phobos", war recht spaßig. "Hitchhiker´s Guide..." besaß mehr diese Sorte englischen Humors. Doch das waren nur Text-Adventures und obwohl sie lustig waren, verfügten sie über keinen so unmöglichen Charakter wie Larry.

AL LOWE

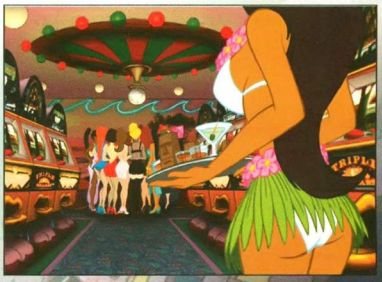


Al Lowe ist der Schöpfer der schusseligen Erotikadventure-Kultfigur Leisure Suit Larry. Seit 1982 arbeitet er für den Giganten Sierra.



Das Coverartwork von Larry 2





Pech in der Liebe, Glück im Spiel: Larry versucht sich am Roulette-Tisch (Larry 7)

1986 fing es dann an, ernst zu werden. Ich entdeckte damals zwei große Marktlücken: Es gab nichts für ein Publikum über 16, das wirklich lustig war. Das Ergebnis meiner Überlegungen war Larry. (Lacht) Doch es sollte etwas dazwischenkommen. Nach einem Jahr Arbeit als Designer bei Sierra wurde ich gefeuert.



"Nach einem Jahr Arbeit als Designer bei Sierra wurde ich gefeuert"

PP: Du wurdest gefeuert? Davon steht nichts in deiner Bio...

Al: Ja, das war 1983. Ist eine gute Geschichte. Eines Tages riefen sie uns alle zusammen. Sierra hatte an diesem Morgen 120 Mitarbeiter, am Nachmittag waren es nur noch 30. Denen ging das Geld aus, sie konnten die meisten Angestellten nur noch als Freie Mitarbeiter halten. Ich arbeitete also auf Provisionsbasis und wurde selbständig. Das läuft jetzt seit 15 Jahren so und ist das beste, was mir je passieren konnte.

PP: Als du Larry das erste Mal vor deinen Augen entstehen ließest, hatte er da schon einen blauen Polyester-Anzug an?

Al: (Lacht) Es ist ein weißer Polyester-Anzug.

PP: Wieso komme ich dann auf blau?

Al: Aus Gewohnheit, stereotypes Denken. Nein, wir wollten eine John Travolta-Persiflage haben. Larry denkt, er wäre Travolta in "Saturday Night Fever". Doch den Anfang nahm alles mit diesem Marketing-Typen bei Sierra. Wenn er von einer Verkaufstour zurückkam, erzählte er uns immer die tollsten Frauengeschichten. Das meiste war offensichtlich gelogen und wir machten uns heimlich über ihn lustig. Wir gestalteten unseren Larry nach ihm, überzogen das Ganze natürlich noch. Der Polyester-Anzug war die Krönung des Ganzen. Zu der Zeit war es hip, Szenarien für Spiele zu entwerfen, in denen man eine Welt oder einen Planeten retten mußte. "In The Land Of The Lounge Lizards" traf genau diesen Nerv. Es gab vorher praktisch kein Spiel, das in der Gegenwart stattfand. Alles beschäftigte sich entweder mit der tiefsten Vergangenheit oder der fernen Zukunft.



Ob diese hochgeschlossene Dame verführt werden kann? (Larry 7)



Coole Lady im heißen Whirlpool (Larry 1)

PP: Du hast den Weg für ein neues Genre bereitet, hast Spielinhalte für Erwachsene in deine Programme eingebracht. Was hast du dir von einem Markt erwartet, der in dieser Richtung noch völlig unerkundet war?

Al: Als "Larry 1" erschien, verkaufte es sich von allen Sierra-Spielen am schlechtesten. Im ersten Monat wurden nur 4000 Exemplare davon verkauft. Ich hatte alles auf die Tantiemen gesetzt, die jetzt ausblieben, es war eine sehr harte Zeit für mich. Ich dachte schon, ich hätte sechs Monate meines Lebens für nichts verschwendet. Ich mußte etwas tun, um weiterhin Geld zu verdienen, also arbeitete ich an "Police Quest I" und an einem weiteren Sierra-Spiel mit, an dessen Titel ich mich gerade nicht mehr erinnere (lacht). Hey, das ist viele Jahre her! Doch während ich an diesen Projekten saß, wuchsen Larrys Verkaufszahlen mit jedem Monat. Den zweiten Monat waren es bereits 6000 Exemplare, darauf 9000, bis Larry sich schließlich zu einem richtigen Verkaufsschlager entwickelte. Bis heute hat sich dieser Titel über 500 000 mal verkauft. Wahrscheinlich noch öfter, ich kenne die genauen Zahlen nicht. Ich sollte besser Buch führen (lacht).

PP: Da sich über Humor ja bekanntlich streiten läßt, würde ich gerne wissen, was dich so sicher machte, daß deine Gags auch wirklich für jeden und nicht nur für dich selbst lustig waren?

Al: Ich testete alles an Freunden, Angestellten, Nachbarn und Verwandten aus. Das schlimmste ist, daß ich jedesmal, bei jedem Spiel das gleiche schlechte Gefühl habe. Zuerst denke ich, daß alles wirklich lustig ist, doch bis das Programm dann schließlich in den Läden steht, habe ich es so oft durchgekaut, daß ich daran zweifle, ob überhaupt jemand über das Spiel lachen kann.

PP: Es gibt also einen Punkt für dich, an dem dir das Spiel als überhaupt nicht lustig erscheint. In meinem Interview letzten Monat mit Chris Crawford...

Al: Oh, Chris...

PP: Er ist wahrscheinlich der intellektuellste und ernsthafteste Typ der Programmiererszene und...

Al: Mir ist er zu ernsthaft. (Lacht) Ich bin das genaue Gegenteil von ihm. Es gibt da eine komplett gegensätzliche Philosophie zu seiner. Auch in Spielen kommen Philosophien zum tragen, ebenso wie bei geschriebenen Werken, Büchern. Wenn du meine Spiele kennst, kennst du mich. Ich bin ein bißchen anrüchig, aber nicht obszön. Ich versuche, die humoreske, sarkastische Seite an allen Dingen zu entdecken und aufzudecken.



Der rettende Sprung in den Pool (Larry 7)

Aber ich bin keine verbitterte Person, verstehst du? Meine Spiele repräsentieren mich.

PP: Mit der Ausnahme, daß du dich nicht wie Larry kleidest.

Al: Nein, ich bin *nicht* Larry! Ich bin das Spiel. Ich bin der Erzähler. Darüber habe ich ja noch nie so richtig nachgedacht! Du erwischst mich damit zu einem günstigen Zeitpunkt, denn gerade habe ich den Löwenanteil des Konzepts zu "Larry 7" fertig geschrieben.

PP: Kannst du denn selbst noch über Larry lachen?

Al: Klar! Gerade bekommen wir den ersten Teil der Animationen zurückgeschickt. Die Key Frames und das Layout machen wir hier, dann schicken wir das Ganze an Animations-Studios in New York und Kroatien.

PP: In Kroatien? Du scherzt wohl?

Al: (Lacht) Nein, das stimmt. Die würden für Arbeit sterben da drüben. (Lacht). Nein, mal im Ernst, da sitzen einige der besten Animations-Künstler überhaupt und es ist ein schönes Gefühl, daß man ihnen so wieder Arbeit geben kann. Das ist jetzt schon das dritte Spiel, das wir dort in Auftrag geben. "King´s Quest VII" und "Torin´s Passage" waren die ersten beiden.

PP: Der Grund, weswegen ich das Interview mit Chris Crawford ansprach, ist, daß noch niemand ernsthafte Designtheorien für ein Comedy-Spiel aufgestellt hat.

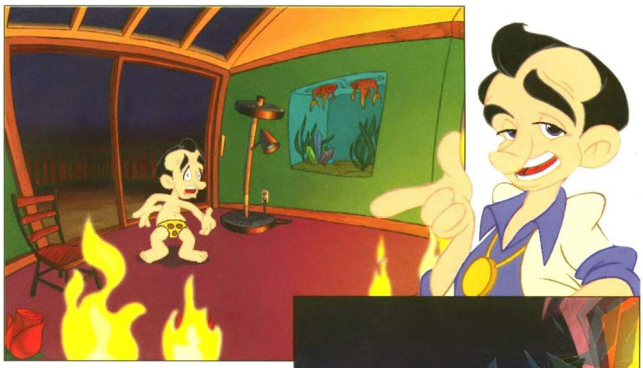
Al: Wen gibt es denn schon außer mir, der solche Spiel macht? Steve Meretzky,...

PP: Und Bob Bates, der ja aus der gleichen Infocom-Ecke kommt...

Al: Vielleicht noch das Team von "Monkey Island".

PP: Alle Spiele dieser Art waren sehr erfolgreich. Was ist also die Philosophie, die hinter diesen Programmen steckt und die sich so viele nicht zu eigen machen?

Al: Die Phi-lo-so-phie? (Lacht)



Hot Pants: Larry steht entsetzt vor der Flammenwand...

PP: Okay, vielleicht ist dieses Wort zu stark...

Al: Meine Philosophie oder vielmehr mein Ziel besteht darin, daß ich mich bis zum Ende eines solchen Spiels gut unterhalten fühlen möchte. In diesem Sinne versuche ich keine Rätsel einzubauen, die den Spieler verärgern. Wir stecken in alle Teile des Spiels gleich viel Arbeit – Anfang, Mitte und Ende. Ich möchte, daß die Leute alle diese Teile zu Gesicht bekommen. Als ich mit der Arbeit zu "Larry 7" begann, stellte ich eine Liste mit lustigen Dingen auf, die einem auf einem Kreuzdampfer widerfahren können. Als ich einmal eine Kreuzfahrt machte, empfand ich es beispielsweise als äußerst sinnlos, daß man am Heck des Dampfers Golf spielen konnte. Besser gesagt, daß man Golfbälle, die angeblich dann später im Wasser in natürliche Bestandteile zerfallen, ins Wasser schlagen konnte. In "Larry 7" wird man beispielsweise Bowlingkugeln ins Wasser schießen können. (Lacht) Jedesmal, wenn man kegelt, fallen alle Kegel und die Kugel ins Wasser. Das Schiff muß also einen großen Mechanismus besitzen, der ständig neue Kegel aufstellt. Es ist eine Art Parodie auf das Spiel "The Incredible Machine". Deshalb müssen natürlich auch ständig neue Kegel nachproduziert werden. Das erledigen vor Ort Biber, die an riesigen Baumvorräten nagen. Die Tierchen



... bricht panisch durch das Fenster...



...und landet schwerverletzt



Der Lustdampfer (Larry 7)



Robinson-Lustgral (Larry 2)



Knapp verfehlt: Larry saust am Hotelpool vorbei (Larry 7)





Larry läßt die Glocken läuten: Beabsichtigt festes Händeschütteln mit Kapitän Thygh (Larry 7)

"Es gab einen großen Skandal als der erste Teil von Larry erschien"

müssen sich allerdings richtig rentieren, also melkt man sie, um Venezuelanischen Biberkäse aus der Milch herzustellen. (Lacht) Verstehst du?

PP: Faßt du es als Kompliment auf, wenn dich jemand als verrückt bezeichnet?

Al: Sure, yeah! Wer das sagt, meint doch das Resultat meiner Arbeit, nicht mich. Noch mal zurück zu den Bibern. Wieso sollte man eigentlich Venezuelanischen Biberkäse produzieren? Ich sage es dir: Weil es einen Kochwettbewerb auf dem Schiff gibt! (Lacht) Venezuelanischer Biberkäse und Kumquats braucht man dazu. Warum Kumquats, wirst du fragen...nur weil es ein lustiges Wort ist. Das ist alles! Und wenn du das Zeugs beim Wettbewerb abgibst, findet die Jury es zunächst ungenießbar, ändert ihre Meinung allerdings, nachdem du das Aphrodisiakum beigemengt hast. Im Spiel nennen wir es subtil "the orgasmic powder". Was würde Chris Crawford wohl *dazu* sagen? (Lacht herzlich)

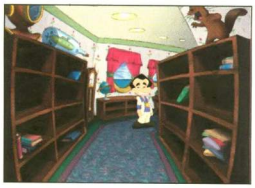
PP: Eine Sache, die Chris Crawford wohl positiv an deinen Spielen beurteilen würde, ist, daß du wenigstens gewisse Inhalte vermittelst. Sein Vorwurf geht an Spiele, die nur aus guter Grafik und sonst nichts bestehen.

Al: Diese Inhalte haben sogar für Furore gesorgt. Es gab einen großen Skandal als der erste Teil von "Larry" erschien. Der Gerichtshof von Kalifornien verabschiedete seine "Leisure Suit Larry"-Klausel, um zu verhindern, daß Inhalte für Erwachsene ihren Weg in Computerspiele finden. Die Anklage und der Gerichtsantrag beruhten nur auf Hörensagen, gespielt hat das Programm kaum einer von denen. Es ist das gleiche, wie die Sache, die jetzt wegen der Pornographie im Internet läuft. Ich fand es gut, daß die Gerichte diese Anklage zurückgewiesen haben. Das ganze war einfach lächerlich.

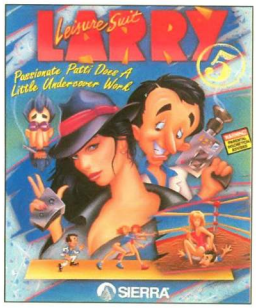
PP: Und es hätte wohl dazu geführt, daß es kein "Larry 7" gegeben hätte...

Al: "Larry 7" ist deswegen so wichtig für mich, da es in diesem Spiel jede Menge Neuerungen gibt. Es gibt jetzt Full-Screen-Animationen, 640x480, ohne störendes Interface im Bild. In den Großaufnahmen der Charaktere wirst du in ihren Gesichtern die Reaktionen genau ablesen können. Alles wirkt viel mehr wie ein Film. Das Interface ist überhaupt komplett vom Bildschirm verschwunden.

Viele der aktuellen Spiel benutzen ein Interface in der Art der Toolboxen bei Malprogrammen: Du klickst in einer Leiste am Bildschirmrand auf ein Icon, um danach mit einem Gegenstand oder einer Person zu interagieren. Wir hingegen orientieren uns an fortschrittlichen Programmen



Große Bibersuche in Larry 7



Incognito: Das Coverartwork von Larry 5



Karottenkopf: Beim Kochwettbewerb (Larry 7)



wie Word oder Excel, bei denen man erst die Bereiche auswählt und danach erst etwas mit ihnen tut. Icons gibt es nicht mehr. Man klickt jetzt auf einen Bereich des Bildschirms, woraufhin dort ein Menü aufklappt, wie in Windows'95. Für jeden Gegenstand kann man so individuelle Menüs mit unterschiedlichen Handlungen festlegen. Die rechte Maustaste wird dem Spieler Zugang zu sämtlichen Menüs des Spiels bieten. Sierra-Spiele waren immer dafür berüchtigt, daß man auf der Suche nach der Lösung der Rätsel große Distanzen mit der Spielfigur zurücklegen mußte. Auch das haben wir abgeschafft. Man *kann* immer noch viel herumlaufen, muß es aber nicht mehr. Faule Leute können auf dem Schiff einfach einen Konstruktionsplan aufrufen. Man klickt auf einen Teil des Dampfers und ist auch schon da.

PP: Und Larry wird auf hoher See vermißt?

Al: Genau. "Love For Sail" ist der doppeldeutige Titel. Es schwirren einige Entwürfe herum, auf denen "Yank Her´s Away" als Titel steht. Wir haben´s geändert, also ignorier es einfach. (Lacht)

PP: Wie hast du Larry dazu gebracht, seine Koffer für eine Reise zu packen?

Al: Das Spiel fängt da an, wo "Larry 6" aufhörte, nämlich mit der Szene, in der Larry mit der schönen Shamra auf dem Dach des "La Costa Lota" schläft. Man wird das Resultat dieser Liebesnacht sehen können...

PP: Du meinst ein Baby?

Al: Oh, nein, nein, nein! (Lacht) Viel weniger spektakuläre Resultate, es ist ja immer noch die selbe Nacht. Alles fängt in Dunkelheit an, du siehst nichts und Larry sagt, "Ah, das ist die schönste Nacht meines Lebens" und Sekunden danach meint er, "Oh mein Gott, das ist die schlimmste Nacht meines Lebens!" Er macht sämtliche Höhen und Tiefen des Lebens innerhalb von 15 Sekunden durch. (Lacht) Das Mädchen fesselt ihn mit Handschellen und sagt, "Oh Larry, ich will mehr, mehr!" Er sagt sich, "Wow! Was gibt es, das wir noch nicht getan hätten?" Sie entgegnet, "Es gibt jede Menge Dinge, die wir noch nicht getan haben. Ich gehe jetzt und suche mir jemanden, der wirklich etwas hiervon versteht!" Armer Larry. Frustriert macht er sich auf eine Kreuzfahrt. Der weibliche Kapitän des Schiffes, die schwedische Liebeskönigin Captain Thygh, veranstaltet jede Woche einen Wettbewerb mit dem Namen "The Thygh´s Man Trophy" (Anm. d. Übersetzers: "The Theisman Trophy" ist in Amerika ein sehr begehrter Preis der jährlich vielversprechenden Football-Spielern verliehen wird).

PP: Du willst mich veräppeln...

Al: Das sollen die erst mal sinngemäß ins Deutsche übersetzt bekommen! (Lacht) Nun ja, derjenige Mann, der den Wettbewerb gewinnt, kreuzt die folgende Woche auf Kosten des Kapitäns umher (Anm. d. Übersetzers: Im Englischen heißt das "Cruising On The Captain" und ist natürlich äußerst doppeldeutig!)

PP: Hast du jemals von Larry geträumt?

Al: Nein, aber als ich noch selbst programmierte habe ich oft in einer Programmiersprache geträumt.

PP: Wie tragisch...

Al: Das ist beängstigend. Wirklich! Jetzt, wo ich "nur" noch designe oder schreibe, wache ich manchmal mit lustigen Ideen auf. Aber von Larry selbst habe ich noch nicht geträumt, das wäre ja schlimm!

PP: In deiner Biographie heißt es, "Er machte oft Streiche, die ihn in Schwierigkeiten brachten". Was ist denn damit gemeint?

Al: Oh, Gott. (Pause gefolgt von Schmunzeln) Ich habe mal einen Briefkopf in meiner Schule gestohlen und darauf mit gefälschter Unterschrift Busse für eine Lehrerversammlung am Nachmittag angefordert. Die Busse kamen direkt nach dem Mittagessen in der Schülerpause an und die meisten von uns stiegen in diese Busse ein und hauten nach Hause ab. Das sorgte an der Schule für eine richtige Panik, ich wurde aber nicht erwischt.

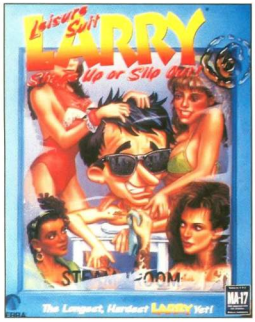
PP: Stellst du auch bei Sierra Sachen an?

Al: Kommt ganz darauf an, was du darunter verstehst. Es ist fast zu leicht hier. Einmal haben wir das Zimmer eines Kollegen mit Verpackungsschaumstoff-Erdnüssen gefüllt, als dieser in Urlaub war. Als er zurückkam, kriegte er die Tür nicht mehr auf. Das war echt komisch! (Lacht sich tot) Ich finde, daß ich ein großartiges Leben führe. Ich kann mir diese Phantasiewelten ausdenken, fast wie ein Gott. Sierra ermöglicht es mir, jeden verrückten Ort, den ich in meinem Kopf entstehen lasse, in eine Software-Realität umzusetzen. Dafür werde ich dann sogar noch bezahlt. Ich fühle mich schuldig. Den Scheck nehme ich jedoch immer noch gerne an. (Lacht) Es ist wundervoll, als erwachsener Mann auf diese Weise seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

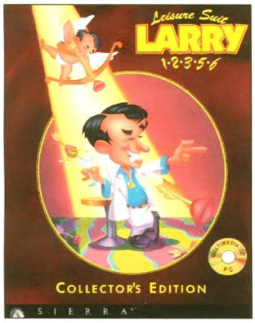
Brenda Garneau/fh



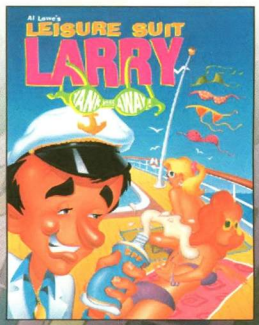
Rassige Schönheit in Larry 3



Das USA-Cover von Larry 6

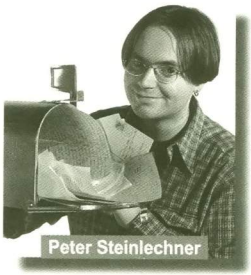


Larry total: Die Kollektion



Das Coverartwork zu Larry 7

Power Post



Guck mal, wer da schreibt: Der erste Weg führt täglich zur Mailbox, neue Power Post lesen. Am liebsten eMail natürlich

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Online: CompuServe-Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

75162.405@compuserve.com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief.**

Shareware

Obwohl ich viele gute kommerzielle Spiele (1942 Gold, Elite 3, Stone Racers, Der Clou, Bleifuß) habe, spiele ich fast die Hälfte der Zeit Sharewareprogramme. Jetzt will ich meine Favoriten (Skunny Karts und Sango Fighter) registrieren lassen, befürchte aber, daß ich damit zu spät komme. Immerhin erschien Skunny Karts 1994 und Sango Fighters 1993. Gibt es keine Möglichkeit, Vollversionen auch von älteren Sharewarespielen legal zu besorgen?

Dieter Copony, eMail

Wie sich bei Nachforschungen gezeigt hat, ist das tatsächlich ein größeres Problem. "Sango Fighters" kommt von Digital Workshop, einer Firma, die sonst vor allem Grafikprogramme macht. "Sango Fighers" verkaufen die aber nicht mehr. Falls kein Shareware-Händler in Deutschland noch Restbestände der Vollversion im Lager hat, sieht es also düster aus. Ähnliches gilt für "Skunny Karts", das es scheinbar offiziell nie nach Deutschland geschafft hat. Wer näheres weiß, kann sich gerne bei uns melden, wir leiten die Post dann weiter.



Sango Fighters: Das Shareware-Programm ist nicht mehr aufzutreiben

Guck mal

Warum ist es toll, daß ein technisch veraltetes Spiel (Sonic CD) "nur" 69 Mark kostet – ich halte dies schon für relativ viel Geld, zumal ein paar Seiten weiter ("Space Dude") bei einem Kaufpreis von ca. 60 Mark die Rede von einem Vollpreis-Programm ist. Wo wir schon bei Space Dude sind: ist "Trash" Euer neues Lieblingswort?!

Muß ich als Abonnent auch am 7. August nach der Power Play 09/96 gucken? Oder guckt sie rechtzeitig bei mir vorbei und reicht es dann, sie anzugucken ?!

Christopher Kasching, eMail

Hoffentlich hast Du die neue Ausgabe inzwischen sehr genau angeguckt und dabei festgestellt, daß einfach angucken nicht reicht: Als Abonnent guckt die Power Play ja nach Dir, aber dann mußt schon reingucken, um nicht blöd aus der Wäsche zu gucken. Ganz schön trashig, was?

Next Generation

Zur Zeit habe ich ein Problem, das sicherlich auch viele andere Spielefreaks interessiert: Auf der einen Seite gibt's schnelle HighEnd-Rechner und auf der anderen die "Next Generation"-Konsolen; aber niemand (jedenfalls kein Fachmann) kann mir sagen, was nun besser ist. Was bedeutet eigentlich 32-Bit-Technologie? Oft liest man, daß Konsolen langsamere Prozessoren und weniger Speicher (das Nintendo 64 nur 4 MB!) haben sollen; und trotzdem sind auf den Dingern atemberaubende Effekte möglich. Liegt das allein an den Grafikchips? Da Ihr kürzlich auf der E3 wart und dort Spiele gesehen habt, die es für PCs und Konsolen gibt (z.B.: Zork Nemesis, Pitfall, Command & Conquer, Rayman 2, Daytona USA, Dawn of Dark-ness...), wärt ihr doch die kompetentesten Leute, um auf einem mehrseitigen Vergleich Stärken und Schwächen herauszustreichen.

Dietmar Braun, Belgien

Für die atemberaubenden Effekte auf einigen neuen Konsolen ist tatsächlich vor allem der Grafikchip zuständig. Wer das Glück hatte (wie wir in der Redaktion), einen Blick auf das neue Mario-Spiel für Nintendos 64er-Konsole zu werfen, kann endlich in Frieden sterben, so perfekt ist der kleine dicke Klempner animiert. Andererseits: Gib dem PC ein oder zwei Jahre und uns viel Geld für neue Rechner, und das Lager der Computerianer hat wieder alle Konsolen überholt. Über solch einen Vergleich denken wir

natürlich nach. In letzter Zeit scheint mir allerdings, zum Hauptargument für den PC wird immer mehr die Art der PC-Programme, und weniger die technischen Vor- oder Nachteile. 32-Bit-Technologie bedeutet, daß der Datenbus der Konsole (vom Prozessor zu den andern Chips) eine Bandbreite von 32 Bit hat. Im Klartext: Der Prozessor schreibt und liest pro Taktzyklus 32 Bit gleichzeitig wie auf einer 32spurigen Autobahn. Geht natürlich wesentlich schneller, als die gleiche Menge an Daten nacheinander oder auf einem 16-Bit-Bus zu bewältigen.

Windows 95

Ich lese Power Play erst seit Anfang dieses Jahres und bin begeistert. Die Tests sind ausführlich und kritisch, die Previews informativ und Eure Specials über Hardware interessant. Auf der PP-CD sind zunehmend immer mehr Windows 95-Demos anzuspielen. Da darunter für mich auch ziemlich interessante Titel sind, auf meinem Computer aber Win 95 nicht installiert, hätte ich gern einmal gewußt, ob es da eine Ausweichmöglichkeit gibt.

Christian Franke, Wandlitz

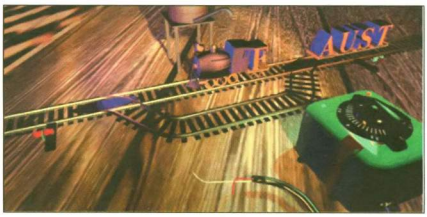
Bevor ich Euch mein Problem erzähle, muß ich euch noch sagen, wie gut mir der Diablo Bericht in der Ausgabe 07/96 gefallen hat. Ich habe mir die englische Version von Warcraft II gekauft, weil mir die deutsche Sprachausgabe nicht so besonders gefiel. Als dann das Expansion Set rauskam, mußte ich es mir als eingefleischter Blizzard-Fan gleich holen. In der Verpackung war ein Werbezettel für kommende Blizzard-Spiele. Dort sah ich plötzlich eine Aufschrift "Win 95 CD ROM" und war total enttäuscht. Ich habe Windows 3.11 und finde Windows 95 nicht besonders gut und vor allem ist es viel zu teuer. Ich frage Euch: Wird es eine DOS Version von diesem Spiel geben? *Onur Satilmis, Frankfurt*

Tja, das ist das große Problem an Windows 95: DOS-Spiele funktionieren auf allen Betriebssystemen, Programme für Win 3.1 auf den meisten, aber was für Windows 95 entwickelt wurde, läuft nur auf Win95 selbst. Ich würde Euch jetzt gerne etwas anderes sagen, aber geht leider nicht: Wenn Euch die Programme interessieren, müßt Ihr wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und auch auf Windows 95 umsteigen.
Einziger kleiner Trost mag vielleicht sein, daß momentan verstärkt Programme erscheinen, die sowohl unter Windows 95 als auch, von der gleichen CD aus, unter DOS laufen. Von den diesen Monat getesteten Spielen sind das immerhin Titel wie "Afterlife" oder "Time Commando". Nach unseren Informationen gilt das für "Diablo" leider nicht, allein schon wegen der fortgeschrittenen Multiplayer-Funktionen (Internet) setzt Blizzard voll auf Win95.

Render, die dritte

(In der Power Post Ausgabe 08/96 ging es wieder mal um "Rendergrafik")

Erst eine kurze Beschreibung meiner Person: Ich bin 23, weiblich, Mutter von zwei Kindern und kenne mich ziemlich gut auf



The 7th Guest: Immer wieder schön?

meinem PC aus – ich bin eine der sogenannten Minderheiten. Zum Thema Rendergrafik möchte ich auch etwas sagen: Ich spiele am liebsten Fantasy-Rollenspiele und Adventures. Manchmal krame ich heute noch "Maniac Mansion" oder "The Guild of Thieves" raus, was heutzutage ja grafisch wirklich nicht toll wirkt. Doch es macht nach wie vor Spaß. Hin und wieder gebe ich mich aber trotzdem einem "interaktiven" Adventure hin, z.B. Phantasmagoria. Die Musik ist einfach Spitze (klingt ähnlich wie "Carmina Burana"), und auch die Grafik erzeugt eine sehr gute Atmosphäre. Das Optimum wäre natürlich eine tolle Spielidee, logische Rätsel UND eine gute grafische Präsentation. Bei den Fantasy-Rollenspielen hat sich ja in den letzten Jahren wahnsinnig viel getan. "Ultima 1" läßt sich mit Stonekeep nicht vergleichen. Je besser das Spiel und die Grafik, desto besser die Atmosphäre und das ist es, was ich letztendlich von einem Spiel erwarte.
Wenn ich mich an den ersten "Dragon`s Lair" Spielautomaten erinnere: Da sind Dutzende 10er (Schilling) hineingeflossen, einfach weil man die tolle Grafik weiter sehen wollte – was jetzt nicht heißen soll, daß ich es als wirklich tolles Spiel bezeichnen möchte. Aber Phantasmagoria enthält doch schon einige Rätsel. Es sollte nur im Test darauf hingewiesen werden, wie schwer oder leicht das Spiel ist (was ohnehin gemacht wird), und alles andere ist Sache des Käufers. Ich spiele sehr gerne schwierige Adventures wie "Riddle of Master Lu", bin aber einem "Spycraft" oder "Ripper" auch nicht abgeneigt. Das sind einfach zwei paar Schuhe. Für wirklich innovative Ideen sprechen ohnehin die Verkaufszahlen, siehe Lemmings, "Magic Carpet" oder "Command & Conquer". *Rita Schicker, eMail*

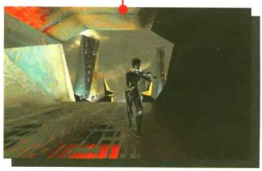
Ich rege mich immer auf, wenn ich die Power Post lese. Wie zum Beispiel in der Ausgabe 07/96. Da hat sich einer über Descent, "Magic Carpet" usw. ausgelassen. Gut, "Magic Carpet" finde ich selber nicht so gut, aber das hat nichts mit der Gewalt zu tun. Aber Descent ist eins der besten Spiele, die ich kenne. Descent hat alles: Taktik, Spannung, Witz usw – und das ohne Gewalt.
Thema 2: Renderwahn. Ich kann die Leute nicht verstehen. Gerenderte Spiele sind doch was tolles. Man kann das Spiel richtig miterleben. Ich finde so etwas fabelhaft. Und mein Lieblingsspiel ist immer noch "The 7th Guest". Obwohl schon mehrmals durchgemacht, ist es immer wieder schön. Entweder haben diese Leute noch nie ein gerendertes Spiel gesehen, oder sie haben sich ein falsches gekauft. Ich liebe solche Spiele, und das ist auch der Grund warum ich mir Ripper gekauft habe. Ripper hat gute Chancen, "The 7th Guest" vom Thron zu stoßen.

Savas Ziplies, Bremen

Unser Dauerbrenner Thema "Rendereien" scheint ja wirklich die Gemüter zu erregen. Ehrlich gesagt: Viel mehr fällt mir dazu nicht ein. Hatte ich schon mal geschrieben, daß die Geschmäcker verschieden sind? Wenn nicht, wäre das jetzt ein passender Augenblick... Immerhin beruhigend, daß bei allen Zuschriften Gameplay und Atmosphäre an erster Stelle stehen. Vielleicht kapiert das der ein oder andere Hersteller auch irgendwann.
Was Descent betrifft: Gutes Beispiel, Roboter zertrümmern kann mehr Spaß machen als Monster abzuschlachten. Auch wenn das jetzt wieder eine günstige Gelegenheit wäre: Nein, auf den eigentlich fälligen Monolog über Quake verzichte ich jetzt.

MDK

Was haben die Köpfe von Shiny zu ihrem lange verheimlichten Überraschungs-Programm zu sagen? Folge zwei des Entwicklertagebuches stillt die mit diesem Heft erwachte Neugier.



Das Schwarze Auge 3

Übertrifft der dritte Teil von Attics Rollenspiel-Epos den Erfolg des Vorgängers? Der Rucksack für den letzten Trip ins Nordland ist bereits gepackt.



Links LS

Neuner Eisen oder Dreier Holz? Sportspezialist Michael Galuschka zerbricht sich schon den Kopf über die Wahl des geeignetsten Schlägers für den Testkurs.



Privateer 2: The Darkening

Wird Chris Roberts' kleiner Bruder Erin es schaffen, aus dem Schatten des "Space-Regisseurs" herauszutreten?

10/96

erscheint am **11. September**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Claudius Brunnecker (bru), Sascha Gliss (sg),Thomas Kittel
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-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Id Software/Wolfgang Berns
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
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 – Multimedia Solution Consulting, Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Te.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei
Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
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
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd.
Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Strobistr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Deutschland: 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
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

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE



Ab September im Handel

Jetzt erhältlich

Das Schwarze Auge - Teil I + II

Unverbindliche Preisempfehlung je CD-ROM **29,95 DM**

TopWare CD-Service AG • D-68229 Mannheim • Markircher Str. 25 • Telefon 0621-48050 • Telefax 0621-4805200
digital publishing

GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare®

Krombacher



EINE PERLE DER NATUR.

MIT FELSQUELLWASSER GEBRAUT.