

POWERPLAY

6/96

DM 6,50
GS 50,- / sfr 6,50
Lit. 9000/hft 8,-
dkr 35,- / frank 39,50
MAGNA
MEDIA

DAS COMPUTERSPIELE-MAGAZIN

ECTS London

**Alle Highlights der
Frühjahrsmesse**

Die Siedler 2

**Bauen & erobern:
Vom Kuhdorf
zum Imperium**

Attic-Interview

**Der Reiz, gute
Spiele
zu machen**

**SUPER
WETTBEWERB
WER IST DER
BESTE SPIELE-
KENNER?**

**DEIN
NAME IN »DAS
SCHWARZE
AUGE 3«**

SILENT HUNTER

Beutezug der Seewölfe im Pazifik

SUPPORT

**Windows 95
und Spiele**

JOYSTICKS

**Die Neuen von
Thrustmaster
und Gravis**

MULTIMEDIA

**Was taugen
Komplett-
systeme?**



4 391054 206507

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

GIER MACHT INTRIGEN



TOTALLY

VOICE

ACTIVATED,

TOTALLY

INTERACTIVE

EXCITING GAMES WITHIN A GAME

VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS

VIRTUAL CORPORATION™

Unverbindliche
49⁹⁵
DM
Preisempfehlung

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und raue Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflussreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows® 95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).

Systemanforderungen: Windows® 95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows® 95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.

Microforum

ein echtes 32bit spiel
für **Windows® 95**

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG · Markkircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200

Komplett in Deutsch
Ab Mai '96
im Handel
erwartet!

Im Westen NICHTS Neues

Unbestätigten Gerüchten zufolge fällt die Frühlings-ECTS nächstes Jahr deshalb flach, weil der englische Verband "British Software Entertainment", kurz BSE, seine weitere Unterstützung der Messe wegen plötzlicher Erkrankung abgesagt haben soll. Aber schließlich machen anständige Jungs keine makabren Scherze über ein so ernstes Thema, und deswegen geben wir auch lieber gleich zu, daß es in Wahrheit gar keinen Softwareverband gibt, der BSE heißt. Die vielzitierte Rinderseuche dagegen hatte höchstens Einfluß auf die Eßgewohnheiten der "Zugereisten", aber man muß sich ja nicht bei jedem London-Besuch im "Aberdeen Steak House" vollstopfen. Der wahre Grund für die abflauende Resonanz der Frühlingsausgabe der "Electronic Consumer Trade Show" (ECTS) ist natürlich die übermächtige Präsenz der "Electronic Entertainment Expo" (E³), die nur knapp vier Wochen später im sonnigen Los Angeles über die Bühne geht. Die E³ hatte vergangenes Jahr ihr Debut, und nach der Messe war sich die gesamte Spielesoftware-Welt einig, daß die E³ nicht nur erstklassig organisiert war, sondern das nahe Hollywood einen positiven Einfluß ausübte. Dieses Jahr war in London deutlich zu spüren, daß die Hersteller (sofern sie überhaupt präsent waren), den Großteil ihres Pulvers auf der E³ verschießen werden. Branchenriesen wie Sega und Nintendo verzichteten ganz auf ihre Präsenz (was uns in Power Play natürlich nicht weiter tangiert), und EA hatte sich mit Mindscape, Blizzard und einigen anderen Labels im nahegelegenen Hilton Olympia einquartiert. Trotz der nachlassenden Präsenz gab es aber immer noch genügend interessante Neuheiten, über die wir ab Seite 12 berichten. Die echten Sensationen blieben allerdings aus. Nun ist London nicht Hollywood, aber eine Oscar-Nacht gab's trotzdem: Seit Jahren verleiht der Messeveranstalter in Zusammenarbeit mit 20 Computer- und Videospielemagazinen aus ganz Europa Preise für die erfolgreichsten Spiele und Publisher des Jahres. Den Preis für die originellste Software staubte dieses Jahr Oceans "Worms" ab, Hardware des Jahres wurde – oh Wunder – Sonys Playstation, Computerspiel des Jahres ist Virgin/Westwoods "Command & Conquer". Entwickler des Jahres darf sich Psygnosis nennen und Hersteller des Jahres wurde abermals Virgin Interactive. Wo wir grade bei Virgin sind: Wer bis zum Jahr 2000 jedes Spiel haben will, das bei Virgin erscheint, sollte einen Blick auf unseren Wettbewerb "Der beste Spielekennner" ab Seite 146 werfen. Dieser Wettbewerb ist hart aber fair. Gewinnen kann nur, wer eine Menge über Computerspiele weiß und es versteht, die Lücken durch zähe Recherche auszugleichen.

**Eine einzige
Veranstaltung
genügte, um die
E³ in Los Angeles
zu etablieren –
das Aus für die
Frühjahrs-ECTS**



**Marketing Manager
Louie Beatty (links)
von Virgin Interactive
Deutschland freut sich
über den Award für
Command & Conquer.
PP-Boß Hartmut Ulrich
dagegen freut sich auf
Jeans und T-Shirt...**



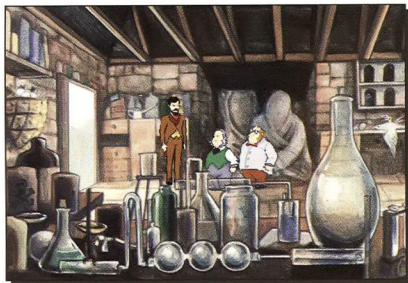
**Hundemarke
für Rasende
Reporter: ECTS-
Eintrittskarte zum
Umhängen**



**Trade-Show-Treffpunkt
Olympia Hall London:
nächstes Jahr bleibt sie leer.**

Eure PP-Redaktion

Gene Machine:
Das Viktorianische
England als Comic-
Adventure

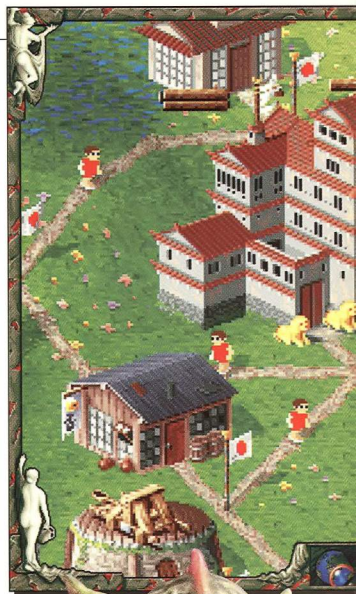


[News & Previews]

- 008** **News-Cocktail**
Was zu klein war für ganze Seiten
- 012** **ECTS London**
Alle Highlights der Frühjahrsmesse
- 021** **Der kleine Klugscheißer**
Eulenspiegelerei über den undankbaren Job des PR-Managers
- 024** **Power Play Online**
Unoffizielle Homepages im WWW
- 028** **Modellflug Simulator**
Übungs-Interface für Flug-Neulinge
- 030** **The Gene Machine**
Was fabriziert VicTokai nach der "Mortal Coil"-Schlappe?
- 032** **Space Hulk- Vengeance of the Blood Angels**
Zweite EA-Umsetzung des "Warhammer 40 000"-Szenarios
- 034** **Star Control 3**
Ein Weltraum-Epos wird fortgeführt

[Hardware]

- 138** **Steuergehilfen**
Die Neuen von Thrustmaster und Gravis
- 140** **Multimedia**
Was taugen Komplettsysteme?



**Star Control 3: Diplomatie und Handel
mit den interstellaren Nachbarn**

[tite]

- 044** **Silent Hunter**
Beutezug der Seewölfe im Pazifik
- 012** **ECTS London**
Alle Highlights der Frühjahrsmesse
- 118** **Die Siedler 2**
Bauen & Erobern: Vom Kuhdorf zum Imperium
- 152** **Attic-Interview**
Der Reiz, gute Spiele zu machen

[support]

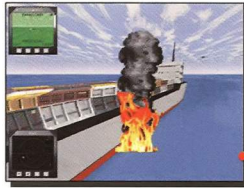
- 068** **Tips & Tricks**
Gabriel Knight II, WipEout, Die Siedler II u.a.
- 096** **Hexerei**
Die Seite für alle, die's anders nicht schaffen
- 098** **Erste Hilfe**
Wieder mit Erste-Hilfe-Special

Titelthema:

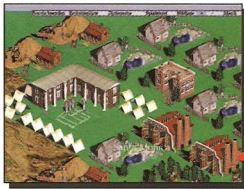
**Alles zu SSIs U-Boot-Simulation
"Silent Hunter" ab Seite 44. Test,
Hintergründe und Vergleiche**



Die Siedler 2:
Blue Byte beweist, daß auch
aus deutschen Landen delikate
Strategiespielkost kommen kann



A.T.F. Seite 102



Conquest of the... Seite 124



Reinforcements Seite 132

[wettbewerb]

- 022** **Kiloweise Ritter Sport**
Genußreiches Gewinnspiel
- 154** **Wer ist der beste Spielekenner?**
1. Preis: Sämtliche Virgin-Spiele bis zum Jahr 2000
- 144** **Guten Flug!**
Die Gewinner unseres Preisausschreibens
- 151** **Dein Name in einem Top-Spiel**
Diesmal im Mega-Rollenspiel "Das Schwarze Auge 3"

[interview]

- 152** **Das Schwarze Auge 3**
Attic-Interview mit Guido Henkel

[rubriken]

- 005** **Editorial**
- 036** **Was ist auf der neuen Power-CD?**
- 038** **Alle Demos auf einen Blick**
- 042** **So werten wir**
- 136** **Power Data: Statistik muß sein**
- 137** **Steckbrief:**
Die Vorlieben der Power Play-Redakteure
- 144** **Inserenten**
- 160** **Leserpost**
- 164** **Impressum**

[test]

- 054** **Abuse**
- 058** **Ancient Empires**
- 102** **Advanced Tactical Fighters**
- 050** **Chronicles of the Sword**
- 064** **Colony Wars 2492**
- 124** **Conquest of the New World**
- 059** **Cyril Cyberpunk**
- 123** **Defcon 5**
- 062** **Die Fugger 2**
- 118** **Die Siedler 2**
- 106** **F1 Manager 96**
- 134** **Gender Wars**
- 108** **Indiana Jones Desktop Adv.**
- 112** **Lemmings Paintball**
- 114** **Majestic Alien Encounters**
- 117** **NFL Quarterback Club '96**
- 116** **Pinball 3D-VCR**
- 109** **Revolution X**
- 044** **Silent Hunter**
- 060** **S.T.O.R.M.**
- 122** **Spud!**
- 110** **The Dame was loaded**
- 130** **TNN Outdoors Bass Tournament**
- 128** **Virtual Snooker**
- 132** **Worms Reinforcements**
- 056** **Zork Nemesis**

Dein Name
in "Das
Schwarze
Auge 3"

Sting - All this time

LANDS OF LORE 2 WETTBEWERB

Wie Ihr Euch sicher erinnert, suchte Virgin unter allen Lesern der Power Play nach einem neuen Stimmentalent für die deutsche Synchronisation von Lands of Lore: Götterdämmerung. In der letzten Ausgabe wurde nach dem Gegenstand gefragt, durch den die Hexe Scotia ihre Macht erlangte und sich in verschiedene Gestalten verwandeln konnte.

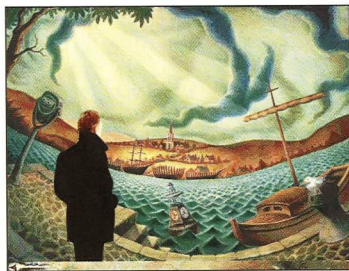
Gerade diese Macht ist es, die im zweiten Teil von Lands of Lore: Götterdämmerung eine wichtige Rolle spielen wird: Als Spieler übernehmt Ihr die Rolle von Luther, Scotias Sohn, der sich des öfteren unkontrolliert in verschiedene Gestalten verwandelt. So kann es vorkommen, daß Ihr mitten im heißen Gefecht unfreiwillig zur Biberratte mutiert. Oder Ihr durchstöbert gerade einen Schrank in einem engen Kämmerlein und urplötzlich verwandelt Ihr Euch in einen buckeligen, häßlichen Riesen mit unglaublichen Kräften und sitzt fest.

Hier nun die zweite Frage unseres dreiteiligen Rätsels (die letzte Frage gibt's in POWER PLAY 7/96):

Frage 2: Wie heißen die vier Völker der Lands?



**Long time no see:
Diese freundliche Rothaut
begegnete uns schon
im ersten "Lands of Lore"**



Vom Look her fügt sich "All this time" nahtlos in Stings Videoclips ein

Nur wenige Künstler haben in der Popmusik der frühen Achtziger so deutliche Akzente gesetzt wie Gordon Matthew Sumner. Wem der Name nichts sagt, dem sei auf die Sprünge geholfen: Es verbirgt sich niemand anderes dahinter als Sting, der Frontmann des Trios „The Police“, das mit Songs wie „Message in a Bottle“ und „Roxanne“ bis zu seiner Auflösung vor elf Jahren weltweit erfolgreich war. Während seine Bandkollegen sich – mehr oder minder freiwillig – von der großen Bühne verabschiedeten, schloß der stets etwas kopflastig wirkende Sting mit seiner Solokarriere zur Riege des Pop-Establishments

auf. Für seinen jetzt bei Philips erschienenen Multimedia-Ableger „All this time“ kramte der Brite all jene Dinge hervor, die ihn beschäftigen: Wir erfahren, daß er sich für Shakespeares Werke interessiert, in seinem Song „Russians“ Anleihen beim Klassik-Komponisten Sergej Prokofjew machte und die Seele gern mal beim Yoga baumeln läßt. Natürlich gibt es auch jede Menge Akustisches zu vernehmen, wovon einiges frisch für die Doppel-CD eingespielt wurde. Zusammengehalten werden diese und weitere Elemente von einer surrealistischen Optik mit Gothic-Appeal, wie wir sie schon aus Sting-Musikvideos wie z.B. „If I ever lose my faith in you“ kennen. Technisch ist das Produkt quasi unangreifbar, alles ist nahezu perfekt auf Wesen und Werke des Musikers abgestimmt. Ausgesprochene Dynamik kann man von der Atmosphäre jedoch nicht erwarten, der Mittvierziger ist ja schließlich eher für die leisen Töne bekannt. Das Programm ist ausschließlich unter Microsofts Windows '95 lauffähig.

us

Sting - All this Time
Hersteller
Starware/Philips
Preis
100 Mark

Dogz

Hunde bedeuten für viele Menschen – insbesondere die, die ansonsten allein wären – eine echte Bereicherung im Leben. Doch leider werden immer noch massenhaft Vierbeiner zu Ferienbeginn an der Autobahn ausgesetzt. Mindscapes Digitaltölen, der sog. „Wachhund“, ist zwar längst nicht so treu aus der Wäsche wie ein echter Hund, sind dafür aber hundertprozentig stubenrein und pflegeleicht auf der Festplatte verstaubar. Zu Beginn sucht Ihr Euch aus fünf Rassen mit jeweils eigenem Naturell das passende Exemplar aus und „adoptiert“ es. Ein Bildschirmsschoner, der sog. „Wachhund“, ist zwar auch integriert, allerdings bietet das nur 30 Mark teure Programm mehr als nur ein paar witzige Animationen. Ihr könnt dem Hündchen nämlich Bälle und alte Schuhe zum Spielen geben, es mit der Maus streicheln, bis es sich unterwürfig auf dem Rücken räkelt oder Freß- und Trinknapf vor seine Nase stellen. Der Clou: Eure „Dogz“ lassen sich sogar dressieren. Dazu wedelt Ihr mit einem von drei Leckerbissen, und schon versucht der kleine Köter, sich mit allerlei



Ab und zu darf der Setter außerhalb seines engen Fensters herumtollen

Kunststücken die Belohnung zu verdienen. Er merkt sich, wofür er welches Leckerli bekommt und stellt sich darauf ein. Mit der Zeit könnt Ihr gar beobachten, wie das aus Ellipsen aufgebaute und dadurch sehr bewegliche Wollknäuel zum Rüden heranwächst.

us

Dogz
Hersteller
Mindscape
Preis
ca. 30 Mark



Free Spirit

Der
Virtual-Reality-

Krimi für
den PC
auf
**CD-
Rom**

Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark



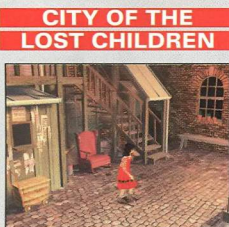
 **Volksbanken Raiffeisenbanken**

Wir machen den Weg frei

3D-Beschleuniger



ELSAs Victory 3D mit dem S3-VIRGE-Chip ist einer der jüngsten Anwärter auf den Thron des 3D-Accelerator-Königs



**Ästhetik des Verfalls:
Mietie im schabigen Hof**

Wenn Softwarefirmen ein Spiel nach einem Kinofilm stricken, so handelte es sich dabei bisher überwiegend um amerikanische Action-Blockbuster. Kleinere europäische Filme wie der Eröffnungsfilm der Cannes-Festspiele 1995, „City of the lost Children“, sind die absolute Ausnahme. Das gleichnamige Adventure-Projekt von Psygnosis könnte sich als Geheimtip erweisen, erste Bilder machen schon jetzt Lust auf mehr. Die Story der „Delicatessen“-Schöpfer Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro erinnert an Michael Endes „Momo“: Der debile Wissenschaftler Dr. Krank zieht von seiner verlassenen Bohrrinsel aus die Fäden diverser Entführungsaktionen. Er stiehlt Kindern des benachbarten Hafenstädtchen Ihre Träume, um seine eigene Phantasielosigkeit zu kompensieren. Auch der Adoptivbruder der zehnjährigen Waise Miette verschwindet urplötzlich. In ihrer Rolle eilt Ihr dem Opfer zu Hilfe und stapft als texturiertes Polygonmädchen durch 150 gezeichnete Schauplätze der Stadt.

City of the lost children
Genre
Adventure
Hersteller
Psygnosis
Erscheinung geplant
4. Quartal '95

Langsam aber sicher kommen die 3D-Karten in Fahrt. Von Marktführer ATI und dem deutschen Produzenten ELSA erscheinen demnächst die ersten Produkte, die den PC als Spielmaschine ins nächste Jahrtausend führen sollen. ELSA setzt auf den S3 VIRGE-Chip, der in Zukunft auf den 3D-Karten der meisten Hersteller zu finden sein wird. Die „Victory 3D“ bereichert Anfang Mai in einer 2 MB und 4 MB EDO-DRAM-Variante den Markt, wobei der Mehrspeicher nicht wie üblich zu größerer Farbtiefe verhilft, sondern für noch mehr Speed bei der 3D-Darstellung sorgt. Ein Vorserienmodell läuft auf unserem Rechner zur vollsten Zufriedenheit, die Treiber scheinen dem von ELSA bekannten hohen Standard zu entsprechen. Damit sich jeder Käufer von den Fähigkeiten der Victory 3D gleich ein Bild machen kann, schnürt man in Aachen zur Zeit noch an einem Softwarepaket, das nach dem momentanen Stand „Descent II“, „Battle Race“, „Actua Soccer“ (in Deutschland „ran Soccer“), und „Terminal Velocity“ enthalten wird; alle vier Titel sind speziell für die höhere Leistungsfähigkeit des VIRGE-Chips optimiert.

ATI setzt wie seit jeher, auch bei der aktuellen 3D-Beschleuniger-Karte „3D Xpression“ auf einen eigenen, „3D RAGE“ genannten Chip. Technische Daten und Leistungsvermögen sind den S3 VIRGE-Modellen recht ähnlich, etwas fraglich ist momentan jedoch noch die umfassende Versorgung mit speziellen DOS-Titeln. Unter Windows '95 dürfte die Karte jedoch zum Besten gehören was es gibt, immerhin hat ATI zusammen mit Microsoft den „Direct 3D“-Standard ent-

wickelt. Eine Windows '95-Version von „Assault Rigs“ sah jedenfalls sehr beeindruckend aus, sicher sind auch schon 3D Xpression-Versionen von „Duke Nukem 3D“ und „Mechwarrior 2“. Alle drei Titel werden aller Voraussicht nach mit der ATI-Karte gebündelt.

Mit einem großen 3D-Karten-Vergleichstest in der POWER PLAY könnt Ihr übrigens rechnen, sobald eine ausreichende Anzahl an Modellen und spezieller Software auf dem Markt ist. mg

3D Xpression
Hersteller
ATI
Preis
ca. 500 Mark

Victory 3D
Hersteller
ELSA
Preis
ca. 500 Mark (2 MB)
ca. 650 Mark (4 MB)

VERMISCHTES

- Wachwechsel in der deutschen PR-Abteilung von **Electronic Arts**: Markus Matejka geht, Florian Stangl kommt. Bislang war er für die Kollegen bei der „PC Player“ als Redakteur tätig.
- Entgegen unserer Aussage in PP 05/96 wird SCIs „**Kingdom O' Magic**“ nun doch vollständig synchronisierte Sprachausgabe anstelle von Untertiteln verwenden. Unter anderem kommt F.A. Schenk, die deutsche Stimme von Dennis Hopper, zu Wort.
- Die englische Fassung des CIC-Adventures „**Congo - Descent in Zinj**“ ist ab sofort als 120 Mark teure Limited Edition erhältlich. Sie besteht aus dem Spiel und einem Making-of-Video der Chrichton-Verfilmung.
- Als kleinen Zusatz zu unserem Test in dieser Ausgabe sollten „**Siedler 2**“-Interessierte

einen Blick auf Tafel 504 des Videotext-Dienstes von RTL werfen: Dort findet Ihr neben Produktinformationen auch die Adresse, um ein kostenloses Demo von Blue Byte anzufordern, das mit dem von der PP-CD 05/96 identisch ist.

- „**Gabriel Knight 2**“ von Sierra ist neuerdings als komplett deutsche Version im Handel.
- Das „**Koch Megapak 5**“ umfaßt für 99,95 DM eine qualitativ bunte Mischung zehn verschiedener Titel. Im einzelnen sind das: „Flight Unlimited“, „Terminal Velocity“, „FX Fighter“, „Pinball Fantasies Deluxe“, „Jagged Alliance“, „Primal Rage“, „Pool Champion“, „Warlords 2 Deluxe“, „Entomorph“ und „Great Naval Battles 4“.
- **Kaufrausch**: Medienriese Philips hat das deutsche Softwarehaus Bomico geschluckt, Infogrames verleihte sich Ocean ein.

*Ich hab' zwar keine
Freunde. Aber die schwören
auf White Label.*



Jetzt auf White Label:

Star Trek Judgment Rites und
Nascar Racing für magerer **29,95***

Kyrandia 3 und Creature
Shock für noch magerere **24,95***

* Unverbindliche Preisempfehlung.



HOTLINE 040/29 113 - INTERNET www.vie.co.uk/vie



LONDON

**London Olympia, heilige Halle der Frühlings-ECTS. Allerdings wichen zahlreiche Aussteller auf nahe-
liegende Hotels aus**



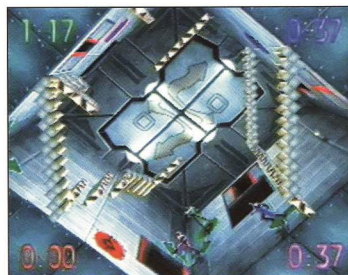
**Die Frühjahrs-
messe ECTS in
der Stadt an der
Themse zeigte
erwartungs-
gemäß wenig
Sensationen,
jedoch einige
interessante
Trends**

Das Ende ist nah: Nächstes Jahr wird die Industrie auf den kostspieligen Ausflug nach London verzichten und sich gleich auf die junge Supermesse E³ in Los Angeles konzentrieren. Bereits dieses Jahr waren erste Auswirkungen zu spüren: Einige Projekte waren einfach noch nicht weit genug vorangetrieben, um für die ECTS spruchreif zu sein. Wir werden sie in vier Wochen an der Westküste der USA zu Gesicht bekommen. Drei wesentliche Trends kristallisierten sich heraus: Zum einen werden zahlreiche Titel parallel für PC und Sony Playstation entwickelt. Toptitel allerdings, die sehr stark auf die jeweilige Rechnerarchitektur setzen, gibt es vorerst hauptsächlich für PC. Zweiter Trend: Windows 95 setzt sich langsam durch. Drittens werkeln viele Hersteller an Multiplayer-Spielen, die erst über das Internet richtig zur Entfaltung kommen. Zwar hat noch kaum ein Hersteller konkrete Vorstellungen, wie er das vermarkten will, aber entwickeln kann man ja schon mal.

Activision

Mit **"Hyperblade"** stürzt sich Activision in eine 3D-Mischung aus Hockey auf Inline-Skates, Action und irgendwelchen Extremsportarten. Die Akteure bestehen aus ausgefüllten Polygonen, werden in Echtzeit berechnet und bewegen sich frei auf dem Spielfeld. Obwohl die Grafik nicht sehr zeitgemäß wirkt, könnte "Hyperblade" im Multiplayer-Mode interessant werden.

"Blast Chamber" ist ein Actionspiel für bis zu vier Spieler, in dem Ihr unter Zeitdruck einen



Blast Chamber

Kristall über diverse Hindernisse transportieren müßt. Das besondere an "Blast Chamber" ist eine drehbare 3D-Umgebung, die Gegner agieren wie in einer rotierenden Raumstation. Beide Spiele erscheinen auch auf Konsolen und sind klar actionorientiert.

Blast Chamber
Hyperblade

Juli 96
Juli 96



Hyperblade

Adeline

Adeline bastelt eifrig am Nachfolger des Renderabenteuers **"Little Big Adventure"**, von dem wir Ende 1994 so begeistert waren, daß es trotz einiger Mängel ein Spielspaß-Prädikat bekam. Teil 2 baut nahtlos auf der Handlung des Urspiels auf, geblieben sind die genialen Animationen des Hauptcharakters und die niedliche Atmosphäre inmitten feinsten Renderlandschaft-

CALLING

ten. Im Vergleich zur Vorgängerversion läßt sich der Spielstand an jeder Stelle abspeichern, es gibt keine Sackgassen mehr, dafür mehrere Kameraperspektiven und drei verschiedene Planeten zum erkunden. Adeline achtet auf einen kontinuierlich steigenden Schwierigkeitsgrad, zu Beginn sind die Rätsel kinderleicht und werden im Spielverlauf immer schwerer. Über das andere Adeline-Projekt **"Time Commando"** gab's ja bereits in früheren Ausgaben was zu lesen. Interessant ist vielleicht zu wissen, daß "Time Commando" quasi ein Abfallprodukt von "LBA2" ist, da man neben dem Adventure auch ein Actionspiel entwickeln wollte.

Little Big Adventure 2
Time Commando

Ende 96
Juni 96

Attic

Bei Attic/FanPro gab es weitere Bilder zum dritten Teil der "Das Schwarze Auge"-Serie, **"Schatten über Riva"**, zu sehen (siehe auch Interview ab S. 152). Spätestens bis Juli soll es endlich soweit sein, die gezeigten Bilder sahen jedenfalls schon jetzt sehr beeindruckend aus. Wie die beiden Vorgänger, sollte auch "Riva" hinsichtlich des Spielspaßes keine Enttäuschung werden.

"Herrscher der Meere" ist ein Strategical mit Handelselementen und spielt im 17. Jahrhundert. Das Programm wird nicht in Zusammenarbeit mit FanPro entwickelt, sondern ist eine Attic-Eigenentwicklung.

Herrscher der Meere
Schatten über Riva

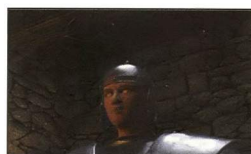
4. Quartal 96
Juli 96

Blizzard

Blizzards ursprünglich als "Shattered Nations" angekündigtes Weltraum-Echtzeit-Strategiespiel heißt jetzt **"Starcraft"**. Blizzard entschloß sich, das etwas überkandidelte und hochkomplexe Spielsystem der ursprünglichen Fassung deutlich zu entschärfen und consumerfreundlicher zu gestalten. Ob die Namensverwandtschaft zum Blizzard-Hit "Warcraft" zufällig oder durchaus begründet ist, wird sich noch herausstellen. In "Starcraft" lenkt der Spieler die Geschicke von intergalaktischen Rassen, aus deren Perspektive er auch jeweils agiert.

Diablo
Pax Imperia 2
Starcraft
Warcraft 2 Expansion Set

Juli 96
August 96
Ende 96
Mai 96



Das schwarze Auge - Schatten über Riva:
Der dritte Teil der Rollenspielserie von Attic



DUNGEON KEEPER

Warum ist "Dungeon Keeper" eigentlich immer noch nicht fertig? Die Antwort gab Bullfrog-Chef Peter Molyneux höchstpersönlich: "Weil wir etwas beweisen wollen. Hi-Octane hat dem Ruf von Bullfrog derart geschadet, daß wir uns so etwas nie wieder

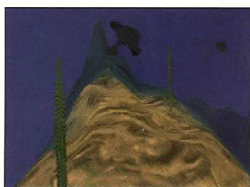
erlauben dürfen." Hi-Octane sei Bullfrog zu einem Zeitpunkt aufs Auge gedrückt worden, als "Dungeon Keeper" kurz vor der Fertigstellung stand. Man habe alles stehen- und liegenlassen müssen und Hi-Octane innerhalb von sechs Wochen aus dem Nichts zusammengeagelt. Eigentlich sei

DK ja fertig und würde sicher auch im aktuellen Zustand exzellente Reviews bekommen, doch er sei noch nicht zufrieden. Ein herausragendes Feature von DK ist die Möglichkeit, verschiedene Zaubersprüche miteinander zu kombinieren. Je mehr der DK im Spielverlauf lernt, um so mehr Möglichkeiten hat er. Eine Giftgaswolke z.B. nützt alleine noch nicht besonders viel, da sie nur relativ lokal wirkt. Mit



einem Windzauber kombiniert und durch den Dungeon geblasen ist sie wesentlich effektiver. DK wirkt alles andere als todernst und bietet einen optischen Mix aus knuddelig-witzigen Monstern, genial ausgeleuchteten Dungeons und deftigen Gore-Szenen. Deshalb müssen sich deutsche Spieler auch mit einer entschärften lokalisierten Version begnügen. DK soll auch als Internet-Version erscheinen. Einer der ganz großen Titel der Messe!

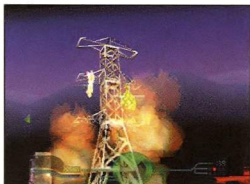




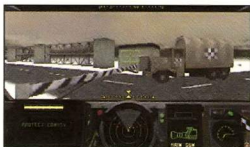
Creation



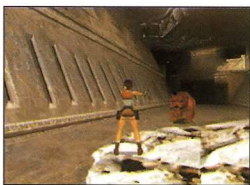
Syndicate Wars: Im September soll es endlich soweit sein



Blam! Machinehead



Shellshock



Tomb Raider



Bullfrogs Gene Wars: Seit unserem Preview im letzten Jahr veränderte sich das Interface des für den Spätsommer geplanten Mutantenkriegs

Swagman – the Dreamworld



Bullfrog

"Syndicate Wars", das ursprünglich im Februar fertig werden sollte (Preview in PP 03/95) ist etwas über den ursprünglich geplanten Zeitrahmen hinaus. Auch hier wird die offizielle deutsche Version kräftig entschärft. Im Gegensatz zu Bullfrogs anderen Top-Titeln, die wir ja bereits gepreviewt haben, gab es zum Unterwasserabenteuer **"Creation"** noch nicht sehr viele Informationen. Die Story: Nachdem die Gewässer der Erde durch Umweltverschmutzung zunehmend lebensfeindlich wurden, siedeln Forscher allerlei Meeresgetier und Pflanzen auf einem erdähnlichen Planeten an, eine neue Evolution unter künstlichen Bedingungen beginnt. Mit einem speziellen Mini-U-Boot überwacht Ihr die Entwicklung neuer Fisch- und Pflanzenkulturen, Delphine und Killerwale unterstützen Eure Aufgabe. Was sich eher nach beschaulicher Aquariums-Idylle anhört, ändert sich schlagartig, als das künstliche Ökosystem des Planeten plötzlich eine Droge hervorbringt, die aus friedlichen Kreaturen gefährliche und unberechenbare Gegner macht. Creation ist für Anfang '97 geplant und verspricht sensationelle Unterwasser-Effekte.

Creation
Dungeon Keeper
Syndicate Wars
Theme Hospital

Januar 97
Juni 96
Sept. 96
Nov. 96

CentreGold

Bei CentreGold gab es sowohl von Core Design wie auch von U.S.Gold Neuigkeiten zu sehen. Im Actiontitel **"Blam! Machinehead"** von Core muß mal wieder die Welt gerettet werden, diesmal vor bösartigen Killerviren. Auf einer Art Hover-Bike jettet der Spieler über die Erdoberfläche und durch Tunnelsysteme, macht Jagd auf durchgedrehte Killerbienen und wird von Rie-

senspinnen angegriffen. Zusätzlich zur reinen Action können bestimmte Vorgänge auf der Welt beeinflusst werden: So muß man etwa einen (Eisenbahn-) Zug aus seiner Halle befreien und bis zum Ziel begleiten oder kann für den Gegner wichtige Reaktoren vernichten. Besonderes Highlight sind die animierten Zwischenszenen mit schön schräg-schwarzem Humor. **"Swagman – the Dreamworld"** spielt in einer putzigen (Alp-)Traumwelt voll bizarrer Gestalten: Zwei Comic-Kids eilen durch die bunte Isometriegrafik, befreien Feen und lösen knackige Rätsel. **"Shellshock"** dagegen ist eine sehr actionlastige Panzersimulation. Mit bis zu acht Multiplayern fährt der Spieler durch eine beeindruckend texturierte Stadt und legt sich mit Terroristen an – jedenfalls wenn die Sicht aus dem Tank heraus frei ist, denn in dem Programm spielt das Wetter eine größere Rolle. Kampfsportaction in 3D mit isometrischen Kameraperspektiven steht Fans von Prügelorgien bei **"Ninja"** bevor. Nomen est Omen: In einem Fantasy-Japan setzt sich der Spieler mit mehr als 50 Kampftechniken und Magie gegen feröstliche Drachen oder böswilligen Samurai durch. Leider erst gegen Jahresende erscheint das Action-Adventure **"Tomb Raider"**, in dem die weibliche Heldin Lara Croft auf der Suche nach einem historischen Artefakt realistisch ausgeleuchtete Höhlen und Tempelanlagen erforscht. Gesteuert wird Lara aus einer 3rd-Person-Perspective. Besonders die geschmeidigen Animationen der Hauptfigur und der zahlreichen Höhlenbewohner könnten viel Spielspaß bringen. U.S. Gold hat sich die welt-

weite offizielle Computerspiele-Lizenz der Olympiade 96 in Atlanta gesichert. Zuerst wird **"Olympic Soccer"** erscheinen. Echte 3D-Kicker bestreiten ihre Matches in einer echten 3D-Umgebung, den Kommentar zum Spiel spricht Johannes B. Kerner. Erst etwas später wird **"Olympic Games"** veröffentlicht, in dem gleich mehrere Sportarten simuliert werden.

Blam! Machinehead	Juni 96
Olympic Soccer	Juni 96
Olympic Games	Juli 96
Ninja	4. Quartal 96
Swagman	3. Quartal 96
Shellshock	Mai 96
Tomb Raider	4. Quartal 96

Domark

Neben dem bereits in den News 5/96 vorgestellten "Total Mayhem", das jetzt in **"Total Mania"** umbenannt wurde, stand der Domark-Stand ganz im Mittelpunkt von **"Deathtrap Dungeon"**. Der kampfbetonte 3D-Actiontitel spielt in einem Keller voll grauslicher Fallen und gefährlicher Monster. Gespielt wird aus einer "Alone in the Dark"-Perspektive.

Deathtrap Dungeon	September 96
Total Mania	Juni 96

Empire

Auf dem Stand von Empire bekamen wir neben einer neuen Folge aus der "Battleground"-Strategiereihe, **"Waterloo"**, die Weltkrieg I-Flugsimulation **"Flying Corps"** gezeigt. Mit dem Programm sollen neue Standards in Sachen historischer Genauigkeit gesetzt werden. So haben die Macher Hunderte von Fachbüchern durchgesehen und Veteranen als Testpiloten verpflichtet. Die brandneue Grafikeinheit soll ebenfalls äußerst akkurat das tatsächliche Fluggefühl vermitteln.

Battleground: Waterloo	Juni 96
Flying Corps	Oktober 96



Olympic Soccer



Deathtrap Dungeon von Domark: Unseren heldenhafte Rittersmann bedrängt eine rote Gefahr

FanPro

Die Fantasy- und Rollenspielexperten von FanPro machen jetzt auch selbst Computerspiele: **"Duell um Aventurien"** basiert auf den "Dark Force"-Trading Cards – letztlich wird das ganze ein Strategieprogramm. Fans warten schon seit längerem auf **"Perry Rhodan: Operation Eastside"**, das ebenfalls ein Strategical sein soll, diesmal allerdings auf Hexfeld-Basis.

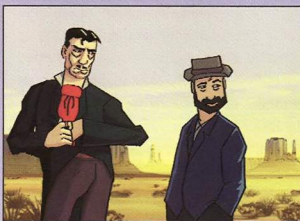
Duell um Aventurien	Juli 96
Perry Rhodan: Operation Eastside	4. Quartal 96

LUCASARTS

Obwohl LucasArts auf der ECTS keinen eigenen Stand hatte, überbrachte uns eine Glücksfee auf den letzten Drücker doch ein paar Screenshots und aktuelle Infos zu den kommenden Spielen. Mehr folgt in Kürze! **"Jedi Knight"** ist der Nachfolger zu einem erfolgreichen, mittlerweile indizierten 3D-



Afterlife



Outlaws

Actionspiel. Diesmal macht sich Kyle Katarn auf die Suche nach seiner Vergangenheit, legt sich mit sieben "Dark Jedi's" an und muß dazu selbst Jedi werden – sicherer

Umgang mit Laserschwertern ist also Pflicht. **"Jedi Knight"** soll auch im Netzwerk laufen. **"Outlaws"** ist ein First-Person-Adventure, wird multiplayerfähig und spielt in einem Spaghettiwestern-Szenario. **"X-Wing vs. Tie Fighter"** wird die erste im Star Wars-Universum angesiedelte Multiplayer-Simulation. Die Spieler können gegeneinander auf Seiten des Imperiums oder der Rebellenallianz antreten. **"Mortimer and the Riddles of the Medallion"** soll sich ähnlich wie **"Rebel Assault"** spielen und ist eigentlich für Kinder gedacht – trotzdem dürften wohl Erwachsene dem hohen Niedlichkeitsfaktor erliegen. **"Afterlife"** ist eine Wirtschafts-Sim in Himmel und Hölle.



Jedi Knight



Mortimer



X-Wing vs. Tie Fighter



Chaos Overlords



Hardwar



Fragile Allegiance



Gremlin's Euro 96



SFPD Homicide Case File

Funsoft

"Chaos Overlords" von New World Computing wird ein SciFi-Strategiespiel in SuperVGA mit ausgesprochen schönen 3D-Animationen. Gremlin stellte neben u. a. **"Hardwar"**, eine 3D-Arcade-Flugsimulation mit taktischem Einschlag und architektonisch ausgefeilten Gebäuden vor. **"Fragile Allegiance"** wird ein Weltall-Strategical im Stil von "Ascendancy", allerdings sollen die Grafiken ein gutes Stück besser werden. In **"Sandwarriors"** fliegt der Held in einem Raumflitzer durch eine Welt, die aussieht wie eine Mischung aus dem alten Ägypten und verschiedenen SciFi-Szenarien. Mit der offiziellen Fußball-Europameisterschafts-Lizenz schließlich hat Gremlin einen dicken Lizenzfisch am Haken: In **"Euro 96"** ist jede der 16 Mannschaften mit Originalnamen vertreten. Gespielt wird mit per Motion-Capturing animierten 3D-Kickern.

Chaos Overlords	Juni 96
Euro 96	Juni 96
Fragile Allegiance	4. Quartal 96
Hardwar	4. Quartal 96
Sandwarriors	3. Quartal 96

Grolier

Neben der Golfsimulation **"Greg Norman Ultimate Challenge Golf"** weckte Grolier das Interesse vor allem mit einem Interactive-Movie-Krimi. **"SFPD Homicide Case File: The Body in the Bay"** oder kurz auch einfach **"SFPD"**, wickelt mit akribischer Detektivarbeit einen authentischen Mordfall auf. Neben Filmsequenzen, die wichtige Informationen enthalten, klickt Ihr euch durch diverse Standbilder und sucht nach Indizien. Könnte interessant werden!

Greg Norman Golf	Mai 96
SFPD: Homicide	Mai 96

Interactive Magic

Bei der Company von "Wild" Bill Stealey gab es neben den besten Messe-Bonbons auch den berühmtesten Zehnkämpfer. Daley Thompson, britische Sportlegende, stellte seinen **"Decathlon"** vor. Besonderer Wert liegt auf taktischen Entscheidungen, etwa: Verschwenke ich meine Energie im 100m-Lauf oder lieber beim Diskurswurf? Der Strategietitel **"Destiny"** soll "Civilization" Konkurrenz machen, der Spieler führt eine Steinzeitgesellschaft bis ins Raumfahrtzeitalter. Anders als bei "Civ" kann man sich aber in die Karte hineinzoomen und seine eigene Welt in 3D bestaunen. **"Air Warrior II"** simuliert über 25 verschiedene Flugzeuge auch per Onlinedienst. Nur hinter verschlossenen Türen bekamen wir **"IM1A2 Abrams Tank"** und **"F-22"** gezeigt. Ersteres ist eine realistische Panzer-, zweiteres eine klassische Flugsimulation, aller-

dings mit bereits in der Betaversion beeindruckender Grafik: So konnten wir durch einen akkurat nachgebauten Grand Canyon fliegen, die Vorlagen stammen von Satellitenbildern.

Air Warrior II	4. Quartal 96
Decathlon	3. Quartal 96
Destiny	3. Quartal 96
F-22	4. Quartal 96
IM1A2 Abrams Tank	4. Quartal 96

QUAKE AWAKES

Langsam nähert sich die Veröffentlichung des 3D-Ballerspiels Quake. Auf der ECTS rührte id Software fleißig die Werbetrommel. Jay Wilbur, rühriger Business Manager der id's, gab sich höchstpersönlich die Ehre und beantwortete die Fragen einer kleinen Schar neugieriger Journalisten. Jay äußerte sich hoch befriedigt über die bisherigen Ergebnisse aus der veröffentlichten Testversion und berichtete über all die Dinge, die Freaks schon damit angestellt hatten. So wurden fast alle vorgegebenen Monster durch andere Gestalten ersetzt, und mehrere Internet-Multiplayer hatten sogar eine Menschenpyramide gebildet. Wirklich überraschendes zum Gameplay wurde aber nicht bekanntgegeben. Die Gegner sollen sich in der fertigen Version etwa so intelligent verhalten wie ein Mensch im "Deathmatch"-Modus und die Story - sowieso Nebensache - hat vermutlich irgend etwas mit zeitreisenden Monstern zu tun. Interessant: Wer über das Internet spielt und den Level wechselt, wechselt damit zugleich den Server und spielt mit völlig anderen Gegnern. Veröffentlichungstermin: "Sobald es fertig ist".



Jay hat Spaß an Quake - is ja klar...



Auffällige Präsentation von Quake

Maxis

Die Sim-Spezialisten bleiben sich treu und werkeln an **"SimCopter"**, einer Ergänzung zu "SimCity 2000". In "SimCopter" müßt Ihr Euch einen Hubschrauber verdienen, mit dem Ihr das Szenario einer großen "SimCity 2000"-Stadt überwacht und Verbrechen vereitelt. Verletzte ins Krankenhaus fliegt oder Heckenschützen ausschaltet. "SimCopter" wird zwei Varianten enthalten: das action- und Flugsimulator-orientierte "Career Game" und das Strategieszenario im "User City Game". **"The Mindwarp"** wird ein für Maxis völlig atypisches Spiel: Auf der Suche nach den letzten Resten einer durchgedrehten Außerirdischen Seele gibt es fetzige Action in den Gehirnwindungen des Aliens.

SimCopter	Herbst 96
SimGolf	Ende 96
The Mindwarp	Sommer 96

Microprose

Einige Veteranen erinnern sich vielleicht noch an das sieben Jahre alte "Little Computer People", in dem man göttlich die Geschichte niedlicher Hausbewohner steuerte. Jetzt hat Microprose diese Idee in **"Citizens: Backwater Affairs"** auf eine ganze Kleinstadt ausgedehnt. Ihr versucht, auftretende Probleme im Sinne der Einwohner zu lösen. Überlaßt Ihr die Bürger einfach ihrem Schicksal, endet die Kleinstadt im Chaos. Es gibt kein linear erreichbares Spielziel, Eure Aufgabe besteht vielmehr darin, ein "Ausgeglichenheitsbarometer" so gut wie möglich in der Waage zu halten. Der Spielwitz ergibt sich aus den unberechenbaren Reaktionen einzelner Charaktere. Citizens könnte ein großes Suchtpotential entwickeln, es kommt jedoch darauf an, wie Microprose die an sich geniale Idee umzusetzen versteht. **"1943 - European Air War"** knüpft direkt an "1942" an, mit dem Unterschied, daß diesmal nicht im Pazifik gekämpft wird, sondern in der Luftschlacht um England. Ihr seid Mitglied einer Fighter Squad und kämpft um Medaillen und Orden.

Citizens: Backwater Affairs	September 96
1943: European Air Wars	August 96



Citizens: Backwater Affairs

Mindscape

In der Adventure/Rollenspielmischung **"Azrael's Tear"** wird nach dem heiligen Gral gesucht: Aus Sicht des Helden abenteuer sich der Spieler durch eine riesige SuperVGA-Tempelanlage, spricht mit Rittern und deren Knechten, löst knifflige Rätsel und kämpft gelegentlich in taktisch angelegten Actioneinlagen. Der durchgeknallte Moderator aus MegaRace ist wieder da: In **"MegaRace 2"** bekommt er sogar Verstärkung in Form einer hübschen Blondine. Am grundsätzlichen Spielprinzip ändert sich zwar nichts, aber die neuen Fahrzeuge und Strecken sehen teilweise atemberaubend aus.

"Supersonic Racers" ist eine Actionraserei der lustigen Art, die vor allem zu acht auf dem gleichen Monitor (!) Stimmung macht – nicht zuletzt, wenn man seine Mitstreiter durch gezielte Rempelen in den nächsten Straßengraben befördert; die durchgeknallt-grellbunten Grafiken besorgen den Rest. Bedeutend ernsthafter geht es im 3D-Actiontitel **"Warhammer - Dark Crusaders"** zu: Wer möchte nicht gerne mal die Rolle des Stationskommandanten auf einem fremden Planeten übernehmen? Leider gibt es Schwierigkeiten, und deshalb wird bald zu den Waffen gegriffen. Neben der üblichen Action bietet "Dark Crusaders" noch eine ausgefeilte Story, die in Videosequenzen weitererzählt wird.

Azrael's Tear	Mai 96
MegaRace 2	Juli 96
Supersonic Racers	1. Quartal 97
Warhammer - Dark Crusaders	Mai 96

Mirage

Auf dem Stand von Mirage gab es nur ein Spiel zu sehen: **"Mayhem!"** (ursprüngl. "The Adrenalin(e) Factor"). Die Echtzeit-Actionsimulation spielt irgendwann in der Zukunft auf der Erde. Biomechanische Roboter haben die Macht an sich gerissen. Der menschliche Widerstand beschränkt sich auf eine einzige Kampf-Plattform, die über der Stadt schwebt. Von dort aus steuert Ihr drei Söldner. Insgesamt wird es mit heißen Feuergefechten und gewaltigen Explosionen – fast die gesamte Welt kann in Schutt und Asche gelegt werden – sehr actionlastig zugehen, aber auch ein paar kleinere Puzzles baut Mirage ein. Gespielt wird entweder im Solo- oder im Netzwerkmodus mit bis zu zwölf Kontrahenten.

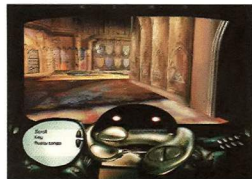
Mayhem!	Sept. 96
---------	----------

Neo

Bei Neo durften wir einen kleinen Blick auf **"The Mutation of J.B."** werfen, ein Adventure im LucasArts-Stil: Johnny Burger, ein ganz normaler Junge, wird von einem durchgeknallten Wissenschaftler zum Ferkel mutiert. Leider ver-



Citizens: Backwater Affairs



Azrael's Tear



Warhammer - Dark Crusaders



1943 - European Air War



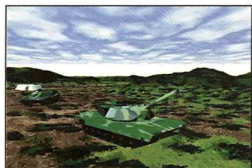
Mayhem!



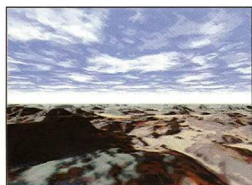
The Mutation of J.B.



ECTS



Armored Fist 2



Comanche 3 - Landscape



Sentient

Ecstatica 2:
Wieder beste-
hen die Figuren
aus Ellipsoiden,
auch runden 3D-
Objekten



schwindet der Wissenschaftler kurz danach ins Nirvana, und Schweine-Johnny macht sich grunzend auf die Suche. Das ganze führt durch rund 100 schräge Szenarios im Comicstil, zusätzlich gibt's direkt von CD Sprachausgabe und Audiotracks.

The Mutation of J.B.

Sommer 96

Novalogic

Novalogic hat mit "Voxel Space 2" eine neue Gelände-Rendering-Technologie auf die Beine gestellt, auf die man sehr stolz ist. Natürlich liegen zwei Produkte in der Pipeline, in denen die neue Engine zu Ehren kommen wird: **"Comanche 3"** interessiert vor allem Kampfhubschrauber-Freaks, während erdverbundene Krieger in **"Armored Fist 2"** auf ihre Kosten kommen. Novalogic setzt noch mehr als bisher auf Realitätsnähe, so wurde z. B. die Beweglichkeit der Waffensysteme streng am Original orientiert. Wenn es regnet, klettert ein Panzer nicht mehr so gut an rutschigen Hängen und ein schief abgestelltes Fahrzeug rutscht ab, wenn der Spieler nicht rechtzeitig eingreift.

Comanche 3
Armored Fist 2

Ende 96
Ende 96

Psygnosis

Psygnosis war eine der Firmen, die auf der Messe keinen Stand hatten, sondern ihre Neuigkeiten in einem der angrenzenden Hotels zeigten. Dort gab es dann zwar vor allem PlayStation-Spiele zu sehen, aber so manch interessanter Titel für PCs war auch dabei. **"Sentient"** spielt auf einer Raumstation. Dort treibt ein rätselhafter Virus sein Unwesen. Besonders ist, daß alle 60 Besatzungsmitglieder selbständig handelnde Individuen sind (Echtzeit 3D-Polygone), die sogar miteinander sprechen, wenn der Spieler nicht anwesend ist – Gerüchte, Verschwörungen und Klatsch machen trotzdem fröhlich die Runde. Das ganze ist eine Mischung aus Rollenspiel und

klassischem Adventure mit vielen Puzzles.

"Zombieville" bietet schräge Unterhaltung der makaberen Art: In dem gruseligen Action-/Adventuremix machen Zombies, Mumien und andere Gruselmonster Jagd auf einen Reporter, der einer Atomwaffenstory auf der Spur ist. In **"Ecstatica 2"** findet sich der Spieler in einer Welt voller Magie, Fallen und Gefahren wieder. Auch der zweite Teil benutzt die Ellipsoid-technologie für die hochauflösenden und superb animierten Charaktere. Daß **"adidas Power Soccer"** von einer Sportschuhfirma unterstützt wird, verrät schon der Name. In der Fußballsimulation spielen alle Erstligateams aus Deutschland, Frankreich, England und einem "adidas Dream Team" gegeneinander. Das ganze macht optisch bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Ob der Spielspaß mithalten kann, erfahren wir demnächst.

Zombieville
Sentient
adidas Power Soccer
Ecstatica 2

3. Quartal 96
3. Quartal 96
2. Quartal 96
2. Halbjahr 96

SCI

Bei "Sales Curve interactive" wurden drei echte Neuheiten vorgestellt: Im Adventure **"Hopkins FBI"** übernimmt der Spieler die Rolle von Special Agent Hopkins und versucht, den Atombombenanschlag von verrückten Terroristen auf eine amerikanische Großstadt zu verhindern.

"SWIV" ist ein klassisches 3D-Shoot'em-up, in dem der Spieler nicht nur zu Fuß, sondern auch mit Helikoptern und einem Buggy unterwegs ist. **"Nemesis"** (Arbeitstitel) bietet Echtzeitstrategie in Isometrie, irgendwann in der Zukunft auf dem Mars.

Hopkins FBI
Nemesis
SWIV

nicht bekannt
3. Quartal 96
4. Quartal 96

Sierra

Die Strategiesimulation **"MissionForce: Cyberstorm"** spielt im aus "EarthSiege" bekannten MetalTech-Universum. Geboten wird neben größeren Mengen an futuristischem Kriegswerkzeug auch ein intelligenter Szenariengenerator: Jede Mission ist anders, entsprechend den Fortschritten werden neue Landschaften und Schlachtfelder kreiert. Die historische Strategiesimulation **"Civil War General"** spielt

den amerikanischen Bürgerkrieg nach. **"Rama"** basiert auf den gleichnamigen SciFi-Romanen von Arthur C. Clarke und Gentry Lee: Ein riesiges Raumschiff rast auf die Erde zu, ein paar Astronauten werden zur Erkundung geschickt und finden im Inneren eine Welt voll seltsamer Maschinen und eigenartiger Aliens. **"Red Baron 2"** ist die Fortsetzung der Doppeldecker-Simulation, natürlich mit kräftig aufgebohrten Grafiken. Das interaktive Spielfilm-Adventure **"Urban Runner"** soll neben einer "Handlung, auf die Hitchcock stolz wäre" (Zitat aus PR-Mappe – ob Hitchcock selbst das auch so sehen würde, erfahren wir leider nie) die ersten Super-VGA-HighColor-Videos bieten, die den Bildschirm zu 100% füllen: Ein Drogendealer wird in der Sauna ermordet. Im Renderadventure **"Lighthouse"** wird ein kleines Baby von einem mysteriösen Wesen entführt. Also macht sich der Spieler auf und folgt dem Wesen in ein Parallel-universum. "Lighthouse" ist das erste komplett gerenderte Adventure von Sierra.

EarthSiege 2 Win 3.1	Mai 96
Fast Attack DOS	Mai 96
Lighthouse	Juni 96
MissionForce: Cyberstorm	Juli 96
Rama	November 96
Red Baron 2	November 96
Urban Runner	Mai 96

SHINY ENTERTAINMENT

Earthworm-Jim-Erfinder Dave Perry verläßt seine ausgetretenen Jump'n'Run-Pfade und bastelt mit "MDK" ("Mission: Deliver Kindness", manche behaupten auch, "MDK" hieße "Murder Death Kill") an einem Actionspektakel, das eine neue Generation von 3D-Spielen einläuten könnte. Der Panzeranzug-bewehrte Held besitzt einen keilförmigen Spitzhelm, in dessen scharfer Nase eine Superkanone steckt. Setzt er den Helm ab und pflanzt die Helmspitze an einen Arm, führt er eine Machinegun, mit der es sich ganz im Erbe konventioneller 3D-Actionspiele aus der Hüfte schießen läßt. In dieser Konfiguration betrachtet die Kamera den Helden von schräg hinten. Kaum setzt er den Helm auf, wechselt die Kamera in die Ich-Perspektive und zeigt die Visieroptik der integrierten Waffe. Fixiert Ihr damit lange genug ein Ziel, zoomt es Schritt für Schritt näher heran. Und das ist der Clou von "MDK": Mit dieser Sniper-Waffe ändert sich die relativ plumpe und wenig taktische 3D-Ballerei eines "Quake" oder "Duke Nukem 3D" in eine Jagd auf versteckte Gegner mit zahlreichen strategischen Varianten. Jetzt heißt es nicht mehr hirnlos in einen Raum stürmen und alles niedermetzeln, bis der eigene Energiebalken auf Null sinkt, in "MDK" muß sich der clevere

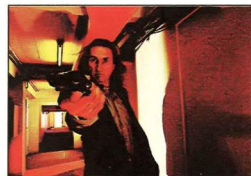
Titus

Bei Titus konnten wir neben der Schachsimulation **"Virtual Chess"** vor allem einen Blick auf **"Metal Rage"** werfen: In dem 3D-Actionprogramm fährt der Spieler am Steuer eines hochgerüsteten Panzers durch Städte und kämpft gegen böse Außerirdische, die sich am Planeten Erde vergehen wollen. Gespielt wird entweder im Action- oder im etwas taktischer angelegten Strategiemodus.

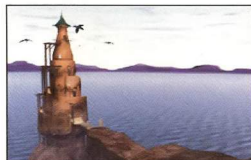
Metal Rage	Juni 96
Virtual Chess	Juni 96

Viacom NewMedia/CIC

Viel neues bei Viacom NewMedia. Der Spieleabteiler des amerikanischen Medienkonzerns Viacom (MTV, Paramount Pictures) setzt voll auf die hauseigenen Lizenzen. Fast alle Programme laufen exklusiv unter Windows 95. **"Aeon Flux"** basiert auf der gleichnamigen Zeichentrickserie von MTV. Ihr steuert die gerenderte, aber frei bewegliche Heldin in Bioforge-Manier durch künstliche Welten und bekämpft über 20 verschiedene Feinde. Auch **"Joe's Apartment: The Quest to Infest"** stammt ursprünglich von dem Clipkanal. In diesem Action/Strategiemix steuert der Spieler ein ganzes Rudel Kakerlaken und muß schnellstmöglich ein Wohnhaus



Urban Runner



Lighthouse



Metal Rage

Spieler taktisch günstige Positionen erarbeiten, aus denen er seine Gegner unerkant z.B. von schräg oben auf Distanz ausknipsen kann. Schnelle 3D-Grafik und eine bisher unerreichte Qualität der Darstellung sollen "MDK" einzigartig machen. Auch beschränkt sich "MDK" nicht auf geschlossene Räume, sondern spielt zu einem Großteil auf freien Flächen, die einen wesentlich größeren Rechenaufwand bedeuten als begrenzte Kammern. Eine Internet-Variante ist geplant, vor allem der Multiplayer-Mode von "MDK" verspricht ein Taktikhammer zu werden. "MDK" gehört sicherlich zu den Highlights der ECTS und darf mit Spannung erwartet werden.

MDK Ende 96



Designstudien und Szenen aus dem opulenten Intro

Zahlreiche Szenarios spielen auf freien Flächen



Joe: The Quest to Infest



Philip Marlowe, Private Eye



Savecracker



International Moto X

**Y.P.A. -
Your personal
Amok:
3D-Welt
vom Fein-
sten**



besiedeln. **"Philip Marlowe, Private Eye"** ist die Computerspielversion von Raymond Chandlers legendären Kriminalromanen: Als gezeichneter Privatdetektiv schnüffelt der Spieler durch eine "echte" 3D-Welt und klärt einen Mord auf. **"Death Drome"** wird ein eher konventionelles Action-Autorennen in fremden Welten, während **"Snow Crash"** auf den Romanen des Sci-Fi-Autors Neal Stephenson basiert und 3D-Action in virtuellen Umgebungen bietet. Im Action-Adventure **"The Divide: Enemies Within"** landet ein 2-Mann-Team Astronauten auf einem fremden Planeten. Leider geht sowohl der Partner als auch die Landeplattform verloren, zusätzlich verbleiben sich Außerirdische des tapferen Helden Technologie ein und werden plötzlich immer klüger. Gesteuert wird aus einer 3.-Personen-Perspektive, die Grafiken sind komplett gerendert. Vor allem für bekennende Jünger der Never-Ending-Star Trek-Saga erscheint außerdem demnächst der **"StarTrek: Episode Guide"**, in dem unter anderem Videotrailer aus allen "The Next Generation"- und "Deep Space Nine"-Folgen für Nostalgiefräßen sorgen. Das Programm versteht sich als eine Ergänzung zum bereits erschienenen "Omnipedia". Zu **"StarTrek: Borg"** und **"StarTrek: Voyager"** ist nicht mehr bekannt als das, was sich den Namen entnehmen läßt, letzteres wird aber immerhin von den "SystemShock"-Machern "Looking Glass" programmiert – kann ja eigentlich nur gut werden.

Aeon Flux	November 96
DeathDrome	November 96
Joe's Apartment	September 96
Philip Marlowe	2. Quartal 96
Snow Crash	September 96

StarTrek: Klingon	2. Quartal 96
StarTrek: Episode Guides	2. Quartal 96
StarTrek: Borg	4. Quartal 96
StarTrek: Voyager	2. Quartal 97
The Divide	November 96

Warner Interactive

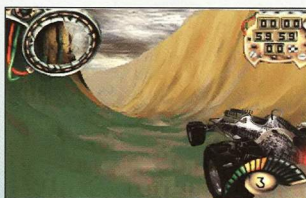
In **"Safecracker"** werden zukünftige Panzerknacker spielerisch an ihren späteren Berufsalltag geführt: In dem Programm müssen Safes unter Zeitdruck geöffnet werden, das ganze ist in eine Adventure-Rahmenhandlung eingebettet. Bereits auf dem 3DO erschienen, dreht der **"Return Fire"**-Helikopter bald seine Runden auf Windows 95-PCs. Etwas ernsthafter geht es in der "richtigen" Heli-Sim **"M.I.A."** (Missing In Action) zu. In dem Strategie-/Actionmix muß um jeden Preis gegnerisches Territorium erobert werden. **"Deadlock"** ist eine SimCity-ähnliche Städtebausimulation mit etwas stärkeren Kampfelementen, die vor allem über das Internet gespielt wird.

"International Moto X" bietet Moto-Cross-Fans die Gelegenheit, auch auf dem PC durch den Matsch zu fahren. Von "Sensible World of Soccer" wird es rechtzeitig zur Fußballermeisterschaft eine **"European Championship Edition"** geben. Das bereits seit längerem angekündigte Echtzeit-Strategiespiel **"Z"** verspätet sich weiter, derzeitiger Veröffentlichungstermin: Juni/August. Wer's glaubt... *ste/hu*

Return Fire	Mai 96
Sensible World of Soccer	Mai 96
Deadlock	Juni 96
International Moto X	Juli 96
Safecracker	Juli 96
Z	Juli/August 96
M.I.A.	September 96

TERRATOOLS

Auf der ECTS gab es zwar wenig echte Neuheiten, die waren aber um so interessanter. Ausgerechnet ein Newcomer aus Deutschland, die Babelsberger "Terratools", stellten auf dem Warner Interactive-Stand zwei ansprechende 3D-Titel vor. Zum einen das Off-Road-Spektakel **"The Race"**, in dem Ihr mit futuristischen Geländewägelchen durch eine hochauflösende Voxellandschaft brettet. Das Ganze ist mit reizvollen Effekten angereichert: So werfen etwa die Scheinwerfer realistische Lichtkegel auf die Wegstrecke. Vor den Rennen werden die Gefährte mit

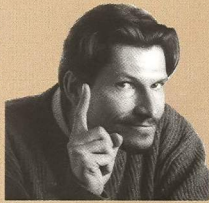


allerlei Extras ausgestattet. **"Y.P.A. - Your personal Amok"** (Arbeitstitel) ist eine Action- und Echtzeitstrategiemischung und soll sich vom Prinzip her ähnlich spielen wie "Populous" – nur gibt der Welten-

herrscher seine Befehle nicht über eine Karte gebeugt, sondern ist mitten im Getümmel. Per Mausklick entstehen aus dem Nichts Kampfpanser, Düsenjäger oder Helikopter und greifen feindliche Bastionen an. Alle Einheiten werden für Großangriffe zu Gruppen zusammengefaßt. Per Klick auf eine Karte zoomt sich der Spieler in jede seiner Angriffswaffen hinein.

The Race	3. Quartal 96
Y.P.A. - Your personal Amok	3. Quartal 96

Der kleine Klugscheißer



Power Play-Chefredakteur Hartmut Ulrich über ein Ritual, das so alt ist wie die Computer-spielbranche selbst.

Liebe Naturfreunde! Heute gewähren wir Euch Einblick in die wunderbare Welt geheimer Stammesrituale, die der geschickte Jäger immer dann in freier Wildbahn

beobachten kann, wenn ein neues Spiel heranreift und zur Ernte ansteht. Ein Stammesangehöriger der sog. Distribu-Eingeborenen, oft auch "Distributoren" genannt, eröffnet den rituellen Balztanz mit einem Telefonanruf beim Stamm der Journalos. Verhaltensforscher bezeichnen diese traditionelle Eröffnung auch als "Alarmsignal" oder "Vorankündigung". Bevorzugt wird das Leittier angebalzt, denn ist erst der Anführer gewonnen, folgt meist der ganze Stamm. Jetzt darf der Journalo-Häuptling keinen Fehler machen. Er reagiert verhalten interessiert, jedoch vorsichtig auf den Lobgesang und hütet sich, verfrühte Versprechungen zu machen. Erfahrene Krieger wissen, daß der Distribu seinen Tanz immer mit großen Gesten ausschmückt. Das ist Tradition, hat aber meist nichts zu

bedeuten. Der Journalo bleibt unbeeindruckt. Je lauter der Gesang, umso vorsichtiger wird er, denn die Lautstärke ist ein untrügliches Indiz dafür, daß der Distribu Angst hat und sein Spiel vielleicht gar nicht so gut ist wie er vorgibt. Will der Distribu gar beim ersten Gespräch ein Titelbild oder einen mehrseitigen Review erwirken, verletzt er die rituellen Spielregeln. Der Journalo-Kodex gebietet, zuerst das Material zu sichten und das neue Spiel im Rat der Ältesten als würdig zu erachten. Vor allem junge und unerfahrene Distribus versuchen immer wieder, durch ungeduldige Vorstöße schnelle Erfolge zu erzielen. Ein richtiger Krieger wird jeden Vorstoß in diese Richtung stolz zurückweisen. Genausogut könnte man von einem Journalo verlangen, ein Spiel nicht zu ernten, das überall reif auf den Feldern liegt oder ein Urteil abzugeben, bevor die Dorfältesten sich beraten haben! Meist endet das rituelle Kräftemessen der beiden Stämme friedlich und kooperativ, und es kommt selten zu ernsthaften Verletzungen. Mit einer Ausnahme: Niemals darf ein Distribu-Eingeborener den Fehler machen, auf Gastgeschenke zu verweisen, die er mitbringt (auch "Anzeigengeschäft" genannt). Einen Journalo derart zum Dank verpflichten zu wollen, ist eine grobe Beleidigung und ehrlos. Doch die alten Traditionen werden immer weniger gepflegt, und wo keine Ehre mehr herrscht, da wird aus dem rituellen Balztanz schnell tödlicher Ernst...

GALAXY

BETTER BE PREPARED.

GALAXY - DER ISOTONISCHE ENERGY-DRINK.
MIT DER NATÜRLICHEN POWER VON
KARAMALZ PLUS TAURIN, KOFFEIN UND
5 LEBENSWICHTIGEN VITAMINEN.

NEU

Der isotonische Energy-Drink

Kiloweise RITTER SPORT

Qadratisch, praktisch, gut – wer steht nicht auf die rechteckigen Schokosnacks aus dem Hause Ritter Sport. Und wie es die PR-Abteilung will, gibt es nun ein Ritter-Sport-Werbespiel. „Agent XXL“ heißt es und es ist – für ein Werbespiel ungewöhnlich – qualitativ hochwertig und nicht kostenlos. Wer schon mal reinschnuppern will, nimmt sich die POWER PLAY CD und spielt „Agent XXL“ Probe. Was wir Euch dafür anbieten können, ist „Ritter Sport“-Schokolade – und zwar genau so viel, wie Ihr wiegt! Um in diesen Genuß zu kommen, braucht Ihr lediglich eine Frage zu beantworten und uns Eure Antwort auf einer Postkarte (siehe Adresse) zu schicken. Der Hauptpreis: kiloweise Schokolade. kn

Preisfrage:
Aus wievielen vorgeformten
einzelnen Stückchen besteht eine
handelsübliche Tafel „Ritter Sport XXL“?

1. Preis:
Aufwiegen des Gewinners in Ritter
Sport-Schokolade + Computerspiel
„Agent XXL“ auf CD-ROM

2. – 6. Preis:
je ein XXL-T-Shirt +
XXL-Baseballkappe +
Spiel „Agent XXL“

7. – 11. Preis:
je ein Lenkdrache +
Spiel „Agent XXL“

12. – 16. Preis:
je eine XXL-Baseballkappe +
Spiel „Agent XXL“

17. – 21. Preis:
je ein Schokoladengeschenk-
paket + Spiel „Agent XXL“

Die Ziehung des Gewinners erfolgt unter Ausschluss des Rechtsweges.
Mitarbeiter von MagnaMedia, Ritter Sport und Westka sowie deren
Angehörige dürfen leider keine Stückchen zählen, also nicht mitmachen.

MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort „Ritter Sport“
Postfach 1304
85531 Haar



**Seien Sie mittendrin, anstatt
nur in der 1. Reihe zu sitzen!**

Holen Sie das Sportereignis des Jahres auf Ihren PC! Euro 96 bringt Sie direkt auf den heiligen Rasen von Wembley, wo Sie mit Ihrem Team um die Meisterschaft kämpfen. Alle 16 Nationalmannschaften und natürlich auch alle Stars, wie z.B. Jürgen Klinsmann oder Roberto Baggio sind dabei. Unterschiedliche Kameraperspektiven lassen Sie das Spiel aus der „First Person Perspektive“ oder von den Zuschauerrängen erleben. Neueste „Motion Capture Technologie“ sorgt für einen Realismus, den nur noch das wirkliche Geschehen übertrifft.



U E F A
EURO 96
England

© 1994 UEFA TM

O F F I C I A L
L I C E N S E D
P R O D U C T



Spielen Sie jedes EM '96 Match mit dem Fußballteam Ihrer Wahl.



True 3D Grafikengine. Betrachten Sie die Action aus jedem Winkel.



Live Kommentar - direkt auf das Spielgeschehen bezogen.



Absolut realistische Bewegungsabläufe durch Motion Capturing.



Super Sound Kulisse. Hören Sie den Fanjubil, als wäre es live.



Detaillierte Statistiken zu allen Belangen des Teams und des Spiels.

Werden Sie Europameister!



Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

© 1996 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved.



Erhältlich ab ca. Juni:

DIABLO

Das Fantasy-Rollenspiel für Windows 95

»Rein grafisch ist Diablo schon jetzt allererste Klasse!« – *PC Games 4/96*

»Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen



WARCRAFT

BEYOND THE II DARK PORTAL

AB MAI IM HANDEL:
DIE ZUSATZ-CD!



GRENZENLOSER SPASS FÜR ALLE WARCRAFT-II-SPIELER!
ZWEI NEUE FANTASY-STORIES (MENSCHEN/ORCS)
MIT JE 12 WEITEREN SZENARIEN. EIN NEUES TERRAIN: DAS
SUMPFIGE HEIMATLAND DER ORCS. NEUE
3D-ANIMATIONEN. NEUE SAGENHAFTE HELDENFIGUREN.
UND NOCH 50 SZENARIEN FÜR MEHRSPIELER-SCHLACHTEN
SOWIE ZUM BEARBEITEN MIT DEM EDITOR!



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BILZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

wird.« – PowerPlay 5/96



Unoffizielle Home

Diesmal stellen wir einige der besten WWW-Spieleseiten vor, die nicht von Herstellern, sondern von Fans eines bestimmten Programms präsentiert werden.

FAQ

Frequently Asked Questions: Diese Zusammenstellungen von "häufig gestellten Fragen" wurden durch die Newsgroups im Internet populär. FAQs gehen auf Fragen von Lesern in den nach Themen organisierten Newsgroups ein und versuchen, sowohl verständliche als auch wissenschaftlich fundierte Antworten, etwa mit Zitaten aus Fachbüchern und Quellenangaben, zu geben (schließlich war das Internet lange Zeit vor allem ein wissenschaftliches Netz). Mittlerweile gibt es wohl zu jedem denkbaren Thema eine FAQ-Datei, von der Kaffeebohne bis zur Kernphysik – und natürlich auch zu Computerspielen.



Doc's Magic Carpet Tips & Tricks

Grafisch ist die inoffizielle "Magic Carpet"-Site zwar kein Überflieger, bietet dafür aber viele Infos zur Teppich-Flugsimulation von Bullfrog. Sehr detaillierte Hinweise zu allen Gegnern und wie diese am effektivsten beseitigt werden, genaue Beschreibungen der Zaubersprüche und wie man sie am besten einsetzt sowie Hinweise zu einzelnen Leveln. Berücksichtigt werden "Magic Carpet" 1 & 2.

<http://www.acm.org/~doc/carpet.html#ape>



Monthly Python's Complete Waste of Time

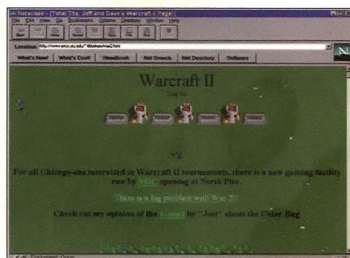
Ist es ein Computerspiel oder nicht? Auf der Seite zum 7thLevel-Titel "Monthly Python's Complete Waste of Time" sind zwar ein paar lustige Grafiken – aber davon mal abgesehen: Völlige Zeitverschwendung...

http://www.connectsoft.com/gamers_ledg/e/games/cwot/cwot.html

Mechwarrior II: The Clans

Schöne Grüße direkt aus Spartakus: Optisch geht es auf der Seite zur Kampfroboter-Simulation "Mechwarrior II" sehr genügsam zu. Dafür gibt es zwei riesige Listen mit FAQs, in denen auch die kleinsten Kleinigkeiten und "MW2"-Details von erfahrenen Clan-Mitgliedern erklärt werden.

<http://rom.oit.gatech.edu/willday/mw2>



Jeff and Dave's Warcraft II Page

Tolle Idee liebevoll umgesetzt: Jeff und Dave haben für ihre "Warcraft II"-Seite verschiedene Grafiken direkt dem Spiel entnommen. Den Hintergrund bildet eine grüne Wiese, auf der sich um die Schriftzüge herum orkische und menschliche Truppen hinter Befestigungsanlagen und Türmen verschanzen. Informationen werden zwar auch geboten, die sich sich aber eher an Einsteiger richten. Dafür diskutieren Interessierte via eMail direkt auf der WWW-Seite zu einem bestimmten "Warcraft II"-Thema.

<http://www.eecs.uic.edu/~ddurham/war2.html>

The Terran Confederation

Alten "Wing Commander"-Haudegen geht vor Freude das Pilotenherz auf, wenn sie im virtuellen Cyber-Universum zum ersten Mal bei der "Terran Confederation"-Homepage andocken: So stilvoll und passend zum Thema sind längst nicht alle WWW-Spieleseiten aufgebaut – darum hat der Betreiber auch stolz ein kleines Icon installiert, das auf Mausklick ein Glückwunsch-Schreiben direkt von Origin einblendet. Einziges größeres Manko: Die vielen Bilder und Grafiken brauchen leider ziemlich lange, bis sie den Weg in den heimischen Internet-Browser gefunden haben. Und wer sich das riesige "WC 4"-Graphics Archive mit ScreenShots aus "The Price of Freedom" lädt, sitzt bei normalem Internet-Zugang und hohem Verkehrsaufkommen im Netz locker eine halbe Stunde vor dem Monitor.

<http://www.mwrtech.com:80/dborton/>



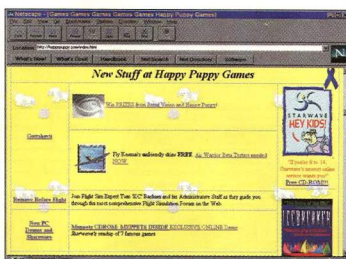
pages im WWW



1GP/WC PC Home Page

Freunde der Rennsport-Simulation von Microprose können hier ihre besten Rundenzeiten auf jedem einzelnen der Formel-1-Kurse posten und so ihre eigene "virtuelle" Weltmeisterschaft austragen. Normalsterbliche Fahrer in ihren rasenden Kisten haben auch eine Chance, denn Schumi telefoniert noch mit Göde und wurde bislang nicht gesichtet. Neben diesen CyberWM-Seiten gibt es noch einen ordentlichen Dateibereich, in dem neben den üblichen Patches und Updates allerlei Infos und Bilder zu allgemeinen Formel-1-Themen zu finden sind.

<http://www.mal.com/~dgymer/f1gp/>



Happy Puppy Games

"Happy Puppy Games" kommt grafisch eher niedlich und harmlos daher: Auf dem grellgelben Hintergrund tollern herzerliebteste **Hündchen**. Erst wer genauer hinsieht entdeckt, daß es nicht nur schmusig zugeht: "Happy Puppy" dürfte momentan die beste allgemeine Homepage zum Thema "Computerspiele" auf dem WWW sein mit Gigebytweweise Demos und Sharewareprogrammen, aktuellen Informationen und Reviews zu verhältnismäßig neuen Spielen. Die meisten Beiträge sind übrigens sehr gut geschriebene - allerdings nur auf englisch.

<http://happypuppy.com/index.html>



Der "Happy Puppy"-Schoßhund vergeht sich symbolisch an einer Urkunde mit den neuen US-amerikanischen Internet-Gesetzen

GO DEUSPIEL

Erst vor kurzem hat die "Power Play" es eröffnet: Das "Deutsche Computerspiele Forum" ist das erste deutschsprachige Forum des Onlinedienstes CompuServe, in dem sich alles ausschließlich um Computerspiele dreht. Bislang gab es in den verschiedensten Foren einzelne Bereiche, in denen deutschsprachige Spieler ihr Lieblingsthema diskutieren konnten. Das kostete Zeit, um alle Bereiche zu besuchen, Nerven, der Forenwechsel dauert nämlich, und auch Geld, denn währenddessen läuft der Gebührenzähler weiter. Damit ist endlich Schluß, denn jetzt gibt es alles unter einem großen Dach.

Die insgesamt 14 Nachrichtengebiete sind überwiegend nach Genres sortiert, von Actionspielen über Adventures bis zu Simulationen und Strategicals reicht die Palette. Dazu kommen noch Bereiche wie der "Redaktionskontakt", in

dem die Redaktion direkt angesprochen werden kann, oder der "Spieler-Smalltalk" zum allgemeinen Bequatschen der verschiedensten Themen.

Teilweise parallel dazu, teilweise aber mit etwas anderer Struktur, gibt es natürlich auch viele entsprechende **Datei-Bibliotheken**: Prall gefüllt mit den neusten Updates, Bugfixes, Screenshots, Demos und Sharewarespielen. Für interessante neue Programme stehen gleich mehrere topaktuelle Abteilungen bereit: Neugierige finden so einen Bereich, in dem konzentriert alle verfügbaren Dateien zu einem Thema gesammelt werden und zum Download bereitstehen.

Das Forum erreichen CompuServe-Mitglieder unter dem Sprungbefehl "Go DEUSPIEL".

ste

Alle DEUSPIEL-Nachrichtengebiete im Überblick



Seit 10.04.1996 20:14

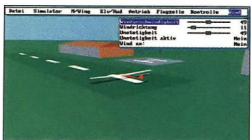
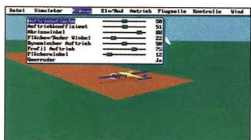
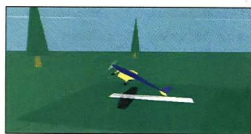
Themen	Nachrichten
Allgemeines/Hilfe [1]	2 3
Neue Software [2]	0 0
Tücken der Technik [3]	4 7
Actionspiele [5]	4 7
Adventures [6]	4 7
Computer RPGs [7]	3 6
Simulationen [8]	2 4
Strategiespiele [9]	5 10
Andere Spiele [10]	4 5
Video Games [12]	4 8
Flohmarkt [14]	10 23
Spieler-Smalltalk [15]	4 7
WorldsAway [17]	7 26
Multiplayer-Treff [18]	0 0

Auswählen Abbrechen



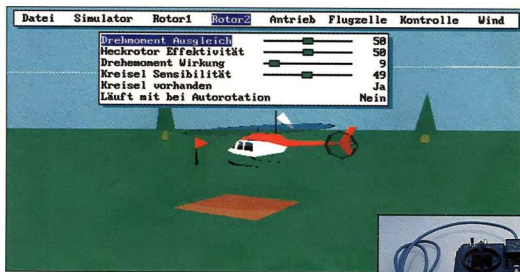
MODELLFLUG-SIMULATOR

Erste Flugversuche mit einem ferngesteuerten Modell kosten oft schmerzliches Lehrgeld – warum nicht am Simulator lernen?



Truflite Modellflug-Simulator

Preis mit Sender 499,-,-
Best. Nr. 243400-26. Als Simulator-Interface 399,-,-, Best. Nr. 243418-26. Das Interface unterstützt Sender mit Lehrer-Schüler-Buchse der Typen Graupner 414, MC 14-20, Futaba FC-28, Multiplex 1020-3030, Hitec Focus und Sanwa. Conrad Electronic, 24h-Tel. 0180/5312111
Detailfragen an: Ikarus Modellflugsport, 78713 Schramberg, Tel. 07422/54001, Fax 07422/54005



Primitive Grafik, für den Zweck ausreichend

Eigentlich ist der Truflite kein Computerspiel, sondern ein spartanischer Trainings-Simulator. Wer SVGA-verwöhnte Ansprüche an Grafik, Modellvielfalt oder Detailreichtum stellt, der liest besser gar nicht erst weiter und gibt die stolzen 499 Mark, die der Truflite kostet, besser anders aus. Dafür läuft diese Software selbst auf einem umgerüsteten RC-Sender, der sich ganz simpel über einen 9poligen D-Sub-Stecker an die serielle Schnittstelle anschließen läßt. Der Sender fungiert als analoger Joystick. Wer den eigenen Sender vorzieht, verwendet das Truflite-Interface (399 Mark), mit dem sich der Simulator an die gängigsten Sendertypen anschließen läßt. Noch schnell die beiden Steuerhebel zur Kalibrierung in die Ecken gedrückt, und es geht los. Vom gutmütigen Schulterdecker zum superkritischen Kunstflug-Tiefdecker, vom Delta zum Doppeldecker, vom Segelflugzeug bis zum zweimotorigen Modell, ist alles vertreten. Der Hersteller verspricht 15 Flugzeuge und 21 Helis, wobei sich einige aber nur durch Farben und nicht durch Form und Eigenschaften unterscheiden. Seine wahren Trümpfe spielt der Truflite erst nach geduldigem Tüfteln aus: Über Drop-Down-Menüs lassen sich nämlich sämtliche Parameter tunen, die die Eigenschaften eines Modells ausmachen. Mühsam erarbeitete Werte, z. B. vom echten Modell, lassen sich in Dateien ablegen. Dabei fallen Wind- und Wettereinflüsse eher unter die Kategorie simpel. Mit 41 variablen Parametern wie Torque, Motorwirkungsgrad, Abtrießwinkel, Rudertragfähigkeit, Auftriebsfläche oder Pitch simuliert der angehende Luftakrobat wirklich jedes denkbare Flugmodell bis ins Detail.

Truflite besteht aus Sender, Programm-diskette und Anleitung. Ein serieller Adapter gehört nicht zum Lieferumfang, wird aber meist gebraucht. ▼



Über die Pfeiltasten verändert er die Perspektive, läßt dem Modell eine Kamera folgen oder zoomt ihm vom eigenen Standpunkt hinterher. Flug-Anfänger dürfen mit dem Fachchinesisch der Menüs allerdings auf Kriegsfuß stehen. Die magere Anleitung hilft nur bedingt und dürfte bei diesem Preis schon deutlich professioneller gestaltet sein. Fazit: Wer ernsthaft den Einstieg in die Modellfliegerei plant, der wird mit dem Truflite trotz des hohen Preises eine Menge Geld sparen, das er ansonsten mit Sicherheit in Bruchstücken auf einer Wiese verteilt hätte. Er wird sich auch geduldig mit der teilweise umständlichen und unausgereiften Benutzerführung der Software auseinandersetzen, akribisch alle technischen Daten seines echten Modells nachstellen und großzügig über einige Bugs hinwegsehen. Belohnt wird er mit einem einmaligen Fluggefühl, unbezahlbaren Trainingsstunden und anhaltendem Spielspaß. Gerade angehende Kunstflieger werden viel Freude haben, da sie auch kritische Figuren gefahrlos einstudieren können. Wer dagegen ein motivierendes Computerspiel erwartet und keine echten Flieger-Ambitionen hat, läßt die Finger vom Truflite, dafür ist er viel zu teuer. Aber vielleicht ist dieses Programm ja eine Anregung für findige Entwickler – ein wenig gefälliger, zeitgemäßer und professioneller aufgemacht, zu einem Preis um die 100 Mark – und der Truflite wäre ein heißer Tip fürs nächste Weihnachtsgeschäft. hu

● **Das „Wenig Geld – viele Chancen“-Set:**
Geldmanagement für Schüler und
Berufsanfänger.
Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse

**SIE HABEN BESSERES ZU TUN,
ALS ÜBER GELD NACHZUDENKEN.**



The GENE M

Nach der Schlappe mit "Mortal Coil" überrascht Vic Tokai nun mit einem recht vielversprechenden Comic-Adventure

DIE VIKTORIANISCHE ÄRA

Die Herrschaftsepoche von Königin Viktoria (*1837, +1901) war eine Hochzeit der Erfindungen und Entdeckungen auf technischem und wissenschaftlichem Gebiet. Ein verknöchertes, erzkonservatives Königshaus hatte mit einer Gesellschaft zu kämpfen, die sich im Aufbruch in ein neues Zeitalter befand.



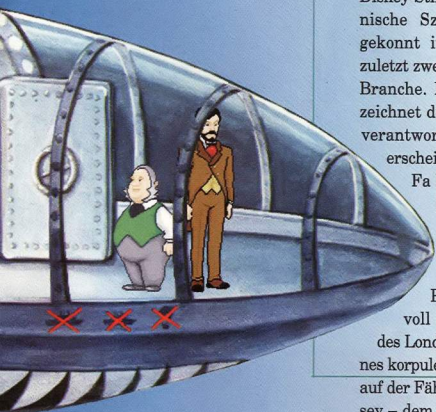
Pikantes Ambiente: Auf der Spurensuche in einem Freudenhaus



Der alte Seebär weiß einiges zum Mythos des Kapitän Nemo zu erzählen

Eine Kombination aus traditionell handgemalten Hintergründen und Charakteren, die im Disney-Stil animiert wurden, setzt das viktorianische Szenario von "The Gene Machine" gekonnt in Szene. Dafür garantieren nicht zuletzt zwei bekannte Namen aus der Trickfilm-Branche. Für das Design der Comic-Akteure zeichnet der Disney-Künstler Alistair Graham verantwortlich, dessen Arbeit im demnächst erscheinenden Disney-Film "The Legend Of Fa Mulan" zu bewundern sein wird. Art Director Sue Tong kennen Zeichentrick-Freunde durch ihre Mitarbeit an Richard Williams' "Arabian Night" und verschiedenen Beatrix-Potter-Filmproduktionen. Stimmungsvoll erzählen ihre Bilder die Geschichte des Londoner Gentleman-Snobs Piers und seines korpulenten Dieners Mossop. Die beiden sind auf der Fährte des niederträchtigen Doctors Dinsley – dem Erschaffer der Gene Machine. Diese Apparatur verarbeitet zwei Kreaturen unter-

schiedlicher Art und Gattung zu einer Mutation, die einer Horrorphantasie entsprungen zu sein scheint. Der verrückte Wissenschaftler will so eine ganze Armee von Monstern erschaffen, die für ihn die Weltherrschaft erzwingen sollen. Doch Piers und Mossop verlieren während des aufregenden Abenteuers nie ihren britischen schwarzen Humor. Dafür sorgten gleich vier englische Comedy-Spezialisten: Mark Leigh und Mike Lepine schrieben das Script, das die Absurditäten der **Viktorianischen Epoche** gehörig auf die Schippe nimmt. Auch die Sprecher der beiden Helden genießen zumindest in Großbritannien Kultstatus. Die Schauspieler Sean Pert-



ACHINE



Interessante Perspektiven: Was für eine Art Fotos die bestrappte Dame hier wohl schießt?

nung an die phantastischen Romane des **Jules Verne** an für dieses Zeitalter so ungewöhnliche Schauplätze wie die Tiefsee

wee und Jeff Rawle glänzten dort schon in so manchem erfolgreichen TV-Slapstick. Ihr guter Unterhaltungswert wird sicherlich geschätzt werden, denn immerhin begleiten sie den Spieler mit ihren trockenen Witzen durch mehr als 100 Lokationen in gestochen scharfem Super-VGA. Bei den Konversationen wurde von den Designern peinlichst genau darauf geachtet, daß keine Zeile durch Wiederholung ihre Spritzigkeit verliert. Die angesprochenen Personen im Spiel sollen bei jedem Neubesuch andere Sprüche auf Lager haben.

Ihr steuert die beiden, die wie eine Persiflage auf Sherlock Holmes und Dr. Watson wirken, mit einem variablen Mauscursor. Eine störende Icon-Leiste wurde vermieden, um die atmosphärischen Bilder uneingeschränkt wirken zu lassen. Die Örtlichkeiten wechselt Ihr mittels eines Stadtplanes. Nimmt die Story im regnerischen London ihren Anfang, so führt sie Euch in Anlehn-

an den Mond. Die dazu verwendeten Fortbewegungsmittel sind nicht minder beeindruckend: Eine zur Rakete umfunktionierte Dampf-Lokomotive oder ein abenteuerlich zusammengebasteltes Untersee-Boot in Haifischform.

Das muntere Rätselraten wird lediglich durch einige Cut-Scenes unterbrochen, in denen **gerenderte Modelle** jedoch so geschickt mit zum Grafikstil passenden Texturen überzogen wurden, daß die Summe der verschiedenen Elemente wieder ein sehr stimmiges Gesamtbild ergibt. Das von **Divide By Zero** programmierte, über Virgin erscheinende Spiel wird für den deutschen Markt mit Untertiteln versehen. fh

JULES VERNE

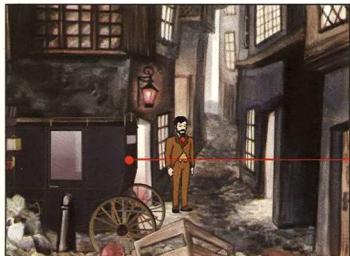
Lebte 1828-1905, schrieb zunächst Opernlibretti und Dramen, danach zahlreiche utopisch-technische Abenteuer- sowie Entdeckungsromane, die am Beginn der Science Fiction stehen. Phantastische Maschinen und Fahrzeuge stehen im Mittelpunkt der meisten dieser Romane (z.B.: "Zwanzig Tausend Meilen unter dem Meer", "Die Reise zum Mittelpunkt der Erde").

DIVIDE BY ZERO

Das 1990 von Andy Blazdell und Simon Lipowicz gegründete Programmiererteam erzielte bisher mit den Adventures "Innocent Until Caught" und "The Orion Conspiracy" zwei Achtungserfolge.

The Gene Machine
Genre
Adventure
Hersteller
Vic Tokal/Virgin
Erscheinung geplant
Mai '96

Bilder auf



Held Piers in den düsteren Gassen Londons



Nach
ziemlich
genau drei
Jahren das
Comeback
eines alten
Bekannten

Grafisch ist
der Unter-
schied zum
Vorgänger
riesig



SPACE HULK

Vengeance of the Blood Angels

SPACE HULK

"Vengeance of the Blood Angels" ist die zweite Electronic Arts-Umsetzung des "Warhammer 40000"-Szenarios von "Games Workshop". Den Test des zunächst vielversprechenden, letztlich aber etwas enttäuschenden ersten Teils könnt Ihr in PP 07/93 nachlesen.



Im Hauptquartier, der Blood Angels, einer Kompanie der imperialen Space-Marines, herrscht Hochstimmung, dürfen die kampfesfreudigen Recken ihr handwerkliches Geschick doch endlich wieder in den Dienst der guten Sache stellen. Ein riesiges, offensichtlich außer Kontrolle geratenes Raumschiff befindet sich auf direktem Kollisionskurs mit dem Planeten Delvar III. Für einen Abschuß des Havaristen fehlen vor Ort die nötigen Laserkapazitäten, also beschließt die Armeeführung, ihre Marines das Schiff entern und umlenken zu lassen. Dort eingetroffen, steht der Kommandotrupp Auge in Auge mit Problemen ganz anderer Natur: Regimentar blutrünstiger Aliens haben im Zielobjekt Stellung bezogen und sind nun ob des Eindringens der "Fremdlinge" pikiert. Gut, daß ein Space Marine Terminator niemals ohne Cyber-Rüstung und volle Bewaffnung seine Kaserne verläßt...

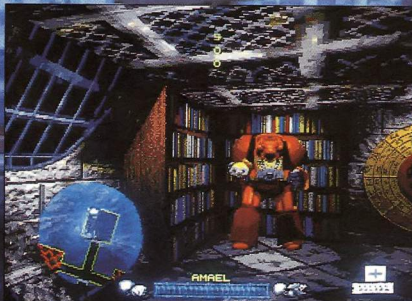
Wie schon im **Vorgänger** befehligt Ihr mehrere Soldaten zugleich, wobei Ihr jeweils einen höchstpersönlich durch die weitläufigen, stets rechtwinklig angeordneten Gänge und Hallen lenkt, während die anderen Feuerschutz gewähren, Patrouille laufen oder bestimmte neuralgische Punkte bewachen. Vergeben werden diese Befehle auf einem **Taktikschirm**. Segnet der von Euch gesteuerte Terminator das Zeitliche, springt Ihr automatisch in den nächsten Marine,

ein Wechsel ist aber auch jederzeit durch Tastendruck möglich. Die "Genestealers" genannten Außerirdischen verhalten sich intelligenter als mancher aus anderen Ballereien bekannte Bösewicht. So konnten wir beispielsweise mehrfach beobachten, wie sie hinter Ecken eine Feuerpause unsererseits abwarteten, bevor sie auf uns zustürmten. Jede Mission sollte so schnell wie möglich abgeschlossen werden, denn die Produktivität der Alien-Brutstätten ist nicht zu unterschätzen – beinahe im Sekundentakt stoßen sie ausgewachsene "Genestealers" aus, Ruhe kehrt erst mit der Ausräucherung der Nester ein. Gravierendste Verbesserung gegenüber dem 93er "Space Hulk" ist die Umstellung der Grafik. Die fünf permanenten Statusfenster aller Kommandomitglieder sind einer großen, flüssig scrollenden Ich-Perspektive des aktiven Soldaten gewichen, unten links blieb das Radar, das die Annäherung eines Gegners sowohl optisch als auch akustisch verdeutlicht. Wenn einer jener üblen Gesellen mit Euch auf Tuchfühlung geht, verwandelt sich das zuvor grobe Sprite in eine eindrucksvoll gerenderte Großaufnahme. Unsere Beta hatte u.a. noch arge Probleme mit der Geschwindigkeit. Wir sind zuversichtlich, daß EA auch diese in den Griff bekommen und uns innerhalb der kommenden Wochen ein Testmuster zusenden wird.

US



Space Hulk-Vengeance
Genre
Action
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
2. Quartal '96



Ein Genestealer hautnah (oben),
der Terminator links durchstößt
die bordeigene Bibliothek



VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!



Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. **VICTORY 3D** paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der **WINNER**-Grafikboards mit gradenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:

VICTORY 3D – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

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>



**Datenkommunikation
Computergrafik**

STAR CO

Legend führt in Zusammenarbeit mit Accolade das beliebte Weltraum-Epos fort.

Die auf den Planeten errichteten Kolonien werden mit einem "SimCity"-ähnlichen Interface verwaltet

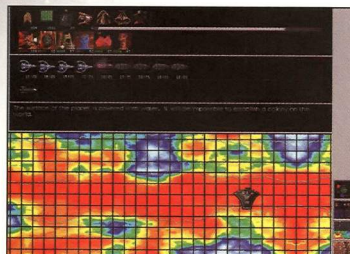


LINDNER & GREENBERG

Für aufmerksame Spieler sind die beiden bereits ein Begriff: Michael Lindner war Designer und Autor von Legends populärstem Adventure "Companions Of Xanth", in dem sich die traditionsbewußte Company 1993 erstmals durch eine Point&Click-Steuerung von der Textlastigkeit wegbewegte. Daniel Greenberg arbeitete an White Wolfs "Vampire"-Serie, SSIs "Genie's Curse" und einer frühen Version von Activisions "MechWarrior2" mit.



Die Vogelperspektive der Space-Kämpfe



Jetzt mit vereinfachtem Rohstoffabbau



Für die Schlachten stehen zwei neue 3D-Perspektiven zur Auswahl, diese hier zeigt Euer Schiff von hinten

Wann immer der Name "Star Control" fällt, füllen sich die Augen erfahrener Spieler mit Tränen der Rührung. Nicht selten ist in diesem Zusammenhang vom besten Weltraumabenteuer, der schönsten Story und dem feinfühligsten Humor die Rede. Paul Reiche und Fred Ford waren die geistigen Väter dieses Projektes, dem sie vor vier Jahren noch eine Fortsetzung spendierten. Das beständige Bitten der Fans um einen weiteren, dritten Teil wurde nun erhört. Doch wer sollte dieses Vorhaben epischen Ausmaßes unter seine Fittiche nehmen, jetzt, da Reiche und Ford nicht mehr bei Accolade waren. Man entschloß sich kurzerhand eine Zusammenarbeit mit den Adventure-Profis von Legend anzustreben, wo die beiden "Star Control"-Fans **Michael Lindner und Daniel Greenberg** nur darauf warteten, einen würdigen Nachfolger für eines ihrer Lieblingsspiele in die Welt zu setzen. In der Vorbereitungsphase wälzten sich die bei-

den mit gutem Vorsatz durch ganze Ordner mit Spielerzuschriften, die Verbesserungsvorschläge zum Inhalt hatten. Die Story geht da weiter, wo der zweite Teil endete. Bei der Erkundung des bisher unbekannten Kessari-Quadranten werdet Ihr viele der Geheimnisse aus den früheren "Star Control"-Spielen lösen und zugleich neue entdecken. Die drei wesentlichen Elemente des Spiels, nämlich Strategie, Arcade-Weltraum-schlachten und Adventure, wurden konsequent weitergeführt und nun zu gleich großen Anteilen zu einem neuen Ganzen verschmolzen. Spieler, die nichts von Balleraction halten, können sich fortan ausschließlich strategischen Aufgaben widmen und die Raumschiffkämpfe durch den Computer austragen lassen. Ein großer Anteil der Fangemeinde war jedoch gerade diesem Aspekt des Spiels sehr zugetan. Auch diesen Leuten wurde gebührend Rechnung getragen. Wieder kann der Action-Part separat von der

NTROL 3

eigentlichen Rahmenstory gespielt werden. Neben der Möglichkeit zu zweit vor einem Rechner gegeneinander anzutreten, kommt jetzt eine Netzwerk-, Modem- und Nullmodem-Option hinzu. Außerdem wird man die Space-Duelle in einem der bekannten Online-Dienste mit Spielpartnern aus der ganzen Welt austragen können. Zusätzlich zur altbekannten 2D-Vogelperspektive wurden den Action-Sequenzen zwei neue Ansichten spendiert. Da wäre zum einen eine 3D-Perspektive, bei der Ihr hinter dem Raumschiff "steht", das Ihr kontrolliert. Einige der neuen Raumschiffe haben bewegliche Bordkanonen, was einen zusätzlichen, "Falcon"-ähnlichen **"Padlock-View"** notwendig machte. Das von vielen als lästig empfundene "Abgrasen" der Planetenoberflächen nach Rohstoffen wurde im dritten Teil wesentlich praktischer gelöst. Eine stark vereinfachte Erkundungskarte erleichtert das mühsame Sammeln, während ein neues Feature gleichzeitig mehr Spieltiefe vermittelt: Auf den Planeten können Kolonien errichtet werden, deren Gebäude mit einem "SimCity"-ähnlichen Interface verwaltet werden. Obwohl man die

Gebäude nicht selbst plazieren kann, steht es einem frei, die Art der zu errichtenden Struktur zu bestimmen. Der Adventure-Teil lebt von den unterhaltsamen Konversationen mit den verschiedenen Alien-Rassen. Diese teils lustigen, teils sehr unwirschen Zeitgenossen wurden für "Star Control 3" nicht mehr gepixelt, sondern von den kalifornischen Special-Effects-Künstlern SOTAFX (State Of The Art Effects) als animatronische Puppen angefertigt. Man kombinier die gefilmten und anschließend digitalisiert Bewegungen der 24 **Animatronics** mit Miniatur-Filmsets, um die Dialogszenen zu kreieren. Warum diese ganze Mühe? Was so aufwendig klingt, ist im Endeffekt billiger, als die Charaktere langwierig auf dem Bildschirm zu konstruieren und zu rendern. Die Komposition neuer Technologien mit der alteingeführten und geschätzten Serie wird mit Sicherheit sowohl eine neue Zielgruppe als auch die eingeschwoenen Fans ansprechen und "Star Control 3" zu einer der interessantesten Neuerscheinungen des Jahres machen. Die Sprachausgabe wird komplett ins Deutsche übersetzt werden. *fh*

ANIMATRONICS

Das elektronisch-mechanische Innenleben dieser in der Filmindustrie verwendeten Kautschukmasken ermöglicht es, die künstlichen Antlitze mit allerhand Gesichtsmimik agieren zu lassen. Die Puppen filmt man im Blue-boxing-Verfahren vor einer einfarbigen Fläche ab und hat so die Möglichkeit, die digitalisierten Aufnahmen in beliebige Hintergründe einzukopieren.



PADLOCK-VIEW

In dieser Ansicht bleibt Euer Raumschiff immer mit dem gegnerischen Schiff auf einer vertikalen Linie. Ihr verliert den Feind niemals aus den Augen, selbst wenn er sich hinter Euch befindet und Ihr in die andere Richtung fliegt.



Das Eintreten in den Orbit wird ebenfalls erleichtert

Star Control 3

Genre
Adventure/Strategie/Action

Hersteller
Legend/Accolade
Erscheinung geplant
August '96

Bilder auf



VOM SKETCH ZUM SPIELCHARAKTER



Der Entwurf des Künstlers



Die unbemalte Kautschukbüste



Die Puppe vor dem Bluescreen



Die Spielfigur im fertigen Set

PowerPlay Interaktiv

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 06/96 gibt Euch diese Doppelseite

Spiele-Updates

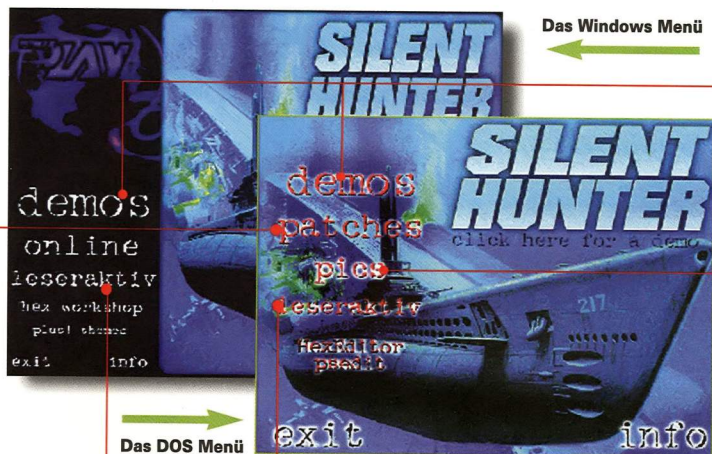
Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es ja die **Updates und Patches** auf unserer CD. Diesen Monat: 19 neue Patches, z. B. für Aliens, Allied General, Command & Conquer (deutsch), Terra Nova...

Themes

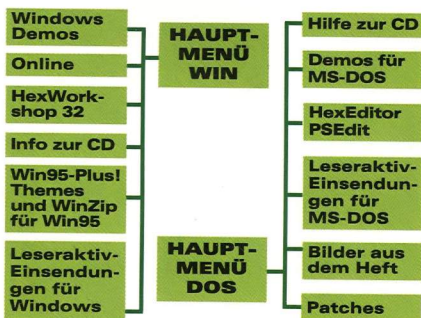
Als kleinen Bonus findet Ihr auf der CD unter /THEMES/ 13 Plus!-Themes für Win95. Entpackt diese mit WinZip6.0 in Euer Plus!-Verzeichnis. Wenn Ihr Plus!-nicht benutzt, könnt Ihr alle Icons, Sounds und Hintergrundbilder immer noch per Hand einstellen.

Demos

Spielbare Demos:	Größe*
• Abuse	7 MB
EA's Ballerorgie zum anspielen	
• Agent XXL	0 MB
Das Ritter-Sport-Adventure	
• Assault Rigs	0,1 MB
Die Multiplayer-Ballerie von Psychosis	
• Azraels Tear	11 MB
Matthew Stibbes 3D-Adventure	
• Blown Away	0 MB
Ein Proberätsel der explosiven Knobelei	
• Congo	0,2 MB
Das Affenspiel zum antesten	
• Cyberia 2	0 MB
Die spielbare Version des Actionspiels	
• Doubleswitch	0 MB
Digital Pictures neues Video-Abenteuer	
• Earthworm Jim	0 MB
Spielbar: Der Erdwurm für Windows95	
• Machwarrior 2	0 MB
Activations Knetler für Windows95	
• PGA European Tour	10 MB
Ein Golfkurs zum anspielen	
• Rise 2	0,1 MB
Testbar: Mirages Edel-Prügler	
• Silent Hunter	28 MB
Unser Titelthema als Probespiel	
• Trityst	0 MB
Ein schönes Win95-Denkspiel	
• Virtual Snooker	3 MB
Die Snooker-Version von Interplay	
• Virtual Pool	1 MB
Der Vergleich zum aktuellen Nachfolger	
• Wayne Gretzky and...	0 MB
...the NHLPA Allstars: spielbar!	
• WGS 3: Age of Rifles	11 MB
Mindscapes Strategie-Construction-Set	
Selfrun-Demos:	Größe*
• Into the Shadows	0 MB
• Organic Art	1 MB



Verzeichnisbaum der CD



Leseraktiv

Hier verewigen wir jegliche von **Lesern eingesandte** Software: Dieses Mal 8 Einsendungen für MS-DOS und Windows. Mit dabei ein schönes Boot-Utility für Win95, ein Spiele-Cheat-Programm und zwei Tips&Tricks-Programme. Außerdem Z-Pack, ein Zip-Menü für MS-DOS.

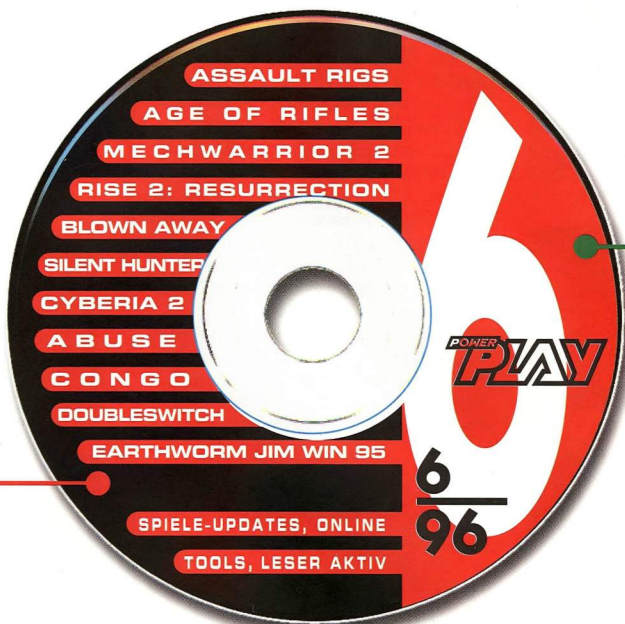
Bilder

Bilder zu Previews:	Stück
• Gene Machine	15
Bilder zu Tests:	Stück
• Abuse	7
• Chaos	7
• Chronicles of the Sword	39
• The Dame was loaded	17
• Defcon 5	8
• Die Fugger 2	14
• Indiana Jones and his...	6
• Majestic	8
• Pinball 3D VCR	9
• Revolution X	8
• Silent Hunter	46
• Storm	6
• Zork Nemesis	6

So könnt Ihr nachbestellen

Wenn hier keine CD draufpapt, dann habt Ihr nur die Spar-Ausgabe der Power Play erwischt. Nur keine Panik, zum Glück haben wir noch ein paar CDs zum Nachbestellen auf Lager. Einfach nach der beigehefteten Bestellkarte grabschen, ausfüllen, und ab die Post.

Die einzelne CD kostet Euch lediglich die Differenz zur CD-Ausgabe – also 6,30 Mark (plus 3 Mark für Porto und Verpackung). Und wer sich fragt, wie er die nackte CD eigentlich lagern soll: Nicht verzagen, demnächst gibt's eine nette CD-Sammelbox...



So müßt Ihr installieren

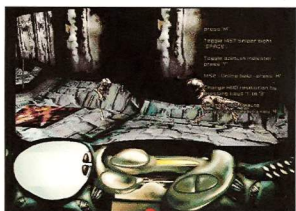
1. Schritt: Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 4 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte, das ist jedoch nicht im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch eine Oberfläche sowohl für DOS als auch Windows mit einem unterschiedlichen Inhalt. Um den 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 Root-Verzeichnis der CD findet (z. B. D:\PPWIN.EXE). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

DOS: Der Großteil 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. Unsere Batch-Datei erledigt dies 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 NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr unter DOS starten, mit gedrückter F8-Taste beim Booten Windows 95 ausschalten, oder Win95-Beenden mit der Option "MS-DOS-Modus starten".

Wir überprüfen jede CD auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z. B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Dennoch können wir Pannen nicht 100prozentig ausschließen. Wer clever ist, installiert nie auf der Bootpartition und hat immer Backups wichtiger Daten!

[Alle Demos auf einen Blick]



Damit Ihr einen noch besseren Überblick über die Demos der aktuellen CD erhaltet, findet Ihr hier zukünftig zusätzliche Infos, die wir vom Gehalt her weiter ausbauen werden. Passend zum Titelthema gibt es noch einmal die **Silent Hunter**-Demo, damit Ihr auch wißt, wovon wir reden. Hier könnt Ihr schon mal ein paar Torpedos loswerfen und den Japanern einen kleinen Schrecken einjagen. Auch den Konkurrenten **Command: Aces of the Deep**, von dem es leider kein Demo gibt, haben wir als kleinen Film auf die CD gepreßt, damit Ihr ein paar bewegte Bilder von Sierras U-Boot genießen könnt. Startet diesen von unserem Windows-Menü aus.

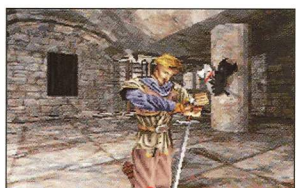
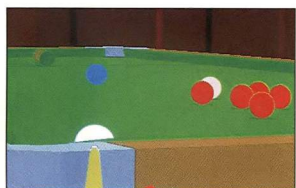
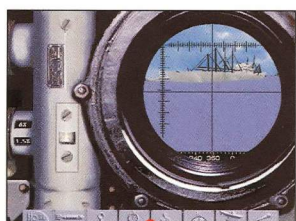
Passend zu Tests aus dieser Ausgabe gibt's eine **Abuse**-Demo. Die düstere Ballerei wird nicht als Shareware, sondern von Electronic Arts als Vollpreisspiel vertrieben. Interplays **Virtual Snooker** läßt sich dergleichen probierspielen, und weil er so Spaß macht, findet Ihr auch den älteren aber spaßigeren Vorgänger **Virtual Pool** auf der CD. Wer nicht glaubte, daß **Cyberia 2** nicht ganz so gut wie der erste Teil war, der sollte die spielbare Demo antesten. Hier wird schon mal kräftig probegeschossen.

Leider nur selbstablaufend, aber verdammt beeindruckend ist **Into the Shadows** von Titus Software. Dieses dreidimensionale Action-Adventure sieht unserer Meinung nach besser aus als id's "Quake".

Apropos 3D-Action-Adventure: Mindscapes **Azrael's Tear** stammt aus der Spielwerkstatt von Matthew Stibbe. Die spielbare Demo ist besonders optisch recht beeindruckend. Und weil wir gerade bei Adventures sind, solltet Ihr auch mal einen Blick auf **Congo** werfen. Das aufwendige Render-Abenteuer läuft aber nur unter Windows.

Windows95-Benutzer freuen sich neben den 13 Themes auf vier Win95-Only-Demos: Ihr könnt sowohl **Earthworm Jim**, **Mechwarrior 2** wie auch auch Digital Pictures **Doubleswitch** anspielen. Etwas abgefahren ist da schon der **Organic Art**-Screensaver, der Euch schon mal einen passablen Eindruck macht, welche abgedrehten Figuren Ihr mit der Vollversion errechnen dürft.

Alles wollen wir hier aber nicht verraten und wünschen lieber viel Spaß beim Erforschen. kn





Auf zum Soundcheck!

Wenn Sie bisher bei Ihrer Multimediation noch die richtige Soundunterstützung vermissen, sollten Sie unsere Speakerboxfamilie für den Computer einmal checken:

- **SRS-PC20** – die „Mobilen“:
Können wahlweise mit Batterie oder Netzadapter betrieben werden (2 W (DIN), 150 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC40** – die „Eleganten“:
Lieferten tollen Sound in schlankem Gehäuse (6 W (DIN), 80 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC50**
– die „Platzsparenden“:
Lassen sich auch seitlich am Monitor befestigen (5 W (DIN), 100 Hz – 20 kHz)
- **CSS-B100**
– die „starke Grundlage“:
Sorgt mit 2 Liter Volumen für hochwertigen vollen Sound und trägt einen 17"-Monitor (5 W (DIN), 70 Hz – 25 kHz)
- **SRS-PC91**
– die „Dynamischen“:
Garantieren auch bei niedrigen Frequenzen den vollen Bass-Genuß (20 W (DIN), 60 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC300D**
– die „Leistungsstärksten“:
Ein Boxenpärchen (10 W (DIN), 200 Hz bis 20 kHz) mit satten Bassklängen der Spitzenklasse durch den mitgelieferten Subwoofer (15 W (DIN), 60 – 200 Hz)
Auf zum Soundcheck. Jetzt beim Fachhändler.
<http://www.sony-cp.de>
Just call or fax:
Mo–Fr, 14.00–17.00 Uhr
Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mailbox: 02 21-5 97 73-85
Fax: 02 21-5 97 73-50
It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69.99	
Adams Family Pinball	79.99	
Asterix	79.99	
AIH-64D Longbow (dt.)	69.99	
Albion (dt.)	89.99	
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.)	89.99	
Ascendancy (dt.)	69.99	
A.T.P. (dt.)	79.99	
Azrael's Tears (dt.)	79.99	
Bad Mojo	79.99	
Baldies (dt.)	69.99	
Baphomets Fluch (dt.)	79.99	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69.99	
Battle Isle 3 (dt.)	79.99	
Battle Race	89.99	
Bazooka Sue	89.99	89.99
Bermuda Syndrome (dt.)	79.99	
Big Red Racing (dt.)	69.99	
Bling! (dt.)	79.99	79.95
Bleifuß - Screamer	59.99	
Caesar 2 (dt.)	79.99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79.99	
Chewy - Esc von F5 (dt.)	69.99	
Chronicles of the Sword	79.99	
Civilization 2 (dt.)	79.99	
Colony Wars 2492 (dt.)	89.99	
Command & Conquer	99.95	
Command & Conquer Data CD	29.99	
Congo	79.99	
Conquest of the New World (dt.)	89.99	
Corpsa Killer	79.99	
Crusader - No Remorse (dt.)	89.95	
Cyberia 2 (dt.)	89.99	
Cyber Judas	79.99	
Cybermage - Darklight Aw. (dt.)	79.99	
Daggerfall (dt.)	89.99	
-Deadline-	39.99	
Deadly Skies	79.99	
Death Gate	79.99	
Deathpeak ADAD	79.99	
Der Druidenzirkel (dt.)	79.99	
Der Planer 2 (dt.)	79.99	
Descent 2	79.99	
Destruction Derby	99.95	
Diablo (dt.)	79.99	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69.99	
Die Fugger 2 (dt.)	79.99	
Die Siedler 2 (dt.)	79.99	
Disavowit (dt.)	89.95	
Duke Nukem 3D	69.99	
Dungeons Keeper (dt.)	89.99	
Earthworm Jim 2 incl. 1. dt.)	79.99	
Earthworm Jim 2 incl. 1. dt.)	69.99	
Eco the Dolphin	59.99	
Elisabeth I. (dt.)	99.99	
ESPN Extreme Games	69.99	
F1 Manager '96 (dt.)	79.99	
Fantasy General	59.99	
Fast Attack (dt.)	69.99	
FFFA Soccer '96 (dt.)	79.99	
Flightmaster 5.1 (dt.)	119.95	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99.99	
Frutiz (Schach)	139.99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	99.99	
Gender Wars (dt.)	79.99	

PC-Spiele	CD	Disk
Gene Wars (dt.)	89.99	
Grand Prix Manager (dt.)	89.99	
Hurdline	69.99	
Heinrichs Buletin Manager 3.0	69.99	89.95
Heart of Darkness	99.99	
Heroes of Might & Magic (dt.)	99.99	
Hexagon Kartell (dt.)	99.99	
Hugs	69.99	69.95
HyperCar Racing 2	79.99	
In the Void (dt.)	79.99	
Kingdom of Magic (dt.)	79.99	
Lands of Lore 2 (dt.)	89.99	
Lost Eden (dt.)	79.95	
Madden Football '96	89.99	
Mad TV 2 (dt.)	79.99	
Magi (dt.)	79.99	79.99
Magik the Gathering (dt.)	89.99	
Master of Karts	39.99	
Master of Orion 2 (dt.)	89.99	
Maximum Surge	79.99	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79.99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	59.99	
Monopoly	69.99	
Myst (dt.)	69.95	
NBA Live '96	89.99	
Need for Speed (dt.)	89.95	
NHL Hockey '96	89.95	
Normality Inc. (dt.)	79.99	
Offensive (dt.)	79.99	
Orion Burger	69.99	
Panzer General 2 - Allied General	69.99	
Per.Dyad	49.95	
PGA European Tour Golf	89.99	
Phantasmagoria (dt.)	99.99	
Pinball 3D-VCOR	49.99	
Pinball 95 (Maxis)	79.99	
Pitfall (Win 95)	79.95	
Police Position (dt.)	89.99	89.99
Police Quest SWAT (dt.)	79.99	
Project Paradise	89.99	
Pro Pinball - The Web	79.99	
ranTrainer 2 (dt.)	49.99	
Rayman (dt.)	79.99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89.99	
Riddell of Master Lu (dt.)	89.99	
Ridge Racer	59.99	
Ripper (dt.)	79.99	
Rise 2: The Resurrection	89.99	
Schatten über Riva (D&A 3, dt.)	89.99	
Schrafft Commander	69.99	
Schleichfahrt (dt.)	89.99	
Shannara (dt.)	79.99	
Shell Shock	69.99	
Silent Hunter	79.99	
Silent Thunder (Win 95)	89.99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99.95	
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	79.95	79.95
Space Academy	79.99	79.99
Space Bucks (dt.)	69.99	
Space Hulk - The Blood Angels	89.99	
Speed Haste	59.99	
Spycraft	89.99	
Star Trek: Deep Space Nine	79.99	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99.95	
Starl Panthers (dt.)	99.95	
Stefan Effenbergers: Der Coach	79.99	
Stonekeep (dt.)	85.00	
S.T.O.P.M.	89.99	
Syndicate Wars (dt.)	89.99	
Teamech (dt.)	89.99	
Terminator: Future Shock	79.99	
Terra Nova	79.99	
TFX EF 2000 (dt.)	85.00	
The Dig (dt.)	79.99	
The Means War! (dt.)	79.99	
Thunderhawk 2	79.99	
The Fighter (dt.)	79.99	79.95
Tin	59.99	
Time Commando (dt.)	89.99	
Tiny Troops	79.99	79.99
Top Gun - Fire At Will (dt.)	79.99	
Torin's Passage (dt.)	89.99	
Tronstruck	79.99	
Touché - 5th Musketeer (dt.)	69.99	
Track Attack (dt.)	79.99	
Twisted Metal	69.99	
Unnecessary Roughness '96	79.99	
Urban Runner (dt.)	85.00	
Virtual Snooker	79.99	

PC-Spiele	CD	Disk
Volga - Full Throttle (dt.)	89.95	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79.99	
WarCraft 2 Expansion Pack	29.99	
Warhammer - Dark Crusader	69.99	
Warhammer - Im Schatten... (dt.)	69.99	
Warplanes 2	109.99	
Werewolf vs. Comanche (dt.)	79.95	
Wings of War: Camp - Lands of Lore	69.99	
Legend of Kyandia 1-3. Dune 2	79.95	
Wellands (dt.)	59.95	
Wing Commander 4 (dt.)	99.99	
Worms	69.99	
Worms Data-CD: Reinforcements	39.99	
Z	79.99	69.99
Zack Henneke	79.99	
PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 - Pacific Air War	39.95	
1944 - Across the Rhine	39.95	
7th Guest	19.95	
Aces Collection: Aces over Europe	49.95	
Age of the Pacific: Red Baron	19.99	
Aces over Europe	19.99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29.99	
Armored Fleet (dt.)	39.99	
Aufschwung Ost (dt.)	29.99	
Battle Bugs	19.99	
Battle Team 1	19.99	
Battle Team 2	29.99	
Berleimann Universal Lesion	19.95	
Betrayer al Kronor	19.99	
Burning Steel	19.99	
Cassir 1	39.99	
Civilization	39.95	39.95
Comanche incl. Missions (dt.)	39.99	
Crestline Shock (dt.)	19.99	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39.95	
Der Clou incl. Prodisks (dt.)	29.95	
Descent & Jungle Strike	komplett 19.99	
Die Siedler (dt.)	39.99	
Die total verdoerte Rallye (dt.)	19.99	
Dune 2 (CD+D / Disk+engl.)	39.95	29.95
Estalica	29.99	
Even More Incredible Machine (dt.)	19.99	
Fade to Black (dt.)	29.99	
FIFA Soccer (dt.)	29.99	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39.99	
Formula 1 Grand Prix	39.95	39.95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19.99	
Goblins 3	19.99	
Heaven	AKTIONSPREIS 49.99	
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	
Interno (dt.)	29.99	
Jagged Alliance (dt.)	29.99	
Kings Quest 6	19.99	
Kings Quest 7 (dt.)	39.99	
Kings Quest 8 (dt.)	29.99	
Lands of Lore (dt.)	29.95	
Larry 1-6 Collection	39.99	
Legend of Kyandia 2 (dt.)	29.95	
Legend of Kyandia 3 (dt.)	19.99	
Legionnaires 3 (All New World)	39.99	
Lemmings Bundle (Win 95)	29.99	
Little Big Adventure (dt.)	29.99	
Lolypop (dt.)	19.99	
Made in Germany: Antosstos	39.99	
Battle Isle 2, Sternschweif	39.99	
Magic Carpet Plus (dt.)	29.99	
Magic Carpet 2 (dt.)	39.99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	39.95	
Master of Magic (dt.)	29.95	
Mega-Tri-Pak: USS Ticonderoga	39.99	
Cyclemania, Thunderscape	29.99	
Nascar Racing (engl.)	39.99	
NHL Hockey '96 (dt.)	29.99	
North & South	9.95	
Novastorm	29.99	
Oldtimer (dt.)	19.99	
Perfect Sports: Jack Nicklaus Golf	29.99	
Antosstos, Antosstos World	29.99	
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29.99	
Pirates Gold (dt.)	39.95	39.95
Police Quest 4 (dt.)	19.99	
Populous 2 & Powermonger	29.95	
Prisoner of Ice (dt.)	29.99	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Privater	29.95	
Rebel Assault (engl., dt. U.)	29.95	
Rüselheim (dt.)	19.99	
Sam & Max (dt.)	19.99	
Sim City Enhanced (dt.)	19.95	
Sim Box: Der Planer	29.99	
Simon T. ranTrainer	29.99	
Mad TV: The Sorcerer (dt.)	39.95	
Space Quest 4	19.99	
Star Trek: Final Unity Ltd. Ed.	59.99	
Star Trek: Enterprise Rites	29.99	
System Shock 2	29.95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29.99	
Super VGA Harrier & Mig 29	9.99	
Syndicate Plus (dt.)	29.99	
System Shock 4	29.95	
T.F.X.	29.95	
Theme Park (dt.)	29.99	
TV-Show: Ringo	9.95	
TV-Show: Riskant	9.95	
U.F.O. - Enemy Unknown (dt.)	39.95	39.95
Ultima Underworld 1+2	29.95	
Ultimate	9.99	
Wing Commander 2	29.95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks.)	39.99	
Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Böckl - Meine Hezette	59.99	
Berleimann Universal Lesion	19.95	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89.95	
Formel 1-Lexikon	39.99	
Formel 1-Lexikon	49.00	
PC-Fahrtschule	39.95	
Pegasus 3.0 (Doppel-CD)	29.99	
Quest for Fame - Aerosmith	89.99	
Samstag Nacht	49.99	
Star Trek: Klingons	69.99	
Telekom: Telefonbuch	29.50	
Telekom: Gebel Seiten	69.00	
Video CD's für MPEG-PC's & CDI		
James Bond Collection (6 Titel-Buch)	219.99	
Mr. Bean - Final Frolics	169.99	
Star Trek - Treffen der Generationen	49.95	
CDI-Grundgerät	ab 699.95	
Zubehör		
CD-ROM 64x-Speed IDE	199.99	
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179.99	
Soundblaster 32 PNP	299.99	
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59.99	
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	219.95	
3.5" MF Disk	5.99	
Joysticks		
CH Flightstick Pro	129.95	
Competition Pro 3D-EE Joystick	169.99	
Gravis GamePad	39.95	
Gravis Joystick Analogue	SONDERAKTION 139.95	
Gravis Joystick "Firebird"	129.95	
Gravis MultiPad 2 & Grip Pads - NHL 96	169.99	
Logi Thunderpad	39.95	
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79.99	
Logi Wingman Extreme	99.95	
MS SideWinder Joystick	109.99	
Trustmaster Formula T2 (Lenkrod)	269.99	
Trustmaster Wizard Pinball Controller	79.99	
Gamepad PC (2 Ports)	39.95	
Sony Playstation		
Grundgerät incl. Control Pad	499.99	
Alien Trilogy	89.99	
Need for Speed	89.99	
Return Fire	89.99	
Return Fire	99.99	
Time Commando	89.99	
Wing Commander 3 (dt.)	99.99	
Trading Cards: Magic the Gathering		
Starter Pack 4, Edition 60 Karten	dt. 16.99	
Booster Pack 4, Edition 15 Karten	dt. 5.49	
Starter Pack, Einzel	60 Karten	dt. 16.99
Booster Pack Einzel	15 Karten	dt. 5.49
Chronicles	12 Karten	engl. 4.99
Fallen Empires	8 Karten	engl. 3.99
Renaissance	8 Karten	dt. 3.49
Heimatland	8 Karten	dt. 3.99
Homelands	8 Karten	engl. 2.99

Wo Sie uns finden: Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 6 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. Friedrichsht.
Tram 20, 21 Bersarplatz

Media Point

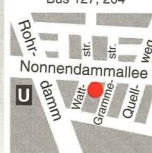
Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 382 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

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 Hohlfußbrücke
Bus 35, 102



FRÜHLINGSERWACHEN!

Fast geschenkt!

Flight Unlimited
Terminal Velocity
FX Fighter
Pinball Fantasies
Jagged Alliance
Primal Rage
Pool Champion
Warlords 2 Deluxe
Entomorph
Great Naval Battles 4

CD-ROM-Komplettpaket zum absoluten Sensationspreis!

komplett **79,99**

Kaum zu glauben!

Drei Top-Spiele im Komplettpaket zum teuflisch guten Knüllerpreis!

Anstoss
Anstoss World Cup
Jack Nicklaus Golf

CD-ROM

komplett **29,99**

Unser Tip des Monats:

Duke Nukem 3D

Vergessen Sie alles, was Sie bisher gesehen haben! Duke Nukem 3D setzt mit seiner zukunftsweisenden 3D-Engine neue Maßstäbe bei 3D-Action-Spielen!

CD-ROM *
69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Magic Carpet 2
dt., CD-ROM
39,99

X-Wing
dt., CD-ROM
39,99

Indiana Jones
Desktop Adventure
dt., CD-ROM *
29,99

Prisoner of Ice
incl. Lösungsbuch
dt., CD-ROM
29,99

Hammerpreise!

Betrayal At Krondor
CD-ROM *

Police Quest 4
dt., CD-ROM *

Creature Shock
dt., CD-ROM

Kyrandia 3
dt., CD-ROM

je **19,99**

Die Originale der Telekom!

– jetzt endlich lieferbar –

Telefonbuch
für ganz Deutschland
auf einer CD-ROM
29,50

Gelbe Seiten
für ganz Deutschland
auf einer CD-ROM
69,00

Urban Runner

Intrigen, Verfolgungsjagden, knisternde Krimi-Atmosphäre, professionelle Special-Effects
– voraussichtlich ab Ende Mai –

CD-ROM * **85,00**

Die Siedler 2

kompl. dt., CD-ROM

69,99

Seit
03.05.96
auch in
Koblenz

Media Point

Koblenz

Rizzastraße 44
Tel.: in Vorbereitung!
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. 10% 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

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung:
Anrufen, Kartennummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Kassenkarte zu!



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 „Spiespaß-Prädikat“ genannt. Diese Auszeichnung gibt's erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)

VORSICHT!
SCHROTT

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

Kids
only

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.

So werten wir!

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 Version.

Prozessor
Je schneller je besser...

Grafik
Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

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

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

System Win'95
Festplatte belegt 20 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Joystick
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? Hintergrund? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgetestete Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

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



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 Laufzeit 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!

SUPER



Knut Gollert
kn



Sascha Gliss
sg



Ulrich Smidt
us



Hartmut Ulrich
hu



Frank Heukemes
fh

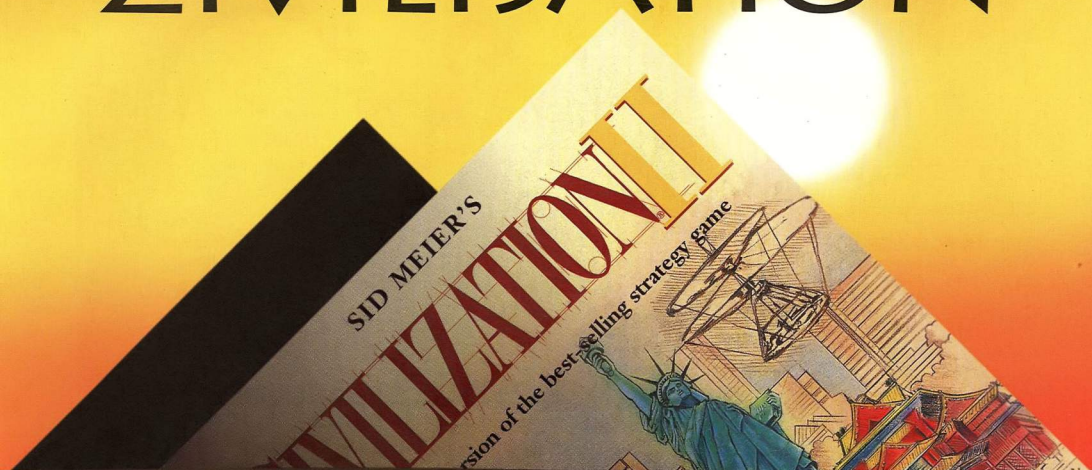


Michael Galuschka
mg



Peter Steinlechner
ste

DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION



Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.

Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.



Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.

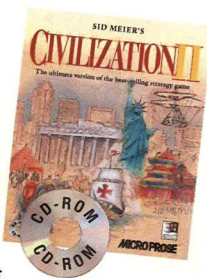


Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegten Epochen der Menschheitsgeschichte.

Eine neue Stufe in der Evolution der Strategiespiele ist erreicht - Civilization III!



MICROSOFT
WINDOWS
FOR WINDOWS 3.1



UPGRADE-COUPON

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70,- an folgende Adresse:
MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2",
Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh

MICRO PROSE

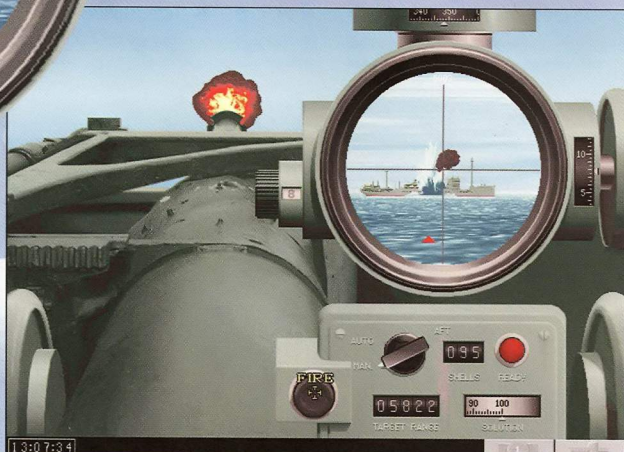
Spectrum HoloByte/MicroProse
World Wide Web Site. <http://www.microprose.com>.

EBENFALLS ERHÄLTlich: CIVNET, DIE MULTIPLAYER-VERSION!



SILENT

**Fahrt
Eure Periskope
aus und fettet
die Torpedos!
In SSIs U-Boot-
Simulation
bewahrt Ihr
Amerika und
den gesamten
Pazifik vor der
drohenden
japanischen
Herrschaft.**



Bleigeschwängerte Luft: Bordkanonenduell mit einem bewaffneten Frachter

Es ist ein fast unbeschriebenes Blatt, aber auch im Pazifik tobte zwischen 1941 und 1945 ein kleiner U-Boot-Krieg. Es wurde jedoch wenig darüber geschrieben und noch weniger wollten sich sowohl Japaner als auch Amerikaner mit eventuell versenkten Tonnagen rühmen. Und warum? Der pazifische U-Boot-Krieg war im Vergleich zum U-Boot-Einsatz der Deutschen Marine im Atlantik nicht mal einer Erwähnung wert. Das lag vor allem daran, daß im zweiten Weltkrieg auf den beiden marinen Kampfschauplätzen zwei taktisch und strategisch völlig

gegensätzliche Vorgehensweisen angewandt wurden. Auf der Hand liegt, daß die letzten großen Seeschlachten zwischen Schlachtschiffen im ersten Weltkrieg geschlagen wurden. In den vierziger Jahren verloren die riesigen Kampfpötte an Bedeutung. Im Nordatlantik entwickelte sich durch den massierten U-Boot-Einsatz der Nazis ein teils abscheulich brutaler U-Boot-Krieg, in dem es den Deutschen nur um versenkte Tonnagen und den Alliierten um möglichst viele sicher an den Bestimmungsort gebrachte Rohstoffe ging. Zu Beginn des Krieges hatte Hit-



**Die drei Zoomstufen
veranschaulichen, wie
die Schiffe, die aus
reinen Bitmaps bestehen,
bei Vergrößerung
hochpixeln**

**Ein Kreuzer der
"Kuma"-Klasse wurde
erfolgreich identifiziert**



HUNTER

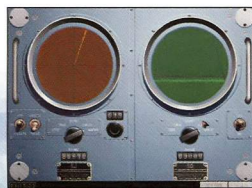
A O D

Der direkte Konkurrent "Aces of the Deep" stammt von Sierra und sahnte 1993 eines Spielspaß Werung von 86% ab. Mittlerweile gibt es eine Mission-Disk und "Command: Aces of the Deep". Letzteres ist erst dieses Jahr erschienen. "Command: Aces of the Deep" ist nun in SVGA, beinhaltet die Mission CD und war die erste Simulation exklusiv für Windows95. Einen direkten Vergleich findet Ihr auf den folgenden Seiten.

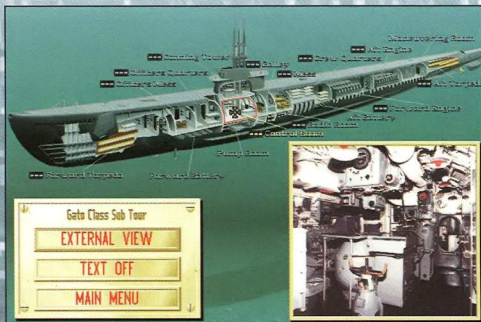
ler mit seiner U-Boot-Flotte auch Erfolg, so daß England zeitweise vor dem K.O. stand, was Brennstoffe und andere lebenswichtige Materialien anging. Durch die Einführung des Sonars, eines wesentlich verbesserten Radars gegen Ende des Krieges und durch massiv geschützte Geleitzüge, wurden die deutschen U-Boote im Atlantik jedoch eines nach dem anderen aufgebracht. Die Entschlüsselung der deutschen Geheimcodes durch die Briten bedeutete das endgültige Aus für die deutsche U-Boot-Flotte. Während sich im Atlantik also schnelle Zerstörer mit U-Booten schlugen, gehörte der Pazifik einer gänzlich anderen Waffe: dem Flugzeug. Der Seekrieg gegen die Japaner wurde von Amerika und dessen Admiral Nimitz fast allein mit Flugzeugen und den dazugehörigen Trägern gewonnen. Wahrscheinlich blieb Nimitz auch nichts anderes übrig, da der größte Teil seiner Schlachtschiffe in Pearl Harbor lagen – unter Wasser. So wurde die Schlacht um Midway zum Beispiel allein von Flugzeugen entschieden. Kein Kriegsschiff hat in dieser Schlacht je ein gegnerisches zu Gesicht bekommen. Zudem kannte Nimitz die japanischen Chiffrier-Codes und war stets über die Pläne der Japaner informiert. U-Boote spielten im pazifischen Schlagabtausch kaum eine Rolle. Sie wurden meist als Aufklärer oder vorgeschobene Postengruppe aktiviert, um gegnerische Aktivitäten zu melden. Doch auch von dieser Aufgabe wurden sie bald durch Langstrecken-Aufklärer der Fliegerkräfte abgelöst. Es scheint also eine etwas schwierige Aufgabe, eine U-Boot-Simulation im Pazifik anzusiedeln, doch setzte SSI alle Recherche-Räder in Bewegung und gibt Euch nun die Möglichkeit, den Ausgang des Krieges allein mit Eurem U-Boot zu beeinflussen. Dabei fällt gleich zu Beginn eines auf: "Silent Hunter" ist genauso aufgebaut, wie

Dynamix "Aces of the Deep" und "Command: Aces of the Deep". Die Menüs gleichen sich strukturell wie ein Ei dem andern, und selbst das "Realism-Panel" wurde 1:1 übernommen. Doch warum sollte uns das, was wir an "Aces" liebten, an "Silent Hunter" stören? Und natürlich ähneln sich beide Simulationen spielerisch ebenfalls sehr stark. Wieder steht der angehende Seebär vor der Wahl, eine Einzelmision zu spielen oder eine Karrierereise als Kapitän zu beginnen. Und wieder mal stehen in den Einzelmisionen Konvoi- oder Schlachtschiffangriffe auf dem Plan. In Spezialmissionen hingegen, müßt Ihr Aufträge gänzlich anderer Art erfüllen, wie zum Beispiel Photo-Shootings feindlicher Task Force Groups oder Begleitschutzmissionen. Wagt Ihr Euch dagegen an eine der 15 historischen Missionen heran, spielt Ihr genau recherchierte spektakuläre Einsätze amerikanischer U-Boot-Kommandanten nach.

Bevor Ihr jedoch auslaßt, könnt Ihr bis auf die historischen Missionen penibel auswählen, wie Euer Auftrag aussehen soll. Welche Schiffe mit wieviel Begleitschutz sind das Ziel? Zu welcher



Die Instrumente des Oberflächen- und Flugzeug-Radars



Wie sieht ein U-Boot von innen aus? Veranschaulichungsunterstützung anhand von Originalfotos



Flugzeugangriff: Der Jäger wirft eine Bombe ab



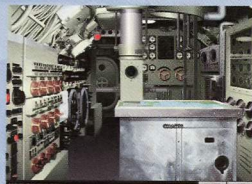
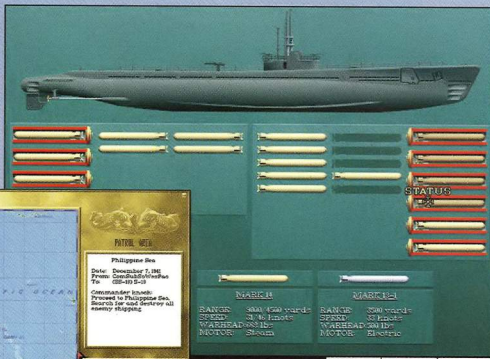
Der Klassiker lebt! "Silent Hunter" könnte man getrost auch "Silent Service 3" nennen. Die gelungene Mischung aus dem Klassiker und "Command: Aces Of The Deep" macht SSIs U-Boot jedoch um so reizvoller. Böse Zungen könnten behaupten, man habe von Dynamix allzusehr abgepuffert, doch spielt sich "Silent Hunter" dadurch nicht weniger gut. Optisch auf der Höhe der Zeit, stören eigentlich nur das bei jeder Windstärke "platte" Meer und die Bit-map-Feindschiffe. Dafür sehen die Karten verdammst gut aus, und Explosionen auf feindlichen Schiffen waren in dieser Güte noch nicht vorhanden. Lediglich einige Feinheiten wie das Fehlen jeglichen Funkverkehrs und das unrealistische Vorhandensein jedes Feindverbandes auf unserer Karte (so genial war die Aufklärung damals auch nicht), stören den schönen Gesamteindruck. Flutet also schon mal Eure Rohre.

SUPER



**Welches Rohr
muß nachgeladen
werden?**

**Die Pazifik-Karte
zeigt das Ak-
tionsgebiet an**



**Unser kleines Hauptquartier,
die Kommandozone**



**U-Boot-Auswahl vor einer
Trainingsmission**



**Taktische Karte: Zwei Kriegs-
schiffe werden angegriffen**

Tageszeit soll der Angriff stattfinden, wie stark geht die Dünung oder soll der Himmel etwas bewölkt oder lieber azurblau sein? Eingestellt werden darf alles, was gefällt. Die Realismus-Feineinstellungen, die übrigens sowohl in den Einzelmissionen als auch in der Campaign verfügbar sind, bieten vom Unverwundbarkeitsmodus über unbegrenzte Torpedoanzahl und dem Finetuning der gegnerischen Cleverness bis hin zum immer vollen Treibstofftank alles, was sich sowohl Greenhorns als auch echte Seewölfe wünschen. Startet Ihr hingegen eine Karriere als U-Boot-Kapitän, habt Ihr keinerlei Einfluß mehr auf Art und Ziel der Missionen. Je nachdem, wo das eigene Boot im Pazifik stationiert ist, führen Euch die Missionen nach Japan oder in die Nähe der philippinischen Inselgruppe. Während Ihr in "Aces of the Deep" noch "von Hand" zum Einsatzort gedümpelt seid, versetzt Euch "Silent Hunter" direkt an den Missions-Ort. In einem recht großen Areal könnt Ihr nun patrouillieren und alles versenken, was Euch vor Rohr kommt. Seid Ihr der Meinung, Eure Mission erfüllt zu haben, geht's via Mausclick wieder in den Hafen. Euer Missionsareal wird dabei als detaillierte, scrollende Seekarte dargestellt, auf der alle



**Die "Yamato", das größte Schlachtschiff
der damaligen Zeit, wurde getroffen**

Feindkontakte der Aufklärung als kleine Icons dargestellt werden. Dabei wird zwischen Frachter-Konvois, kleineren Ansammlungen von Kriegsschiffen und verschiedenen Task-Force-Verbänden unterschieden, so daß Ihr schon von vornerein wißt, womit Ihr es zu tun bekommt. Bei Bedarf könnt Ihr die Karte natürlich mehrfach zoomen. Mittels Waypoints oder per Handsteuerung wird Euer Boot an die gewünschte Position gebracht.

Wie in "Aces" überbrückt Ihr langwierige Fahrten durch einen Zeitbeschleuniger-Button, der das Spiel mit bis zu 256-facher Geschwindigkeit ablaufen läßt. Habt Ihr Euch an das Ziel bis auf Sichtweite angeschlichen, bringt Ihr Euch in die



GUT

Vom submarinen Thron stößt "Silent Hunter" den Hauptkonkurrenten "Command: Aces of the Deep" nicht. Es rückt Sierras Edelsimulation zwar bedrohlich nahe auf den Pelz, aber es fehlt dem Programm eindeutig an Innovation. Alles, was in "Silent Hunter" Spaß macht, gab es schon einmal. Ob die Idee mit den Videos, die U-Boot-Tour, das Realismus-Panel oder die historischen Missionen – wer "Command: Aces of the Deep" kennt, braucht kein Handbuch für SSIs Simulation. Nebenbei schleicht sich bei mir besonders bei längerem Spielen der Verdacht ein, daß die Programmierer weniger Sorgfalt und Enthusiasmus als Dynamix walten ließen. Das geht beim mageren Handbuch los und hört mit der etwas schnoddrigen Grafik in den Gefechten auf. Trotzdem bleibt "Silent Hunter" eine schöne Simulation, bei der jede versenkte Tonne Spaß macht und die Campaign kräftig motiviert.

Name **Silent Hunter**
Genre Simulation
Hersteller SSI/Mindscape
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

Spiel Deutsch geplant
Anleitung Englisch geplant
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 66
empfohlen 100 75
Grafik VGA MidRes SVGA
Sound S'Blast G'Midi Audio

System Win'95
Festplatte belegt 1 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Videos auf CD

Grafik **73%**
Sound **69%**
Spielepaß

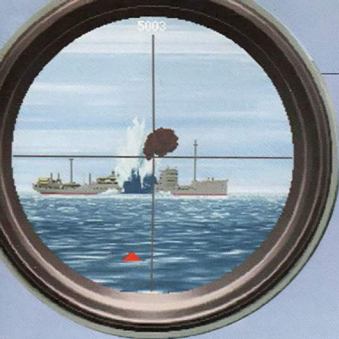
84%
Demo auf



Waypoints auf der taktischen Karte

Alle Stationen und die wichtigsten Kommandos sind per Hotkey erreichbar. Abgespeichert werden kann auch während einer Mission, allerdings dürfen dann keine feindlichen Einheiten in direkter Nähe sein.

<http://www.subnet.com/welcome.htm>



Meeres morden würden." Er hatte denkbar schlechte Erfahrungen mit den Päpsten und Condottieris seiner Zeit gemacht.

Das erste U-Boot, das erwiesenermaßen einen Angriff fuhr, war das des Konstrukteurs David Bushnell. Es gelang dem amerikanischen Unteroffizier Ezra Lee mit Hilfe der "Turtle" (so hieß das U-Boot), sich im Hafen von New York an eines der englischen Belagerungsschiffe heranzupirschen. Doch der Bohrer, mit dem eine Sprengladung am Rumpf des Schiffes angebracht werden sollte, konnte die Kupferplatten, die auf die Unterwasser-Planken montiert waren, nicht durchdringen. Der Versuch, sich an ein anderes Schiff anzuschleichen, mißlang ebenfalls, denn die Turtle wurde im seichten Wasser entdeckt und via Kanonensalve versenkt. Einige Jahrzehnte später machte Fulton's "Nautilus" von sich reden (diese lateinische Bezeichnung für Muschel

Danach ging die U-Boot-Entwicklung rasant voran. 1859 erreichte der Spanier Mouturiol bei einer dreistündigen Tauchzeit mit sechs Personen die Tiefe von 20 Metern. 1862 entstand das erste Doppelhüllen-U-Boot und ein Jahr später projektierte ein Amerikaner das erste U-Boot, das über Wasser mit Dampfantrieb und unter Wasser mit elektromagnetischer Kraft fuhr. John P. Holland setzte dieses Projekt als erster in die Tat um.

Das Tauchboot wurde jedoch erst richtig einsatzfähig, als sich gegen Ende des 19. Jahrhunderts die Elektrizität als Kraftquelle durchsetzte. Ohne Sauerstoff konnte damals kein Motor laufen und so konnten auch keine U-Boote unter Wasser maschinell angetrieben werden. Mit dem Elektromotor war die Unterwasserfahrt jedoch erstmals möglich. Als sich etwas später der Dieselmotor dazu gesellte, waren die Gegebenheiten für die U-Boote perfekt. Mit dem Dieselmotor wurde über Wasser gefahren und leere Batterien wieder aufgeladen – die Batterien dienten der Unterwasserfahrt. Mit der geeigneten Waffe, dem Torpedo, wurde das Tauchboot zur einsatzfähigen Angriffswaffe. Die ersten Serien-U-Boote mit dieelektischem Antrieb waren die auf den Marinewerften in Kiel gebauten Serien U-9 und U-12. Diese U-Boot-Waffe bewies sich bereits im ersten Weltkrieg, doch es wurde weiterhin fieberhaft an der Verbesserung der Seewölfe gearbeitet. Schon gegen Ende des zweiten Weltkrieges wurde die Walther-Gasturbine entwickelt, die einem U-Boot die Möglichkeit gab, ständig unter der Wasseroberfläche zu fahren, ohne einen Sauerstoff-Schnorchel auszufahren, der auch von den besseren Radargeräten der U-Boot-Jäger geortet werden konnte. Für die Deutschen kam diese Entwicklung jedoch zu spät. Nach dem Krieg bekam das Walther-U-Boot durch nuklear betriebene Boote zwar einen bedeutenden Konkurrenten, wurde jedoch bis zum heutigen Tage nicht aus den Unterseeboot-Flotten dieser Welt verdrängt.

kn



Das erste nuklear-betriebene U-Boot der Welt, die SSN "Nautilus", beim Stapellauf

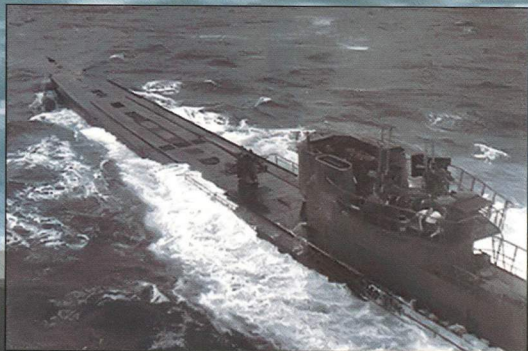


Historische Darstellung der Taucherglocken Alexanders des Großen

wurde später auch von Jules Verne verwendet). Das knapp sieben Meter lange Boot bestand die Jungfernfahrt auf der Seine bravourös. Sie wurde von der dreiköpfigen Besatzung mit einer Schiffsschraube angetrieben und konnte bis acht Meter tauchen. Trotzdem lehnte jede Regierung das Fultonsche Patent ab. Die britische Admiralität beispielsweise hielt nichts von der "hinterhältigen, unmännlichen Kampfmethode".

Einer der wenigen deutschen Konstrukteure war Wilhelm Bauer, der 1850 den "Brandtaucher" fertigstellte der jedoch schon auf der Jungfernfahrt am 18. 2. 1851 im Kieler Hafen havarierte. Die drei Besatzungsmitglieder konnten sich nach einer siebenstündigen Fahrt aus der Tiefe von 15 Metern retten und kamen so mit dem Schrecken davon. Bauer ließ sich jedoch nicht beirren und baute in russischem Auftrag noch einen "Brandtaucher" namens "Seeteufel", der erst nach dem 134. Versuch sank.

Aus der Dokumentation von "Aces Of The Deep": Ein deutsches U-Boot im Zweiten Weltkrieg



WER SCHIESST BESSER?



Die Programme gleichen sich sehr, doch in welchen Punkten werden sie vom Konkurrenten überflügelt? Die Unterschiede stecken im Detail.

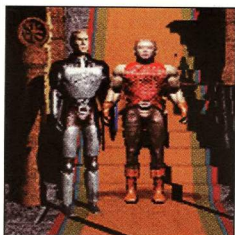
Waffenbrüder: Die Realismus-Panels (links "Silent Hunter") weisen erstaunliche Parallelen auf

	Silent Hunter	Command: Aces of the Deep
Szenario	WK 2 im Pazifik + recht gute Recherche - für U-Boot-Simulationen eher ungeeignet, da der eigentliche U-Boot-Krieg im Atlantik stattfand. Im Pazifik wurde weniger via Tauchboot torpediert	WK 2 im Atlantik + sehr gründliche Recherche Bekanntester U-Boot-Krieg, daher wesentlich populärer als der U-Boot-Krieg im Pazifik. - für empfindliche Gemüter fragwürdiges Szenario.
U-Boote	Insgesamt neun U-Boot-Typen. Unter anderem die Gato, Narwhal und T-Class. + sehr gut im Handbuch beschrieben - leider keine historischen Fotos und Fakten	Insgesamt sieben deutsche U-Boote vom Typ II bis Typ XXI + sehr schöne Beschreibung mit historischen Bildern im Online-Handbuch - keine Beschreibung im Handbuch (nicht während einer Mission nachzuschlagen) Beschreibung des Typs XXI fehlt im Online-Manual
Waffensysteme	Vier Torpedo-Typen (Mark 10, 14, 18-1, 18-2) Deckgeschütz (manuell oder automatisch) + leichtes Zielen, halbautomatische Geschützsteuerung, übersichtlicher TDC - keine Torpedos mit automatischen Suchern oder ähnlichem, keine Flak	Vier Topedo-Typen (G7a, G7e, G7e FAT, G7e akustisch) Deckgeschütz (manuell oder automatisch) Flak (automatisch) + gute Torpedo-Auswahl mit programmierbaren und akustisch empfindlichen Torpedos, automatisches Flakgeschütz - keine manuelle Steuerung der Flak möglich
Karte	Eine Karte des Aktionsgebietes mit zwei Darstellungsmodi, zoombar in zehn Schritten. Schöne "Lupenfunktion". + sehr schöne Karten - keine "interaktive" Übersichtskarte des Pazifik	Zwei Kartenmodi. Der gesamte Atlantik mit über 20 Zoomstufen und eine taktische Karte (8 Zoomstufen). + viele Zoom-Stufen, Karte vom gesamten Atlantik - zwei sehr unterschiedliche Kartenmodi, nicht so schön wie die "Silent Hunter" Karten
Zeitkompression	Nur 256-fache Zeiteinstellung.	Bis maximal 4096-facher Zeitzoom.
Radar	Zwei Radarsysteme (zeitabhängig): Ein Flugzeug-Radar und ein Oberflächenradar.	Geschichtlich korrekt: Nur ein kombiniertes Radarsystem im U-Boot Typ XXI
Schwierigkeitsgrad & Realitätsnähe	Fast stufenlos einstellbarer Schwierigkeitsgrad (identisches Realismus-Panel zu "Command: Aces of the Deep") Einige unrealistische Features: alle Feindeinheiten sind auf der Karte verzeichnet, kein Funkverkehr + gute Schwierigkeitsgrad-Einstellung - Realismus-Panel geklaut, unrealistische Aufklärungsdaten (immer korrekt, immer vorhanden)	Fast stufenlos einstellbarer Schwierigkeitsgrad, dank "Aces"-typischem Realismus-Panel + Original-"Aces"-Realismus-Panel bis hin zum Funkverkehr und Aufklärungsberichten realistisch und genau recherchiert - keine
Grafik	Grafisch nichts, was nicht schon dagewesen wäre, allerdings in SVGA... + schöne Menüs, gute Grafiken für die Schiffsstationen und Feindschiffe, gute Explosionen. - Schiffe nur als Bitmap-Grafiken (etwas unrealistische 3D-Darstellung), flache Wasseroberfläche ohne Wellen.	Recht schöne SVGA-Grafik in den Menüs. Erstmals "echte" 3D-Wellen. Recht gute 3D-Objekte (Texturen) + tolle Grafik mit Wellen und echten 3D-Schiffen. Teils gut nachcolorierte Original-Fotos. Torpedo- und Ziel-Views. - Die Schiffe sind dank der 3D-Technik nicht ganz so detailliert.
Sound	Bietet englische und deutsche Sprachausgabe, Effekte und Midi-Musik. + recht gute Effekte und Sprachausgabe - nicht so gut und atmosphärisch wie "Command: Aces of the Deep", keine CD-Musik	Bietet deutsche Sprachausgabe, Effekte und Midi-Musik. + genial gute deutsche Sprache, toller Titelsoundtrack, sehr gute Effekte (Death Rattle abgeschossener Schiffe) Plattenspieler im U-Boot mit deutschen Klassikern - keine CD-Musik, keine sehr gute Midi-Qualität
Handbuch	Normal gutes SSI-Handbuch + Recht gute Erlebnisberichte amerikanischer U-Boot-Fahrer im Handbuch und Interviews auf CD. - Kaum historische Fakten oder Fotos. Kein Online-Handbuch. Kein Tutorial.	Das beste der U-Boot-Simulationshandbücher. Kopie einer Original-Seekarte der deutschen Kriegsmarine liegt bei. + sehr gutes Handbuch mit vielen historischen Fotos und Geschichten. Schönes Online-Handbuch und Nachschlagewerk. Sehr gute Videos. Tutorial für Anfänger. - keine

CHRONICLES OF THE SWORD

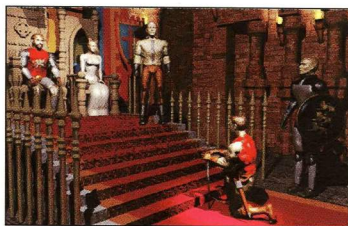
**Nach dem
"Druidenzirkel"
wagt sich
Synthetic
Dimensions an
König Artus'
Tafelrunde.**

NAH UND FERN



Ritter Gawain zoomt sich durch die Bildschirme und gibt ihnen auf diese Art und Weise mehr Tiefe und Räumlichkeit. Beim Eintritt in den Fluchtpunkt eines Raumes erscheint der Held als Winzling, beim Annähern in den Bildvordergrund wächst er dann zusehends heran.

Wem das Heldensprite des Ritters Gawain bekannt vorkommt, muß wohl zuvor nähere Bekanntschaft mit Sir-Techs/Attics "Druidenzirkel" gemacht haben. Beide Spiele stammen aus den Synthetic Dimension Studios, eines programmierteams, das auf die Unwechselbarkeit seiner Charaktere wohl keinen allzu großen Wert legt. Die beiden Figuren sind bis auf die kleinste Muskelfaser miteinander identisch, lediglich bei der Farbgebung ließen die Grafiker kleine Varianten zu: Der Urenkel des Druiden bekam kurzerhand ein Vollbart-Texture verpaßt, während Ritter Gawain mit einem roten Muskelshirt durch König Artus' Reich ziehen muß. Dort hängt der Landesegen schief, seitdem Artus' böse Halbschwester, die Zauberin Morgana, einen Komplott gegen ihren Bruder geplant hatte. Doch das Attentat mißlang – Morgana entzog sich mit einem faulen Zauber der Verantwortung und verschwand. Ihr seid Jungritter Gawain und müßt Euch in König Artus' berühmter Tafelrunde erst noch vor so namhaften Ritters wie Lancelot vom See behaupten. Deshalb schickt man Euch auf Morganas Fährte, die Unbelehrbare soll nun endgültig exekutiert werden. Bevor Ihr



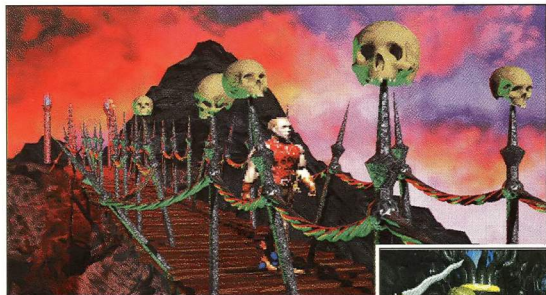
**Kniefall: Bis
Ritter Gawain
als vollwertiges
Mitglied der
Tafelrunde gilt,
hat er allerlei
Botengänge zu
bewältigen**



GEHT SO

Euch auf die Suche begeben könnt, warten zunächst im königlichen Schloß einige Aufgaben auf ihre Erledigung. Gawain braucht eine Rüstung, um den Gefahren des Zauberalandes trotzen zu können, doch der überarbeitete Hofschmied meldet Bedenken an, daß er den schweren Kürass vor dem Ablauf einer Woche fertig bekomme. So muß ihm Magier Merlin einen Ring anfertigen, der seinen Träger mit einem unsichtbaren Schutzmantel einhüllt. Sind die Bestandteile des Ringes besorgt, kann sich Gawain zu Morganas Versteck aufmachen – doch da erkrankt seine bereits angeschlagene Begleiterin tödlich, der Ritter muß nun die Zutaten für einen Heiltrank zusammensuchen. Teil drei des Adventures spielt sich im Schloß eines Vampirs ab, bei dem Morgana Zuflucht gesucht hatte.

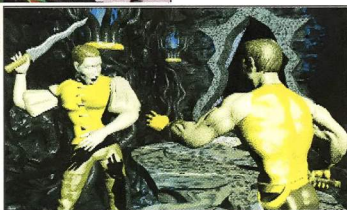
Da hat wohl jemand ganz kräftig abgespeckt – in qualitativer Hinsicht. "Der Druidenzirkel" stammte ebenfalls aus dem Hause Synthetic Dimensions, konnte auch nicht voll überzeugen, ist aber im direkten Vergleich mit "COTS" noch klar überlegen. Die "3D-Echtzeit-Kämpfe" sind ähnlich schwach konzipiert, das Rollenspielelement fiel ganz dem Rotstift zum Opfer, Soundeffekte sind nur sporadisch und in schlechter Qualität zu vernehmen. Die Animationen der Rendercharaktere wirken zum Teil schlichtweg lachhaft – schnell mal im 3D-Studio zwei Keyframes gesetzt, das ganze als Schleife abgespielt, schon rudert der Waldgnom völlig sinnlos mit den Armen umher. Über schlecht definierte Hotspot-Zonen und tumbe Puzzledesigner hat sich Kollege Frank ja bereits ausgelassen, Anerkennung gebührt den Machern aber wenigstens für die Verwendung variierender Kameraperspektiven, die zumindest ein wenig optische Abwechslung ins ach so triste Spielvergnügen bringen.



**Die obligatorisch
baufällige
Hängebrücke:
Gawain auf
dem Weg zu
Morganas
Versteck im
Vampirschloß**



Wieder geht es um Zutaten, diesmal schustern Fabelwesen damit einen Behälter für Euch zusammen, der Morganas Seele gefangen halten soll. Diese traditionellen Adventure-Elemente, die aus dem Sammeln und Anwenden von Gegenständen und Konversationen bestehen, werden durch einige wenige Actioneinlagen angereichert. Trifft Gawain auf einen Feind, blendet die Bildschirmdarstellung auf eine Perspektive um, in der Ihr Euren Helden von schräg hinten seht, seinen Gegner unmittelbar vor sich



plaziert. Einige hektische Mausclicks und ein grobes Bewegen der Maus in die Parier-Richtung genügen, um die **Echtzeitkämpfe** mit dem Schwert problemlos zu überstehen. Ein nettes Beiwerk und eine willkommene Abwechslung für das Auge – nicht mehr und nicht weniger. Nicht mehr als dreimal müßt Ihr auf diese Weise Euer Leben verteidigen.

Die über 100 Schauplätze sind durch die Bank gerendert, was besonders beeindruckend wirkt, wenn auf den Screens Architektur zu sehen ist. Die Landschaftsgestaltung kann aufgrund der meist unglücklichen Texturwahl nicht so richtig überzeugen und hinterläßt den bitteren Beigeschmack, der Euch schon beim "Druidenzirkel" das Abenteuern verleidete. Selbst das Helden-sprite ist gerendert, beherrscht allerdings nur wenige Animationsvarianten. Das machen einige Zwischensequenzen wieder wett, die beispielsweise das Besteigen einer Leiter optisch ansprechend verdeutlichen. Auf die Hintergründe in Super-VGA wirft Ritter Gawain einen Schatten und bewegt sich stufenlos zoomend durch die Bildtiefen.

fn

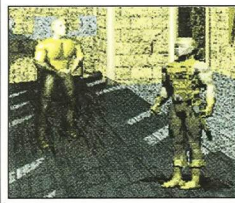
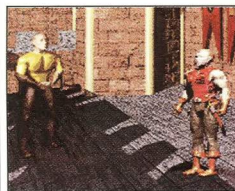
RETORTENBRÜDER

Der Held des "Druidenzirkels" (links) und Ritter Gawain (rechts) gleichen sich wie Zwillingbrüder – kein Wunder, beruhen ihre muskulösen Körper doch auf dem selben Mesh der Render-Softwarebibliothek.



LICHT UND SCHATTEN

Unter dem für Euch sichtbaren Screen liegt eine Maske, die in Schwarz/Weiß-Tönen Hell/Dunkel-Zonen definiert. Betritt das Sprite eine solche Zone, werden diese Schwarz/Weiß-Töne mit den ursprünglichen Farbwerten der Pixel verrechnet und ergeben so den neuen Farbton. Dieses Wechselspiel erzeugt eine Illusion von Licht und Schatten auf dem Sprite.



NA JA

Unsauber gesetzte Hotspots und Bildausgänge, unsichtbare Gegenstände, die dennoch zur Lösung eines Rätsels unabhängig sind und Puzzles, die nichts weiter als verworrene Botengänge sind, trüben den Gesamteindruck erheblich. So gerät jede schwammige Knochelei zur Mega-Nuß, ohne daß der Spieler überhaupt mitbekommt warum. Diese künstlichen Längen hat das trotz zwei CDs eher knapp ausgefallene Abenteuer auch bitter nötig. Grafisch stellt sich "Chronicles" zwiespältig dar. Ist das Gros der Hintergründe sehr ordentlich und detailliert gerendert, fällt die Gleichförmigkeit der Bodybuilder-Charaktere eher unangenehm auf. Ob abstinenter Priester, denkender Magier oder blutarmen Vampir – in Camelot scheint nicht nur der Schmied den Amboß zu stemmen. Welche Reihenfolge oder Wahl Ihr beim Frage-Antwort-Spiel trefft, ist völlig unerheblich und macht die Konversationen zur Farce.

Name **Chronicles Of The Sword**
Genre Adventure
Hersteller Synth. Dim./Psychosis
Niveau einstellbar/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 Audio
	✓	✓

System DOS
Festplatte belegt ca. 1 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras 2 CDs

Grafik **69%**
Sound **62%**
Spielepaß

52%
Bilder auf



Sicherheit f



FUTURE, das Einsteiger-Programm, das sind z.B. Unfall-, Haftpflicht-, Hausrat-, Verkehrsrechtsschutz- und Lebensversicherung für 89 Mark im Monat. FUTURE ist flexibel und individuell: so können Sie selbst entscheiden, wieviel Sicherheit Sie wollen. FUTURE ist für alle bis 25: denn wenn Sie ins eigene Leben starten, dann auch ins eigene Risiko. Und FUTURE ist außerdem noch ganz einfach: beim Einsteigen hilft Ihnen schließlich Ihr Allianz Fachmann.

Weitere Informationen unter **01 30/11 22 33** oder T-Online *Allianz#. **Hoffentlich Allianz versichert.**

FUTURE

Einsteiger-Programm

ünffach? Für
Einsteiger
ganz einfach:
FUTURE.

Allianz





ABUSE

Die Kreation des Crack-Dot-Com-Teams geisterte schon seit einigen Monaten als Shareware herum, nun nimmt EA den Seitenscroll-Shooter unter seine Fittiche.



Nicht selten ist ein ganzes Rudel Hi-Tech-bewehrter Aliens hinter Euch her



Hier demonstriert Nick die fachgerechte Zerlegung einer Selbstschußanlage

Nick Vrenna wird zum Held wider Willen – unschuldig eingekerkert im Hochsicherheitstrakt eines futuristischen Superknasts muß er zusehen, wie Mitgefangene und Wärter schlagartig zu reißenden, hundeähnlichen Bestien mutieren. Was ist geschehen? Des Rätsels Lösung ist ein Forschungsprojekt zur Isolierung der Erbinformation, die Aggressionen und Gewalttätigkeit im Menschen hervorruft. Ohne deren Wissen wurde den Gefängnisinsassen die mutagene Substanz "Abuse" injiziert – die beschriebenen Nebenwirkungen sind die Folge. Auf das Flehen der Außenwelt hin entscheidet Nick, der als einziger Häftling immun gegen die Erkrankung zu sein scheint, nicht auf schnellstem Wege aus dem Chaos zu flüchten, sondern sich durch 22 Level zum Kontrollraum vorzukämpfen und die weitere Ausbreitung von "Abuse" zu unterbinden. Die auf den Gängen marodierenden Mutanten sind äußerst bißfreudig und darüber hinaus – genau wie die seltener in Erscheinung treten-

den Drohnen und Wachroboter – auch noch mit Lasern, Raketen-, Granat- und Flammenwerfern bewaffnet. Ihr selbst klaubt nach und nach ein genauso breit gefächertes Arsenal zusammen, könnt aber aufgrund notorischer Munitionsknappheit nicht jederzeit auf alle Waffen zugreifen. Selbstschußanlagen und riesige stachelbewehrte Stahlkugeln stellen tückische Fallen dar, die durch Annäherung oder Betätigen des falschen Schalters aktiviert werden.

"Abuse" präsentiert sich als klassisches, sowohl horizontal als auch vertikal scrollendes Actionspiel mit rudimentären Jump'n-Run-Elementen. Um auch Objekte ober- und unterhalb der Augenlinie ins Visier nehmen zu können, fährt die Steuerung zweigleisig: Mittels der Cursorstasten läuft und springt Ihr, während Mausebewegungen das Fadenkreuz unabhängig von der Laufrichtung stufenlos über den gesamten Bildschirm dirigieren. Geschossen wird mit der linken Maustaste, die rechte betätigt eingesammelte Extras wie Jetpack oder Turbo. Der Spielstand kann an in unregelmäßigen Abständen auftauchenden Terminals gespeichert werden. Im Multiplayermodus bekriegen sich bis zu acht Teilnehmer gleichzeitig, ein komfortabler Leveleditor ist ebenfalls integriert.

us



GUT

Seine Shareware-Herkunft kann "Abuse" nicht leugnen: Eine künstlich aufgebaute Anzahl an Gegnertypen – der Großteil basiert auf dem Giger-inspirierten Mutantensprite in verschiedenen Farbvariationen und mit jeweils anderer Bewaffnung, dann noch gleichförmig düstere Hintergrundgrafiken und so gut wie keine Obermotive: Das klingt nicht so üppig für ein EA-Produkt. Auf der Habenseite gibt es die für 2D-Spiele ungewöhnlichen Lichteffekte, ein durchdachtes Leveldesign und sehr viel gradlinige Action zu verbuchen. Das Beste ist allerdings das simple aber effektive Maus-/Tastatur-Interface, das Euch beim selbst in der "Easy"-Einstellung happigen Schwierigkeitsgrad noch eine gute Überlebenschance einräumt. Die richtige Wahl für den "Turrican"-entwöhnten Ballerfan, der neuzeitlichen Errungenschaften wie dem Netzwerkmodus und dem erstklassigen Leveleditor nicht abgeneigt ist.

Name **Abuse**
Genre Crack Dot Com/EA
Hersteller Action
Niveau einstellbar
Preis ca. 80 Mark
Spieler 1 bis 8

Deutsch Englisch
Spiel ✓
Anleitung ✓
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 50
empfohlen 50 ✓
Grafik VGA MidRes SVGA
Sound S'Blast GMidi CD-A.
✓ ✓

System DOS
Festplatte belegt 10 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Leveleditor, Netzwerkmodus

Grafik **.58%**
Sound **.52%**

Spielpaß

Solo Multi
69% 73%
Demo auf



in allen
Softsale-Shops

jüngst umsonst

Der Grund? Vielleicht sind wir die Besten? oder
die schnellsten? Oder wieder viel zu billig?
Testen Sie uns. Sie haben 8 Chancen!

CD-ROM

30 Ultra Pinball	DEE 65,900M
Acies of the Deep	DDD 79,900M
Across the Rhine	DDD 39,900M
Albion	DDD 85,900M
Alone in the Dark	DDD 29,900M
Alone in the D. Trio	DDD 67,900M
Anvil of Dawn	DDD 75,900M
Ascendancy	DDD 55,900M
ATF US	DDD 81,900M
Bad Mojo	??? 79,900M
Battle Cruiser 3000	DDD 79,900M
Battle Isle 3	DDD 71,900M
Blind	DDD 63,900M
Blowdown	DDD 45,900M
Bleifuss	DEE 51,900M
Cesar II	DDD 79,900M
Chronicles of the S.	DDD 61,900M
Civilian	DDD in Verb.
CivNet	DDX 93,900M
Comanche vs. W.W.	DDD 77,900M
Command: A. of D.	DDD 79,900M
Command & Conq.	DDD 81,900M
Command & Conq.	EEE 81,900M
-Mission CD	DDD 31,900M
-Alarmstufe Rot	DDD in Verb.
-Eclat	DEE in Verb.
Conqueror	DDD 79,900M
Conquest of N. W.	DDD 79,900M
Creature Shock	DDD 25,900M
Crusade II	DDD 49,900M
Crusader	DDD 51,900M
Cyberia	DDD 39,900M
Cyberia 2	DDD 75,900M
Cybermage	DDD 81,900M

-Mission CD	DDD 41,900M
Myst LIM. 2	DDD 65,900M
Nascar Racing	DDD 29,900M
NBA Jam Tour.	DEE 79,900M
NBA Live '96	DDD 81,900M
Need for Speed	DDD 81,900M
NFL Quarterback C.	DEE 79,900M
NHL Hockey '94	DEE 31,900M
NHL Hockey '95	DDD 31,900M
NHL Hockey '96	DDD 81,900M
Nocropolis	DDD 21,900M
Odyssey	DDD 19,900M
Panzer General	DEE 29,900M
Panzer General 2	DEE 69,900M
PGA Tour Golf '96	DEE 31,900M
PGA Tour Golf '96	DEE 81,900M
-Data CD	DEE 39,900M
Phantasmagoria	DDD 85,900M
Phantasmagoria 2	DDD in Verb.
Pirates Gold	DDD 39,900M
Police Position	DDD 91,900M
Police Quest 4	DDD 25,900M
Police Quest SWAT	DDD 79,900M
Popolus 2/Powerm.	DEE 31,900M
Prisoner of Ice	DEE 31,900M
Pro Pinball	DEE 53,900M
Rayman	DDX 61,900M
Rebel Assault	DEE 35,900M
Rebel Assault 2	DEE 73,900M
Riddle of Master Lu	DDD 85,900M
Ridge Racer	DDD 89,900M
Ripper	DEE 61,900M
Rise 2: The Resurr.	DDD 79,900M
Russelsheim	DDX 25,900M
Sam & Max	DDD 35,900M

-Expansion CD	DDD 25,900M
Wing Armada	DEE 31,900M
Wing Commander 2	DEE 31,900M
Wing Commander 3	DDD 87,900M
Wing Commander 4	DDD 99,900M
Worms	DDD 65,900M
-Reinforcement	DDD 37,900M
X-Wing Collection	DDD 41,900M
Z	DDD 75,900M*

GRAVIS

Analog	39,900M
Eliminator Gamecard	49,900M
Firebird	37,900M
Gamepad	113,900M
Grip	35,900M
Grip+Multiport	55,900M
Grip+Multiport-NHL '96	in Verb.
Grip+Multiport-WWF	159,900M
Phoenix	159,900M
Thunderbird	175,900M
Virtual Pilot Pro	83,900M

CH

F-16 Combat Stick	147,900M
F-16 Fighter Stick	185,900M*
F-16 Flight Stick	93,900M
Flightstick Pro	75,900M
Flightstick Pro	125,900M
Pedals	185,900M
Pro Pedals	199,900M
Pro Throttle	185,900M
Throttle	159,900M
Virtual Pilot Pro	185,900M

LOGITECH

Thunderpad	33,900M
Wingman	63,900M
Wingman Bundle	73,900M
Wingman Extreme	87,900M
Wingman Light	45,900M

MICROSOFT

Sidewinder	87,900M
Sidewinder+Fury 3	117,900M

THRUSTMASTER

ACM Gamecard	49,900M
FCS Flight 2	113,900M
FLCS F-16 Flight	229,900M
Formula T 2	239,900M
PCFS Flight Pro	209,900M
RCS Paddles	209,900M
TQZ F-16 Weapon Cont.	259,900M
WCFS Mark 2	179,900M
Wings Pinball	65,900M
XL Action Control	57,900M

DAS DICKE DING

Die prolle Mai-Ausgabe voll mit Infos
wird jetzt kostenlos ausgeliefert. Wer
noch nicht dabei ist, ruft einfach an.

Daggerfall	DDD 81,900M
Das schw. Auge 3	DDD in Verb.
Der schwarze Riese	DDD 79,900M
Der Reeder	DDX 47,900M
Descent	DEE 39,900M
Descent 2	DEE 79,900M
-Missionbuilder	DEE 37,900M*
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M
Dune 2	DDD 31,900M
Dungeon Keeper	DDD 81,900M
Ea Sports Rugby	DEE 19,900M
Ea Sports Soccer	DEE 39,900M
Earth Worm Jim 1, 2	DDD 67,900M
Diablo	??? 71,900M
Die Fugger 2	DDD 79,900M
Die Siedler	DDD 33,900M
Die Siedler 2	DDD 71,900M
Dino World	DDD 75,900M

ZORK NEMESIS

"Myst" verkaufte sich zwar enorm gut, konnte aber vor allem fortgeschrittene Spieler kaum überzeugen. "Nemesis" kommt genau aus der gleichen Ecke – für manche einzigartig mit Kultstatus, für andere einfach nur langweilig



CHRONOLOGIE

Um 1977 Zork Mainframe-version
1980 Zork I
1981 Zork II
1982 Zork III
1987 Beyond Zork
1988 Zork Zero
1993 Return to Zork
1996 Zork Nemesis

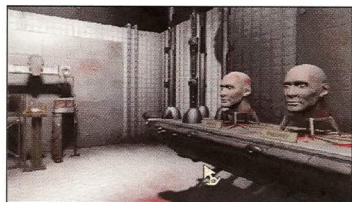
Vor rund anderthalb Jahrzehnten waren die Augen der Computerspielergemeinde auf das Werk einer kleinen Gruppe ehemaliger Studenten des renommierten Massachusetts Institute of Technology (kurz MIT) gerichtet. Die Elite-Informatiker zerteilten ihr einstmals für Großrechner entwickeltes Pionier-Adventure **"Zork"** in drei für die damals verbreiteten Homecomputer verdauliche Häppchen und machten sie unter der Firmenbezeichnung Infocom der breiten Masse zugänglich. Nach zahlreichen Software-Erfolgen, Infocoms Bankrott und der späteren Übernahme des Markennamens durch Activision, steht Euch nun eine weitere Exkursion durch zorkische Gefilde ins Haus: Ein geheimnisvolles Lebenselixier, genannt "Philosopher's Stone", steht im Zentrum des Geschehens. Um seiner habhaft zu



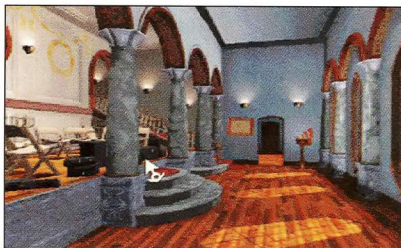
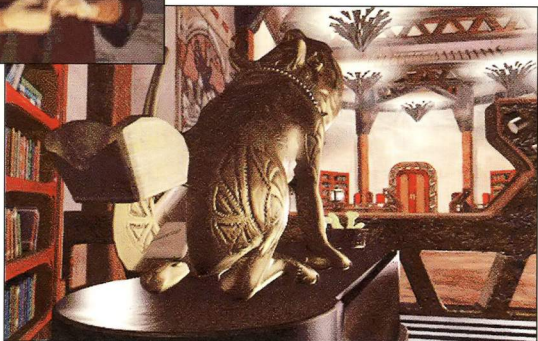
Alle Akteure machen sich in Form von kurzen Videosequenzen bemerkbar, im normalen Spielablauf sind sie unsichtbar

Kaines Schloßhund birgt ein explosives Geheimnis

werden, meuchelte Erzmagier Nemesis die vier großen Alchimisten Dr. Sartorius, General Kaine, Madame Hamilton und Bischof Malveaux. Ihr Wissen und ihre Energie will sich der Finsterling zur Herstellung des Gebräus zunutze machen. Die Geister der in gläsernen Sarkophagen aufgebahrten Mordopfer sind darüber nicht sonderlich erbaut und verpflanzen den Spieler in den Vorhof des Agrippa-Tempels, ihres Mausoleums, damit er Nemesis zuvorkommt und ihnen die zur Rache notwendige Auferstehung ermöglicht. Zunächst sind Euch jedoch die Hände gebunden, denn die "Elementarmetalle",



Morbide Experimente in der Irrenanstalt

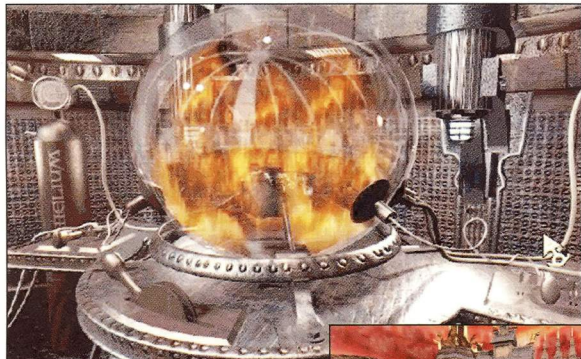


Einsam und verlassen: Das Konservatorium



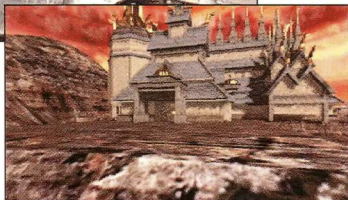
NA JA

Augenwischerei mit einem guten alten Namen – ich vermissie in diesem ansonsten stinknormalen Render-Adventure neben ausgefeilten Charakteren Puzzles, die in direktem Bezug zur Handlung stehen. Die Rätsel sind halbwegs intelligent, wirken aber oft deplatziert. Wer sich anfangs von den imposanten Architekturen des Agrippa-Tempels beeindruckt lässt, wird im weiteren Spielverlauf bitter enttäuscht. Die Qualität der Grafik schwankt stark, die 65 000 Farben merkt man ihr jedenfalls nicht an. Zudem nerven die schlecht aufeinander abgestimmten Modi: Videos mal interlaced, mal nicht, mal unscharf, mal brillant. Die als Revolution gepriesene "Z-Vision" funktioniert nur "im Stehen", beim Durchschreiten der Bildschirme wird weiterhin umgeklappt. Obendrein fand sich diese "Weltneuerung" beim Noname-Titel "Spud!" wieder, von "Premiere" keine Spur. Jetzt schon der Hype des Jahres!



Im Labor eines Alchimisten findet sich eine Vielzahl sonderbarer Gerätschaften

aus denen das Elixier besteht, sind auf die weit entfernten Domizile der Alchimisten verteilt, während Ihr an besagter Stelle festsitzt, bis die im Tempel schlummernden Schlüsselpuzzles für Feuer, Wasser, Erde und Luft gelöst sind. Erst dann dürft Ihr mit Hilfe eines "Planetarium-Teleporters" Euren Fuß in eine groteske Irrenanstalt, ein Kloster in den Bergen, das Schloß Iron-dune und ein verfallenes Konservatorium setzen. An die Experimentierfreude des Spielers appellieren die dargebotenen Rätsel: Das Gros bilden geheimnisvolle, scheinbar aus purem Selbstzweck plazierte Mechanismen und Apparaturen. Eine der ersten Herausforderungen an den Spieler besteht beispielsweise darin, vier verschiedenfarbige Gase in einer Glaskugel so zu vermischen, daß eine Gewitterwolke entsteht. Das richtige Volumenverhältnis ist den im Raum angebrachten codierten Diagrammen zu entnehmen. Überhaupt geizt das Programm nicht mit Hints und Clues in jedweder Form, wobei der rettende Hinweis sich meist in großer räumlicher Entfernung zur vermeintlichen Sackgasse inmitten von Bergen unwichtiger Rahmeninformation verbirgt. Direkter, aber leider auf das Tempel-



Von Lava umgeben ist das Bergkloster

areal beschränkt, bieten die dreimalig per Tastendruck abrufbaren Onlinetips Linderung bei rauchenden Köpfen. Bereits in der Frühphase des Adventures wird ein unausgewogener Schwierigkeitsgrad deutlich – sehr simple und sehr anspruchsvolle Knobeleyen wechseln einander ohne bewußte Niveau-Dramaturgie ab. Ein Inventory ist zwar vorhanden, allerdings läßt sich immer nur ein Gegenstand in der Hand halten, zwei Objekte miteinander zu kombinieren ist folglich nicht möglich.

Eine Eigenart des "Zork"-Szenarios war seit eh und je der Drahtseilakt zwischen Fantasy und Science Fiction – diese Philosophie spiegelt sich auch in der Präsentation wider: Die Architektur der fünf gerenderten Spielwelten weist Stilelemente aus der Antike, dem Mittelalter und der Neuzeit auf, garniert mit irrwitzigen Accessoires wie dem futuristischen Kampfpanzer inklusive Plüschalman am Rückspiegel. us

KULTSPIEL?

Ob man Zork Nemesis nun genial findet oder langweilig, ist reine Geschmacksache. Mit sphärischer New Age-Musik, fein dosierten Soundeffekten und einer trostlosen Leblosigkeit erzeugt ZN eine Stimmung, die an düstere Gemälde des holl. Malers Hieronymus Bosch erinnert. Allerdings muß man diese Stimmung an sich heranlassen, sonst wirkt das Ganze todlangweilig. Idealerweise spielt sich ZN nach Mitternacht leicht alkoholisiert in einem völlig dunklen Raum. ZN hat das Zeug zu einem umstrittenen Kultspiel – mit dem viele nichts werden anfangen können. Nüchtern betrachtet bieten weder technische Ausführung noch Gameplay Offenbarungen. hu

Z-VISION

Der "Zork Nemesis"-Held erkundet seine Umwelt aus der Ich-Perspektive. Beim Hauptkonkurrenten "Myst" werden auch bei Drehungen um die eigene Achse nur Standbilder ausgetauscht, während das "Z-Vision" getaufte System von Activision stufenlos scrollt, sobald Ihr den Cursor an den Bildrand bewegt. Das Funktionsprinzip gleicht dem von "Quicktime VR".



Im Windschatten von "Myst" wird Activision dank nahezu identischen Konzepts mit diesem Titel wahrscheinlich kommerziellen Erfolg einfahren. Die Zielgruppe setzt sich allerdings weniger aus Spielerveteranen zusammen, als aus durch nett gerenderte Filmchen zu beeindruckenden Neulingen. Versteckte Anspielungen auf das "Underground Empire" und die "Flathead"-Dynastie sind jedoch nur für "Zork"-Erfahrer verständlich, die sich aber alsbald angeeignet vom leblosen Maschinenpark der Puzzles abwenden dürften. Als Verbesserung gegenüber der Broderbund-Vorlage ist zumindest die in Teilen wählbare Reihenfolge der Spielschnitte zu honorieren. Selbst das schönste 360-Grad-Scrolling kann nicht verhehlen, daß "Zork Nemesis" komplett vorberechnet wurde. Bei mir will sich das Versinken in der Spielwelt, wie es echtes 3D vermittelt, einfach nicht einstellen.

GEHT SO

Name	Zork Nemesis	
Genre	Adventure	
Hersteller	Activision	
Niveau	hoch	
Preis	ca. 120 Mark	
Spieler	1	
	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	66	75
empfohlen	VGA	MidRes SVGA
Grafik	S'blast	GMidi Audio
Sound	✓	✓

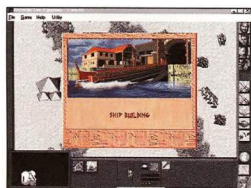
SystemWin'95, DOS
Festplatte belegt14 MByte
RAM-Ausstattung8 MByte
SteuerungTastatur, Maus
ExtrasDigisound ausschließlich über SB16-Kompatible, HiColor

Grafik72%
Sound67%
Spielspaß



The Rise and Rule of ANCIENT Empires

**Civilization light:
Sierras biederer
Strategical sagt
höchstens
Einsteigern zu.**



**Das Aufkommen der Schiffe
verändert so manche Taktik**



**Die persischen Siedlungen
sind für die Fußtruppen
überhaupt kein Problem**

Griechen, Kelten, Chinesen, Inder, Perser und Ägypter haben alle eines gemeinsam: Sie wollen ihr Großreich weiter ausbauen, wenn's denn sein muß, auch mit roher Gewalt. Ihr schlüpft in die Rolle eines dieser Kulturen, die zu Anfang alles andere als mächtig sind. Lediglich eine einzige, etwas verloren wirkende Siedlereinheit steht in der Pampa und wartet auf den Befehl, eine Stadt zu gründen. Klingt verdächtig nach Civilization und spielt sich zunächst auch so ähnlich. Im weiteren Verlauf stellt sich aber schnell heraus, daß das Spielziel ein anderes ist. Die Zivilisation muß nicht bis ins Raketenzeitalter geführt werden, sondern lediglich über die anderen triumphieren und sämtliche Städte der feindlichen Nationen einnehmen. Steht die erste eigene Stadt, geht es ans Verteilen der Arbeitskräfte. Zuerst an die Produktion von Nahrungsmitteln denken; ist mehr als genug vorhanden, steigt die Bevölkerung, und helfende Hände sind ja immer zu gebrauchen.

Damit die Ansiedlung zu einer blühenden Metropole heranwächst, sollten auch genügend Kapazitäten für die Produktion neuer Gebäude abgestellt sein. Im Lauf der Zeit kommt der militärischen Seite dann eine immer wichtigere Aufgabe zu: da sich auch die feindlichen Völker flott ausbreiten, ergeben sich bald die ersten Reibereien. Der Kampf läuft auf die "Töte, oder du wirst getötet"-Masche hinaus. Da weder im Spiel noch in der Anleitung irgendwelche Angriffs- oder



**Sparta ist, wie die Prachtbauten zeigen,
zu einem wichtigen Zentrum angewachsen**

Verteidigungswerte angegeben sind, fällt richtiges Taktieren schwer. Außerdem ist die Vielfalt der Truppen – es gibt insgesamt neun Basiseinheiten – mangels fortschreitender Technik ziemlich begrenzt. Besondere Bedeutung kommt den Philosophen zu. Sie helfen bei der Forschung, unterstützen das Militär und verbreiten ihr angehäuftes Wissen über das ganze Reich. Zu ihrer Produktion bedarf es jedoch einer fortgeschrittenen Zivilisation. Eine der wichtigsten Angelegenheiten in Ancient Empires ist das Erobern feindlicher Städte. Dies geschieht nach einem ähnlichen Prinzip wie der Kampf gegen Soldaten. Man zieht die angreifende Einheit in die feindliche Ansiedlung, die von ihrer meist zahlreichen, aber schwach bewaffneten Bevölkerung und in der Stadt platzierten militärischen Einheiten verteidigt wird. Nicht immer muß jedoch der Krieg das einzige politische Mittel zum Weiterkommen sein. Ein kluger Herrscher geht nämlich weise mit der Diplomatie um und reicht seinen Herrscherkollegen in passenden Momenten die Friedenspfeife, bietet ihnen Handel an, droht aber auch mit kriegerischen Auseinandersetzungen, falls es sein muß. mg



Aha, ein ziemlich dreister "Civilization"-Klon, das war mein erster Eindruck von Ancient Empires. Diesen mußte ich nach längerem Anspielen jedoch im negativen Sinne revidieren. Denn vieles, was das Sid-Meier-Epos zu einem unsterblichen Stück Software machte, hat Sierra einfach weggelassen. Was bleibt, ist ein relativ simples Strategiespiel ohne große Stärken und Schwächen. Der bis aufs notwendigste reduzierte Kampfmodus läßt einen bald dazu übergehen, sein Glück im mehr Spaß machenden Ausbau des eigenen Reiches zu versuchen. Insgesamt ist ein gewisser Mangel an Spielelementen aber unverkennbar, was nach einer bestimmten Zeit zu leichten Ermüdungserscheinungen des Spielers führt. Richtig wach wird er erst wieder bei einer zünftigen Mehrspielerpartie, in

GEHT SO

der das eher einfach gehaltene Spielprinzip dann so richtig zum Tragen kommt.

Name ... **The Rise and Rule of...**
Genre Strategie
Hersteller Sierra
Niveau mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 bis 4

System Windows 3.1/95
Festplatte belegt 9 – 69 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras Netzwerkoption

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486
minimal		66
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

Grafik **46%**
Sound **53%**

Spielspaß

Solo Multi
54% 60%

CYRIL CYBERPUNK

Was haben knopfäugige Teddybären mit außerirdischen Invasoren zu tun? Für gewöhnlich nicht das Geringste, die vom Reality Studios-Team ersonnenen "Fluffs" sind jedoch beides in einem. Ärgerlicherweise haben sich die Kuschelmutanten in den Plüschkopf gesetzt, ausgerechnet die Erde zu erobern. Der Teenie-Hacker Cyril Smith wittert seine Chance: Er schnallt sich sein "Cyber-Board" unter die Turnschuhe, grapscht sich Sonnenbrille und Strah-



Steiftiers Zorn: Banause Cyril vergreift sich am Kulturgut Teddybär

lenpistole und macht sich sogleich an die Befreiung des blauen Planeten. 32 sowohl horizontal als auch vertikal scrollende Shoot 'em up-Levels (drei davon versteckt) liegen vor ihm und damit Euch. Cyrils Raketenantrieb lässt ihn zeitweilige Höhenflüge erleben, außer auf Flammenwerfer und Cyborgkanone greift er auch gerne auf in der Stückzahl begrenzte Bomben und Minen zurück. Alle paar Screens überquert unser Held einen Checkpoint, im Falle des Bildschirmtodes werdet Ihr zur jeweils letzten Marke zurückversetzt. Das Programm bietet mit seinen erweiterbaren Waffen, sechs Endgegnern und 16 verschiedenen Teddysprites zwar viel Quantität, aber wenig Qualität – der Großteil der Feinde ist steif gezeichnet und ebenso animiert, der Sound unspektakulär. Features, die man nicht schon in zahllosen anderen "Commander Keen"-Clones gesehen hätte, bleiben auch nach stundenlangem Spielen aus. Langweiler "Cyril Cyberpunk" hat in der Spiel Landschaft der Neunziger nichts mehr verloren. Allenfalls der Blick auf die bei CDV erhältliche 6-Level-Shareware lohnt. **us**

Name **Cyril Cyberpunk**
 Genre Reality Studios/CDV
 Hersteller Action
 Niveau einstellbar
 Preis ca. 60 Mark
 Spieler 1

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

System DOS
 Festplatte belegt 4 MByte
 RAM-Ausstattung 8 MByte
 Steuerung Tastatur
 Extras Joystick
 Leveleditor

Grafik **32%**
 Sound **47%**
 Spielspaß

42%

Chronik

Weiblich, ledig, mächtig, sucht ...

... Ihn, mutig, loyal, diplomatisch geschickt, der bei Bedarf Repräsentationspflichten in angemessenem Rahmen übernimmt. Vermöglicher Kaufmann mit Schiff(en) und ausgeprägtem Sinn fürs Geschäftliche angenehm. Gute Seefahrtenkenntnisse sowie selbständiges Denken und Handeln im Sinne der Krone Bedingung. Eigener Palast und umfangreiche politische Ambitionen vorhanden. Interessenten melden sich unter: ELISABETH.



Historisch akkurat recherchiert, verlangt ELISABETH I. Managementfähigkeiten, die weit über reines kaufmännisches Geschick hinausgehen. Weitsichtige Beurteilung der politischen Situation und Entscheidungen zugunsten der englischen Krone sind der einzige Weg, um Elisabeths Wohlwollen zu sichern. Top-Rendersequenzen, Full-Motion-Video und Sprachausgabe machen aus dieser komplett deutschen Wirtschaftssimulation ein Historien-Epos, wie es seit DER PATRIZIER kein zweites gibt. PC CD-ROM.

Spielbare CD-ROM-Demo

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

ASCON



Ascon Online: Ascon GmbH@AOL.com



Vertrieb: Rushware GmbH, Dainlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 021 31/60 70, Fax. 021 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorrarberger Wirtschaftspark, A-6840 Gölz, Tel. 05 23 65 10, Fax. 05 23 64 74 94

S.T.O.R.M.

Frankreich mag's maritim: Electronic Arts zieht ein Unterwasserspektakel aus den gallischen Virtual Studios an Land.



▲ Das Ende einer Butterfahrt: Die beiden Jetbiker müssen absteigen
◀ In der Nähe von Atommüll sollte man im U-Boot bleiben



Zwischen den Levels Rendergrafik bis zum Abwinken



Über unserem Taucher eine der sehr gefährlichen, da zielsuchenden Minen

Angela Merkels Trauma: Auch 2055 ist die Wende in der Energiepolitik noch nicht vollzogen. Emissionen und Abfälle aus Kohle-, Gas- und Kernkraftwerken verursachen weiterhin eine immense Umweltverschmutzung, doch die Rohstoffvorräte sind beinahe erschöpft. Die verbissene Suche nach Alternativen führt Forscher auf den Meeresgrund 400 Meilen südöstlich von Neufundland. Dort entdecken sie ein hochkonzentriertes Vorkommen an Praxillium, einem Uranersatz, dessen Radioaktivitätsausstoß jedoch unterhalb der Meßgrenze liegt. Kurz nachdem der Fund bekannt geworden ist, wird eine mächtige Bohrplattform errichtet, die das Praxillium-Vorkommen abbauen soll. Die Euphorie währt nicht lange, denn schon bald zerstören von der Atomlobby angeheuerte Kampftaucher das ambitionierte Projekt. Natürlich läßt die Eigentümerorganisation B.A.E.R. das nicht auf sich sitzen und beauftragt Euch, den zähen Elitekämpfer Andy Steele, mit der Vergeltungsaktion. Zusammen mit zwei selbstgewählten Kameraden steigt Ihr in

den U-Boot-Prototypen "S.T.O.R.M.". An sehr wenigen Stellen steuert Andy à la "Cyberia" ein Fadenkreuz über eine vorberechnete 3D-Animation, in erster Linie ist "S.T.O.R.M." aber ein Seitenscrolling-Actionspiel. Ihr lenkt das Euch anvertraute Gefährt durch sieben in mehrere Unterabschnitte gegliederte Level. Nicht nur schnöde Höhlenlandschaften, auch versunkene Städte und Schiffswracks gilt es zu erkunden, in denen Ihr sowohl auf menschliche Opponenten in U-Booten und Taucheranzügen, als auch auf leblose Gefahren (Geröllawinen etc.) und Vertreter der Fauna wie Tintenfische und Haie trifft. Letztere sind harmlos, solange Ihr an Bord bleibt. Gefährlich werden die Knorpelfische hingegen, wenn ein Taucher zwecks Bergung eines Gegenstandes, der mit dem eingebauten Greifarm nicht zu erhaschen ist, das gepanzerte Cockpit verläßt. Das Aufklauben der herumliegenden Extras ist bedeutsam, da sich neben Munition (Torpedos, Bomben, horizontaler und vertikaler Laser) und Schildenergie auch Sauerstofftanks und Batterienenergie rapide entleeren und somit als Zeitlimit wirken. Am Ende jedes Levels thront ein Obermütz, dem nur mit hochkarätiger Bewaffnung beizukommen ist.

us



GUT

Von stimmungsvoller Grafik verstanden sie ja schon immer etwas, diese Franzosen. Daß es bei "S.T.O.R.M." auch am Spielgehalt nicht viel zu nörgeln gibt, ist hingegen ein Glücksfall. Für Abwechslung ist gesorgt: Mal wird hauptsächlich gesammelt, mal besteht ein Level aus purer Ballerei, mal aus einem Labyrinth. Nicht zu unterschätzen ist der Schwierigkeitsgrad, denn, wenn auch das Tempo dem Medium Wasser angemessen eher geruhsam ist, halten Euch dennoch gegnerische U-Boote und Taucher ganz schön auf Trab. Hinzu kommt der knapp bemessene Vorrat an Munition – da heißt es ökonomisch und besonnen mit den Ressourcen umzugehen, anstatt wie wahnsinnig um sich zu feuern. Auf die gerenderten Zwischensequenzen und "Cyberia"-artigen First-Person-Abschnitte als Platzfüller für die drei CDs könnte ich getrost verzichten, der Rest aber läßt zum wiederholten Tauchgang ein.

Name	S.T.O.R.M.	System	DOS
Genre	Virtual Studios/EA	Festplatte belegt	13 MByte
Hersteller	Action	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	hoch	Steuerung	Tastatur, Joystick
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

Grafik 84%
Sound 70%
Spielspaß

72%
Bilder auf

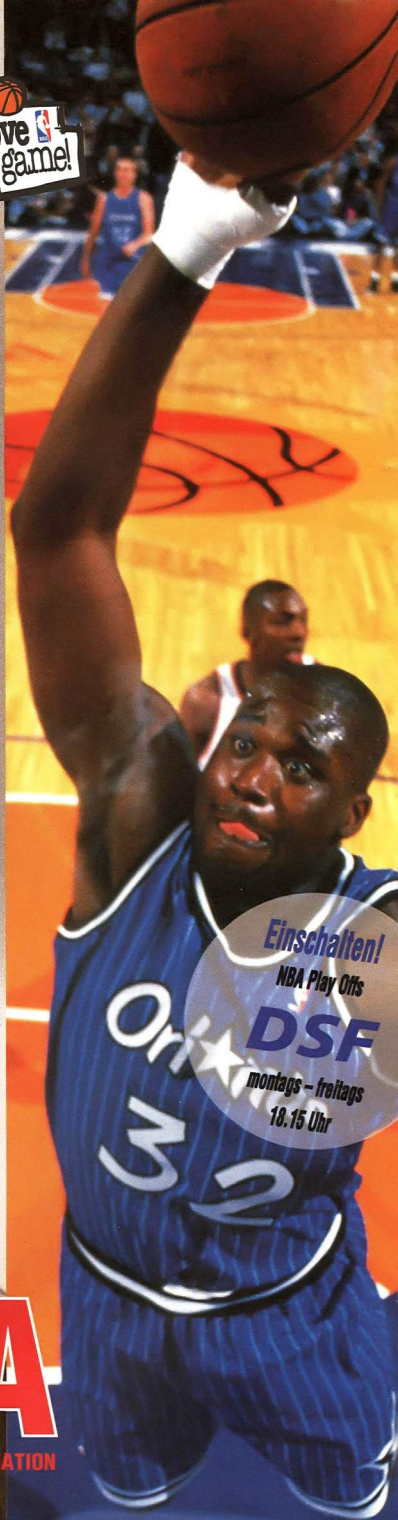


„Mit
2 Meter 17 und
135 Kilo hab'
ich jede Situation
im Griff.“

SHAQUILLE O'NEAL
ORLANDO MAGIC



NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION



Einschalten!
NBA Play Offs

DSF

montags - freitags
18.15 Uhr

**Und noch eine Wirtschafts-
simulation aus
und in deutschen
Landen: Diesmal
dürfen wir in die
Rolle der Fugger
schlüpfen.**

FUGGER

Seit dem 14. Jahrh. in Augsburg ansässiges Geschlecht: Jakob 1. (gest. 1469) ist der Stammvater der Fugger-Linie, dessen Nachfahren durch Handels- u. Geldgeschäfte, Bergwerksunternehmungen und Verbindungen nach Übersee Weltgeltung erreichten. Sohn Jakob II., der Reiche (*1459, gest. 1525) besaß das Kupfermonopol in Europa und war am ostindischen Gewürzhandel beteiligt. Die Fugger waren die größten europäischen Bankiers ihrer Zeit und brachten als Geldverleiher Kaiser und Päpste in ihre Abhängigkeit, erst im 17. Jahrh. ging ihre Bedeutung zurück. In Augsburg errichteten die Fugger das Fuggerhaus und die Fuggerrei (1511-17), eine Siedlung für mittellose Bürger.

DIE FUGGER 2

Deutsche Wirtschaftssimulation: Wem wird nicht warm ums Herz, wenn alle Jahre wieder ein neuer Titel dieses Genres in Händlerregale drängt und wir uns in den Rollen von Hanseaten, Patriziern, Kaisern oder eben Fuggern durch die Weltgeschichte wirtschaften dürfen. In "Die Fugger II" erben wir kurz nach dem Verfall der Augsburger Dynastie im Jahre 1600 die letzten Taler eines verstorbene Onkels. Dieses Startkapital investieren wir in unsere armselige Niederlassung: Anfangs langt es nur für ein paar Arbeiter, die mit wenigen Booten auf Fischfang gehen oder auf kargem Boden Korn anbauen. Erst später, wenn wir im Ansehen unserer Mitbürger gestiegen sind, verleihen die Altvorden der Stadt uns das Recht, auch hochwertige Güter wie Glas, Rindfleisch oder gar Waffen zu produzieren und zu verkaufen.

Die Produktion dieser Waren ist in "Die Fugger II" recht einfach: Mit dem Auftragsbuch, das in jeder Niederlassung ausliegt, können den Arbeitern maximal zwei Aufträge für das laufende Geschäftsjahr erteilt werden, egal ob Waren produziert oder diese in einer anderen Stadt verkauft werden sollen. Anschließend beendet ein Mausklick das laufende Jahr und die Gesamtkosten, einschließlich Steuern und sonstiger Abgaben, werden von der Barschaft abgezogen. Mit den hoffentlich teuer verkauften Waren verrechnet, steigt so das Vermögen langsam, aber sicher an. Wenn ein bestimmter



Auftragsbuch: Was wird wie hergestellt

Geldbetrag erreicht ist, wird expandiert: Mehrere Niederlassungen, Direktoren, die sich um das lästige Alltagsgeschäft kümmern, bessere Lagerhallen und Transportfahrzeuge.

Spätestens jetzt wird es Zeit, sich um den eigentlichen Auftrag zu kümmern, bei den Fuggern steht nämlich nicht nur Kohlescheffeln im Vordergrund: Vor Beginn zieht jeder Spieler, von der Solopartie bis zur Sechserunde ist alles möglich, ein Aufgabenkärtchen, die der Packung beilegen. Steht dort "Werdet reich!", so ist nach einigen Jahren fleißigen Wirtschaftens das Ziel erreicht. Heißt es aber "Macht Karriere!", müssen wir uns intensiv mit Gegnern auseinanderzusetzen: Per Mausklick hetzt der kleine Machiavelli Saboteure auf Konkurrenten, besticht Vorgesetzte mit Barem oder spioniert das Liebesleben von Domherren aus. Wer



Taktischer Kampf: Überfall auf einen Warentransport



Mittelland: Die Fähnchen markieren Niederlassungen



Ruhe in Frieden: Ohne Erben ist das Spiel jetzt aus

auf einen bereits besetzten Posten will, beleidigt den Amtsinhaber und ersticht ihn im Duell. In hartnäckigen Fällen hilft auch ein inszeniertes Gerichtsverfahren, in dem geschmierte Richter den Gegner für ein paar Stunden an den Pranger stellen und damit dessen Ansehen nachhaltig ruinieren. Aber Vorsicht: Die Gegner haben natürlich die gleichen Möglichkeiten. Neben diesen Hauptaufgaben gibt es in "Die Fugger II" aber noch mehr zu tun: Wer etwa sein eigenes Liebesleben vergißt, steht irgendwann ohne Erben da und landet nach seinem Tod nicht im Himmel, sondern unsanft auf dem DOS-Prompt.

Ist ein Erbe da, kann in dessen Rolle weitergespielt werden. Außerdem gibt es mehrere kleine Textabenteuer, in denen wir per Multiple-Choice-Verfahren unser Geld im Glücksspiel verzocken oder es als Festredner vermehren. Gelegentlich wird bei Überfällen in den Strategiemodus umgeschaltet, der allerdings ohne größere Tiefe auskommt – Übermacht gewinnt.

Wer geschichtlich interessiert ist, kann sich zur jeweiligen Jahreszahl einen Abriss der Historie geben lassen und findet neben dem eigentlichen Handbuch noch das 32-Seiten-Heft mit Hintergrundinfos in der Packung. *ste*



Bestechung: Per Mausclick schmieren wir uns auf der Karriereleiter bis an die Staatsspitze



Während es anfangs Spaß macht, die Talerchen zu vermehren und auf der Karriereleiter nach oben zu klettern, kommt relativ schnell Langeweile auf: Wer erstmal herausgefunden hat, wie Geld verdient wird, kann praktisch nicht mehr verlieren. Auch dann, wenn der Auftrag "Karriere" heißt, denn gut geschmiert ist jeder Würdenträger von meinen Fähigkeiten überzeugt. Dazu kommt noch, daß die Direktoren der Niederlassungen viel zu tüchtig sind und das Geld gleich kübelweise heranschaffen – da überweise ich Räubern bei Überfällen doch locker mal das Dreifache des Wareneinsatzes, um den nervigen taktischen Kämpfen zu entgehen. Der Multiplayermodus hinterläßt gemischte Eindrücke: Rundenbasierende Spiele sind nicht jedermanns Sache, aber dank des intelligenten Intrinsicsystems macht es durchaus Spaß, seinen Mitstreitern die Tour zu vermasseln.

GEHT SO

Name **Die Fugger 2**
Genre Wirtschaftssimulation
Hersteller Sunflowers
Niveau einstellbar/mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 bis 6

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

System DOS
Festplatte belegt min. 10 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **36%**
Sound **43%**

Spielspaß

Solo Multi
49% 55%
Bilderauf



Sphärenklänge...

Das absolute Klangerlebnis

SV 725 AEROSPACE BETA STEREO-SYSTEM

Das ist der Klang in Vollendung. Aktives 3-Wege System mit zwei großen Subwoofern, Mehrkanal Verstärkereinheit, 240 Watt PMPO, Spezial-Netzteil, Standfüße für die abnehmbaren Boxen, Kopfhörer- und Mikrofonbuchse, Balance- und Klangregler.

unverbindliche Preisempfehlung
DM 349,-



SV 733 AEROSPACE EXTREME DELUXE

Musik nicht nur hören, sondern erleben. 2-Wege System/180 Watt PMPO, vier Surround-Effekte (Normal, Theater, Konzerthalle und Live), Spezial-Netzteil, Kopfhörerbuchse, Bass- und Höhenregler.

unverbindliche Preisempfehlung **DM 199,-**



SV 732 AEROSPACE EXTREME

Magnetisch abgeschirmt, 100 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, Kopfhörerbuchse, inkl. Spezialnetzteil

unverbindliche Preisempfehlung **DM 99,95**



SV 740 AEROSPACE ALPHA

Magnetisch abgeschirmt, 40 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass Boost, Höhen-Unterstützung, Betrieb über Batterie möglich, inkl. Spezialnetzteil

unverbindliche Preisempfehlung **DM 39,95**



SBC 615 STEREO LAUTSPRECHERSATZ

Magnetisch abgeschirmt, 70 Watt (PMPO), Lautstärkeregler, Bass- und Höhen-Unterstützung, inkl. Spezialnetzteil

unverbindliche Preisempfehlung **DM 69,95**

Jöllennebeck

GmbH - FarEast-Import-Export
27404 Weertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07
Vertrieb nur über den Fachhandel

**Echtzeitstrategie
ist in – auch
ein deutsches
Programmierteam
will da seinen
Teil vom großen
Kuchen.**



**Heiße Action im Dschungel-
Level**

**Das Spektakulärste an der
Grafik von "Colony Wars
2492" sind die Explosionen**



COLONY WARS 2492

Aus Schaden wird man klug: Die deutsche Niederlassung von Black Legend versucht nun die schwere Strategie-Schlappe, die sich die englische Mutterfirma mit "Inordinate Desire" (Test in PP 6/95) leistete, wieder auszubügeln. Das soll mit Hilfe des Programmierteams Digital X-Citement auf dem Echtzeit-Sektor gelingen, ein Gebiet, das gerade jetzt – nach "C&C" und "Warcraft 2" – schwer zu dominieren ist. Um es gleich vorweg zu nehmen: Der neue Stern am Strategen-Himmel ist "Colony Wars 2492" nicht geworden, dennoch gelang ein respektable Achtungserfolg. Vom Konzept her wurden einige gute Aspekte und Elemente verwirklicht, das fängt schon bei der soliden Hintergrundgeschichte "Das Ansgar-15-Komplot" an, die dem Programm in Taschenbuchform beiliegt. In der Kolonie Ansgar-15 ist der Teufel los: Die Verwaltungsroboter drehen durch und lassen keinen mehr auf das rohstoffreiche Gebiet. Hier gedeiht das Angarium, das aus Minen gefördert und per Transport in die Fabriken gelangt, um dort zu Bauteilen für die Roboter verarbeitet zu werden.

Hier wird es interessant – die Bauteile für die jeweils drei Fahrzeugkomponenten (Chassis, Arbeitseinheit und Bewaffnung) lassen Hunderte von möglichen Kombinationen zu. Ein gelungenes Feature, das man optisch weitaus spektakulärer hätte umsetzen können. So ist es

Euch beispielsweise möglich, passend zu den Winterleveln eine Chassis auf Skiern mit Reparatur-Einheit und Flammenwerfer zu versehen. Diese Wahl ist natürlich von großer Tragweite, schließlich sollt Ihr die an die durchgedrehten Roboter verlorene Kolonie mit vernünftigeren Kollegen zurückerobern. Da das nicht im Handumdrehen geschieht, kämpft Ihr während des Spiels in vier verschiedenen Klima- und Einsatz-Zonen. In 20 Leveln besteht Ihr in einer isometrischen Perspektive von schräg oben Schlachten in der Wüste, im Schnee, im Dschungel und in der Stadt. Zunächst gilt es, die auf den Maps bereits vorhandenen freistehenden Gebäude zu besetzen und mit der Förderung des Rohstoffs Angarium zu beginnen. Habt Ihr erst einmal eine schlagkräftige Armee zusammengeschustert, geht es gegen die blecherne Bedrohung. Hier machen sich Design-Schwächen und Probleme technischer Art am ehesten bemerkbar. Das Zusammenfassen mehrerer Einheiten gleichzeitig funktioniert bei weitem nicht so praktisch wie bei der großen Konkurrenz. Obwohl das Programm die Wahl zwischen VGA und Super-VGA läßt, überzeugt keiner der beiden Modi restlos: In VGA ist der Bildschirmausschnitt bei weitem zu klein, um noch die nötige Übersicht zu bewahren. In Super-VGA gleichen die ohnehin nicht genügend differenzierten Roboter erst recht wie ein Ei dem anderen, die Komposition Eurer "Eigenkreationen" ist auf den ersten Blick nicht mehr zu erkennen. Um einem solchen Produkt eine wirkliche Daseinsberechtigung zu verleihen, hätte man ihm zumindest einen Mehrspieler-Modus spendieren können. Wenigstens stimmt die Begleitmusik – neun Techno-Tracks für gehobene Ansprüche.

fh



Trotz kleiner Innovationen beim Unit-Design, vermag sich "CW" nur knapp aus der Masse der durchschnittlichen Strategie-Spiele herauszuheben. Für einen packenden Spielfuß fehlt trotz Echtzeit der nötige Adrenalinstoß, für ein Programm dieser Art spielen sich die Missionen zu "gemühtlich". Gepflegte Hektik kommt leider nur durch die etwas unglückliche Steuerung auf. Behält man die Roboter nicht wie eine Henne ihre Brut ständig im Auge, gendeln die Blechkamraden munter in die (eigenen) Minenfelder. Obwohl auf eine Super-VGA-Auflösung umgeschaltet werden kann, kann die farblose Grafik nicht mit der von vergleichbaren Konkurrenzprodukten mithalten. Zu ähnlich sehen sich die Roboter, als daß man sie auf Anhieb auseinanderhalten könnte. Nach dem Strategie-Desaster "Inordinate Desire" bewegt sich Black Legend nun zumindest in die korrekte Richtung.

GEHT SO

Name	Colony Wars 2492	System	DOS
Genre	Strategie	Festplatte belegt	ca. 20 MByte
Hersteller	Black Legend	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	beiliegender Roman
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch	Grafik	Sound
Spiel	✓	✓	41%	63%
Anleitung	✓	✓		
Prozessor	386	486 Pentium		
minimal empfohlen	✓	✓		
Grafik	VGA	MidRes SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi CD-A		

61 %

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!
Öffnungszeiten:
 Mo-Fr 9.30-18.30
 Sa 9.30-14.00

CD-ROM	DA	7th Guest	DA 19,99
11th Hour	DA 84,99	Fighter Duell	DA 67,99
3 D Pinball	DA 67,99	Plugsimulator 5.1	DA 99,99
5th Musketeer	DA 67,99	Form. One Grand Prix 2	DA 99,99
Abuse	DA 79,99	Frankenstein	DA 77,99
Across the Rhine	DA 54,99	Fritz & Schach	DA 124,99
Albion	DA 69,99	Gabriel Knight 2	DA 79,99
Alone i. t. dark T. 1-3DV	DA 69,99	Gender Wars	DA 69,99
Angel Devoid	DA 67,99	Gene Wars	DA 79,99
Anvil of Dawn	DA 69,99	Jagged Alliance	DA 84,99
Apache Longbow	DA 74,99	Hardball 5	DA 79,99
Arade America	DA 69,99	Heart of Darkness	DA 84,99
Assault Riggs	DA 79,99	Heroes of Might & Magic	DA 74,99
ATF Ad-Target. Ficticaler	DA 79,99	Hugo 3	DA 69,99
Bad Mojo	DA 79,99	Imperium Romanum	DA 79,99
Baphomets Fluch	DA 74,99	Indy Car Racing 2	DA 74,99
Batman Forever	DA 78,99	Jagged Alliance	DA 84,99
Battle in Time	DA 59,99	John Madden Football 96	DA 79,99
Battle Isle 3	DA 64,99	Johnny Bazooka	DA 67,99
Battle Race	DA 77,99	Kingdom of Magic	DA 69,99
Battlecruiser 3000 ADDV	DA 64,99	Living Ball	DA 44,99
Bermuda Syndrom	DA 69,99	Load Star	DA 74,99
		Mad TV 2	DA 79,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Big Red Racing	DA 69,99	Made in Germ. Compil.	DA 39,99
Blind	DA 69,99	MAG	DA 69,99
Bleifluß	DA 49,99	Magic Carpet 2	DA 79,99
Blond and Magic	DA 1,1	Magic the Gathering	DA 79,99
Braindead 13	DA 64,99	Manic Karts	DA 29,99
Burning Steel 4	DA 69,99	Master of Antares	DA 84,99
Casar 2	DA 74,99	Mechwarrior 2	DA 74,99
Carter Strike Force	DA 74,99	Mechwarrior 2/Win. 95	DA 74,99
Chevy ESC from F5	DA 59,99	Mechwarrior 2 Data	DA 39,99
Chromomaster	DA 74,99	Mega Pack 5	DA 79,99
Civilization 2	DA 89,99	Metal Lords	DA 79,99
Civilnet	DA 79,99	Monopoly	DA 59,99
Comix Zone	DA 49,99	Myst	DA 69,99
Command & Conquer	DA 79,99	NBA Live 96	DA 79,99
WIN 95 SVGA	DA 79,99	Need for Speed	DA 79,99
Comm. & Cong. Data	DA 24,99	NHL Hockey 96	DA 79,99
Command Aces/Win.95DV	DA 74,99	Panzergeneral 2	DA 49,99
Conqueror A.D. 1086	DA 74,99	Pax Imperia 2	DA 79,99
Conquest at New World	DA 79,99	PGA European Tour	DA 79,99
Cronicle of the Sword	DA 74,99	PGA Tour Golf 96	DA 34,99
Crusader No RemorseDV	DA 79,99	Phantasmagoria	DA 79,99
Cyberia 2	DA 69,99	Pinball 3 VCCR	DA 49,99
Cybermage D	DA 84,99	Pinball Wizard 2000	DA 67,99
Daggerfall	DA 79,99	Pitfall / Wind. 95	DA 74,99
Death Gate	DA 74,99	Pole Position	DA 59,99
Deathline	DA 39,99	Police Quest SWAT	DA 74,99
Deep Space Nine	DA 77,99	Powerplay Hockey	DA 49,99
Defcon 5	DA 74,99	Pro Pinball the Web	DA 1,1
Der Druidenzirkel	DA 59,99	Psycho Pinball	DA 69,99
Der Planer 2	DA 74,99	Quake	DA 79,99
Der Seelensturm	DA 69,99	Ran Soccer	DA 74,99
Descent 2	DA 79,99	Ran Trainer 2	DA 59,99
Descent 2 Missionbuilder	DA 39,99	Ravenproject	DA 59,99
Destruction Derby	DA 84,99	Rayman	DA 64,99
Diabolo	DA 1,1	Rebel Assault 2	DA 79,99
Die Fugger 2	DA 69,99	Red Ghost	DA 79,99
Die Siedler 2	DA 74,99	Riddle of Master Lu	DA 74,99
Duke Nukem 3 D	DA 77,99	Ridge Racer	DA 79,99
Dungeon Keeper	DA 79,99	Ripper	DA 79,99
Earth Siege 2	DA 1,1	Rise of the Robots 2	DA 78,99
Earthworm Jim / Win.95	DA 64,99	Rivers of Dawn	DA 67,99
Earthworm Jim 1 + 2DV	DA 64,99	Schleichfahrt	DA 69,99
Eco the Dolphin	DA 54,99	Shannara	DA 69,99
Elisabeth 1	DA 79,99	Shell Shock	DA 79,99
Extreme Games	DA 54,99	Shine	DA 79,99
Extreme Pinball	DA 54,99	Shivers	DA 79,99
F1 Manager	DA 69,99	Silent Hunter	DA 69,99
Fantasy General	DA 69,99	Silent Thunder	DA 79,99
Fantasy General	DA 69,99	Sim City 2000 Compil.	DA 84,99
Fast Attack	DA 64,99	Sim Isle	DA 79,99
Fifa Soccer 96	DA 79,99	Sim Tower	DA 74,99
		Sim Town	DA 74,99
		Space Hulk Win 95	DA 79,99
		Space Marines	DA 79,99
		Star Gate	DA 44,99

Unsere Hit's!

Conquest of the new world

Deutsche Version
nur DM 78,99

F1 MANAGER

Deutsche Version
nur DM 69,99

Cyberia 2

Deutsche Version
nur DM 69,99

Cronicle of the Sword

Deutsche Version
nur DM 74,99

Die Siedler II

VENL. VIEL VICI
 Deutsche Version
nur DM 69,99

Shell Shock

Deutsche Version
nur DM 74,99

FAST ATTACK

Deutsche Version
nur DM 69,99

F1 Grand Prix 2

Deutsche Version
nur DM 97,99

Warcraft 2 Missiondisk

Deutsche Version
nur DM 24,99

Der Knüller! Bad Mojo

Deutsche Version
DM 79,99

CD-ROM		weitere Angebote	
Star Trek 3 Final Unity	DV 69,99	Rebel Assault 1	DV 34,99
Stonkeep	DV 84,99	Return to Dorick	DV 99,99
Stonkeeper	DV 84,99	Russisches Heim	DV 99,99
S.T.O.R.M.	DV 79,99	Sam & Max	DV 29,99
Syndicate 2 / Wars	DV 79,99	Shadow of the Comet	DV 24,99
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV 79,99	Sim Ant	DV 34,99
Teamchief	DV 84,99	Sim City Enhanced	DV 29,99
Terra Nova	DV 69,99	Sim Earth	DV 29,99
Terminator Future Shock	DV 74,99	Sim Life	DV 29,99
The Dark Eye	DA 77,99	Simon the Sorcerer 1	DV 34,99
The Dig	DV 77,99	SSN - 21 Seawolf	DV 99,99
This Means War	DV 74,99	Soccer Kid	DV 29,99
Thunderhawk 2	DV 74,99	Space Hulk	DV 29,99
Tie Fighter SVGA	DV 79,99	Space Quest 4	DA 19,99
Tit	DV 51,99	Star Trek 1	DV 29,99
Time Gate/Night Chase	DV 77,99	Star Trek 2	DA 29,99
Tomcat Alley	DV 51,99	Strike Command + Data	DA 29,99
Top Gun	DV 79,99	Syndicate Plus	DV 29,99
Torrius Passage	DV 79,99	System Shock	DV 99,99
Track Attack	DV 67,99	T.F.X.	DV 39,99
Transport Tycoon deluxe	DV 84,99	The Theme Park	DV 29,99
Trivial Pursuit	DV 74,99	T.O.P.	DV 29,99
UEFA Champion League DA	DA 74,99	Ultima 7 Compil.	DA 29,99
Urban Runner	DV 84,99	Ultima Underworld 1+2	DA 29,99
Volgan	DV 79,99	Wing Armada	DA 29,99
Warcraft 2	DV 74,99	Wing Command + 2 Data	DA 29,99

Wir führen Spielelösungen der Firma Hint-Shop 14,90

Zubehör	DA	Original Soundblaster	DA 169,99
Original Soundblaster	DA 169,99	Original Soundblaster	DA 169,99
16 Value P&B	DA 169,99	16 Value P&B	DA 169,99
Logitech Wingmann extr.	DA 89,99	Logitech Wingmann extr.	DA 89,99
Micro. Sideshow 3 D Pro	DA 89,99	Micro. Sideshow 3 D Pro	DA 89,99
Gravis Joystick Analog Pro	DA 49,99	Gravis Joystick Analog Pro	DA 49,99
Gravis Game Pad	DA 34,99	Gravis Game Pad	DA 34,99
4 Button	DA 34,99	4 Button	DA 34,99
Gravis Gripp Pad System enthält:		Gravis Gripp Pad System enthält:	
4-Player Game Interface und		4-Player Game Interface und	
2 Pads mit je 8 Button		2 Pads mit je 8 Button	
inclusive NHL Hockey 96		inclusive NHL Hockey 96	
deutsch		deutsch	
Gravis Gripp Pads /		Gravis Gripp Pads /	
2 Pads je 8 Button		2 Pads je 8 Button	

Wir führen Sony Play-Station Spiele
 und Zubehör in großer Auswahl.

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 Konfigurationsproblemen, Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 13
 Unsere kompetente Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen:
 Bei DM 250,- Portofrei - Vorkasse DM 6,90 pro Paket
 Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
 Für bestellte und annahmeverweigte 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!

IBM/PC

Adams Family Pinball	DA	59.95
Air Power	DV	59.95
Atlas	DV	59.95
Darker	DV	59.95
Elite 3-1st Encounter	DA	59.95
HUGO!	DV	54.95
Lion King	DA	54.95
Pinball Mania (Win)	DA	59.95
Pole Position	DV	84.95
Scottish Golf	DV	79.95
Sim Tower (Win)	DV	69.95
Sim Tower (Win)	DA	69.95

Sonderangebote

Aladdin	DA	49.95
Atac	EV	39.95
Bloodnet	DA	49.95
Black Pearl 2000	DV	39.95
Brett Hull Hockey 95	DA	29.95
Bureau 13	DA	29.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Crails in the Krenel	EV	29.95
Dark Sun 2	DA	34.95
Death or Glory	DV	39.95
Deutschenglisch Win 95	DV	39.95
Echolocation Manager	DV	19.95
Fields of Glory	DV	34.95
Flight o.Lamazon Q.	DV	39.95
Football 2000	DV	9.99
Gear Works	EV	39.95
Grand Prix	DA	39.95
Hardball 4	DA	34.95
Legionen (Win)	DV	29.95
Lionel Mathäus Supe	DV	29.95
Mechanizerman	DA	29.95
Model Marines (Win)	DV	49.95
Paws of Fury-Brutal	DV	34.95
Prince of Persia 1	DV	29.95
Programieren f. Kids	DV	39.95
Protestor	DV	49.95
Railroad Tycoon Del.	DA	34.95
Schätz im Silbersee	DV	24.95
Sensible Golf	DV	49.95
Sim City 2000 Data	EV	29.95
Sim City 2000 Data	DV	32.95
Star Crusader	DV	29.95
Star Trek Motion	EV	20.00
Star Trek next Gene.	EV	29.00
Terminator 2 Audio	EV	29.00
Total Recall Audio	EV	29.00
Uneces.Roughness 95	DA	49.95
Willi Lemke Manager	DV	49.95
Willy Beamish (EGA)	DA	19.95
Windowspiele f.Kids	DV	34.95
Wordtris	EV	24.95
WZ 2 European Ramp.	DV	19.95
Zoop	DA	39.95

IBM CD-ROM

Z'	DV	69.95
11th Hour (ep.01.)	DV	79.95
5th Musketeer	DV	64.95
Across the Rhine	DV	89.95
AH-64 Longbow	DV	84.95
Albion	DV	79.95
Allen Odyssey	DA	69.95
Allen Trilogy	DA	74.95
Allens	DV	64.95
Alone in the Dark 2	DV	54.95
Angel Devil	DA	59.95
Aspic Longbow	DV	69.95
Arcade Amerika	DV	74.95
Ascendancy	DV	59.95
Assault Rigs	DA	64.95
ATF X-Fighters US	DV	89.95
Atropolis 2097	DV	64.95
Bad Mojo	DA	74.00
Batman Forever	DA	69.95
Battle Beast	DV	59.95
Battle Isle 3	DV	69.95

Battlecrusier 3000AD	DV	64.95
Battles in Time	DA	69.95
Bermuda Syndrom	DV	59.95
Bling	DV	54.95
Braindead 13	DV	69.95
Burn Cycle	DV	69.95
Caesar 2	DV	79.95
Chewy - Flucht v.F5	DV	59.95
Chronicles of the Sw	DA	69.95
Chromaster	DA	74.95
Civilisation Net	DV	89.95
Civilization 2	DV	79.95
Clayfighter 2	DA	69.95
Clearing House	DV	69.95
Colony Wars 2492	DA	64.95
Command & Conquer 2	DV	84.95
Command & Conquer	EV	69.95
Command & Conquer	DV	79.95
Comp Carriers at War	EV	59.95
Conquest o.L.N.War	DV	79.95
Crusader-No Remorse	DV	79.95
Cyberia 2	DV	74.95
Cybermage-Darklight	DV	79.95
Cyberpseud (Win95)	DV	69.95
D (Dining Table)	DV	79.95
Daedalus Encounter	DV	79.95
Dark Sun 2	DA	59.95
Death Gate	DA	74.95
Defcon 5	DV	79.00
Der Coach	DV	79.95
Der Planer 2	DV	74.95
Descent 2	DA	79.95
Descent 2 (Win95)	DA	79.95
Destruction Derby	DA	69.95
Die Fugger 2	DV	69.95
Die Siedler 2	DV	69.95
Discworld k.p.d.	DV	69.95
Driving Need i.Speed	DV	79.95
DukeDKnight	DV	69.95
Duke Nukem 3D	DA	69.95
Dungeon Master 2	DV	59.95
Dungeon Keeper	DV	84.95
Earth Worm Jim Win95	EV	64.95
Earthshock 2 Skyfor.	DA	79.95
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Endorath	DA	54.95
Eurofighter 2000	DV	79.95
F1 Grand Prix 2	EV	69.00
F1 Grand Prix 2	DV	69.00
F1 Manager 96	DV	69.95
Fantasy General	DV	69.00
Fast Attack	DA	64.95
Fifa Soccer 96	DV	79.95
Fighter 2000	DA	59.95
Flight Commander 2	DV	69.95
Flight Simulator 5.1	DV	99.95
Frankenstein (Win95)	DV	79.95
Full Thrott. Voligas	DV	64.95
Football Total	DA	54.95
FX Fighter	DA	69.95
Gabriel Knight 2	DV	89.00
Gene Wars	DV	84.95
Grand Prix Manager	DV	84.95
Hardball 5	DV	74.95
Heart o.L. Darkness	DV	84.95
Heaven	DV	54.95
Hugo 3 - CD	DV	69.95
Human Recall	DV	69.95
Incredible Machine 2	DV	69.95
Indy Car Racing 2	DA	69.95
John Madden 96	DA	79.95
Johnny Bazookatone	DA	64.95
Judge Dredd	DA	79.95
Kingdom of Magic	DV	69.95
Lands of Lore 2	DV	84.95
Lemmings 3D	DV	79.95
Lion	DA	69.95
Locus	DV	59.95
Lost in Time	DV	74.95
Luxus Airs Air Clas.	DV	69.95
Mad TV 2	DV	74.95
Mad in Germany	DV	54.95
Magic Carpet Plus	DV	79.95
Magic the Gathering	DV	89.95
Master of Antares	DA	79.95

Mechwarrior 2 Limit.	DV	84.00
Mega Pack 5	DA	79.95
Mission Critical	DA	69.95
Monopoly	DV	59.95
Mortal P-Waste of T.	EV	69.95
Monty Carl	DV	59.95
Myet (komp.d.)	DV	64.95
NBA Jam Tournament	DA	79.95
NBA Live 96	DA	79.95
Nemesis (Zork)	EV	74.95
NFL Quarterback 96	DA	79.95
NHL Hockey 95	DA	59.95
NHL Hockey 96	DV	79.95
Olympic Gold (Win)	DA	64.95
Panzergeneral 2 W95	DA	64.95
Perfect General 2	DA	59.95
PGA European Tour	DV	69.95
PGA Tour Golf (SVGA)	DA	69.95
PGA Tour Golf 95	DA	79.95
Phantasmagoria (Win)	DV	79.95
Pitfall	DV	79.95
Pole Position	DA	84.95
Police Quest Swat	DV	79.00
Power, Corruption & Lies	DV	69.95
Prisoner of Ice	DV	59.95
Psychic Detective	DA	69.95
Quarterback Attack	EV	69.00
Ran Soccer	DV	69.95
ran Trainer 2	DV	69.95
Ranman	DA	69.95
Rebel Assault 2	DV	79.95
Rebel Assault 2	DA	69.95
Revolution X	DA	79.95
Riddle of Master Lu	DV	69.95
Ring der Nibelungen	DA	59.95
Ripper	DV	74.95
Rise of the Robots 2	DA	79.95
Schleichfahrt	DV	77.95
Sensible W.A. Soccer	DV	69.95
Sensible Golf	DV	59.95
Shannara	DV	74.95
Shut Shock	DV	62.95
Shivers	DV	77.95
Shock Wave Assault	DV	79.95
Silencer (Win95)	DV	64.95
Silent Hunter	DV	69.95
Silent Steel (Win)	DV	89.95
Silent Thunder	DV	79.00
Sim City 2000 win	DV	89.95
Sim Tower (win)	DV	79.95
Sim Town	DV	65.95
Simon the Sorcerer 2	DV	64.95
Simon L.SJim Weltal	DV	74.95
Space Bucks	DA	64.95
Space Quest 6 (Win)	DV	69.95
Star Trek: Next Gen.	DV	69.95
Star Trek Deep Space	DA	69.95
Storekeeper k.p.d.	DV	79.95
SU 27 Flanker	DV	69.95
Syndicate Wars	DV	74.95
T-Mek	DA	74.95
Terminator Future S.	DV	69.95
Terra Nova	DA	72.95
The Dark Eye	DA	69.95
The Dig	DV	84.95
This means War	DV	79.95
Thunderhawk 2	DV	69.95
Thunderscape	DV	69.95
Time Gate Knights C.	DV	74.95
Tommy (Win95)	DA	79.95
Top Gun	DV	79.95
Travis's Passage	DV	89.00
Ultimate Pursuit	DV	69.95
US Navy Fighter Gold	DV	79.95
Virtual Snooker	DA	69.95
War College	DV	64.00
Warcraft 2	DV	79.95
Warhammer Dark Crus.	DA	64.95
Warhorns II - Deluxe	EV	69.95
Wayne Gretzky NHL PA	DA	64.95
Werewolf vs. Comanch	DA	64.95
Westwood Compilation	DV	59.95
Willi Lemkes Manager	DV	59.95
Wing Commander 4	DV	97.95
Wing Commander 3	DV	79.95
Wing Commander 4	EV	99.95

Sonderangebote

Wipe out	DA	79.95
Witchaven	DV	59.95
Woodruff (Goblins 4)	DV	59.95
Worms	DV	64.95
WWF Wrestlingmania Arc	DA	79.95
1942 Pacific Air Sub	DA	39.95
688 Anti-Air	DA	34.95
7th Guest	DA	24.95
Acres over Europe	DV	19.95
Alone in the Dark 1	DV	34.95
Around Hollywood	DA	24.95
B-17 Flying Fortress	DA	19.95
Battle Isle 2 & 3	DV	29.95
Beneath Steel Sky	DA	19.95
Biorogue	DV	49.95
Bliffuss	DV	49.95
Bloodings	EV	34.95
Blue Planet 2000	DV	39.95
Bundesliga Manager 1	DV	19.95
Bureau 13	DA	34.95
Burning Steel 4	DA	39.95
Buzz Aldrin Classic	DA	19.95
Caesar 1	DV	19.95
Championship Pool	DA	29.95
Champions.Pool Win95	DA	49.95
Chessmaster 4000 T.	EV	29.95
Christmas Lemmings	DA	27.95
Civilisation Classic	DV	34.95
Club Dead (MTV)	EV	49.95
Command & Conquer Data	DV	24.95
Commander Blood	DV	34.95
Commodore 64 Action	EV	34.95
Creatures Shock	DV	19.95
Dark Sun 1 PC Games	DV	9.00
Dawn Patrol Classic	DV	24.95
Deadline	DA	44.95
Descent 2 Mission B.	DA	39.95
Dogfight	DA	19.95
Dragon's Lair 1	DV	29.95
Dream Web Classic	DV	24.95
Duke Nukem 3D Sharew	EV	9.95
Ea Sports Rugby	DA	29.95
Ea Sports Rugby	DA	34.95
Ecstasia	DA	39.95
Elite 3-1st Encounter	DA	29.95
ESPN Extreme Games	DA	49.95
EM.Incredible Mach.	DA	19.95
F-117 A Nighthawk	DA	24.95
F-14 Fleet Defender	DA	34.95
Fade to Black	DV	39.95
Fifa Soccer 95	DV	29.95
Goblins 1 & 2	DV	19.95
Goblins 3 Classic	DV	19.95
Hand of Fate	DV	24.95
Hardball 4 Classic	DA	29.95
Heimdal 2 Classic	DA	24.95
Help - Charity Comp.	EV	37.95
Hot Octane	DV	29.95
History Line Classic	DV	24.95
Inco 1	DA	24.95
Inco 2	DA	34.00
Indy Car Racing	DA	19.95
Journe: Alien Logic	DA	34.95
Jump Rave	DA	44.95
Junger Strike	EV	34.95
Kids on Site	EV	29.95
Kingdoms: Far Reaches	DA	39.95
Kings Quest 5	DV	19.95
Kings Quest 7 k.p.d.	DV	39.95
Koshan Conquestor (B	DV	19.95
Kyranidia 3 Classic	DV	19.95
Labyrinth of Time	DA	29.95
Lands of Lore	DA	29.95
Lemmings Collection	DV	29.95
Last Dynasty	DV	34.95
Lemmings for Windows	DA	34.95
Lemmings 1 + 2	DA	19.95
Little Devil	DV	24.95
Little Big Adventure	DV	29.95
Lost in Time	DV	19.95
Lothar Mathias	DA	49.95
Lunatic	DA	49.95
Magic Carpet	DV	29.95
Magic Carpet 2	DV	42.95
Manic Marks	DA	31.00
Master of Magic	DV	24.95

Mechwarrior 2 Expan.	DV	39.95
Mechzorrbran	DA	34.95
Nascar Racing	DA	24.95
NHL Hockey Classic	DA	29.95
Noctropolis	DV	34.95
North & South Class.	EV	12.95
Novastorm	DA	39.95
Oldtimer Classic	DV	9.99
Outpost Classic	DA	29.95
Paws of Fury-Brutal	DA	24.95
PC Games Cheat	DA	24.95
Perfect Pinball	DA	19.95
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.95
Pinball Dream Deluxe	EV	19.95
Populous&Powermonger	DA	29.95
Primal Rage	DA	19.95
Privateer Classic	DA	29.95
Pro Pinball	DV	49.95
Quest for Knowledge	DA	19.95
Raven Project	DV	49.95
Ravenloft 2	DA	34.95
Retribution	DA	9.00
Return to Zork Class	DA	29.95
Ridge Racer	DA	49.95
Seminar Night (RTL)	DA	29.95
Shadow Caster Class.	DA	29.95
Shadow of the Comet	DA	19.00
Siedler Classic	DV	29.95
Sim City Extended Ve	DA	19.95
Simon the Sorcerer 1	DV	29.95
Silpstream 5000	DV	39.95
Space Hulk Classic	DV	29.95
Space Quest 4	DV	19.95
SSN-21 Seawolf Clas.	DV	29.95
Star Trek 25th Ann.	DA	24.95
Star Trek Jagged R	DV	24.95
Star Panthers	DV	49.95
Stonekeep "DEMO"	DA	3.95
Strike Com. Classic	DA	29.95
Syndicate Plus Clas.	DV	29.95
System Shock Classic	DV	29.95
T.F.X./Tactical Flight	DA	29.95
Take your Best Shot	EV	19.95
Tank Commander	DA	24.95
Theme Park & Transp.	DV	39.95
Theme Park	DV	29.95
This means War	EV	49.95
Three Worlds	DA	49.95
Tilt	DV	49.95
Total verr. Rallye	DV	34.95
Total v.R. & Joypad	DV	44.95
Trainer Classic	DV	14.95
Turrican 2	DA	29.95
UEFA Champion League	DA	49.95
Ultima Underw. 1 & 2	DA	24.95
Val of Darkness	DV	9.00
Virtuosio Classic	DV	19.95
Warcraft 2 Exp.Disk	DV	19.95
Warcraft 2 Levels Cl.	DV	19.90
Wing Com. Armada Cl.	DA	29.95
Wing Com. 2 Classic	DA	29.95
Wings of Glory #1-4	DA	49.95
Wolf - Simulation	DV	39.95
Worms Reinforcements	DA	34.00
X-Com: Terror I.I.D.	DA	29.95
Zone Raider	DA	49.95
Zoop	DA	39.95

Zubehör

16 bit Soundkarte	DV	69.95
Aerobase Boxen 2*5W	DV	24.95
Akcioboxen SBC-610	DV	59.95
3000 Joystick	DV	89.95
Gravis Andros Pro	DV	69.95
Gravis Gamepad	DV	69.95
MS-Sliderwin 3d Pro	DA	89.95
PC Flight Pro SV-215	DA	14.95
PC Maus Glider	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	16.95
Gravis Andros Pro	DV	69.95
Pro Pad PC SV-230	DV	19.95
Typphoon Boxen 25Watt	DV	29.95
Wingman Extreme	DV	89.95

SUPP⁶ORT

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

[Erste Hilfe]

- 098 Spiele-Netzwerk**
Zwei PCs kostengünstig verbinden
- 099 Sidewinder & WC4**
Kalibrierung geht, Koordinaten hängen
- 099 Infekt**
Viren nachhaltig verbannen
- 099 Monitor altersschwach?**
Flimmereffekt bei langer Laufzeit
- Erste Hilfe Spezial**
- 100 Schnelle Hilfe bei Problemen mit Windows 95**

[Hexerei]

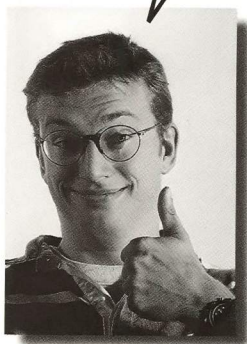
- 096 MAG!!!, NHL Hockey '96, Battle Isle III**
- 097 Radix - Beyond the Void, Die Fugger II**

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

[tips & tricks]

- 068 Gabriel Knight II**
So vertreibt Ihr alle Werwölfe
- 076 WipEout**
Detaillierte Pilotentips zu jeder Strecke
- 078 Braindead 13**
Der schnellste Weg durchs Schloß
- 079 Sensible World of Soccer**
Allheilmittel R-Taste
- 080 Warhammer - Shadow of the...**
So gewinnt Ihr alle Schlachten, Teil 1
- 084 Command & Conquer**
Per Cheat gegen neue Gegner
- 084 C & C Mission CD**
Alle Level gelöst
- 090 Die Siedler II**
Brandheiße Tips direkt von Blue Byte
- 092 Descent 2**
Die richtigen Cheats zur Vollversion
- 094 Ran Soccer**
Parameter für das Dreamteam
- 094 Comix Zone**
So cheatet Ihr den Comic-Helden
- 094 Apache Longbow**
Kleiner Tip zur Unzerstörbarkeit

HILFE



Selten hatten wir eine größere Bandbreite an Lösungshilfen: Wolfsjäger bekommen Tips zu Gabriel Knight 2, Strategen erfreuen sich an der Command & Conquer Mission CD, Warhammer und den Siedlern, Raser kommen bei WipEout auf Hochtouren und Kurztip-Freunde werden am Ende glücklich.

Gabriel Knight II - The Beast within

Ralph Eisert aus Sailauf erwies sich als würdiger Schattenjäger und schlug sämtliche Werwölfe in die Flucht. Seine ausführliche Lösung dürfte Gabriel selbst über die kniffligsten Stellen hinweghelfen.

Chapter 1

Nachdem Gabriel auf der Huber-Farm aus seinem Schlaf erwacht und aufgestanden ist, geht er zur Vitrine, wo er aus seiner Reisetasche die beiden Briefe (Brief von Grace an Gabriel und von der Kanzlei Übergrau, dem Anwalt der Familie Ritter), den Ritter-Dolch und seinen Geldbeutel einsteckt. Dann begibt er sich zum EBzimmertisch und liest die Briefe. Aus Graces Brief erfährt er, daß sein Buchladen in New Orleans floriert und sein Buch "The Voodoo Murders" ein Bestseller ist. Gabriel entscheidet sich, Grace einen Antwortbrief zu schreiben, wofür er das Papier auf dem Tisch verwendet. Bevor er sich dann anderen Dingen zuwendet, überfliegt er rasch noch die Schlagzeile der auf dem Tisch liegenden Zeitung. Aus dieser geht hervor, daß die aus dem Zoo in Thalkirchen entflohenen Wölfe noch immer nicht gefunden wurden und Kommissar Leber vom Polizeipräsidium am Prinzregentenplatz die Ermittlungen leitet.

Bevor Gabriel das Haus verläßt, liest er noch die Notiz von Frau Huber an der Garderobe und schnappt sich danach den Autoschlüssel, der unter dem Spiegel hängt. Draußen schaut sich Gabriel erst einmal die Gegend etwas genauer an; er geht nach rechts zu einem Wassertrog, wo er an einer schlammigen Stelle einen Pfotenabdruck entdeckt. Um diesen zu konservieren, geht er in die Scheune, in der sich Zement und ein Eimer befinden, in dem er den Zement aufbereitet und über den Abdruck gießt. Nachdem er den Eimer zurückgebracht hat, holt er den mittlerweile getrockneten Abdruck. Danach folgt

er dem Weg hinter dem Wassertrog, der ihn auf eine kleine Lichtung im Wald führt, auf der er ein Büschel rotbraune Haare findet. Jetzt führt ihn der Weg nach München zum Marienplatz und weiter in die Dienenstraße, um den Brief an Grace dort im Postamt aufzugeben. Danach geht er zurück über den Marienplatz zur Kanzlei Übergrau, die sich neben der Metzgerei befindet. Dort unterhält sich Gabriel mit Übergrau, der ihm anbietet, bei etwaigen Verständnisschwierigkeiten als Übersetzer zu fungieren (auf dieses Angebot wird Gabriel noch zurückkommen). Danach verläßt Gabriel die Kanzlei wieder. Vom Marienplatz aus fährt Gabriel nach Thalkirchen zum Zoo. Dort angekommen, schaut er sich die Tafeln und die Wölfe im Gehege etwas genauer an. Leider kommt er an die Wölfe nicht nahe genug heran. So unterhält er sich mit Thomas, dem Tierwärter, über die entlaufenen Wölfe und seinen Job. Gabriel bemerkt ein Walkie-Talkie an Thomas, mit dem dieser Instruktionen von Dr. Klingmann, dem Leiter des Parks erhalten kann. Außerdem erkundigt sich Gabriel nach dem Aussehen der Wölfe und nach der Dauer der Abwesenheit. Hiernach geht er nach links zum Büro von Dr. Klingmann, mit dem er sich ausführlich über die Wölfe und seine Forschungsarbeiten unterhält. Da auch Dr. Klingmann, genauso wie Thomas, Gabriel die nähere Begutachtung der Wölfe verweigert, verabschiedet Gabriel sich und fährt zurück zur Huber-Farm. Dort lädt er das Tape "Dr.Klingmann" ins Laufwerk A und ein leeres Tape ins Laufwerk B. Von Band A versucht er jetzt die Worte auf Band B zu spielen, die Thomas die Anweisungen geben, Gabriel die Wölfe zu zeigen. Gabriel kopiert die folgenden Worte - "Thomas ? Herr Doktor Klingmann here. Show our wolves to Mr.Knight" (In der deutschen Version: "Thomas? Hier spricht Herr Dr. Klingmann. Zei-

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 Abfallimer.

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

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

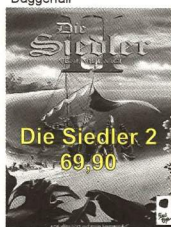
Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!

your way to play Company

Bestellen und eines von 3 Multimedia-Sets gewinnen
inkl. Quadspeed, inkl. 16-Bit-Soundkarte, inkl. Aktivboxen, inkl.

TEL 06192-929240 FAX 929249
Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr

11th Hour	DV	89,90	Pitfall: Das Maya Abenteuer	DV	84,90
3D Lemmings	DA	89,90	Police Position	DV	89,90
3D Ultra Pinball	DA	74,90	Police Quest - Swat	DV	79,90
5th Musketeer	DV	69,90	Powerplay Hockey*	DA	59,90
Aces of the Deep	DA	89,90	Pro Pinball - The Web	DA	64,90
Afterlife*	EV	69,90	ran Soccer	DV	79,90
AH-64 Longbow*	DV	79,90	ran Traipier 2	DV	74,90
Apache Longbow	DV	74,90	Rayman	DA	69,90
Assault Rigs*	DA	59,90	Rebault Assault 2	DV	79,90
Batman forever	DA	79,90	Red Ghost	DV	84,90
Battle Cruiser 3000 AD	DV	59,90	Riddle of Master Lu	DV	79,90
Battle Isle 3	DV	84,90	Ridge Racer	DA	49,90
Bernhard Langer Golf	DV	74,90	Shannara*	DV	69,90
Bleifuss	DV	64,90	Shellshock*	DV	74,90
Braintdead 13*	DV	74,90	Shivers	DV	79,90
Caesar 2	DV	79,90	Shellschok*	DA	89,90
Chronicles of the Sword*	EV	79,90	Sim City CD-Collection	DV	99,90
Chronomaster	DA	69,90	Sim Tower	DV	84,90
Civilization NE*	DV	89,90	Sim Town	DV	74,90
Civilization 2	DV	89,90	Simon the Sorcerer 2 Edition	DV	69,90
Comix Zone	DV	49,90	Space Quest 6	DV	84,90
Command & Conquer incl. DATA	DV	69,90	Spycraft: The Great Game*	DV	84,90
Command & Conquer DATA	DV	25,90	Star Trek-Deep Space Nine*	EV	74,90
Crusader - No Remorse	DV	79,90	Syndicate Wars*	DV	79,90
Daggerfall*	DV	84,90	TekWar*	DA	69,90

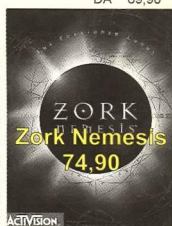


Die Siedler 2
69,90

Das Schwarze Auge 3*	DV	79,90	Terminator Future Shock	DV	84,90
Der König der Löwen 3,5*	DV	59,90	TFX: Eurofighter 2000	DV	89,90
Der Planer 2*	DV	74,90	The Dig	DV	74,90
Descent 2	DA	79,90	This means war	DV	79,90
Destruction Derby*	DA	89,90	Thunderhawk 2-Firestorm	DV	74,90
Diabolo*	DA	i.Vorb.	Tilt	DV	54,90
Discworld	DV	79,90	Tomcat Alley	DA	49,95
Dschungelbuch 3,5*	DV	44,90	TOP Gun DV	DA	79,90
Earthsiege 2: Skyforce*	DV	84,90	Torins Passage	DV	89,90
Earthworm Jim 1+2 (DOS)	DA	69,90	Trivial Pursuit	DV	74,90
Earthworm Jim (WIN95)	DV	74,90	UEFA Champion League*	DA	74,90
Ecco the Dolphin	DV	49,90	Warcraft 2 DATA DISK*	DV	24,90
F1 Manager 96*	DV	74,90	Westwood Compilation	DV	74,90
Fantasy General*	EV	89,90	Williams Fußball Manager	DV	59,90
Fast Attack*	DA	89,90	Wing Commander 3	DV	79,90
FX Fighter - Limited Edition	DA	79,90	Wing Commander 4	DV	99,90
Gabriel Knight 2	DA	79,90	WipEut	DA	89,90
Grand Prix Manager	DV	84,90	Worms DATA DISK	DV	34,90
Hexen	DA	49,90	Worms	DV	74,90
Indy Car 2	DA	69,90	Zork Nemesis (DV folgt)	EV	79,90
Kingdom of Magic	DV	79,90			
Lands of Lore 2*	DV	84,90			
Lost Eden	DV	69,90			
Magic Carpet 2	DV	49,90			
Magic the Gathering*	DV	84,90			
Manic Karts	DV	39,90			
Master of Antares (Orion2)	DV	84,90			
Mechwarrior 2 incl. DATA*	DV	89,90			
Mechwarrior 2 Data Disc	EV	39,90			
Mission Critical	DA	79,90			
Monopoly	DV	69,90			
Monty Python Waste of Time	DV	i.Vorb.			
Myst incl. Strategieguid	DV	74,90			
NBA Live 96*	DA	79,90			
Need for Speed	DV	89,90			
NHL Hockey	DV	79,90			
Panzer General 2	DV	69,90			
Phantasmagoria	DV	89,90			
Pinball 95	DV	64,90			

TOP'S!

Bad Moyo*	89,90
Cyberia 2*	69,90
Die Fugger 2	79,90
Duke Nukem 3D	79,90
Dungeon Keeper*	89,90
FIFA Soccer 96	79,90
Formula One GP2*	99,90
Terra Nova	69,90
Warcraft 2 inkl. DATA 94,90	
Y2**	69,90



Zork Nemesis
74,90

LOW BUDGET!

7th Guest	DA	19,90
Alone in the Dark 1	DV	24,90
Caesar 1	DA	24,90
Caesar 2	DA	24,90
Caesar 3	DA	24,90
Caesar 4	DA	24,90
Caesar 5	DA	24,90
Caesar 6	DA	24,90
Caesar 7	DA	24,90
Caesar 8	DA	24,90
Caesar 9	DA	24,90
Caesar 10	DA	24,90
Caesar 11	DA	24,90
Caesar 12	DA	24,90
Caesar 13	DA	24,90
Caesar 14	DA	24,90
Caesar 15	DA	24,90
Caesar 16	DA	24,90
Caesar 17	DA	24,90
Caesar 18	DA	24,90
Caesar 19	DA	24,90
Caesar 20	DA	24,90
Caesar 21	DA	24,90
Caesar 22	DA	24,90
Caesar 23	DA	24,90
Caesar 24	DA	24,90
Caesar 25	DA	24,90
Caesar 26	DA	24,90
Caesar 27	DA	24,90
Caesar 28	DA	24,90
Caesar 29	DA	24,90
Caesar 30	DA	24,90
Caesar 31	DA	24,90
Caesar 32	DA	24,90
Caesar 33	DA	24,90
Caesar 34	DA	24,90
Caesar 35	DA	24,90
Caesar 36	DA	24,90
Caesar 37	DA	24,90
Caesar 38	DA	24,90
Caesar 39	DA	24,90
Caesar 40	DA	24,90
Caesar 41	DA	24,90
Caesar 42	DA	24,90
Caesar 43	DA	24,90
Caesar 44	DA	24,90
Caesar 45	DA	24,90
Caesar 46	DA	24,90
Caesar 47	DA	24,90
Caesar 48	DA	24,90
Caesar 49	DA	24,90
Caesar 50	DA	24,90
Caesar 51	DA	24,90
Caesar 52	DA	24,90
Caesar 53	DA	24,90
Caesar 54	DA	24,90
Caesar 55	DA	24,90
Caesar 56	DA	24,90
Caesar 57	DA	24,90
Caesar 58	DA	24,90
Caesar 59	DA	24,90
Caesar 60	DA	24,90
Caesar 61	DA	24,90
Caesar 62	DA	24,90
Caesar 63	DA	24,90
Caesar 64	DA	24,90
Caesar 65	DA	24,90
Caesar 66	DA	24,90
Caesar 67	DA	24,90
Caesar 68	DA	24,90
Caesar 69	DA	24,90
Caesar 70	DA	24,90
Caesar 71	DA	24,90
Caesar 72	DA	24,90
Caesar 73	DA	24,90
Caesar 74	DA	24,90
Caesar 75	DA	24,90
Caesar 76	DA	24,90
Caesar 77	DA	24,90
Caesar 78	DA	24,90
Caesar 79	DA	24,90
Caesar 80	DA	24,90
Caesar 81	DA	24,90
Caesar 82	DA	24,90
Caesar 83	DA	24,90
Caesar 84	DA	24,90
Caesar 85	DA	24,90
Caesar 86	DA	24,90
Caesar 87	DA	24,90
Caesar 88	DA	24,90
Caesar 89	DA	24,90
Caesar 90	DA	24,90
Caesar 91	DA	24,90
Caesar 92	DA	24,90
Caesar 93	DA	24,90
Caesar 94	DA	24,90
Caesar 95	DA	24,90
Caesar 96	DA	24,90
Caesar 97	DA	24,90
Caesar 98	DA	24,90
Caesar 99	DA	24,90
Caesar 100	DA	24,90

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!!

DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. NN-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50

Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim

gen sie Mr Knight unsere Wölfe.“) Danach fährt Gabriel zu Klingmanns Büro, das jetzt leersteht. Auf dem Tisch findet er ein Walkie-Talkie, über das er das soeben bespielte Tape abhört. Bevor Gabriel das Büro verläßt, durchsucht er noch Dr. Klingmanns Mantel, in dem er einen Jagdschein findet. Er geht nach draußen, wo ihm Thomas die Wölfe zeigt. Gabriel schaut sich die Halsmarken und das Fell etwas genauer an und nimmt dabei ein Büschel Haare mit. Danach fährt er zur Huber-Farm zurück, wo er sich die Rückseite des Jagdscheins im Spiegel etwas genauer anschaut. Dort steht die Adresse der "Königlich-Bayerischen Hofjagdlodge" – Dienersstraße 54.

Gabriel fährt zurück zu Übergrau, den er nach einem Spezialisten der Tierbiologie befragt. Übergrau nennt ihm einen in der Universität. Außerdem erfährt Gabriel was ein Jagdschein ist und was die "Königlich-Bayerische Hofjagdlodge" bedeutet. Mit diesem Wissen besteigt Gabriel die U-Bahn zur Universität, wo er dem Biologen das Büschel Haare aus dem Wald zeigt. Michael, der Biologe, untersucht das Haar, das sich als kein reines Wolfshaar herausstellt. Das Haarbüschel aus dem Zoo analysiert er als klar der Spezies Canis Lupus Lupus, Europäischer Wolf, zugehörig. Nach Michaels Meinung gehört der Pötenabdruck, den ihm Gabriel ebenfalls zeigt, nicht zu einem Wolf, da er zu groß ist.

Nach diesen neuen Erfahrungen kehrt Gabriel in die Dienersstraße zurück, wo er die "Königlich-Bayerische Hofjagdlodge" besucht (oberhalb des Postamtes). Gabriel spricht Xaver, den Portier an und erzählt ihm mit, daß er ein passionierter Jäger sei. Xaver weist Gabriel jedoch darauf hin, daß der Club nur für Angehörige exklusiver Familien zugänglich ist. Da Gabriel seine Zugehörigkeit zu einer solchen im Moment nicht beweisen kann, verläßt er den Club und geht zu Übergrau, der ihm die Familienpapiere kopieren will. Da dies einige Zeit in Anspruch nimmt, geht Gabriel in der Zwischenzeit zum Polizeipräsidium am Prinzregentenplatz. Dort sagt man ihm allerdings darauf hin, daß Kommissar Leber zur Zeit nicht zu sprechen sei. So zieht Gabriel also unverrichteter Dinge wieder ab und holt sich erstmal bei Übergrau seinen Familienstammbaum ab. Damit spaziert er erneut in den Jagdclub und zeigt ihn Xaver. Hier lernt Gabriel im Anschluß Baron von Glower ken-

nen, der ihm auch die anderen Clubmitglieder vorstellt.

Chapter 2

Nachdem Grace Gabriels Brief in New Orleans erhalten hat, bucht sie sogleich – neugierig auf Gabriels neuen Fall geworden – einen Flug nach München und sucht Schloß Ritter in Rittersberg auf. Dort trifft sie Gerda, die Verwalterin des Schlosses. In Gabriels Schlafzimmer findet sie außer einem Kleiderschrank und einer verschlossenen Tür



Dieser glücklose Schattenjäger hat in der St.Georgs Kirche seine ewige Ruhestätte gefunden

nichts Interessantes vor. Der Hausmeister, den sie anspricht, bedarf keiner Hilfe. Also geht Grace durch die Tür nach unten in die Haupthalle, wo sie sich mit Gerda ein kleines Streitgespräch liefert. Dabei erfährt Grace, daß die verschlossene Tür in Gabriels Schlafzimmer in die Schattenjäger-Bibliothek führt. Außerdem bringt sie heraus, daß Werner Huber Gabriels neuer Auftraggeber ist. Da Grace leider nicht den Schlüssel für Gabriels BMW besitzt, begibt sie sich zu Fuß nach Rittersberg, und besucht zuerst das Gasthaus "Zum Goldenen Löwen". Werner Huber, der Wirt, erzählt ihr einiges über Rittersberg, Gabriels Onkel Wolfgang und natürlich Gabriels neuen Fall. Sie erfährt, daß es darin um Werwölfe geht. Obendrein teilt ihr Werner Huber noch etwas von einem Werwolf-Prozeß mit, der um 1700 A.D. abgehalten wurde. An der Wand hängen Bilder, aus denen sie im Moment jedoch noch nicht ganz schlau wird.

Vom Gasthaus aus begibt sie sich zum Rathaus, in dem sie sich neben allgemeinen Dingen nach etwaigen Aufzeichnungen von Prozessen erkundigt. Sie hört, daß im Rathaus Aufzeichnungen seit etwa 1200 A.D. aufbewahrt werden. Allerdings benötigt Grace das

genaue Datum des Werwolf-Prozesses, um bei der Suche in den Aufzeichnungen fündig zu werden. Da das Postamt zu dieser Zeit nicht besetzt und die kleine Türe rechts neben dem Rathaus verschlossen ist, geht Grace über den Rathausplatz in die St.Georgs Kirche, wo Grace die Grabmale verschiedener Schattenjäger findet, unter anderem das Grab von Wolfgang Ritter (mittleres Grabmal links), auf dem jemand ein silbernes Herz hinterlassen hat. St.Georg war der Schutzpatron der Schattenjäger.

Nach diesem kurzen Kirchengang kehrt Grace wieder zum Schloß zurück. Sie erkundigt sich bei Gerda nach den Autoschlüsseln, erhält allerdings eine "Abfuhr". Also geht sie etwas enttäuscht die Treppe nach oben in Gabriels Schlafzimmer. Dort durchsucht sie die Werkzeuggestecke des Hausmeisters, in der sie einen Schraubenzieher findet. Sie steckt ihn in das kleine Loch in der Kaminmauer und öffnet dadurch eine Geheimtür in der Rückseite des in der Ecke stehenden Kleiderschranks. Grace öffnet den Kleiderschrank, von wo aus sie dem Geheimgang zu einer Art Kreuzung folgt, an der sie nach rechts (geradeaus) weitergeht. Dieser Weg führt

durch einen weiteren Kleiderschrank in Gerdas Schlafzimmer. Dort entdeckt sie eine Widmung von Wolfgang Ritter, mit dem Gerda scheinbar liiert war. Da Grace – aus bekannten Gründen – das Zimmer nicht durch die Tür verlassen kann, steigt sie wieder in den Kleiderschrank, in dem sie zwischen einigen Kleidungsstücken einen Schlüssel findet. Wieder zurück in Gabriels Schlafzimmer, schließt sie damit die Tür zur Bibliothek auf. Im rechten Teil des Bücherregals entdeckt Grace das Journal von Victor Ritter (1720-1753); worin die Geschichte steht, wie Victor Ritter einen "Schwarzen Wolf" erlegte. Auf der linken Seite findet sie ein Buch von Charles Jennings, in dem ein Brief an König Ludwig II. versteckt ist. In diesem Brief warnt Christian von Ritter König Ludwig II. von Bayern vor dem "Schwarzen Wolf". Grace setzt sich an den Tisch und ruft ihren "Yale-Professor" Dr.Bertram Barclay (mit dessen Visitenkarte auf das Telefon klicken) an, bei dem sie sich nach Ludwig II. erkundigt. Dieser weiß jedoch nur wenig und verspricht Grace, daß er sich mit einem Kollegen in Berlin über den "Kini" unterhalten wird. Grace verläßt das Schloß wieder und geht nach Rittersberg

zurück. Mit dem Wissen, daß es im April 1750 (siehe Vectors Journal) einen Werwolf-Prozeß in Rittersberg gab, begibt sie sich sofort ins Rathaus, wo sie weitere wichtige Informationen darüber erhält. Unter anderm, warum der "Schwarze Wolf" nach Rittersberg gebracht wurde, "Wer es war", und "wo man ihn gefangenhielt." – dieses Kellergewölbe wird Grace dann auch sofort gezeigt; hier hat sie eine ihrer Erinnerungen. Wenn Grace aus dem kleinen Fenster hinausschaut, fällt ihr wieder ein, daß der Werwolf (identifiziert als Baron von Ralick aus Alfiing bei München) vor seinem Tod nach einem Beichtvater verlangte. An der Stirnwand des Kellergewölbes steht die Pritsche, auf der von Ralick schlief. In der Hoffnung, daß der Priester aus der St. Georgs Kirche mehr über die Vorgänge aus dem April 1750 erzählen kann, geht Grace in die Gottesstätte, in der sie leider erfahren muß, daß der Priester kein Englisch spricht und ihr Deutsch nicht ausreicht, um sich nach den Ereignissen zu erkundigen. Gottseidank gibt es noch Herrn Habermas im Rathaus, der Grace eine Notiz für den Priester aufschreibt. Die Notiz reicht Grace dem Priester, der ihr dafür die Unterlagen übergibt. Mit diesen kehrt sie zu Habermas zurück. Aus den Unterlagen entnimmt Grace, daß das Siegel der Familie von Ralick ein "Schwarzer Wolf" war. Da diese Familie ihre Untertanen sehr schlecht behandelte, wurde sie von einer Zigeunergruppe zu ihrem Werwolf-Dasein verflucht. Mit diesen Informationen geht Grace zu Werner Huber in die Gaststätte, bei dem sie sich nach Ludwig II. erkundigt. Hiernach kehrt Grace in die Bibliothek auf Schloß Ritter zurück, wo sie diesmal ein Journal von Christian Ritter findet. Sie setzt sich an die Schreibmaschine und verfaßt einige Zeilen, tütet sie ein und sucht nach jemandem, der ihr die Adresse geben kann. Sie fragt Gerda, die ihr die Adresse von Übergrau in München gibt. Mit diesem Päckchen geht Grace jetzt nach Rittersberg und gibt es auf dem Postamt auf (Klingel drücken und DM 7,40 Porto zahlen). Wieder auf Schloß Ritter, klopft es an der Tür; Grace öffnet, vor ihr steht das Ehepaar Smith aus Pennsylvania. Von Frau Smith erfährt Grace, daß Gabriel in Gefahr ist.

Chapter 3

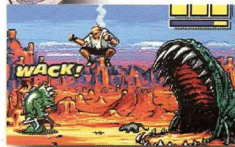
Nachdem Gabriel aufgestanden ist, liest er zuerst die aktuelle Tageszeitung auf dem Tisch; sie berichtet über ein erneutes Verbrechen – diesmal mitten in München (Tatort: Dienerstraße). Gabriel macht sich auf den

- KOMPLETT IN DEUTSCH
- LEICHT ZU INSTALLIEREN
- MEHR ALS 70 COMIC-SEITEN!

WINDOWS
CD-ROM



Sie sind Sketch Turner, ein Comic-Zeichner, gefangen vom Bösewicht Mortus in Ihrem eigenen Comic. Zerschlagen Sie seine Monster-Armee schneller, als er sie zeichnen kann!



Endlich verkraften moderne PCs die geballte Action von SEGA. Ab sofort sind die besten Videospiele auch für PC erhältlich. Z.B. COMIX ZONE, ein interaktives Comic-Book-Abenteuer von echten Comic-Zeichnern designed. PC-Games 3/96 sagt 78 % Spielspaß!

SYSTEMANFORDERUNGEN

System:	Windows 3.1 oder Windows 95
Prozessor:	Pentium, mind. 60 Mhz
Speicher:	8 MB
Grafikmodus:	SVGA: 640 x 480 x 256 Farben
CD-Rom:	Mind. Double-Speed
Festplatte:	Mind. 5 MB frei
Sound:	Sound Blaster 16 oder kompatibel
Steuerung:	Tastatur oder Game Pad, Stick

SEGA™

Weg nach München und schaut auf dem Weg zum Abholen von Graces Päckchen mal kurz bei Übergrau vorbei. Dann geht er über den Marienplatz in die Dienenstraße, wo er versucht mit Kommissar Leber zu sprechen (der etwas dicke Herr in der Mitte). Dieser fertigt ihn jedoch ziemlich barsch ab. Daraufhin zeigt ihm Gabriel den Analysebericht, den er von Michael in der Universität erhalten hat; Leber interessiert dies allerdings nicht. Um Lebers Aufmerksamkeit zu erregen, zeigt Gabriel den Bericht nun dem Kamerateam. Kommissar Leber fordert Gabriel auf, später zum Polizeipräsidium zu kommen. Bevor Gabriel dorthin aufbricht, liest er noch den Brief von Grace; dann geht er zum Prinzregentenplatz.

Dort erfährt er, daß bis jetzt fünf Personen getötet wurden, und daß sich die zeitliche Abfolge beschleunigt hat. An der Landkarte an der Wand kann er die Tatorte erkennen; der letzte Mord in der Mitte der Karte paßt jedoch irgendwie nicht ins "Muster". Kommissar Leber erzählt – nach dem "Schwarzen Wolf" gefragt – Gabriel von einem Fall, in dem auch ein schwarzer Wolf eine Rolle spielte (Tatort: Bayerischer Wald). Gabriel verläßt das Kommissariat und geht zurück zu Übergrau, den er um Hilfe bei der Recherche nach den "vermißten Personen" bittet. Übergrau verspricht ihm, die Berichte bis zum nächsten Tag zu besorgen. Nach Ludwig II. befragt (siehe Graces Brief), gibt Übergrau Gabriel die Namen von Ludwigs Schlossern. Da diese außerhalb Münchens liegen, fährt Gabriel zur Huber-Farm zurück und schreibt Grace einen Brief, in dem er sie bittet diese Schlösser zu besuchen. Den Brief gibt er wiederum auf dem Postamt auf.

Nachdem er von Glowers Visitenkarte begutachtet hat, fährt Gabriel nach Perlach, um ihn zu besuchen. Dort fällt ihm auf dem Schrank eine Maske auf, von der von Glower behauptet, sie aus Brasilien zu haben. Nach dem "Schwarzen Wolf" befragt, läßt von Glower vor Schreck fast das Weinglas fallen. Von von Glower aus fährt Gabriel in den Jagdclub, in dem sich um diese Tageszeit keine Menschenseele aufhält. Auf der Rückseite des Gebäudes befinden sich zwei Türen; die eine führt nach draußen in den Hinterhof, die andere ist verschlossen. Bevor Gabriel den Club wieder verläßt, unterhält er sich noch mit Xaver. Jetzt besucht Gabriel den Uhrenladen auf dem Marienplatz, wo er für 60 Mark eine Kuckucksuhr kauft, mit der er wieder schnurstracks in den Jagdclub marschiert, um sie hinter der Pflanze im Gang zu verstecken. Danach geht er nach vorne zu

Xaver. Es dauert nicht lange und der Kuckuck fängt zu klopfen an. Xaver geht nach hinten und Gabriel holt sich aus der Schublade im Tresen den Schlüssel, der in das Schloß der verschlossenen Tür paßt. Er schließt sie auf und betritt den "Trophäenraum"; vorher jedoch den Schlüssel wieder zurückbringen (gleiche Verfahrensweise wie vorher). Rechts neben dem Totenkopf entdeckt Gabriel ein Notizbuch, in dem einige der Herrschaften vermerkt sind, die Gabriel vorigen Abend kennengelernt hat. Nachdem Gabriel sich die Waffen und die Fotos rechts an der Wand angeschaut hat, wird er von Baron von Zell überrascht. Dieser nimmt ihm das Notizbuch leider wieder weg. Wieder im Clubraum, unterhält sich Gabriel erst einmal mit von Zell, der ihn darauf hinweist, daß er in diesem Club nur ein Gast ist und sich als solcher zu verhalten habe.

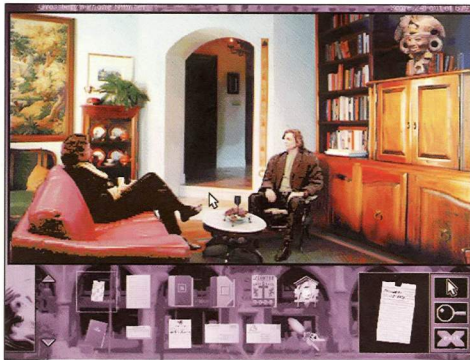
Von hier aus fährt Gabriel wieder nach Perlach zu von Glower. Dieser erzählt Gabriel etwas über die Philosophie, die hinter dem Club steht. Bevor Gabriel von Glower verläßt, wird er von ihm noch zu einem Abend im Club eingeladen.

Ehe Gabriel dort hinget, statet er Kommissar Leber noch einen Besuch ab. Dort schaut sich Gabriel die Landkarte und den weißen Notizzettel an, von dem er sich die Telefonnummer von Karl Grossberg, dem letzten Mordopfer in seinen Notizblock schreibt. Danach geht er zurück zur Huber-Farm, wo er mit dem Telefon in der Ecke Grossbergs Telefonnummer wählt.

Von Grossbergs Assistentin erfährt Gabriel, daß ein gewisser von Aigner auf Grossbergs Liste steht. Danach begibt sich Gabriel in die illustre Gesellschaft des Jagdclubs, wo er sich mit jedem der Anwesenden unterhält. Um etwas von dem Gesprächsstoff zwischen Dr. Klingmann und von Zell mitzubekommen, holt sich Gabriel das Magazin auf dem Tisch, versteckt seinen Tape-Recorder darin und legt das Magazin wieder an seinen ursprünglichen Platz zurück. Von von Glower wird er zu einem Jagdausflug am nächsten Tag eingeladen. Danach kehrt er zur Huber-Farm zurück, wo er von einem Wolf (oder was auch immer) beobachtet wird.

Chapter 4

Grace zieht ihren Mantel an und geht nach Rittersberg zum Postamt, um Gabriels Brief abzuholen. Sie liest ihn durch. Gabriel bittet sie darin, das Schloß Neuschwanstein und das Ludwig-Museum in Herrenchiemsee aufzusuchen. Auf einer kleinen Stippvisite bei Werner Huber im "Goldenen Löwen" läßt sich Grace von Fr. Smith die Tarot-Karten legen. Danach geht sie in die St. Georgs Kirche, wo sie Gerda an Wolfgang Ritters Grab stehen und trauern sieht. Jetzt kehrt Grace noch in die Bibliothek zurück, in der sie ein Buch über "Kini" entdeckt, das sie vorher scheinbar übersehen hat. Danach geht sie durch den Kleiderschrank in den Geheimgang, nimmt jetzt allerdings den anderen Weg in den Schloßgraben. Rechts von der Rosenranke pflückt sie ein paar Rosen, die sie Gerda in der St. Georgs Kirche zur Versöhnung überreicht. Danach erhält sie von Gerda den Autoschlüssel für Gabriels BMW. Nun fährt sie nach Neuschwanstein und besichtigt das Schloß. Dort muß alles angeklickt werden – besonders die Wand-



In von Glowers Wohnung finden sich erste Anzeichen für dessen Verstrickung in den Fall

gemälde, unterstützend das "Tour-Tape" benutzen. Danach fährt sie nach Herrenchiemsee und kauft sich für acht Mark eine Tageskarte. Dort schaut sich Grace wirklich alles ausgiebig an (vor allem die Briefe, Gemälde und die Glaskästen (Ludwigs Tagebücher)). Aus Ludwigs Tagebüchern erfährt Grace etwas von einer Wagner-Oper, die Ludwig inszenieren wollte. Im Hintergrund rechts entdeckt Grace ein Bild von Ludwigs nächtlichen Schlittenfahrten und erinnert sich an ihren eigenen Traum. Vielleicht kann ihr Fr. Smith bei der Deutung des Traumes helfen. Bevor Grace nach Rittersberg zurück-

fährt, fragt sie noch die Kassiererin nach der "Unbekannten Wagner-Oper". Von ihr hört Grace, daß sie im Wagner-Museum in Bayreuth mehr darüber erfahren könne. Also fährt Grace zurück in den "Goldenen Löwen", um sich bei Werner Huber nach dem Verbleiben der Smiths zu erkundigen. Dieser holt die Smiths aus ihrem Zimmer und Grace erzählt Fr. Smith von ihrem Traum. Danach fährt Grace nach Bayreuth, wo ihr Georg trotz saisonaler Schließung den Eintritt erlaubt. Auch dort schaut sich Grace wiederum alles genau an. Auf einem Tisch findet sie einen Brief von Wagner an Ludwig, in dem es um Diagramme geht. Desweiteren entdeckt sie einen Brief von Ludwig an einen Opernveranstalter in München. Nach den Briefen gefragt, gibt Georg zu erkennen, daß er darüber nicht viel weiß. Bevor Grace geht, schaut sie sich noch das Buch an, das neben Georg auf dem Tisch liegt.

Grace fährt jetzt ins Schloß zurück, wo sie in der Bibliothek Ihren Professor anruft; dieser gibt ihr den Namen eines Experten für Bayerische Geschichte - Josef Dallmeier. Sie ruft sie an und verabredet mit ihm ein Treffen in Berg am Starnberger See an der Gedenkkapelle. Grace fährt mit Gabriels Wagen nach Berg; dort trifft sie Dallmeier jedoch nicht direkt an der Kapelle, sondern sie geht nach links an das Ufer, wo sie das Ludwig-Denkmal im See betrachtet. Hier trifft sie dann Dallmeier. Von ihm erfährt sie einiges Wissenswerte über höfische Intrigen, und daß Ludwig auf einem Jagdausflug von einem Wolf gebissen wurde. Außerdem erzählt er Grace, daß ein gewisser Biograph mit Namen Chaphill der einzige ist, der Ludwigs Tagebücher bisher gesehen hat. Zurück auf Schloss Ritter, bittet Grace Gerda bei Übergrau eine Spezialerlaubnis für die Akteneinsicht bei der Landesregierung für sie zu beantragen. Danach geht sie in die Bibliothek, wo sie einen Brief an Gabriel schreibt, der eine Notiz für Übergrau enthält. Danach schaut sich Grace die Ludwig-Biographie genauer an und findet dabei auf der ersten Seite die Telefonnummer von Chaphill. Sie ruft sie an; leider erfährt sie, daß Chaphill bereits verstorben ist und der Sohn die Tagebücher nicht herausruckt. Jetzt fährt Grace nach Rittersberg und gibt den Brief auf; hiernach geht sie zur Kirche, wo sie die Lilien rechts von der Kirchentreppe anschaut. Der Priester kommt hinzu und schenkt ihr eine der blühenden Blumen. Mit dieser fährt Grace zurück an den Starnberger See und setzt die Lilie ins Wasser. Kurz darauf erscheint das Gesicht von Ludwig.

SALES



Software

Telefon / Fax

09122 / 74838

Bestellannahme

Mo. - Sa. 10.00 - 20.00 Uhr

3D-Ultra Pinnball	75,00
Arcade America	75,00
Big RedRacing	79,00
Caesar2	75,00
C&C Mission	31,00
Chronicles o.t.Sword	74,00
Civilization 2	98,00
Conqueror A.D.	82,00
Creature Shock	31,00
Descent 2	85,00
Die Fugger 2	85,00
Die Siedler 2	85,00
Duke Nukem 3D	82,00
Earthworm Jim	69,00
Formula One GP 2	98,00
Pitfall /WIN95	79,00
Gabriel Knight 2	85,00
Gene Wars	79,00
Kingdom of Magic	74,00
Magic Carpet 2	72,00
Mechwarrior 2	78,00
Mech.2 Exp.Pack	39,00
NBA Live 96	78,00
Rebell Assault 2	78,00
Riddle of Master Lu	88,00
Shannara	75,00
Silent Thunder	89,00
Terra Nova	85,00
TFX EF2000	82,00
The Dig	72,00
This means War	88,00
Top Gun Fire at Will	85,00
Urban Runner	88,00
Warcraft 2	78,00
Warcraft 2 Exp.Pack	30,00
Wing Commander 4	98,00

Hardware

Festplatte 1.6GB	495,00
Simm 8MB PS/2	250,00
Yamaha DB50XG	230,00
CPU Intel P133	635,00
Board Gigabyte f.Pentium	290,00
CD-Rom Teac 6-fach	225,00
Soundblaster AWE32	435,00
Modem 28.8 Ex	315,00

Weitere Hard- und Software auf Anfrage. Hardwarepreise sind Tagespreise. Bitte fragen Sie nach. Noch nicht lieferbare Software kann vorbestellt werden. Der Versand erfolgt per Nachnahme (7. + 3. NN-Gebühr) oder per Vorkasse (7. - nur EC-Scheck). Ab einem Bestellwert von 300,- DM liefern wir Versandkostenfrei, außer bei Hardware. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen. Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir grundsätzlich 20,- DM.

Keine Haftung für Druckfehler und Irrtümer

MultiMedia



Soft

Computerspiele

Online - Cafe & Spielbibliothek

Spiele in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele, viele Brettspiele vorrätig. Oder testen Sie Ihr Lieblingsgame einfach zu Hause. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden.

Info ☒ Info ☒ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielsoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit Spielbibliothek und/oder 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
Tel. 0341-9112540

06122 HALLE/NEUSTADT,
Liss Meitner Straße EKZ Tel. 0345-6902147

15890 EISENHÜTTENSTADT,
Fürstenbergerstraße 39 Tel. 03364-72595

15234 FRANKFURT/ODER,
August Bebel Straße 15 Tel. 0335-4001888

39112 MAGDEBURG,
Heidestraße 5 Tel. 0172-39033146

41236 MÜNCHENGLADBACH,
Limtstraße 152 Tel. 02166-43951

47441 MOERS,
Neuer Wall 2-4 Tel. 02841-21704

48151 MÜNSTER,
Weseler Straße 48 Tel. 0251-524001

66386 St. Ingbert,
Alte Bahnhofstr. 1 Tel. 06894-2055

70567 Stuttgart,
Hölderlinstr. 2 Tel. 0711-7170638

52349 DÜREN,
Josef Schregel Straße 50 [Zentrale]
BATTLETECH ZENTRUM
GAMES WORKSHOP Tel. 02421-28100

54290 TRIER,
Pferdemarkt 7 Tel. 0651-9940656

55654 NEUWIED,
Hermannstraße 19 Tel. 02631-352320

75172 PFORZHEIM,
Zerrennerstr. 11 Tel. 07231-17275

49078 OSNABRÜCK,
Martinsstraße 82 Tel. 0541-434792

96052 BAMBERG,
Untere Königsstraße 10
GAMES WORKSHOP Tel. 0951-202210

99084 ERFURT,
Meinbergstraße 20 Tel. 0361-5621656

MultiMedia Soft Büro

52349 DÜREN, Tel. 02421-28100
Josef Schregel Str. 50 FAX 02421-281020

Danach fährt Grace zurück nach Bayreuth, um sich nach den Wolfsgemälden in der "Singers-Hall" auf Schloß Neuschwanstein zu erkundigen – leider ohne Erfolg. Also geht es zurück nach Schloß Ritter, wo ihr Gerda sagt, daß ein Fax auf dem Postamt angekommen ist. Sie holt es ab – es ist ein Fax von Thomas Chaphill und beinhaltet die Übersetzung von Ludwigs Tagebüchern. Aus dieser erfährt sie über Ludwigs "Doppelleben" und fährt danach nach Bayreuth zurück. Dort zeigt sie Georg das Fax und dieser ihr das Tagebuch von Richard Wagners Ehefrau.

Chapter 5

Nachdem sich Gabriel von der amourösen Nacht erholt hat, fährt er zu Übergrau, um Grades Brief abzuholen. Er liest ihn sich durch. Danach geht er in den Jagdclub, wo er wieder seinen Tape-Recorder an sich nimmt. Da das Band in deutscher Sprache ist, läßt er es von Übergrau übersetzen. Daraus erfährt Gabriel, daß sich von Zell mit Dr.Klingmann über die Ermittlungen/Untersuchungen von Gabriel unterhält. Gabriel bittet Übergrau, seine Sekretärin etwas über die vermißten Personen herausfinden zu lassen. Aus dieser Ermittlung geht hervor, daß die Zwischenfälle in den letzten Jahren stark angestiegen sind. Danach fährt Gabriel zu Kommissar Leber, wo er die Buchhaltungsunterlagen von Grossberg fordert. Da Leber sie jedoch nicht herausrückt, spielt Gabriel Leber ihm das aufgenommene Band vor. Nachdem Leber das Büro verlassen hat, schaut sich Gabriel die Unterlagen an und reißt eine Seite heraus. Anschließend fährt er nach Buchenau zu Dorn. Von ihm erhält er erst einmal eine Abfuhr, weil Grossberg bei ihm Schulden hatte. Gabriel fährt zurück zu Übergrau, den er um 10 000 Mark aus dem Familienvermögen bittet. Bevor er zu Dorn zurückfährt, kauft er noch eine Weißwurst in der Metzgerei.

Mit diesen "Hilfsmitteln" kehrt er zurück nach Buchenau, gibt Dorn das Geld, der ihm daraufhin den Zutritt in sein "Exotisches Tiergehege" erlaubt. Nach der obligatorischen Unterhaltung schaut sich Gabriel den Käfig hinten rechts in der Ecke an, in dem zur Zeit ein Tiger untergebracht ist. Er lockt ihn mit der Weißwurst vom Käfigeingang weg, wo er die Wolfsmarken der vermißten Wölfe findet. Danach fährt er zurück in den Jagdclub, wo alles zur Abreise bereit ist. In der "Hunting Lodge" angekommen, untersucht Gabriel erst einmal sein Zimmer. Er verläßt es danach und geht in das gegenüberliegende (Preiss' Zimmer), in dem er aus

dem Kleiderschrank das Seil mitnimmt.

Er verläßt das Zimmer wieder und geht in das zweite Zimmer auf der linken Seite und unterhält sich dort mit von Aigner (in der Badewanne). Anschließend geht er nach unten, wo er im Schrank die kleine Lampe mitnimmt. Bevor er die Lodge verläßt, redet er noch kurz mit H.Hennemann an der Bar. Dann geht er nach draußen in die Scheune und nimmt dort links die Heckenschere mit. Gabriel geht danach nach rechts in den Wald, wo er auf einer kleinen Lichtung einen Pfotenabdruck entdeckt. Von dieser Lichtung aus geht Gabriel nach Süden und dann nach Osten und entdeckt dort einen weiteren Pfotenabdruck in der mineralhaltigen Erde. Das undurchdringbare Gestrüpp macht er mit der Heckenschere begehbar. Hinter der Hecke entdeckt er eine Höhle.

Jetzt kehrt Gabriel vorerst noch einmal ins Haus zurück, um abermals in Preiss' Zimmer zu gehen. Dort öffnet er das Fenster, bindet das Seil am Fensterrahmen fest und hangelt sich unter Zuhilfenahme des selbigen an der Außenwand entlang. Gabriel öffnet das Fenster zu Zells Zimmer. Im Zimmer entdeckt er in von Zells Notizbuch einen Erpressungsbrief von Gottberg. Im Bad findet Gabriel unter der Badematte einen Fußabdruck aus der mineralhaltigen Erde im Wald. Nachdem er das Zimmer wieder auf die gleiche Art und Weise verlassen hat, geht er zu Dr.Klingmann (2. Zimmer links) und zeigt ihm die Wolfsmarken. Danach geht Gabriel wieder die Treppe nach unten, wo mittlerweile ein Feuer im Kamin brennt. Bevor er sich auf den Weg in die Höhle macht, nimmt er noch vom Kamin die Streichhölzer mit. In der Höhle angekommen, zündet er die Lampe an und erleuchtet das Loch vor ihm. Darin hockt von Zell und macht sich über einige Leichenteile her (soviel zum Thema "Vermißte Personen"). Nach diesem Schock kehrt er in die "Hunting Lodge" zurück, wo er von Glower (1. Zimmer rechts) informiert.

Von Glower schlägt vor, das Ganze zu "beenden". Nach der Filmsequenz findet sich Gabriel im Wald wieder, verliert von Glower allerdings aus den Augen. Hier unbedingt abspeichern!! Wenn der Wolf (von Zell) erscheint, wendet Gabriel mehrmals den Talisman auf den Wolf an und versucht zur kleinen Schlucht im Wald zu kommen. Bei der Schlucht angelangt, erscheint auch von Glower wieder und wirft Gabriel das Gewehr zu, mit dem er den Wolf/von Zell sofort erschießt. Leider wird Gabriel vorher am Bein verwundet.

Chapter 6

Aus Sicherheitsgründen hat Grace Gabriel im Rathauskeller in Rittersberg versteckt. Auf dem Postamt in Rittersberg holt Grace einen Brief von von Glower ab; aus dem Brief erfährt Grace, daß sich Gabriel bei Vollmond ebenfalls in einen Wolf verwandeln wird. Danach geht Grace in den "Goldenen Löwen", um dort Fr.Smith den Brief zu zeigen. Bevor sie geht, nimmt sie noch eines der Brötchen von dem Tisch mit. Anschließend kehrt sie wieder zum Schloß zurück, wo sie aus Gabriels Schlafzimmer einen Kopfkissenbezug mitnimmt. Danach macht sie sich wieder auf den Weg nach Rittersberg, wo sie die Taube in Gabriels Versteck mit dem Brötchen anlockt und dann in den Kopfkissenbezug steckt. Ist das getan, fährt Grace nach Altötting, um sich in der dortigen Kirche die Marienbilder und die silbernen Körperteile anzuschauen. Im Priesteramt kauft Grace eine Flasche Weihwasser. Grace spricht den Priester auf "Ludwigs Herz" an; er gibt ihr jedoch nur eine Gebetskarte, die sie erst nach Ende des Gottesdienstes verwenden kann. So fährt Grace nach Neuschwanstein, um das Schloß nach den einzelnen Akten der Wagner-Oper abzusuchen (die Lage der Verstecke erfährt sie aus einem Traum). Einen Akt findet sie rechts vom Altar in der Grotte; den anderen im Schlafzimmer links vom Eingang zur Kapelle. Die Wächterin lockt sie mit einem Trick weg – sie schüttet etwas von dem Weihwasser auf den blauen Stuhl im Vorzimmer und ruft die Wächterin. Danach geht Sie zurück ins Schlafzimmer, wo sie den zweiten Akt aus seinem Versteck holt. Anschließend kehrt sie in die "Singer-Hall" zurück und läßt die Taube in einem Seitentrakt frei. Da sich auch hier der Wächter um die Taube kümmert, bereitet es Grace keine Schwierigkeit, auch den dritten Akt zu holen. Jetzt fährt Grace zurück nach Rittersberg, wo sie von Wolfgang Ritters Grab das silberne Herz holt. Vorher fragt sie Gerda allerdings noch um Erlaubnis. Dann fährt sie wieder nach Altötting und gibt dem Pfarrer die Gebetskarte. In der Kirche legt Grace das Herz rechts vom Priester in den Korb, worauf sie eine Erscheinung hat. Grace öffnet die Türe rechts vom Urnengal und nutzt die kurze Dunkelheit dahingehend aus, daß sie den Stuhl unter dem Regal in Position schiebt und sich das "Herz" aus der Urne links unten holt. Dieses bringt sie dann nach Bayreuth zu Georg. Georg inszeniert daraufhin die Oper "Der Fluch des Engelhart". Im Foyer des Wittelsbacher Theaters nimmt sich Grace ein Pro-

grammheft und liest es durch. Danach geht sie nach rechts ins Büro (untere Türe), wo sie Gabriel untergebracht hat. Hier spricht sie mit Gabriel. Von der Pinwand nimmt sie den Sitzplan des Theaters mit. Vom Tisch greift sie sich das Opernglas sowie die Liste der offenen Punkte. Das schwarze Ballkleid benötigt sie vorerst nicht. Danach geht sie im Foyer durch die große Tür in das Auditorium und spricht dort mit Georg und den Beleuchtungstechnikern. Anschließend vergleicht sie den Sitzplan (X) mit Wagners Diagramm. Danach geht Grace wiederum im Foyer die Treppe nach unten in den Heizkeller und schaufelt einige Kohlen in den Kessel. Nachdem das erledigt ist, stellt sie den Hebel auf "hoch" und drückt die "Automatik" (jetzt dürfte es Gabriel etwas wärmer sein). Danach geht Grace nach links, bis sie in einem Raum ein Gitter (Luftschacht) entdeckt. Von hier aus läuft sie nach Norden, und findet dort die Tür zur Theaterrequisite. Von hier aus einen Raum weiter nach Norden und dann nach Osten entdeckt Grace einen Schlüsselkasten, aus dem sie den darin befindlichen Schlüssel mitnimmt. Zurück im Requisitenraum nimmt Grace in der linken Ecke das "Privat"-Schild. Mit dem Schlüssel schließt sie die Tür ab. Dann geht sie die Treppe hoch, die sie "Backstage" führt, wo sie bei den Flaschenzügen das Seil mitnimmt. Diese Räumlichkeit verläßt sie nach links und kommt so auf der anderen Seite des Auditoriums heraus. Wieder im Foyer angelangt, geht Grace die große Treppe nach oben; dort öffnet sie die doppelschwingige Tür und vergleicht noch einmal den Sitzplan (das X entspricht der Mittelloge); danach geht sie den Gang hinunter in den "Spotroom". Hier richtet sie den Scheinwerfer auf die Mittelloge aus. Im Anschluß daran geht Grace die Treppe hinunter und zeigt dem Platzanweiser auf dem Sitzplan genau, wo er von Glower und Kommissar Leber hinsetzen soll. Grace schaut dann noch einmal kurz bei Gabriel vorbei und bringt ihn in den Requisitenraum. Dann zieht sie sich das Ballkleid an. Danach geht sie wiederum in den "Spot-Room", um sich mit dem Opernglas zu vergewissern, ob von Glower wirklich in der Mittelloge Platz genommen hat. Um ihn dort auch wirklich festzuhalten, bindet sie mit dem Seil die Türgriffe der Mittelloge zusammen und hängt darüber hinaus das "Privat"-Schild an die Tür. In der Zwischenzeit versucht Gabriel aus seinem "Gefängnis" herauszukommen. Er verschiebt den Schrankkoffer links in der Ecke und legt einen Luftschacht frei. Das Gitter



Telefon 0 63 41-8 79 93
FAX 0 63 41-8 83 32

Viele weitere Spiele(> 600 Titel)
ab Lager lieferbar.

Bestellannahme
Mo.-Fr. 9-21 Uhr
Hindenburgstr. 43,
76829 Landau

AH 64 Longbow 2	89,90	Indy Car Racing 2	89,90	Silent Hunter D	89,90
Alone 1, 2, 3, 4	89,90	Juggled Alliances D	89,90	Silent Thunder (Win 95) JA	89,90
Apache Longbow D & E	79,90	3D Lemmings JA	89,90	Sim City 2000 Col. D	94,90
Alpenjäger D	89,90	Line By Adventure 2 D	89,90	Simon 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	89,90
A.T.F. Adv. Tact. Fighters D	89,90	Magic the Gathering D	99,90	Star Trek 2: Final Unity D	89,90
Battle Ins 3 D	84,90	Mario Kart A	89,90	Stomax D	89,90
Bermuda Syndrome D	89,90	Master of Orion 2 D	89,90	Teamfight D	89,90
Beneath a Scorpion D	79,90	Medawarrior 2 Lin. Ed. D	89,90	Teminator Future Shock D	89,90
Civilization 2 D	94,90	Medawarrior 2 Miss. JA	49,90	Terra Nova D	94,90
Cockey D	84,90	Magapack 3	79,90	The Next for Speed D	89,90
Command & Conquer D	89,90	Magapack 4	79,90	The Dig D	89,90
Command & Conquer Max. D	29,90	NBA Live '96 JA	89,90	T.F.Z. Earthliner 2000 D	89,90
Conquest 01 New World D	89,90	Mission Critical JA	89,90	This Means War D	89,90
Conquest 01 Soviet JA	84,90	NBA Live '96 JA	89,90	Top Gun D	94,90
Crusader - No Remorse D	89,90	Panzer General 2 JA	79,90	UFO 2 - X-COM D	89,90
Cyberia 2 D	89,90	Pay Imperia D	94,90	Urban Runner D	89,90
CSA 3 D	94,90	PGA Tour '96 JA	89,90	Warcraft 2 D	89,90
Defcon 3 JA	74,90	Phantasmagoria D od. E	89,90	Warcraft 2 D od. E	89,90
Descent 2 JA	89,90	Pitfall (Win 95)	89,90	Warhammer D	79,90
Die Fugger 2 D	89,90	Pole Position D	89,90	Wing Commander 4 D	109,90
Die Siedler 2 D	84,90	Police Quest SWAT D	89,90	Worms	74,90
Duke Nukem 3D JA	89,90	Pro Pinball - The Web JA	89,90	Worms - Harbormasters D	49,90
EarthSiege 2 Skyforce D	89,90	Psychic Detective JA	89,90	'Z' D	9,90
Earthwiner (Win 95) D	79,90	Ragnar D	74,90	Zork Nemesis D	89,90
Fifa Soccer '96 D	89,90	Rebel Assault 2 D	89,90		
Formula One GP 2 D	99,90	Ride of Master Lu D	89,90		
Gabriel Knight 2 D	84,90	Ripper D	89,90		
Haven D	84,90	Schleichhart D	89,90		
Hugo 3 (neue Levels) D	89,90	Shanara D	89,90		

Bei Order bis 16
Uhr, Lieferung
am nächsten 2 Werk-
tagen. Versand
kostenpauschale
(incl. Sicher-
heitskarton):
15,-DM. Vorkas-
se: 8,-DM. Ab
250,-DM Porto-
frei. Es gelten
unsere AGB.
D-deutsche
Version.
A-deutsche
Anleitung.
E-englische
Version.
Irrtümer vorbe-
halten inh.
Thomas Odrich

HINT-BOOKS Probleme bei Rollenspielen ? **HINT Books**

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Charakteren) für (fast) alle neuen Abenteuer - Rollen- und Strategiespielen.

! Schnuppermonat !

In diesem Monat bieten wir Ihnen unsere Lösungshefte zum sensationellen Kennenlernpreis von nur **2,95DM** (statt bisher 15DM)

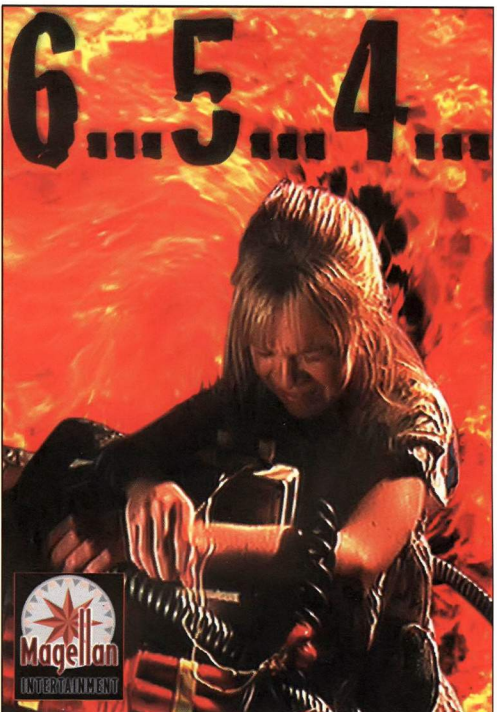
Sie erhalten bei uns Lösungen zu weit über 200 Spielen, die einen detaillierten Lösungsweg gegeneinander mit Karten beinhalten. Die Hefte sind sehr umfangreich beschrieben und beinhalten mitunter mehrere Lösungen. Unsere Lösungen erscheinen spätestens 1 Woche nach Erscheinen des jeweiligen Spiels, wodurch jeden Tag Neuerscheinungen möglich sind. Sind Sie an einer Lösung zu einem aktuellen Spiel interessiert, raten Sie uns doch einfach an!

Sie erhalten unter anderem Lösungen zu: *Alien, Alien Virus & Bum Cycle, Arvil of Dawn, Chronomaster, Entomorph, Ith Hour, 7th Guest, Frankenstein, Imperium Romanum, Knights Chase (Time Gate), Shogun, Shivers, Stonekeep, Touché, Command & Conquer, Cybermage, Futuro-Hock, SWAT, Warcraft 2, Maniac Mansion 1&2, Eye of the Beholder 1-3, Lands of Lore*

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Bestellen Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM. Preis für eine Lösung jetzt nur noch 2,95 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.

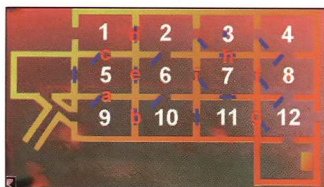
Magie Line c/o Markus Müller Nordsteinallee 11 13409 Berlin Tel/Fax: 030/4911785 oder Tel: 0172/3911072

Internet Adr.: http://ourworld.compuserve.com:80/homepages/stefan_kempt/homepage.htm



davor entfernt er mit seinem Dolch. Er steigt in den Schacht und entdeckt einen Weg nach draußen auf die Straße. Da er dort allerdings nicht hin will, geht er nach Norden die Treppe nach oben hinter die Bühne. Dort nimmt er die Rolle Klebeband an der Stelle mit, wo Grace vorher das Seil mitgenommen hatte. Danach geht Gabriel in den Umkleieraum rechts neben der Treppe. Dort schnappt er sich das Engelhart-Kostüm von dem Kleiderständer, das er anzieht und greift noch die Puderdose auf dem Waschtisch. Just in diesem Moment ist der 2. Akt der Oper zu Ende. Bevor sich Gabriel hinter der Spanischen Wand versteckt, verschmiert er noch etwas Puder auf dem Spiegel. Wenn der echte Engelhart-Darsteller hereinkommt und sich hinsetzt, überrascht ihn Gabriel und fesselt und knebelt ihn mit dem Klebeband.

Nach Gabriels kurzem Bühnenintermezzo verwandelt er sich in einen Wolf, der von Glower – mittlerweile zum "Schwarzen Wolf" geworden – in den Keller des Theaters verfolgt. Im Keller besteht die Aufgabe für Gabriel darin, von Glower in den Heizkeller H zu locken. Dazu schließt Gabriel die Türen, indem er die Haltezapfen mit seiner Schnauze (Gabriel ist ja nun als Wolf unterwegs) entfernt. Die Zapfen zieht er jetzt in der mit den Buchstaben angegebenen Reihenfolge aus ihren Halterungen (das ist natürlich nur einer von mehreren möglichen Lösungswegen).



Sitzt von Glower/"Schwarzer Wolf" dann im Heizkeller (Raum 12) fest, unbedingt abspeichern!! Wenn Kommissar Leber dann mit Grace in den Heizkeller kommt, zuerst Grace und danach den Heizkessel anklicken, worauf Grace den Kessel dann öffnet; danach gibt sie das Kommando sofort wieder an Gabriel zurück.

Wenn der "Schwarze Wolf" zum Sprung ansetzt und vom Boden abhebt, sofort lospringen (schwarzen Wolf anklicken) und in das Feuer stoßen. Danach läßt sich der Abspann von "Gabriel Knight II – The Beast within" in aller Ruhe genießen und auf ein weiteres Werwolf-Epos voller knackiger Rätsel hoffen.

WipEout

Christian Strähler aus Nörten-Hardenberg ist ein absoluter WipEout-Fan (unser Chef übrigens auch). Er kann deshalb zu jeder Strecke detaillierte Pilotentips geben, mit deren Hilfe auch Euer Gleiter demnächst als Erster über die Ziellinie gehen sollte.

1. ALTIMA

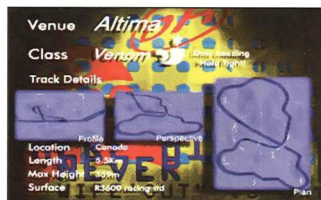
- 1) Haltet Euch in der ersten Kurve am rechten Rand, so daß Ihr in der R-Kurve rechts am doppelten Turbo-Pfeil vorbeifliegen könnt. Haltet Euch dann links, damit ihr nach der Steigung den T-Pfeil am linken Rand erwischt.
- 2) Kurz vor dem Sprung die Gleiternase runtersenken und kurz vor Ende des Gefälles die Gleiternase wieder in normale Position bringen.
- 3) Turbo in der Steigung nach dem Tunnel einsetzen.
- 4) In der Mitte der Steilkurve bleiben und leicht nach außen treiben lassen (nur kleine Korrekturen vornehmen, keine starken Lenkbewegungen), damit Ihr am Ende ohne große Lenkbewegungen in die Gerade einfahren könnt.
- 5) Nehmt den Tunnelleinflug außen, dann die L-Kurve am inneren linken Rand.

2. KARBONIS

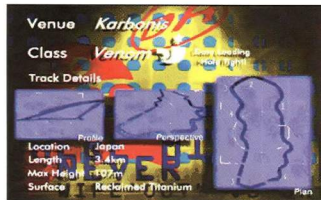
- 1) Steuert die ersten Kurven so, daß Ihr vom Ende der einen in die Innenseite der anderen hineingetrieben werdet (Diagonale von der Innenseite der einen zur Innenseite der anderen Kurve).
- 2) Nehmt die Kurve aus dem Tunnel heraus ganz innen, steuert vor, um den Turbo links dahinter zu bekommen.
- 3) Lenkt dann direkt nach rechts, nehmt die erste R-Kurve ganz innen, damit Ihr die doppelten T-Pfeile am äußeren rechten Rand der anschließenden L-Kurve erwischt.
- 4) Nehmt die scharfe L-Kurve von der Mitte aus, lenkt dann nach rechts gegen.
- 5) Die letzten sich abwechselnden Steilkurven wie bei Punkt 1 beschrieben nehmen. Die letzte Kurve vor der Zielgeraden so weit innen wie möglich fahren, bereits kurz vor dem Kurvenende einen Turbo zünden.

3. TERRAMAX

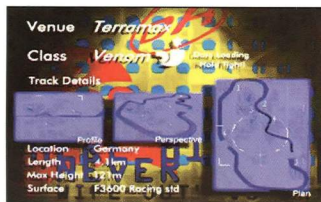
- 1) Am Ende des Anstiegs links halten, um den doppelten T-Pfeil mitzunehmen.
- 2) Erstes leichtes L-Bremsen.
- 3) Auf den rechten Rand der L-Kurve zufliegen, vor dem Anecken L-Bremsen und scharf links lenken.



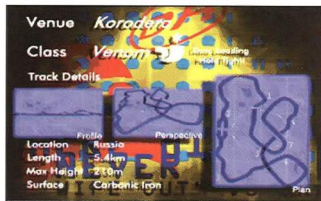
Strecke 1: Altima



Strecke 2: Karbonis

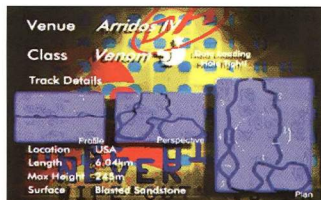


Strecke 3: Terramax

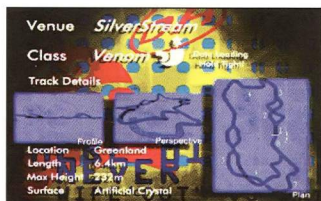


Strecke 4: Korodera

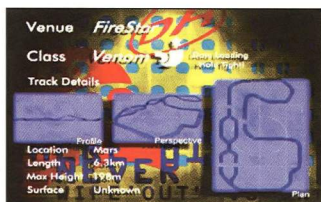
- 4) Innen halten, damit ihr auf keinen Fall den doppelten T-Pfeil erwischt. Auf der Höhe des ersten Pfeils R-Bremse und nach rechts lenken. Die folgende L-Kurve von außen anfliegen, vor der Kurve schon L-Bremse drücken und lenken.
- 5) Nach dem Sprung in die Bahnmitte steuern, um dann in der Kurve scharf nach innen ziehen zu können. An den linken Rand der Strecke lenken, um den dreifachen T-Pfeil richtig anfliegen zu können. Nach dem Pfeil versuchen, den Gleiter in der Mitte der langgezogenen R-Kurve zu halten.
- 6) Den Turbo nach dem Sprung auf der Zielgeraden benutzen.



Strecke 5: Arridos IV



Strecke 6: Silver Stream



Die Bonusstrecke: Fire Storm

4. KORODERA

- 1) Die erste scharfe L-Kurve von außen anfliegen, dann scharf nach links lenken, so daß Euer Gleiter am linken Fahrbahnrand aus der Kurve herauskommt, die zweite dürfte kein Problem darstellen.
- 2) Fliegt auf die Mitte der Abzweigung (Mauer) zu und lenkt erst im letzten Moment nach rechts.
- 3) Fliegt die L-Kurve von der Mitte her an, lenkt scharf nach links, so daß Ihr nach rechts auf die zweifachen T-Pfeile getrieben werdet.
- 4) Die erste Steilkurve von der Mitte nehmen, die zwei folgenden von ganz innen.
- 5) Achtet beim Sprung darauf, daß Ihr nicht in die Nähe der beiden Kamme kommt, auf keinen Fall vor oder während des Sprungs den Turbo nehmen.
- 6) Fliegt bei der Steigung weit rechts, damit Ihr im oberen Teil den T-Pfeil erwischt. Nehmt die erste L-Kurve ganz innen, damit Ihr links die dreifachen T-Pfeile mitnehmt.
- 7) Setzt am Anfang der R-Kurve leicht die R-Bremse ein, um das hohe Tempo herabzusetzen, versucht, Euch in der Mitte der Gleit-

Laß die Sonne rein!

: -))

Foto/Paint
Wettbewerb

... surfen ins
Solarzeitalter

... tolle Preise

Infos?

<http://www.spdfrak.de/>
SPD Bundestagsfraktion



bahn zu halten, um den T-Pfeilen zu entgehen. Den Turbo im Tunnel zünden.

5. ARRIDOS IV

- 1) Nach der ersten R-Kurve direkt zwischen Mitte und linkem Rand lenken. Jetzt könnt Ihr fast ohne zu steuern durchfliegen.
- 2) In der ersten Tunnelrechtskurve innen links halten, damit Ihr die scharfe L-Kurve ganz innen nehmen könnt. Zündet nach dem Sprung den Turbo.
- 3) Drückt schon am Ende der L-Kurve vor dem Sprung die Gleiternase nach unten und lenkt nach links, damit Ihr den T-Pfeil erwischet. Richtet kurz vor der Streckenteilung die Nase wieder auf.
- 4) Fliegt erst links und dann rechts.
- 5) Die L-Kurve im Tunnel bereits vorsteuern.
- 6) Nehmt die R-Kurve soweit innen wie möglich, damit Ihr den dreifachen T-Pfeil am rechten Rand mitnehmen könnt.
- 7) Unterschätzt die R-Kurve im Tunnel nicht! Wer hier aneckt verliert sehr viel Zeit.

6. SILVER STREAM

- 1) Korrigiert direkt nach dem Start die Flugbahn leicht nach rechts, sonst eckt Ihr sofort an.
 - 2) Nehmt die linke Strecke. Fliegt nach dem Sprung erst geradeaus weiter und steuert kurz vor dem Wiederaufsetzen nach links. Haltet Euch am linken Rand, damit Ihr Euch ohne zu bremsen wieder problemlos in die Geradeausspur einfädeln könnt.
 - 3) Beginnt schon in der ersten leichten L-Kurve mit den L-Bremsen, fliegt rechts an den zwei T-Pfeilen vorbei. Beginnt kurz danach zu bremsen und zu lenken. Nehmt die R-Kurve durch R-Bremse und starker Lenkung ganz innen, damit Ihr die Zwei T-Pfeile rechts erwischet.
 - 4) Beim letzten der drei T-Pfeile L-Bremse und Lenkung einsetzen, dann unbedingt den T-Pfeil am linken Rand der Steigung mitnehmen oder Turbo einsetzen.
 - 5) Nehmt beide Male die linke Strecke.
 - 6) Lenkt innen um die Ecke herum, damit Ihr die beiden T-Pfeile erwischet.
 - 7) Direkt nach der R-Bremse (+Lenkung) müßt Ihr mit einem L-Bremsmanöver (+Lenkung) beginnen. Erwischt die zweifachen T-Pfeile am linken Rand. Die beiden anderen Kurven dürften durch Einsatz der R- bzw. L-Bremse kein Problem mehr sein.
 - 8) Lenkt direkt nach den drei T-Pfeilen nach rechts, sonst eckt Euer Gleiter noch auf der Zielgeraden an.
- Die Streckentipps gelten nur für den AG-Systems.

Mit Feisar braucht man die Kurven nicht so extrem zu nehmen, bzw. teilweise keine Luftbremsen zu benutzen.

Mit Auricom und Quirex muß stärker vorgesteuert werden, die Kurven sollten extremer genommen und der Luftbremseneinsatz verstärkt werden.

Allgemeine Tips:

Zuerst solltet Ihr einen Feisar-Gleiter nehmen und mit diesem so lange Single-Rennen fliegen bis Ihr Euch unter den ersten fünf plazieren könnt. Am besten entscheidet Ihr Euch jetzt für einen AG-Systems-Gleiter und fliegt damit so lange auf der ersten Strecke im Time-Trial Mode, bis Ihr Euch unter den ersten Dreien plaziert habt.

Jetzt könnt Ihr eigentlich mit allen Gleitern nach kurzer Eingewöhnungsphase fliegen: AG-Systems: Schnell, gefühlvoll zu lenken – der beste Gleiter.

Auricom: Durch die schlechte Beschleunigung langsamer und träger als der AG.

Quirex: Sehr schlechte Beschleunigung, nicht lenkbar.

Feisar: Zu gute Lenkung – übersteuert oft, für vordere Plazierungen zu langsam.

Beim Start die rote Energieleiste so halten, daß die letzten beiden Kästchen noch leer sind und bei grünem Licht dann Energie geben, um schnell auf Geschwindigkeit zu kommen.

Die Kurven lassen sich nicht mit einer Lenkbewegung meistern, ständige leichte Korrekturen ohne ruckartige Lenkbewegungen führen zu guten Zeiten.

Wenn man alle Strecken der Venom-Class gemeistert hat, darf man die Firestar-Bonus-Strecke fahren und danach die Strecken in der Rapier-Class zu einer anderen Tageszeit und auch bei anderen Streckenverhältnissen fahren.

Brain Dead 13

Lance' Sterbesequenzen sind zwar umwerfend komisch in Szene gesetzt, nach dem 623. Ableben innerhalb einer Stunde wirft jedoch selbst der abgebrühteste Readysoft-Fan das Handtuch. Abhilfe schafft da der Walkthrough direkt von Empire, mit dem das Spiel trotzdem schwer genug bleibt.

Der schnellste Weg durch das Schloß:

FLUR: links, oben, links

KONSERVATORIUM: links, rechts, Feuer, oben, links



Auf dem Rücken von Moose ist exaktes Timing gefragt: Zwischen zwei Laternenmasten genau einmal in die richtige Richtung drücken

FLUR: links, links

ROTE HEXE: oben, rechts, Feuer, rechts, rechts, unten, rechts, oben, Feuer, oben, rechts, rechts, Feuer

FLUR: rechts

VIVI: oben, Feuer, links (Rasur), Feuer, rechts, rechts, rechts (Maniküre), oben, links, oben, rechts, links, oben, links ,rechts (facial) Feuer, Feuer, links

FLUR: oben, rechts

BLAUE HEXE: oben, links, Feuer, links, links, links, unten, links, oben, Feuer, oben, links, links, Feuer,

FLUR: rechts

KONSERVATORIUM: rechts, links

FLUR: rechts

SCHLAFZIMMER: unten, Feuer, Feuer, Feuer, rechts

BÜCHEREI: unten, oben, rechts

FLUR: oben

GARTEN: rechts, rechts, oben, links, links, links, links, unten, rechts, oben, oben Statue: links, links, links, links, Feuer, rechts, Feuer, unten, Feuer, Feuer, rechts, links, rechts, Feuer, Feuer, Feuer, rechts, Feuer, Feuer,

FLUR: links

BÜCHEREI: unten, links, Feuer, Feuer, oben, oben

FLUR: links

KONSERVATORIUM: links, rechts, Feuer, oben, links

FLUR: oben



MOOSE: rechts, Feuer, oben, rechts, rechts, links, rechts, oben, Feuer, rechts, unten, oben, oben, unten, unten, links, rechts, oben, links, rechts, oben, links, rechts, rechts, **FLUR:** links, oben

FRITZ: Feuer, links, Feuer, Feuer, Feuer, links, Feuer, rechts, links, rechts, links, Feuer, rechts, Feuer, links, Feuer, rechts, Feuer, links, rechts, links, rechts, Feuer **BRAIN:** links, rechts, rechts, unten, links, rechts, unten, Feuer, rechts, oben, unten, Feuer, unten, Feuer, Feuer, Feuer, Feuer,

Sensible World of Soccer

Stefan Löffler aus Weilheim hat eine innige Beziehung zur Taste "R" seines Keyboards. Sogar Geld verdient er damit.

1. Läuft die 89. Minute eines Matches und der Gegner drängt auf den Ausgleich, so schaut er nach Drücken der Replaytaste (eben "R") dumm aus der Wäsche, da das Spiel danach abgepiffen wird.

2. Diese Aktion erfordert etwas mehr Übung: Macht Ihr einen Weitschuß auf das gegnerische Tor, haltet die Feuertaste gedrückt und greift wieder zum Allheilmittel namens Replaytaste. Die Wiederholung wird durch den Feuerknopf sofort abgebrochen, so daß Ihr Euch wieder mitten im Spiel befindet. Dies hat der gegnerische Torwart jedoch scheinbar nicht mitbekommen, der wie angewurzelt stehen bleibt, wodurch der abgegebene Schuß seinen Weg ins Tor finden mußte.

Lutz Althoff
Computerspiele
Marken Breite 38
34497 Korbach

BTX: Althoff#
TEL : 05631-913191
FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

e-Mail: Althoff.Comp@T-Online.de

PC-Spiele Diskette:		Discworld D 76,90	
Das Dschungelbuch	H 49,90	DSA 3 - Schatten ü R *	D 76,90
Hugo	D 59,90	Duke Nukem 3D*	H 79,90
Pole Position	D 79,90	Earthsiege 2: Skyforce*	H 79,90
Simon the Sorcerer 2	D 78,90	Earthw. Jim - WinOS	D 66,90
Worms	D 66,90	Earthworm Jim 1+2*	D 65,90
PC-Spiele CD - Rom:		Eco the Dolphin	D 56,90
3D Lemmings	H 69,90	Elect. Arts Classics	je 32,90
Afterlife*	E 71,90	6 & 7th Secret 95, L.Big Adventure, Magic	
Albion	D 82,90	Cartoon Plus, NHL Hockey 95, Theme Parks	
Angel Devoid	E 63,90	Elisabeth I*	D 84,90
Anvil of Dawn*	D 71,90	Euro 96*	D 69,90
Azrael's Tears*	D 69,90	F1 Grand Prix 2*	D 97,90
Baldies*	D 64,90	F1 Manager 96*	D 73,90
Battle Cruiser 3000ad*	D 64,90	Fast Attack	D 64,90
Battle Isle 3	D 72,90	FIFA Soccer 96	D 79,90
Bernhard Langer Golf*	D 64,90	Gabriel Knight 2	D 84,--
Big Red Racing	D 72,90	Grand Prix Manager	D 82,90
Branded 13	D 66,90	Hugo 3	D 72,90
Burning Steel 4	D 69,90	Indy Car Racing 2	D 69,90
Caesar II	D 76,90	Into the Void*	D 71,90
Chewy - Esc. von F5	D 62,90	Kingdom of Magic*	D 69,90
Civilisation 2	D 79,90	Lode Runner On-Line	D 76,90
Command & Conquer	D 82,90	Mad TV 2*	D 69,90
Command & Conquer Mission Disk	D 32,90	Mag	D 71,90
Conqu. a New World*	D 84,90	Manic Karts	D 36,90
Crusader - no remorse	D 79,90	Master of Antares*	D 84,90
Cyber Judas*	E 79,--	Mechwarrior 2 Sp. Ed.	D 79,--
Cybermage Darkl.Aw.	D 79,90	Megapack 5	H 79,90
Cyberia 2*	D 74,90	Monopoly	D 63,90
Cyrl Cyberpunk	H 49,90	Myst Special Edition 2	D 67,90
Death Gate*	D 78,90	NBA Jam T.E.	H 84,90
Deathgate (AD&D)*	H 69,90	NBA Live 96	D 79,90
D.Space 97: Harbinger	H 73,90	Need for Speed	D 79,90
Der Planer 2*	D 69,90	Normality*	D 71,90
Descent 2	H 84,90	Organic Art	D 56,90
Descent 2 Mission B *	H 39,90	Panzer General 2	H 69,90
Destruction Derby	H 88,90	PGA European Tour	D 79,90
Die Fugger 2	D 79,--	Plants vs. Zombies	D 84,90
Die Stedler 2*	D 72,90	Pinball Wizard 2000	D 67,90
		Pinfall: D Maya-Abent.	D 78,90
		Pole Position	D 84,90
		Police Quest SWAT	D 79,--

Pro Pinball: The Web D 56,90
 RAN Trainer 2 D 69,90
 Rayman D 59,90
 Rebel Assault 2* D 79,90
 Red Ghost D 79,--
 Riddle of Master Lu* D 76,90
 Ripper* D 79,90
 Rise & Robots 2 H 84,90
 Shannara* D 78,90
 Shellshock* D 78,90
 Shivers D 76,90
 Shockwave D 79,90
 Silent Hunter* D 69,90
 Silent Thunder* H 79,--
 Simon 2 mit T-Shirt D 67,90
 Space Bucks D 64,90
 Speed Haste* H 56,90
 Spycraft E 79,--
 Star Trek: A final unity D 72,90
 Steel Panthers D 69,90
 Strike Base* D 64,90
 Teameer D 76,90
 Terra Nova (D*) H 73,90
 Terminator Fut.Shock D 76,90
 Tie Fighter Coll.* D 73,90
 TFX: Eurofighter 2000 D 82,90
 The Dig* D 79,90
 This means War! D 84,90
 Thunderhawk 2 D 76,90
 Tilt D 56,90
 Top Gun-Fire at Will D 96,90
 Torms Passage D 82,90
 Total Distortion* D 69,90
 Touche - 5th Musketeer D 72,90
 Track Attack D 71,90
 Trivial Pursuit D 76,90
 Tyrian H 69,90
 Warcraft 2 D 73,90
 Warcraft 2 Exp.Disk* D 32,90
 Warhammer D 69,90
 Wing Commander 4 D 97,90
 Worms D 66,90
 Worms Data:Reinforce D 39,90
 WWF Wrestlingmania D 84,90
 Zork D 75,90
 Zork Nemesis (D*) E 79,--

* Bei Anzigenball noch nicht lieferbar
 8 englische Versionen H deutsch/Handbuch
 * komplett deutsche Versionen
 Nachnahme + 10,90 + 3.-Zahlkarte
 Vorkasse + 7,90
 Rechnung + 8,50 Stammkunden
 Annullierung: 15.-Kontostand
 Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Telefon: 089-61450614
Telefax: 089-61450610
Händleranfragen erwünscht

Magellan Interentertainment ist ein Label der Magellan Consulting Neue Medien GmbH i.G.

Warhammer – Shadow of the Horned Rat

Roman Beck und Nils B. Bremer aus Offenbach ließen sich keine Hörner aufsetzen und gewannen alle Schlachten im Handumdrehen. Diesmal gibt's die ersten zehn Missionen, in der nächsten Ausgabe folgt dann das zweite und auch letzte Zehnerpack.

Allgemeine Tips:

Die Artillerie ist unentbehrlich, daher lieber eine Schlacht nochmal probieren, als mit einer Kanone weniger weiterzumachen.

Nachtgoblins nie zu nahe herankommen lassen, da diese sonst die Fanatics losschicken, was sehr unangenehme Folgen haben kann. Also, Bogenschützen zuerst auf die Nachtgoblins!

Immer eine Infanterieeinheit bei den Geschützen lassen, sie sind sonst sehr wehrlos. Trolle und Lindwürmer bevorzugt angreifen, da diese Eure Einheiten leicht in die Flucht schlagen.

Wenn möglich mit der Kavallerie zur Seite reiten und die gegnerische Einheit frontal mit der Infanterie, dann mit der Reiterei von der Seite angreifen. Dadurch könnt Ihr die feindliche Einheit zum Rückzug zwingen und müßt sie dann nur noch überreiten.

1. Mission: Protect Schnappleburg (100/400)



Auftrag: Das Dorf Schnappleburg vor Grünlingen beschützen.

Truppen: Alle Verfügbaren

Gegner: 20 Goblins, 12 Wolfsreiter

Magischer Gegenstand: Sword of Might

Aufstellung: siehe Karte

Taktik: Die Infanterie schnappt sich das Sword of Might, das Ihr an seinem Blinken erkennt, und greift mit Hilfe der Potion of Strenght die nahenden Goblins an. Die Wolfsreiter bekämpft Ihr mit der Kavallerie, die den Grudgbringer einsetzt. Wenn die Wolfsreiter in die Flucht geschlagen sind, greift Ihr mit der Kavallerie ebenfalls die Goblins an, die dürften dann keine Chance mehr haben.

Geschätzte Verluste: Kavallerie circa 1 bis 2, Infanterie 1 bis 2.

Sold: 400 (bei unbeschädigtem Dorf)

2. Mission: Escort to Holst (400)

Auftrag: Händler von Wissenheim nach Holst und wieder zurück eskortieren.

Truppen: Alle Verfügbaren

Erster Überfall:



Gegner: 10/8 Goblinspeerträger, 9 Orcs

Taktik: Die Infanterie greift die von rechts kommenden Goblins an, die Kavallerie die von links kommenden (den Grudgbringer nicht vergessen!). Ist das erledigt, kommen die Orcs dran, zuerst mit Infanterie von unten, und dann mit Kavallerie von oben.

Geschätzte Verluste: Keine. In Holst angekommen solltet Ihr neue Truppen anwerben (Armbrustschützen).

Zweiter Überfall:

Gegner: 9/12/11 Goblinspeerträger

Taktik: Die Armbrustschützen beschießen die von Norden kommenden Gobbs, die zu ihrem Unglück auch noch von der Kavallerie

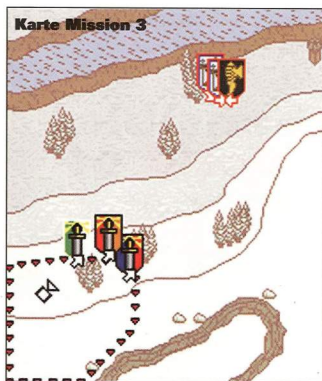


angegriffen werden. Die Infanterie nimmt sich die weiter südlich nahenden Goblins vor. Ist das nördliche Scharmützel überstanden, reitet die Kavallerie zum Goblin – Nachschub im Norden, der unter ständigem Beschuß eigentlich kein Problem mehr darstellen sollte.

Geschätzte Verluste: circa 1 Kavallerist und 1 Infanterist

Sold: 400

Mission 3: Sven Carlsson (1500)



Auftrag: Otto Hilm am Mad Dog Pass gefangennehmen

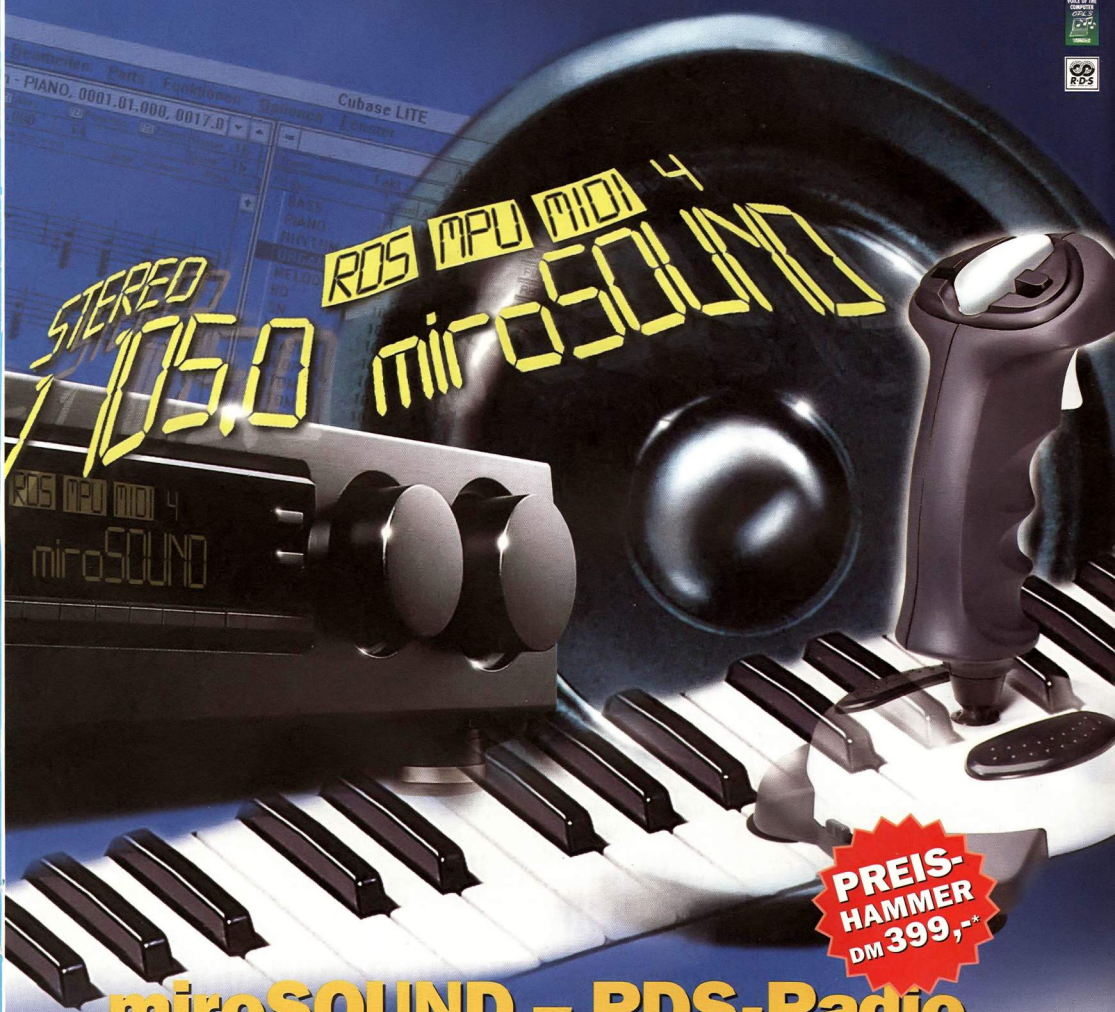
Truppen: Alle Verfügbaren

Gegner: 7 Leibgardisten, 14/14/11 Skaven-Klankrieger

Aufstellung: siehe Karte

Taktik: Mit den Armbrustschützen solange auf die Leibwache einschließen, bis diese stark geschwächt ist und dadurch von der Infanterie und der Kavallerie angegriffen werden kann. Die Armbrüste schießen nun auf die Skaven. Der erste Trupp wird dann

Neueste Deutsche Welle!



**PREIS-
HAMMER**
DM 399,-*

miroSOUND – RDS-Radio & Wavetable am PC!

miro

* empfohlener Verkaufspreis inkl. MwSt.



miroSOUND PCM12
miroSOUND PCM20 radio
MEGA-SOUND!



**All-in-One: HiFi-Center
& Musik-Workstation!**

Hochwertiger Stereo-Sound für Musik-Fans,
Radiohörer, Komponisten und Entertainer.

Wavetable-Sound pur: **miroSOUND PCM12 schon für DM 299,-***

miro D (0531)213-100 - miro A (1)70155 - miro CH (07)7418515 - <http://www.miro.com>

- Yamaha OPL 4 Wavetable-Power
- RDS-Stimmgerät onboard (miroSOUND PCM20 radio)
- Profisoftware mit Stereoack & MIDI-Studio inkl.
- General MIDI unter DOS und Windows
- CD-ROM-Interface für Enhanced IDE
- Plug & Play

von der Reiterei und der zweite von den Fußtruppen fertiggemacht. Der Dritte greift die Armbrüste an, ihm könnt Ihr nun in den Rücken fallen.

Geschätzte Verluste: circa 2 Kavalleristen (kann sehr stark variieren – hüstel)

Sold: 1300, da Hilm am Anfang der Schlacht umgebracht wird.

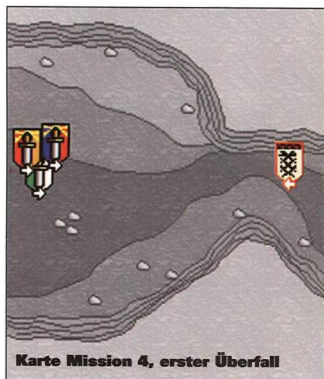
Mission 4: Patrol (400)

In Wissenheim lassen sich die Lücken in den eigenen Reihen füllen.

Auftrag: Route der gefundenen Karte abmarschieren und Skaven – Überfälle abwehren.

Truppen: Alle Verfügbaren

1. Überfall



Karte Mission 4, erster Überfall

Gegner: 16/17/14 Skaven Klankrieger

Taktik: Infanterie nach Süden, Kavallerie nach Norden marschieren lassen. Mit den Armbrüsten die heranstürmenden Skaven beschießen. Dann angreifen. Einige werden fliehen und sind so sehr leicht zu besiegen. Geschätzte Verluste: von 0 bis 3 (kommt darauf an wieviele Skaven flüchten.)

2. Überfall (ist möglich)

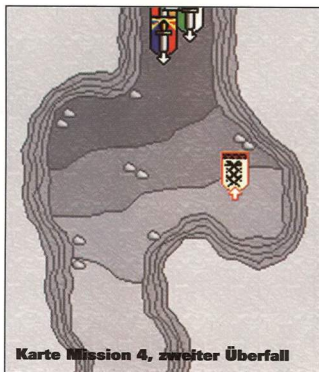
Gegner: 12/12/10 Skaven Klankrieger

Taktik: Ähnlich wie beim ersten Überfall. Die Armbrustschützen ballern auf die nächste Skaveneinheit. Die Kavallerie wird angegriffen, die Infanterie fällt den Rattengesichtigen in den Rücken. Der Rest wird dann von beiden angegriffen.

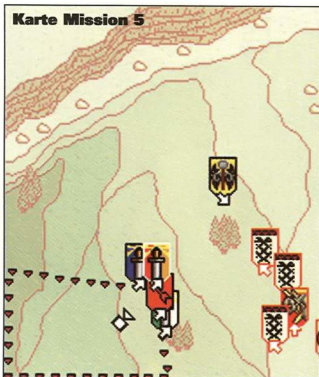
Sold: 400 + 20 für jeden getöteten Skaven. Nach dieser Mission können die eigenen Truppen wieder aufgestockt werden.

Mission 5: Rescue Ilmarin (1000)

Auftrag: Ilmarin befreien und ihn zum Ausgangspunkt zurückbringen.



Karte Mission 4, zweiter Überfall



Karte Mission 5

Truppen: alle Verfügbaren

Auf halbem Wege trifft Ihr den Bernsteinmagier Allor, der Euch von nun an im Kampfe zur Seite steht.

Gegner: 15/12/14 Klankrieger, 11 Stormvermin, 1 Rat Ogre

Taktik: Während die Kavallerie nach Norden reitet, um dort den Zwergen zu helfen, schießen die Armbrustschützen auf den heranannahenden Trupp Skaven. Darüber hinaus greift der Magier mit seinem Hunting Spear an.

Ist die erste Base Skaven endlich in Nahkämpfe mit den Fußtruppen verwickelt, widmen sich die Armbrustschützen dem Rat Ogre. Somit sollte der Rest der Schlacht dann eigentlich kein größeres Problem mehr darstellen.

Geschätzte Verluste: 2-3 Kavalleristen, 1-2 Infanteristen

Sold: 1000

Nach dem Einsatz besteht die Möglichkeit neue Truppen anzuwerben und die alten wieder aufzustocken.



Karte Mission 6

Mission 6: Orc Pursuit (Honour)

Auftrag: Carlsson's Familie retten

Truppen: alle Verfügbaren

Gegner: 15/12 Black Orcs, 8/16/16 Orcs, 12 Orc Bogenschützen

Taktik: Aufgabe der Kavallerie ist es mal wieder den Zwergen zu helfen, die Armbrüste konzentrieren ihr Feuer auf die (gefährlichen) Black Orcs. Der Magier feuert wieder seinen Hunting Spear. Die von Osten kommenden Schwarz Orcs müssen rechtzeitig angegriffen werden, um der zu schützenden Familie freien Durchzug zu ermöglichen. Geschätzte Verluste: 6-7 Infanteristen, 4-5 Kavalleristen

Sold: Honour

Mission 7: Revenge (800)

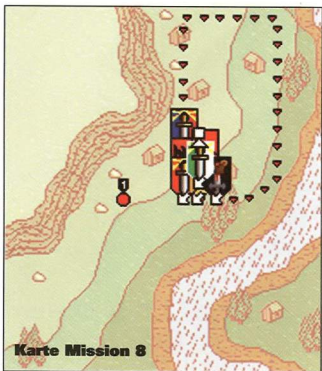
Auftrag: Die Familie sicher nach Wissenheim zurückbringen. Verstärkung: Zwei Garde Truppen

Truppen: keine

Gegner: keine

Geschätzte Verluste: keine

Sold: 800



Karte Mission 8

Mission 8: Battle Vanberg (500/1000)

Auftrag: Grünlinge aus dem Dorf vertreiben
Truppen: alle Verfügbar

Gegner: 18/15 Wolfsreiter, 12 Schweine-
reiter

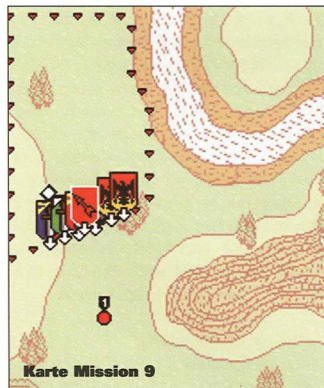
Taktik: Da wenig Platz zum manövrieren zur Verfügung steht, sollte man die Black Avenger ganz nach vorne stellen. Nach dem Start laufen alle Truppen ein Stück nach vorne. Die Armbrustschützen und der Magier (Hunting Spear) schießen auf die erste Wolfsreitereinheit. Sind die Feinde nahe genug, greifen die Fußtruppen an. Die Kavallerie reitet ein Stück nach Westen, um einen Flankenangriff durchzuführen.

Verluste: 1-2 Kavalleristen, 1-2 Black Avenger, 1-2 Gardisten, 2-3 Infanteristen

Sold: 1000

Nach der Schlacht lassen sich die Truppen wieder aufstocken.

Mission 9: Against the Grain (500)



Auftrag: Orcs am Überqueren eines Flusses hindern.

Truppen: alle Verfügbar

Gegner: 18/16/22 Orcs, 15/20 Orc Bogen-
schützen, 18 Big Uns

Taktik: Die Kavallerie reitet ein Stück gen Süden, die Black Avenger nach Südosten. Die Armbrüste und der Magier schießen auf die Big Uns, die sodann von der Infanterie und der Kavallerie angegriffen werden, sofern sie sich nördlich halten. Greifen sie aber stattdessen mit den anderen Orcs die Kavallerie an, so fallen die Fußtruppen von oben ein, was Euch ein etwas besseres Kampfergebnis beschert. Die anderen Orcs kommen nördlich des Hügels, können aber von den Armbrüsten und dem Magier auf Distanz gehalten werden. Die Orc Bogen-



**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 Straße 13
D-94133 Röhrnbach
Tel. 0 85 82 / 96 05 - 0
Fax 0 85 82 / 96 05 - 99**

KaroSoft

Jürgen Vieh

CD-ROM

AH 64 Longbow, komplett deutsch	+ 89,90
Artus 2 WIN 95, komplett deutsch	+ 74,90
Allen Virus, komplett deutsch	85,90
Anvil of Dawn, komplett deutsch	79,50
Apache Longbow, komplett deutsch	79,50
Ascendancy, komplett deutsch	84,50
Assault Rigs, Anleitung deutsch	74,50
ATF US (X-Fighters), komplett deutsch	89,90
ATF-Scenery Germany, komplett deutsch	+ 74,50
Big Red Cruiser 300 A2, deutsche Version	+ 79,90
Big Red Racing, komplett deutsch	78,50
Burning Steel IV, komplett deutsch	76,50
Casual II, komplett deutsch	84,50
Chronomaster, deutsche Anleitung	79,95
Civilization 2, komplett deutsch	86,50
Command & Conquer, komplett deutsch	89,90
Command & Conquer - Mission Disk, dt.	29,95
Conquest of the New World, kpl. deutsch	89,90
Cyberia 2, deutsche Version	79,90
Daggerfall, deutsche Version	+ 88,90
Die Schwarze Auggl III - Schatten über Rivad, dt.	+ a.A.
Deep Space Nine, Handbuch deutsch	79,90
Der Planer 2, komplett deutsch	76,50
Descent 2, deutsches Handbuch	89,90
Die Fugger II, komplett deutsch	84,50
Die Stedler II, komplett deutsch	79,90
Discworld, komplett deutsch	79,90
Duke Nukem 3 D	89,90
Dungeon Keeper, komplett deutsch	+ 89,90
Earth Siege 2, komplett deutsch	+ 86,50
Earthworm Jim 1 & 2, komplett deutsch	69,90
Ezoo The Dolphin, deutsche Version	84,50
Elisabeth I, komplett deutsch	92,50
Eurofighter 2000, komplett deutsch	89,90
Fantasy General, deutsche Version	79,50
Fest Attack, komplett deutsch	89,90
Flight 5.1 Scenery, Europe 1*, Anl. deutsch	62,50
FS 5.1, Apollo-Collection 1 u.2 (neue Flugz.)je	57,90
Flight Ship, Anleitung deutsch	82,90
Horror Collection 1, FS 5.x, 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.	75,90
Gender Wars, komplett deutsch	75,90
Kingdom of Magic, komplett deutsch	76,50
Kings Quest 7, komplett deutsch	42,50
MAD - TV 2, komplett deutsch	+ 79,90
MAG, Wirtschaftssimulation, kpl. deutsch	75,90
Master of Antares, komplett deutsch	89,90
M. Warrior II - Ghost Bears Legacy (Data-CD) kpl. dt.	45,90
Medi Warrior II - Special Edition, kpl. deutsch	85,90
Myst-Special Ed. II m. Strategiebuch, kpl. dt. (lim.)	72,50
NBA Live 96, komplett deutsch	86,50
NHL Hockey 96, deutsche Version	86,50
Panzer-General II, Handbuch deutsch	79,50
PGA-European Tour, Handbuch deutsch	86,50
Pole Position, komplett deutsch	89,90
Police Quest - SWAT, komplett deutsch	89,90
Rayman, deutsche Version	69,90
Rebel Assault 2, komplett deutsch	86,50
Riddle of Master Lu, komplett deutsch	84,50
Ripper, komplett deutsch	79,50
Schriener Commander für FS 5.xxx	67,50
Shannara, deutsche Version	79,90
Shellshock, komplett deutsch	79,90
Sid Meiers Classics/Civile/Colonisat. u.a.), dt.	89,90
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 Bucks, komplett deutsch	74,50
Star Trek: Generations, komplett deutsch	+ a.A.
Star Trek - Klingon	72,50
Star Trek - Deep Space Nine, Handb. deutsch	79,50
Sukhoi SU 27, komplett deutsch	79,50
Terminator Future Shock, deutsche Version	79,95
Terra Nova - Strike Force Centauri, Anl. dt.	79,90
The Dig, komplett deutsch	79,50
This Means War, deutsche Version	79,50
The Fighter, komplett deutsch	79,50
Top Gun, deutsche Version	86,50
Torin's Passage, komplett deutsch	89,90
Tower, Anleitung deutsch	83,50
Urban Runner - Lost in Town, dt. Version	+ 89,90
Warcraft 2, komplett deutsch	84,50
Warcraft 2 Expansions-CD, kpl. deutsch	+ 29,95
Warhammer, komplett deutsch	79,50
Wing Commander III, komplett deutsch	89,90
Wing Commander IV, deutsche Version	99,95
Z.T., deutsche Version	79,95
Zork Nemesis	86,50
CH-Virtual Pilot pro/Rudder Pedals pro, je	109,50
Sony Playstation:	
FIFA Soccer 96, Anleitung deutsch	89,90
Major Carpel, komplett deutsch	89,90
NBA Live 96 (Multilingual)	89,90
Need for Speed, komplett deutsch	89,90
Road Rash (Multilingual)	89,90
Wing Commander III, Handbuch deutsch	94,90
Worms, deutsche Version	99,95

Vorkasse DM 6,50, 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

schützen mit den Armbrüsten (größere Reichweite) auf Entfernung fertigmachen. Geschätzte Verluste: 2 Kavalleristen, 1-2 Infanteristen, 2-3 Black Avenger, 3-4 Gardisten

Sold: 500

Nach der Mission gibt es neue Truppen: Ragmars Wolves und 2 Mörser

Mission 10: Bridge over River Weiss



Auftrag: Die Grünlinge fetzen, bevor sie es zurück über die Brücke schaffen.

Truppen: alle Verfügbaren

Gegner: Viele Truppen flüchtender Orcs und Goblins, von denen nur wenige angreifen
Taktik: Die wenigen angreifenden Gegner sollten kein Problem darstellen. Die anderen Grünlinge bombardiert Ihr einfach mit den Mörsern. Dann haben sie nicht mehr viel zu lachen.

Geschätzte Verluste: 1-2 Black Avenger, 2-3 Wolves

Command & Conquer

Gewaltige Gegnermassen erwarten Euch mit dem Tip von Matthias Weber aus Eichenau. Das Spiel mit

"C & C Funpark" starten und "Neues Spiel" wählen, ob GDI oder NOD ist dabei egal. Statt der üblichen Flammenwerfer und Orcs, sind jetzt Dinosaurier die Gegner. Ladet Ihr dagegen einen alten Spielstand, stehen ein paar neue Optionen zur Verfügung. Achtung! Dieser Cheat funktioniert nur in Verbindung mit den Daten der Missions-CD "Der Ausnahmezustand" auf der Festplatte. Welche

Command & Conquer Mission CD

15mal Frust bedeuten die Level für den ungeübten Spieler. Die Lösung von Bastian Dittmar aus Norderstedt schafft Abhilfe.

Allgemeine Tips:

Nod: Ein guter Anfang den Gegner zu besiegen, ist es, seine Geldquelle auszuschalten. Um das zu erreichen, muß man seine Sammler zerstören. Eine der besten Methoden ist der Mantel des Schweigens. Man stellt zwei bis drei in das Gegnerische Tiberiumfeld. Sobald die Sammler ankommen, läßt man die Panzer erscheinen und schießt auf sie (drei Mantel des Schweigens sollten für einen Sammler genügen).

Der Mantel des Schweigens ist auch eine sehr wirkungsvolle Waffe gegen Orcs. Wenn seine Heliports dicht an seiner Mauer stehen, läßt man den Mantel des Schweigens über die Mauer auf die Orcs schießen. Die Orcs steigen auf und versuchen den Mantel des Schweigens abzuschießen. Sofort läßt man den Panzer wieder verschwinden. Diesen Vorgang wiederholt man so oft, bis die Orcs zerstört sind.

Ein weiteres Problem in der Verteidigung der Globalen Defensive Initiative (GDI) sind die Befestigungstürme. Allerdings sind sie mit einem Hammer der Gnade keine Schwierigkeit mehr, da er eine größere Reichweite besitzt. Man fährt einfach vorsichtig an den Turm heran und sobald er in Reichweite ist, fängt der Hammer der Gnade an zu schießen. Da der Panzer nicht sehr stark gepanzert ist, sollte der Hammer der Gnade

immer von einem kleinen Trupp begleitet und geschützt werden.

GDI: Auch hier gilt: ein schneller Weg zum Erfolg ist das Zerstören der gegnerischen Sammler. Dazu eignen sich die Orcs. Allerdings ist Vorsicht geboten, falls Flaraks, Nod Mots oder Mäntel des Schweigens in der Nähe sind. Deshalb sollte man den Orcs immer eine Nummer geben (wie das funktioniert, ist beschrieben in der Datei: Readme.txt), damit sie im Notfall zurück zu den Heliports geschickt werden können. Um einen Sammler gleich beim ersten Anflug zu zerstören, benötigt man sechs Orcs.

Die Basisverteidigung von Nod ist relativ stark. Die Geschütztürme und Obelisksen wären für die Orcs kein Problem, wenn Nod nicht die Flaraks hätte. Jedoch gibt es einige Tricks, wie sie leicht zu zerstören sind. Die erste Möglichkeit ist, daß man eine Flarak mit beliebig vielen Orcs angreift (WICHTIG: der Ionenwerfer muß fertig aufgeladen sein). Sobald die Flarak herauskommt, schießt man mit dem Ionenwerfer auf sie. Die andere Möglichkeit ist ähnlich. Man greift sie ebenfalls mit vier bis sechs Orcs an. Meistens verkauft er seine Flarak schnell. Bei dieser Möglichkeit werden die Orcs allerdings öfter leicht beschädigt, aber es geht schneller, weil es ziemlich lange dauert, bis der Ionenwerfer aufgeladen ist.

1. Mission: Stromausfall

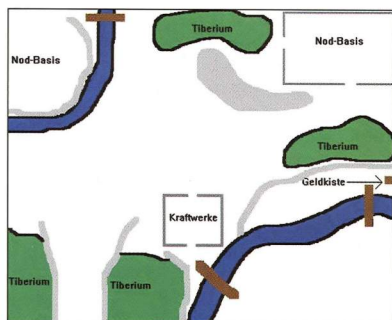
Als erstes sammelt Ihr die Geldkiste ein. Dazu nehmt Ihr einen Commandobot und schickt ihn in Richtung Kirche. Danach lauft Ihr mit beiden Commandobots nach Süden über die Brücke. Dann geht es in Richtung Westen am Fluß entlang. Nach kurzer Zeit kommt eine Brücke, die über den Fluß in Richtung Norden führt. Ihr geht vorsichtig herüber, bis eine Fackel der Erleuchtung zu sehen ist. Wichtig ist, daß Ihr bis dahin alle Bots erledigt habt. Gleichzeitig einige Einheiten zur Fackel der Erleuchtung schicken und diese attackieren. Wenn sie zerstört ist, geht Ihr zu den Kraftwerken, die hinter den Mauern stehen. Ein Commandobot wird in die Mitte gestellt. Mit dem anderen werden die Kraftwerke gesprengt. Die überlebenden der gesprengten Kraftwerke werden von dem in der Mitte stehenden Commandobot erschossen. Nachdem die Kraftwerke zerstört sind, trifft das MBF ein. Das stellt Ihr da

der insgesamt drei CDs beim Spielen im Laufwerk liegt, ist dagegen völlig egal.



Im 1. Level wehren sich die Dinos (noch) nicht

auf, wo die Kraftwerke standen. Während es dort hinfährt, sprengt Ihr mit den Commandobots die zwei Geschütztürme und die beiden Obelisken, die im Westen liegen. Sobald sich das MBF ausgebaut hat, solltet Ihr eine Kaserne und eine Raffinerie bauen. Anschließend baut Ihr ca. drei Granadiere und zerstört mit ihnen die Steinmauern im Südwesten der eigenen Basis, damit der Sammler dort hindurch fahren kann. Als erstes sollte er das Tiberiumfeld im Westen direkt neben der Basis abernten. Danach kann er im östlich liegendem Tiberiumfeld ernten. Da Nord schon bald angreifen wird, wäre nach der



Gleich die erste Mission der GDI-Seite ist hammerhart

Kaserne und der Raffinerie eine gute Basisverteidigung jetzt angebracht. Sechs bis acht Befestigungstürme am nördlichen Eingang und zwei am selbstgeschossenem westlichen Eingang sollten genügen. Jetzt könnt Ihr anfangen, Waffenfabrik, Radarzentrale und Werkstatt zu bauen. In der Basis ist leider nicht sehr viel Platz, also wäre es günstig, wenn Ihr Sandsäcke nach Süden über die Brücke baut und seine Basis dort weiterführt. Es ist nur wichtig, daß die Raffinerie, die Kaserne, die Werkstatt und die Waffenfabrik im nördlichen Bereich der Basis liegen. Wenn Ihr genug Geld zusammen habt, wird eine Kommunikationszentrale gebaut. Danach errichtet Ihr beliebig viele Orcas. Sobald Ihr acht Orcas zusammen habt, die Flugzeuge und der Ionenwerfer aufgeladen sind, greift Ihr mit ihnen den Tempel von Nod an, der am nördlichen Rand der Karte zu sehen ist. Bevor er jedoch zerstört ist, kann er noch eine Atombombe zünden, die höchstwahrscheinlich auf die Befestigungstürme gehen wird, die neu gebaut werden. Deshalb ist es wichtig, daß nichts in der Nähe steht. Nachdem der Tempel zerstört ist, fliegen die Orcas Angriffe auf seine

[illegible]

KÖNIGIN DER NACHT

Wie lange noch können wir uns am legendären Gesang der Nachtigall erfreuen? In Menschennähe findet die "Königin der Nacht" schon heute immer weniger Brutplätze; mit Laub- und Auwaldern verschwinden weitere wichtige Lebensräume. Fordern Sie die



Info-Coupon

(bitte an untenstehende Adresse senden)

Ja, ich möchte Ihre Broschüre
"Die Nachtigall" anfordern.
5.- DM in Briefmarken liegen bei

Name Vorname

Straße

PLZ. Ort

NABU
Postfach 30 10 54
53190 Bonn



Trago's Gameshop
Oberer Metzgerbach 25-27
73728 Esslingen
Versand-Tel: 0711 / 3508-138

CD-ROM
Playstation us/jp/dt
Saturn us/jp/dt
Ultra 64 (ab 7/96)
SNES
Gameboy

andere Systeme auf Anfrage

**Wir halten - was Andere
nur versprechen!**

Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

Der Spielespezialist mit Ladengeschäft in ES

...taucht ein...

Bauhöfe und andere wichtige Gebäude. Zwischendurch repariert Ihr die Orcas und baut neue hinzu. Die restlichen Gebäude und Panzer könnt Ihr mit Mammuts zerstören.

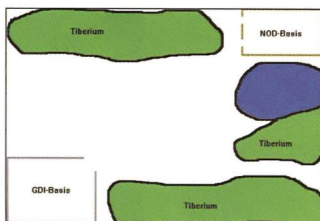
2. Mission: Höllenzorn

Als erstes bewegt Ihr Eure Einheiten nach Osten bis zwei Geschütztürme zu sehen sind, die sofort angegriffen werden. Der Computer wird gleich ein paar Bots aus seiner Basis schicken, die man schnell zerstören sollte. Wenn die Geschütztürme explodiert sind, greift Ihr die Hand von Nod an (Vorsicht vor der Flamme der Läuterung, die von Nod produziert wird). Mit einem kleinen Trupp geht Ihr zum südlichen Teil der Basis und sammelt zwei Geldkisten ein. Inzwischen sollte Verstärkung eingetroffen sein. Das MBF baut Ihr am besten im südwestlichen Teil der Basis auf und zerstört mit den restlichen Bots und Panzern die zwei Geschütztürme im Osten und die Flaraks in der neuen Basis. Das Kraftwerk und die Radarzentrale nimmt Ihr ein, sobald eine Kaserne und eine Raffinerie gebaut hat. Da der Gegner schon früh angreifen wird, solltet Ihr schnell eine Verteidigung aufbauen. Zwei Wach- und zwei Befestigungstürme genügen. Die Verteidigung ist nicht sehr schwer, weil die Basis nur einen Zugang hat. Jetzt baut Ihr einen zweiten Sammler und erkundet mit ein paar Wüstenjägern die Umgebung. In seiner Basis sind relativ viele Obelisken, die für Orcas kein Problem wären, wenn er nicht so viele Flaraks hätte. Trotzdem baut Ihr ca. sechs Orcas und eine Werkstatt. Inzwischen dürfte er seine erste Atombombe gezündet haben, die wahrscheinlich auf Eure Verteidigung gehen wird. Deswegen solltet Ihr immer bisschen Geld in Silos gespeichert haben, damit Ihr schnell eine neue, gleichstarke Verteidigung aufbauen könnt. Sobald die Orcas fertig sind, greift Ihr mit ihnen seine Flaraks an. Wahrscheinlich wird er sie schnell verkaufen, so daß Eure Orcas nicht sehr stark beschädigt werden. Wenn seine

sichtbaren Flaraks zerstört sind, geht Ihr mit den Orcas auf seine Obelisken. Sollten von ihnen auch keine mehr vorhanden sein, stürmt Ihr mit Mammuts seine Festung. Die Orcas könnt Ihr auch zur Hilfe holen. Wichtig ist, daß beschädigte und zerstörte Orcas wieder repariert oder beziehungsweise erneuert werden. Es kann sein, daß das Tiberiumfeld im Osten nicht reichen wird. Wenn es leeresammelt ist, geht Ihr im Nordwesten sammeln.

3. Mission: Infiltriert

Der Anfang ist ziemlich schwer, da Ihr Euch beeilen müßt. Als erstes fahrt Ihr mit dem Wüstenjäger, der im Westen des Ausgangs-



In diesem Level ist es wichtig, daß Ihr den Anfang gut übersteht

punktes steht, zu den Invasoren. Den einen könnt Ihr nicht mehr aufhalten. Er nimmt die Raffinerie ein. Die anderen schießt Ihr mit dem Wüstenjäger ab. Damit die Kaserne nicht eingenommen wird, verkauft Ihr sie, baut sie aber gleich neu. Sobald sie fertig ist, baut Ihr einen Invasor, mit dem die Raffinerie zurück erobert wird. Dann solltet Ihr schnellstens eine gute Verteidigung aufbauen. Den Eingang der Basis verkleinert Ihr so, daß nur ein Fahrzeug zur gleichen Zeit durchkommt. Außerdem wären fünf bis sieben Befestigungstürme angebracht. Sobald die Verteidigung steht, baut Ihr einen zweiten Sammler und sechs Orcas. Mit den Orcas fliegt Ihr ständig Angriffe auf seine Sammler, während eine Kommunikationszentrale errichtet wird. Außerdem solltet Ihr ca. neun Mammuts bauen. Wenn sie fertig sind, greift Ihr mit ihnen und den Orcas an. Wichtig ist, daß die Orcas immer wieder repariert werden. Mit dem Ionenwerfer könnt Ihr Flaraks zerstören, damit die Orcas ungefährdet angreifen kann. Mit den Mammuts zerstört Ihr als Erstes die Geschütztürme und Flaraks. Euren Bauhof und umliegende Gebäude könnt Ihr mit fünf Invasoren, die mit einem BMT in die gegnerische Basis gebracht werden, einnehmen.

4. Mission: Datenübertragung

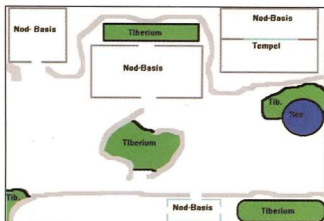
Diese Mission ist einfach. Als erstes fahrt Ihr mit allen Fahrzeugen nach Norden (außer dem Wüstenjäger), bis Ihr fast am nördlichen Kartenrand seid. Alle gegnerischen Truppen, die einem auf dem Weg dorthin begegnen, werden zerstört. Irgendwann sollten Sandsäcke erscheinen, die zerschossen werden. Da hinter befindet sich der Mann, den Ihr retten sollt. Sobald Ihr ihn entdeckt habt, wird Verstärkung geschickt (ein Sammelhubschrauber), die Ihr sofort zum Agenten schickt, den Ihr in den Hubschrauber stellt. Mit dem restlichen Trupp (außer dem Wüstenjäger) fahrt Ihr in Richtung Osten. Nun versucht Ihr so viele Gegner wie möglich auszuschalten. Nach kurzer Zeit sollte ein neues Stück Land mit zwei Kisten im Nordosten zu sehen sein. Dort versucht Ihr hinzukommen. Wenn alle Eure Truppen zerstört sind, nehmt Ihr den Wüstenjäger und sammelt die beiden Kisten ein. Das wird nicht besonders schwer sein, da die anderen Panzer und Bots die meisten Gegner zerstört haben. Sobald Ihr die Kisten eingesammelt habt, ist die Mission beendet.

5. Mission: Primärziel

Bei dieser Mission müßt Ihr Euch sehr beeilen. Als erstes geht Ihr mit dem Trupp am Kartenrand entlang in Richtung Norden, bis es nicht mehr weiter geht. Dann in Richtung Westen, bis eine Fackel der Erleuchtung zu sehen ist. An ihr versucht Ihr vorbeizukommen und läuft dann weiter nach Nordosten. Inzwischen sollte ein zweiter Trupp eingetroffen sein, der den gleichen Weg geht. Dann geht es weiter durch ein Tiberiumfeld, das in Richtung Westen führt. Nach kurzer Zeit kommt Ihr zu einem Holzzaun, den Ihr zerstört. Hinter diesem Zaun sind die drei Wissenschaftler. Ihr nehmt sie und den Trupp und lauft in Richtung Süden. Bald sollte ein neuer Trupp aufgetaucht sein, der aus einem Wüstenjäger und Rakeros besteht. Ihr fahrt mit dem Wüstenjäger zu den Wissenschaftlern, die immer noch nach Süden laufen. Inzwischen müßte auf der Karte ein Rauchsignal zu sehen sein. Dort lauft Ihr mit den Wissenschaftlern hin. Falls der Wüstenjäger sie einholen sollte, fahrt Ihr mit ihm zur Sicherheit vor.

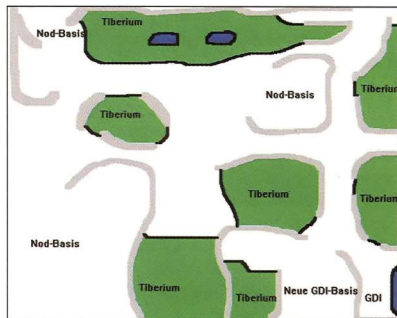
6. Mission: Glückes Schמיד

Hier ist der Anfang relativ schwer. Es geht darum, so viele gegnerische Panzer und Bots, so schnell wie möglich zu zerstören. Im Norden sind zwei Mammuts. Den einen solltet Ihr auf die Faust von Nod schicken. Den



Der Name der Mission sagt alles: Ungelübten steigt die Zornesröte hoch

anderen auf die Fackel der Erleuchtung. Die Orcas greifen umliegende Panzer an. Ihr müßt jedoch vorsichtig sein, daß keine Rak-zeros, Flaraks oder Nod Mots in der Nähe sind. Mit den Grenadiern, Wüstenjägern und dem BMT geht Ihr auf die gegnerischen Bots. Nach kurzer Zeit erscheint am nördlichen Bildschirmrand das MBF. Es fährt zwar selbstständig zu dem Rauchsignal, das im Süden gezündet wurde, jedoch solltet Ihr es selbst steuern, damit es nicht in Sackgassen fährt. Sobald es im Süden angekommen ist, baut Ihr es aus. Als nächstes wird eine Raffinerie und eine Kaserne hochgezogen. Der Sammler baut als erstes im westlich liegenden Tiberiumfeld ab. Damit keine gegnerischen Truppen in die Basis eindringen können, baut Ihr die beiden Eingänge im Norden zu. Drei Befestigungstürme hinter den Steinmauern genügen erstmal als Verteidigung. Nun sollte ein zweiter Sammler errichtet werden. Wenn Ihr genug Geld habt, wäre es gut, wenn Ihr drei bis vier Mammutts bauen würdet, um den Weg und die Tiberiumfelder östlich der Basis zu bewachen, denn das Feld



Die Mammutts spielen in diesem Szenario eine entscheidende Rolle

direkt neben der Basis hält nicht besonders lange. Wenn es leer ist, müssen die Sammler im Osten sammeln. Besondere Vorsicht ist vor den Nod Mots geboten. Sie kommen sehr schnell und zerstören nur all zu gerne die Sammler. Deswegen sind die Mammutts recht wichtig. Wenn Ihr die Gegend gut unter Kontrolle habt, fangt Ihr an, drei Mammutts, eine Kommunikationszentrale, einen Invasor und ein BMT zu bauen. Mit diesem Trupp geht Ihr in die kleine Nod-Basis nördlich der eigenen. Mit dem Ionenwerfer zerstört Ihr den Obelisk. Der Invasor nimmt den gegnerischen Bauhof ein, während die Mammutts die Geschütztürme und anderen Gebäude angreifen. Den Bauhof könnt Ihr gleich wie

SOFT & SOUND SHOP

Fach- und Versandhandel
für aktuellste
COMPUTER SPIELE und HARDWARE.
In Ihrer Nähe.

IWC-Mitgliedschaft im Soft & Sound Shop

Aktuelle Software-Hits
auf PC 3.5" - CD-ROM - AMIGA

kostenlos zu Hause testen!

- Verbilligt Einkaufen
- Neuheiten Service
- Demo-Spiele abräumen
- Spiele-Tips

CD-ROM Schnäppchenmarkt
0190-190816

Traum-PC ab 45,-



Komplett - Systeme ab DM 45,- monatlich.

* Finanzierung über Hausbank - Zinssatz 11,9% eff.
Vorbehaltlich Bonitätsprüfung

SOFT & SOUND SHOPS

Direkt-Versand • Verkauf • Verein

Bestellen Sie bargeldlos per Telefon bei Ihrem SHOP.
Alle Soft- und Hardware Hits werden sofort ausgeliefert.
Alle SOFT & SOUND SHOPS versenden direkt an Sie.

52064 Aachen
Mauerstraße 92 • 0241-402608
96047 Bamberg
Fleischstraße 5 • 0951-200697
10551 Berlin
Oldenburger Str. 44 • 030-3962821
12207 Berlin
Ostfriede Str. 13 • 030-7128599
33615 Bielefeld neu
Stapenhorst Str. 42 • 0521-175872
38118 Braunschweig
Holwedestraße 10 • 0531-508231
40477 Düsseldorf
Grietenaustr. 1 • 0211-4910187
76448 Dürrenheim
Hauptstraße 2a • 07245-7373
91054 Erlangen
Luitpoldstr. 15 • 09131-26658
45329 Essen
Altensser Str. 448 • 0201-343937
37085 Göttingen
David Hilbert Str. 2 • 0551-46563
68542 Heddeshheim neu
Kirchbaumstr. 19 • 06203-44686
52525 Heinsberg
Gangolfus Str. 25 • 02452-4817
34131 Kassel
Lange Str. 81 • 0551-39463
24116 Kiel
Sternstr. 18 • 0431-970046
50672 Köln neu
Palm Str. 49-47 • 0221-2579741

50939 Köln neu
Gottsweg 149 • 0221-446499
23564 Lübeck
Wilhelmstr. 7 • 0451-794345
39112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104 • 0391-42622
68159 Mannheim
Lunzbuschstr. 3 • 0621-101203
40667 Meerbusch neu
Dorfstraße 2a • 02132-911134
66528 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13 • 06821-26797
41460 Neuss
Hantfortstr. 20 • 02131-278967
90463 Nürnberg neu
Wiesenstr. 42 • Telefon-Nr. folgt
37520 Osterode
Markt 14 • 15 • 05522-73011
75177 Pforzheim
Scharnhorststr. 12-14 • 07231-560655
24306 Plön
Lithuoweg Tor • 04522-3412
66578 Schiffweiler
Kreuzstr. 18 • 06821-632163
29525 Uelzen
Huttmacher Str. 11 • 0581-79371
38300 Wolfenbüttel
Heinestadt Weg 23 • 05331-61820
38440 Wolfsburg
Laagbergstr. 63 • 05361-37474

Werden Sie SOFT & SOUND Partner

- auch als Shop im Shop-Lösung - über SOFT & SOUND Entertainment
Amfeld Straße 62 • 40239 Düsseldorf
Tel. 02 11-61 30 84 • Fax 02 11-64 11 23

der verkaufen. Nun baut Ihr zwei Mammut, die die kleine Basis am nordwestlichen Bildschirmrand zerstören sollen. Den Obeliskenzerstört Ihr wieder mit dem Ionenwerfer. Jetzt solltet Ihr eine starke Angriffssarmee produzieren. Dazu braucht Ihr ca. sieben Orcas. Mit ihnen werden die Flaraks und Obeliken vernichtet. Zerstörte und beschädigte Orcas werden nachgebaut bzw. repariert. Außerdem solltet Ihr ca. zwölf Mammut und sehr viele Grenadier bauen. Mit dem Ionenwerfer helft Ihr den Orcas.

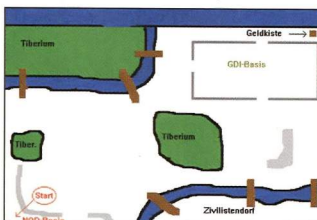
7. Mission: Toter Winkel

Am Anfang dieser Mission müßt Ihr sofort den Commandobot anwählen, um die drei Bots schnellstens zu zerstören. Dann lauft Ihr in Richtung Westen bis zu einem Geschützturm, den Ihr sprengt. Alle Bots, die Euch bis dort hin begegnen, werden vernichtet. Nun erschießt Ihr alle gegnerischen Bots, die in der Basis stehen. Danach sprengt Ihr mit dem Commandobot die beiden Flaraks. Jetzt treffen fünf Invasoren als Verstärkung ein. Zwei Invasoren braucht Ihr später. Mit den anderen nehmt Ihr das Flugfeld, die Hand von Nod und die Radarzentrale ein. Die Radarzentrale verkauft Ihr wieder. Für das Geld baut Ihr dann einen Hammer der Gnade. Nachdem er gebracht wurde, könnt Ihr das Flugfeld wieder verkaufen. Die Produktion wird ziemlich lange dauern, weil Ihr noch kein Kraftwerk besitzt. Bevor Ihr die Basis verläßt, zerstört Ihr noch die drei Kraftwerke. Jetzt geht Ihr mit dem Commandobot, den Invasoren und dem Hammer der Gnade zu Eurer südöstlich liegenden Basis. Mit den Bots wartet Ihr außer Reichweite der Geschütztürme vor der Basis. Mit dem Hammer der Gnade zur nördlichen Kante der Basis und zerstört von dort aus die beiden sichtbaren Kraftwerke. Nun hat der Obelisk nicht mehr genug Energie, um zu schießen. Also könnt Ihr jetzt ungehindert in die Basis eindringen. Mit dem Commandobot und dem Hammer der Gnade zerstört Ihr die Geschütztürme. Eurer Bauhof und ein Kraftwerk werden von den Invasoren eingenommen. Der Bauhof sollte wieder verkauft werden. Für das Geld baut Ihr einen Invasor und nehmt die Raffinerie ein. Nun produziert Ihr ununterbrochen Rakeros und Fackeln der Läuterung. Während die Produktion läuft, werden alle gegnerischen Gebäude unterhalb des Flusses zerstört. Sobald dies geschafft ist, bekommt Ihr einen Transportheli. Mit ihm werden die Bots auf das gegenüber liegende Flussufer gebracht. Bots werden so lange produziert, bis das Geld aus-

gegangen ist. Wenn die Armee vollständig hinüber transportiert wurde, zerstört Ihr dort alle gegnerischen Einheiten. Die kleine Basis liegt in der Mitte der Karte, die andere am nordwestlichen Bildschirmrand.

8. Mission: Böse Nachbarn

Mit dem MBF fahrt Ihr in die südwestliche Ecke des Bildschirmrandes und baut es aus. Dann baut Ihr eine Raffinerie und eine Hand von Nod. Als nächstes sollte, wie in fast allen Missionen, eine gute Verteidigung aufgestellt werden. Vier Geschütztürme am nördlichen und zwei am östlichen Eingang genügen erst einmal. Wenn Ihr später mehr Geld habt, können noch welche dazu gebaut werden. Um die Basis vor Bots zu schützen, könnt Ihr



Ist diese Mission überstanden, hat die GDI-Seite ihre Aufgabe gelöst

entweder Obeliken oder Fackeln der Läuterung bauen. Der Sammler baut als erstes das nördliche Tiberiumfeld ab, danach das westliche. Bevor das erste Feld leer ist, sollte ein zweites gebaut werden. Wichtig ist, daß das Territorium und die beiden Tiberiumfelder gut bewacht sind. Sonst können die gegnerischen Trupps unsere Sammler zerstören. Außerdem sollte hier schnell eine Radarzentrale errichtet werden, damit Ihr die Sammler ständig unter Kontrolle habt. In dieser Mission bewehrt es sich sehr, seine Sammlerfahrzeuge zu zerstören. Ihr stellt in jedes Tiberiumfeld, in dem er sammelt, zwei bis drei Mäntel des Schweigens auf. Sobald die Sammler erscheinen, werden sie vernichtet. Wenn er kein Geld mehr hat, wird er mit allem angreifen, was mobil ist. Könnt Ihr diesen Angriff abwehren, habt Ihr schon so gut wie gewonnen. Eure Befestigungstürme könnt Ihr aus sicherer Entfernung mit dem Hammer der Gnade zerstören. Und auch Eure Orcas sind kein Problem. Ihr schießt einfach eine Atombombe auf seinen Bauhof. Bei dieser Explosion werden dann auch die Orcas zerstört. Nun könnt Ihr ganz beruhigt mit ein paar Panzern in seine Basis gehen und sie ebenfalls zerstören.

9. Mission: Verrat

Als erstes geht Ihr mit Eurem Trupp in Richtung Nordwesten bis Ihr zu einer Geldkiste kommt (die zweite Geldkiste ist in der Kirche versteckt). Bis dahin sollten alle gegnerischen Bots abgeschossen werden. Wenn Ihr die Kiste einsammelt, kommt ein Transportheli angefliegen, welcher von dem Invasor eingenommen wird. Dann fliegt Ihr mit dem Heli und den Commandobots in Richtung Süden, bis Ihr ein Stück der eigenen Basis sehen könnt. Jetzt müßte das Rauchsignal schon gezündet worden sein. Sobald Ihr in der Basis seid, werden vier Rakeros gebaut. Mit ihnen werden die Wachtürme, die im Norden den Eingang versperren, aus sicherer Entfernung zerstört. Der Sammler baut im nördlichen Feld Tiberium ab. Dieser Eingang muß stark von Geschütztürmen bewacht werden. Wenn Ihr das Geld und die Energie habt, können noch ein bis zwei Obeliken gebaut werden. Ihr solltet Euch aber auch mit dem Bau eines zweiten Sammlers beeilen. Damit die Sammler ständig wieder repariert werden können, benötigt Ihr eine Werkstatt. Wenn das nördliche Tiberiumfeld leer geerntet ist, laßt Ihr die Sammelfahrzeuge im Osten sammeln. Dann wäre es aber angebracht, die drei Wachtürme am anderen Ausgang auch zu zerstören. Dieses geschieht auf gleichem Weg, wie bei den anderen Wachtürmen. Auch dieser Eingang muß stark bewacht werden. Außerdem solltet Ihr ein paar Panzer bauen, um die Gegend und die Sammler zu beschützen. Um Eure Sammler zu zerstören, benutzt Ihr den Mantel des Schweigens (siehe: allgemeine Tips; Nod). Wenn er kein Geld mehr hat, wird er mit seinen mobilen Einheiten angreifen. Wenn der Angriff abgewehrt ist, baut Ihr eine starke Armee und greift wie üblich an.

10. Mission: Rausschmiss

Das Dorf, in dem Ihr Euer Lager aufschlagen müßt, liegt im Osten. Auf dem Weg dorthin, wird ein die Gegend bewachender Mammut angreifen. Er dürfte kein Problem für Eure Fackeln der Erleuchtung sein. Wenn Ihr im Dorf seid, werden alle Häuser zerstört. In zwei Häusern ist jeweils eine Geldkiste versteckt. Den Bauhof baut Ihr in der Ecke am Fluß auf. Schnell wird eine Raffinerie und eine Hand von Nod hinzugebaut. Um die eigene Basis gut zu schützen, braucht Ihr viele Geschütztürme. Hier wären sogar Obeliken von Vorteil. Sobald Ihr das Geld zusammen habt, beginnt Ihr mit dem Bau eines zweiten und eines dritten Sammlers. Als erstes baut Ihr im Westen Tiberium ab,

danach im Nordosten. Damit die Gegend gut unter Kontrolle ist, werden immer wieder vorgeschobene Posten errichtet, die aus drei Geschütztürmen und einem Obelisken bestehen. Besonders die Wege der Sammler sollten gut bewacht werden.

Wenn die Anriffe der GDI seltener und schwächer werden, kann ein Tempel von Nod gebaut werden. Es ist jedoch wichtig, daß immer genug Geld zum Reparieren vorhanden ist. Dann baut Ihr ein paar Hammer der Gnade mit ihnen bis an den westlichen Bildschirmrand. Nun nach Norden, bis Ihr vor einer Anhöhe steht. Darauf ist seine Kommunikationszentrale, die Ihr ungefährlich von dem jetzigen Standpunkt aus zerstören könnt. Jetzt errichtet Ihr wie immer ein paar Mäntel des Schweigens, mit denen Eure Sammler zerstört werden. Ihr müßt jedoch vorsichtig sein, da sehr viele Panzer in der Gegend herum- stehen. Die Panzer solltet Ihr vorher ausschalten. Um Eure Basis zu zerstören, braucht Ihr einen großen Trupp, weil seine Basis sehr gut geschützt ist. Sie liegt im Nordwesten.

11. Mission: Diagnose: Tiberium

Diese Mission ist nicht besonders schwer. Als erstes zerstört Ihr alles, was in der Gegend ist. Dann fahrt Ihr in die südöstliche Ecke des Bildschirmrandes. Nun geht es weiter nach Norden, bis Ihr in die Basis kommt. Alle angreifenden Fahrzeuge und Bots werden zerstört. Die Forschungslaboratore liegen in der nordöstlichen und nordwestlichen Ecke der Basis. Nachdem sie zerstört sind, fahrt Ihr auf der Karte herum und zerstört alle gegnerischen Einheiten (keine Gebäude). Sobald es keine gegnerische Einheit mehr gibt, ist das Missionsziel erreicht.

12. Mission: Mantel und Degen

Der Anfang dieser Mission ist sehr schwer. Als erstes fahrt Ihr nach Nordwesten bis zur GDI-Basis. Dann fahrt man um die Basis herum und ungesehen zum Hintereingang herein. Nun wird das MBF frei geschossen. Jetzt fahrt Ihr so schnell es geht zum Haupteingang der Basis in Richtung Süden. Bald kommt ein Tiberium, neben dem Ihr Euer Lager aufschlagt.

Nachdem Ihr eine Raffinerie hochgezogen habt, schafft Ihr eine sehr starke Verteidigung auf. Dann werden eine Hand von Nod und ein zweiter Sammler gebaut. Als nächstes solltet Ihr nun schleunigst die umliegenden Panzer ausschalten. Wenn er kaum noch Einheiten besitzt, greift Ihr mit ein paar Hammern der Gnade seine Basis an. Außer-

WER HÄNGT WEN AB?



Laser Match Racing:
DM 99,-

Systemanforderungen:
486 DX mit Windows
3.1 oder Windows '95,
4 MB RAM, VGA (256
Farben), Farbmonitor,
3-Tasten-Maus (empf.),
Gameport mit Doppel-
eingang bei Benutzung
von zwei Steuerein-
heiten, Doublespeed
CD-ROM Laufwerk und
Windowskompatible
Soundkarte.

Die erste Segel-Simulation für zwei (!) Spieler bringt frischen Wind in die Spieleszene. Sportliche Laser-Jollen garantieren Segelspaß pur. Segeln Sie das Rennen gegen den Computer oder direkt mit einem zweiten Mitspieler. In der 3-D-Grafik haben Sie die Regattabahn und den Mitspieler immer voll im Blick. Die Steuerung erfolgt über Maus und Tastatur oder am besten über zwei spezielle Sail Simulator-Steuereinheiten, die einfach an einen Zweifach-Gameport angeschlossen werden. Auf der CD-ROM befinden sich außerdem tolle Fotos und Videos über das Match Racing mit dem Laser, sowie alle notwendigen IYRU-Regeln zum Match Racing, deren Einhaltung der Computer natürlich auch überwacht.



Bestellung per Telefon: Montag bis
Freitag von 8.00 bis 16.00 Uhr:
05 21/5 59-292, Astrid Anke und
Dieter Braend freuen sich auf Ihren Anruf.



Bestellung per Fax:
Rund um die Uhr: 05 21/5 59-114.



Bestellung per Post: DK-softmedia,
Postfach 101671, D-33516 Bielefeld.



Im Buch- und Fachhandel
erhältlich!

Vertriebspartner Schweiz:

- Navigator 2000,
Parkstraße 1,
CH-6386 Wolfenschiessen
- Neptun-Verlag,
Fidlerstraße 2,
CH-8272 Ermatingen

Vertriebspartner Österreich:

- Lechner & Sohn AG,
Postfach 105, A-1232 Wien

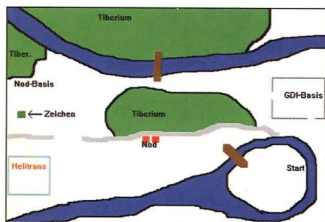
Unser Service: Bei technischen Fragen steht Ihnen von Dienstag bis Donnerstag
von 12.00-16.00 Uhr unsere Hotline zur Verfügung: 0521/41 04 44.

DK softmedia
SIMULATIONS PROGRAMME

dem baut Ihr drei Fackeln der Erleuchtung zum Schutz der anderen Panzer. Das schwerste an diesem Auftrag dürfte lediglich der Anfang sein.

13. Mission: Gewaltsame Übernahme

Als erstes bewegt Ihr Euch in Richtung Westen bis eine Brücke zu sehen ist, auf der ein MIA1 steht, der sofort zerstört wird. Die Rakzeros laßt Ihr auf der Halbinsel erst einmal stehen, weil später wahrscheinlich ein Helitran angefliegen kommt. Mit der Fackel der Erleuchtung fahrt Ihr nach Norden, wo eine Hand von Nod und eine Radarzentrale



Das große Finale steht den NOD-Truppen kurz bevor

stehen. Die Radarzentrale verkauft Ihr einfach und baut für das Geld einen Invasor. Inzwischen holt Ihr die Rakzeros und greift mit ihnen aus sicherer Entfernung zwei Wachtürme im Westen an. Dann zerstört Ihr zwei Helitrans. Den anderen nehmt Ihr mit dem Invasor ein. Nun können die Rakzeros über den Fluß im Osten gebracht werden. Dort zerstört Ihr die Kirche, in der eine Geldkiste versteckt ist. Jetzt fliegt Ihr mit den Rakzeros zu einem Rauchsignal, das im mittleren Westen gezündet wurde. Dort habt Ihr einen Bauhof und eine Raffinerie, die repariert werden müssen. Für das Geld, was Ihr bekommt, wird als erstes eine mittelstarke Verteidigung aufgebaut und als nächstes ein Flugfeld, mit dem Ihr Euch eine Armee bringen laßt. Sie muß nicht besonders stark sein, weil Eure Basis nicht besonders gut gesichert ist.

14. Mission: Belagerungszustand

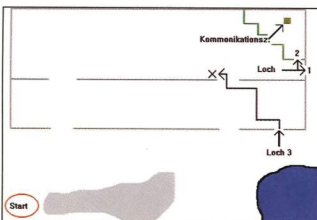
Diese Mission sieht schwerer aus als sie eigentlich ist. Zuerst fahrt Ihr mit dem Mantel des Schweigens durch eine kleine Lücke an den gegnerischen Panzern vorbei. Dann in Richtung Süden bis zum Zivilistendorf. In der Kirche ist eine Geldkiste versteckt. Für das Geld baut Ihr Euch Geschütztürme und ein paar Flammen der Läuterung. Damit die Energie reicht, müßt Ihr die Silos und ein

paar Flaraks verkaufen. Sobald die Atom-bombe einsatzbereit ist, werft Ihr sie auf einige gegnerische Einheiten. Nun solltet Ihr die Panzer angreifen. Wenn Ihr die Geschütztürme ständig repariert, müßt Ihr den Kampf gewinnen. Mit den Flammen der Läuterung zerstört Ihr die gegnerischen Bots. Jetzt könnt Ihr auch den Sammler abbauen schicken. Wenn Ihr auch diesen Kampf gewinnt, ist der Rest kein Problem mehr. Eure Basis ist lächerlich. Sechs Panzer sollten genügen.

15. Mission: Todesschwadron

Hier müßt Ihr die Anweisungen genau befolgen und Euch an die gezeichnete Karte halten, damit es klappt.

Als erstes fahrt Ihr mit einem Mantel des Schweigens im Osten um die Mauer. Dann sprengt Ihr das Mauerstück "1" und "2" weg. Danach bleibt Ihr dort (nicht sichtbar) stehen (dieses Fahrzeug ist Nr.1). Nun fahrt Ihr mit dem anderen Mantel des Schweigens los und sprengt das Mauerstück "3" weg. Im Anschluß daran fahrt Ihr durch das Loch zur markierten Stelle "X" und wartet dort (dieses Fahrzeug ist Nr.2). Jetzt lauft Ihr mit dem Commandobot zu Fahrzeug Nr.1. Es kann



Halte Euch genau an diese Karte und der letzte Level ist bald geschafft

sein, daß der gegnerische Commandobot Euren angreift. Euer Commandobot muß den anderen töten, sonst wird er es ganz gewiß mit Euren tun.

Wenn der Commandobot an der besagten Stelle steht, greift Fahrzeug Nr. 2 den Mammut an, der bei ihm in der Nähe steht. In diesem Moment fahren Fahrzeug Nr. 1 und der Commandobot durch die Löcher "1" und "2". Das Fahrzeug Nr. 1 greift den Befestigungsturm, der hinter der Kommunikationszentrale steht an, während der Commandobot sie sprengt. Geschafft.

Wer nach den 15 sauschweren Missionen immer noch nicht genug hat, darf sich auch gleich noch an die Dinolevel wagen.

Die Siedler II

Unmittelbar nach dem Testmuster belieferte uns Blue Byte gleich noch mit den ersten brandheißen Programmierertipps, die weiterhelfen, ohne die Lust am Herumexperimentieren zu nehmen.

Ernährung:

Ohne Mampf kein Kampf, deshalb zu Beginn einige Fischer produzieren, die mit ihren Fängen die Versorgung zumindest solange aufrecht erhalten, bis die Deckung des Nahrungsmittelbedarfs durch Brot und Fleisch gesichert ist. Um überhaupt Brot backen zu können, brauchen die Felder der Bauern viel Platz, schließlich ist Getreide ein nachwachsender Rohstoff. Pro Mühle werden übrigens zwei Bauern benötigt. Oft aber ist für die Mehlgewinnung und die Schweineaufzucht gleichzeitig zu wenig Platz vorhanden. In diesem Fall ist es besser, auf die Sauen zu verzichten, da der Schweinehof mehr Raum einnimmt, als Mühlen oder Bäckereien.

Produktion:

Holz ist ein äußerst wichtiger Rohstoff! Neben einem Holzfäller deshalb immer einen Förster in die gleiche Gegend setzen, um eine ausreichende Holzversorgung zu gewährleisten. Vergest Ihr die Förster, ist die Mission unter Umständen nicht mehr lösbar. Ebenfalls sehr empfehlenswert ist der Bau einer Schlosserei. So kann je nach Bedarf das drin-



gend benötigte Werkzeug gefertigt werden. Danach solltet Ihr die Schlosserei wieder stoppen, um Rohstoffe zu sparen. Ist ein ganz bestimmtes Werkzeug dringend erforderlich, alle anderen Wahrscheinlichkeiten im Werkzeugfenster unbedingt auf Null setzen. Dadurch geht die Produktion viel schneller. An rohstoffreichen Stellen (z. B. Getreide, Erze, Kohle o.ä.) empfiehlt sich die Errichtung einer "lokalen Produktionsstätte" inklusive Lager und verarbeitender Industrie. Dadurch wird das Wegenetz deutlich weniger mit dem Transport von Rohstoffen belastet und die Siedler sind Euch dankbar.

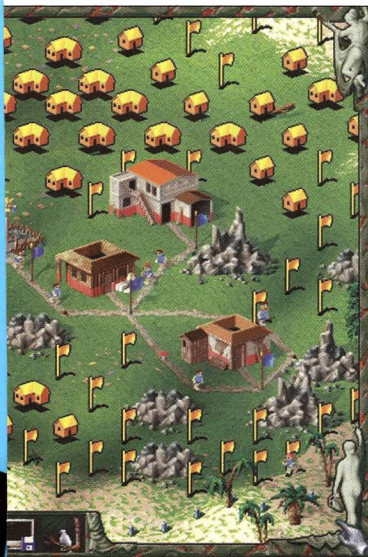


Schiffe eignen sich prima zur Erkundung der Karte und wichtiger Anlegepunkte

schicken, d.h. nicht sofort am erstbesten Hafen anlegen, sondern Euch erst einen Überblick über Kontinente und verfügbare Anlegestellen verschaffen. Die gesamte Planung läßt sich so verbessern und erleichtern.

Transport:

Beginnt Ihr eine Mission ohne Esel, schneller Transport ist aber ein wichtiges Kriterium in diesem Abschnitt, errichtet möglichst schnell einen Bauernhof, einen Brunnen und eine Eselszucht. Der Transport beschleunigt sich dadurch beträchtlich. Auf Karten, in denen Ihr ein Schiff in Eurem Besitz habt, solltet Ihr es zuerst auf "Erkundungstour"



Ein wichtiger Grundsatz bei "Die Siedler II" ist das raum-ökonomische Bauen. Geht also sparsam mit dem Platz um, ansonsten kann es passieren, daß später für wirklich wichtige Gebäude kein Platz mehr da ist

Militär:

Zum Golde drängt doch alles, weshalb die feindliche Goldproduktion ein Hauptpunkt unserer Angriffsbemühungen sein sollte. Mehrere Gebäude gleichzeitig anzugreifen, hat sich dabei als sehr wirksam erwiesen, da die Verteidiger keine Hilfe erwarten können. Bei den Angriffen ebenso wie in der Verteidigung aber nur die stärksten Soldaten einsetzen, die Besatzung der Militärbauwerke an



Katakulte ziehen das Feuer auf sich, lenken somit von anderen Aktionen ab



DAS GIGANTISCHE ADVENTURE VON RITTER SPORT.

Komm mit Gunter Bunt in die Welt der Top-Secret-Agenten. Spannende Abenteuer, knifflige Rätsel und super Effekte erwarten Dich auf der Jagd nach den bunten Quadraten.

- ◆ Hochauflösende, aufwendig animierte Super-VGA-Grafik
- ◆ knifflige, abgedrehte Rätsel
- ◆ 20 Schauplätze und über 15 Darsteller
- ◆ Soundtrack und Effekte in CD-Qualität
- ◆ Digitale Sprachausgabe

Zu bestellen mit ec-Scheck über DM 20,- bei westa Kommunikation, Deutz-Mühlheimer Str. 165, 51063 Köln

Internet: <http://www.Ritter-Sport.de>

Zum Abschluß noch eine Liste der notwendigen Baumaterialien für alle Einrichtungen:

	BRETTER	STEINE
Holzfaller, Forsthaus, Steinbruch, Fischerhütte, Jagdhaus, Brunnen, Baracke	2	0
Sägewerk, Fleischerei, Mühle, Bäckerei, Eischmelze, Schlosserei, Schmiede, Münzprägerei, Brauerei	2	2
Alle Bergwerke, Spähturm	4	0
Werft, Wachstube	2	3
Bauernhof, Schweinezucht, Eselzucht	3	3
Katapult	4	2
Lagerhaus	4	3
Wachturm	3	5
Hafengebäude	4	6
Festung	4	7

den Landesgrenzen immer auf Maximum setzen. Soll der Feind mal abgelenkt werden, ihn mit einem nicht mehr benötigten Katapult ärgern. Die gegnerischen Völker empfinden Katapulte als äußerst störend und greifen sie deshalb besonders häufig an. So bleibt vielleicht der Rücken für eine andere Aktion frei. Startet Ihr eine Großoffensive, reißt vorher alle unnötigen militärischen Gebäude im Landesinneren ab. Dadurch werden zusätzliche Soldaten für den Angriff frei. Aber Achtung! Lager müssen ebenso wie Goldminen und Goldschmieden ausreichend geschützt sein (Minimum Wachturm). Da das Hauptquartier nicht in der Lage ist, einen Angriff auszuführen, muß es stets von einem Ring starker Militärbauwerke umgeben sein. Die



Baut frühzeitig eine Schlosserei. So könnt Ihr schnell begehrte Werkzeuge produzieren.

Geologen sind sehr nützlich, um die Umgebung nach Bodenschätzen abzusuchen und die optimale Platzierung der Bergwerke zu gewährleisten



regelmäßige Rekrutierung neuer Soldaten setzt voraus, daß Wirtshäuser und Schmieden immer das gleiche Lagerhaus beliefern.

Allgemeine Spieltaktik:

Eine der wichtigsten Regeln, um neue Inseln erfolgreich zu besiedeln, heißt: So schnell wie möglich ausbreiten und darüber hinaus unentdecktes Gelände mit den Scouts erkunden. Spähtürme am Strand können auch über die See, Spähtürme in den Bergen über die Schneeregionen hinaus aufklären. Da alles von Rohstoffen abhängt, ist es wichtig, Berge (=Erze) so schnell es geht zu erschließen. Benutzt dazu die Geologen und schickt sie auf Erzsuche.

Descent 2

Gar fürchterlich erschreckt hat sich bestimmt so mancher, der die Cheats des Demos auch bei der Vollversion einsetzen wollte. Zur Beruhigung deshalb hier die richtigen Cheats, eingesandt von Arno Candel aus Untersiggenthal in der Schweiz.

Nochmal zur Erinnerung: Das waren die Cheats für die Demoversion:

GABBAGABBAHEY	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
ZINGERMANS	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
MOTHERLODE	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
EATANGELOS	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
CURRYGOAT	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
JOSHUA AKIRA	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
WHAMMAZOOM	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy
ERICAANNE	Alles weg bis auf 1% Shield und Energy

Und hier nun die Cheats von Arno Candel, die Euch wirklich weiterhelfen:

FREESPACE	Level Warp
ALIFALAFEL	Accessories
SPANIARD	Killt alle Robots in der Mine 2x verwenden: Killt den Guide-Bot Guide-Bot attackiert die Robots
GOWINGNUT	Psychedelische Wände
BITTERSWEET	Roboter durch Rahmen killen
GODZILLA	

Du hast sechs Beine, zwei Fühler
und ein großes Problem...

bad mojo

DAS KAKERLAKEN-KULT-SPIEL.

Wenn Kronkorken zum unentbehrlichen Hinweis und Zigarettenstummel zur lebensrettenden Waffe werden, befindest Du dich mitten im Kult-Spiel des Jahres. Du bist nichts weiter als eine gewöhnliche Kakerlake - ständig auf der Suche nach einem Weg zurück zu Deiner menschlichen Gestalt. Geniale 3D-Computer-Animationen mit über 800 Bildern gemischt mit digitalen Filmsequenzen, brillanten Soundeffects und einem einzigartigen, packenden Spielverlauf saugen Dich förmlich auf in diese mysteriöse Welt. Was Du auf Deinem Weg durch schmierige Bars und verstaubte Appartments entdeckst mag Dich schockieren. Was Du nicht entdeckst mag Dich sogar töten.

Doch ganz gleich wie es ausgeht, Du wirst nie mehr der alte sein...
AB APRIL ERHÄLTICH FÜR PC CD-ROM, DEMNÄCHST AUCH FÜR MAC.



AKkaim
Entertainment GmbH

Empfohlene Systemvoraussetzungen: IBM oder 100% kompatibel, 486DX2 66 MHz, 8MB RAM, 20MB Festplatte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk, Soundkarte, SVGA Grafikkarte (256 Farben), Windows 3.1 oder höher.

PULSE ENTERTAINMENT, THE PULSE ENTERTAINMENT LOGO AND BAD MOJO ARE EITHER A REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF PULSE ENTERTAINMENT INC., IN THE UNITED STATES AND/OR OTHER COUNTRIES. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THOSE OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

NEUE CD-ROM'S

"SUPERSPEED"

Über 500 Extra Levels,
Tracks, Missionen,
Editoren & Screens für:

- THE NEED FOR SPEED (75 TRACKS)
 - COMMAND & CONQUER
 - WING COMMANDER 1 bis 4
 - US-NAVY FIGHTERS
 - PANZER GENERAL 2
 - PRIVATEER
 - BONUS COLOR-CLIPARTS
- 39,90 DM



Händleranfragen erwünscht

"SUPERFUN"

Über 925 Extra Levels, Editoren,
Missionen, Screens, Cheats,
Game Saves & Utilities für:

- COMMAND & CONQUER
- WARCRAFT 1
- WARCRAFT 2
- MECH WARRIOR 2
- MS-FLIGHT SIMULATOR
- NBA LIVE 95
- Sim City
- Sim City 2000

39,90 DM



Inhaltlich keine Überschneidungen
zwischen beide CD's
Im Fachhandel und Versand erhältlich

Direktbestellung bei Firma:
CD-ROM BORSE · Marktstraße 74
D-76887 Bad Bergzabern
Tel. 06343-5011 - Fax 5012

Bestell Coupon

Bitte senden Sie mir folgende CD's:

- ☐ SUPERSPEED = DM 39,90
☐ SUPERFUN = DM 39,90
 (Sparpaket 2 CD's)

☐ SUPERSPEED & SUPERFUN = DM 70,-

Ich beziehe die Versandkosten wie unten angekreuzt:

☐ Per Nachnahme + DM 15,90 zähle ich bei Erhalt der Ware

☐ Per Vorkasse + DM 10,- Scheck / Bar liegt bei

Name _____

Straße _____

Plz/Ort _____

Telefon _____

Unterschrift _____

Intimer / Änderungen vorbehalten

SUPPORT

Ran Soccer

Und nochmal König Fußball. Markus Ganz aus Ludwigsburg kickt anscheinend ganz gerne mit dem SAT1-Team und hat deswegen diesen Cheat ausbaldowert. Das Dream-Team (??) ist in der Teamliste anwählbar, wenn Ihr das Spiel mit dem Parameter SOCCER -01142475549 startet. Reinhold Beckmann, Werner Hansch und Jörg Wontorra spielen allerdings nicht mit.



Lächerliche Namen und häßliche Trikots: Sooo toll ist das Dream Team von SAT 1 nicht. Allerdings hat jeder Spieler eine herausragende Eigenschaft, die zusammen eine sehr gute Mannschaft ergeben.

Comix Zone

Ach, wär Sketch Turner doch bloß ein Comicheld geblieben! So aber treibt er auch auf Computern sein Unwesen und ist noch dazu relativ leicht zu cheaten. Während des Spiels CAMERON eingeben (alles in Großbuchstaben!) und schon befindet sich oben auf der Menüliste ein neuer Punkt: das Cheatmenü. Auch diesen Cheat haben wir Markus Ganz zu verdanken.

Apache Longbow

Von Hubschrauberexperte Arndt von Conta aus Aachen kommt ein Tip zu Software 2000s State-of-the-Art-Simulation "Apache Longbow", getreu dem Motto "klein, aber oho". Ihr müßt im Pilotenauswahlbildschirm als Namen "Monty Barrymore" eingeben (auf Leerzeichen achten). Jetzt seid Ihr im Campaign-Modus unzerstörbar und habt unendlich viel Munition an Bord.



Ouch! Auch mit einem Cheatmenü wird aus Comix Zone kein gutes Spiel

Das Rock'n Roll - Adventure mit **AEROSMITH**



Quest for Fame



**DER KICK
MIT DEM
PICK!**

Der **V-PICK-CONTROLLER**, ein elektronisches Plektron wird mitgeliefert und verwandelt Ihren PC in eine **VIRTUELLE GITARRE**

DER WEG ZUM RUHM!

Quest for Fame reit Dich aus der unbedeutenden Dunkelheit ins Rampenlicht eines Rockstars.

Unternehm die ganze Tour - improvisiere mit Deiner Kellerband, trete in kleinen Blues-Bars auf und lass es im Tonstudio krachen.

Dann der ultimative Kick - ein Gig mit Aerosmith im Humungodome vor Tausenden von Fans.

Ein Traum wird wahr.

PRESSESTIMMEN:

PC Action: 81%, " ... macht riesig Sp."
PC Player: 79%, " ... die beste Erfindung
seit dem Rhrenverstrker von Marshall."
TV Today: " Geniales Game "

- * Du kannst bei den heitesten Aerosmith-Hits die Lead-Gitarre bernehmen:
Love In An Elevator, Livin' On The Edge, Eat the Rich, Shut Up And Dance und anderen
- * Packende Musikvideos, Grafiken und Animationen
- * 4 Schwierigkeitsstufen, 11 interaktive Szenen und Live Auftritte von Aerosmith
- * Die Bandmitglieder geben ein gnadenloses Feedback ber Deine Leistung

Quest For Fame Web-Site: <http://www.virtualmusic.com/qff.html>

Quest For Fame Hotline: 0180/530 45 25

Fr Windows 3.1 & Windows 95 - Ab Juni auch fr Mac

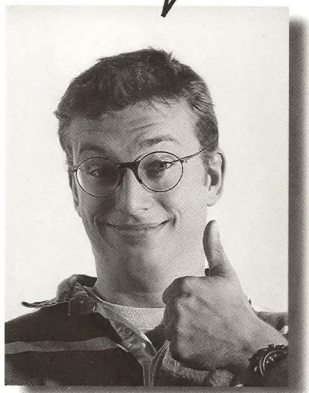


IBM

DISTRIBUTED BY
BMG
INTERACTIVE

Hexerei

Es ist vollbracht: Ab diesem Heft ist zumindest jeder Käufer der CD-ROM-Ausgabe stolzer Besitzer eines Hex-Editors. Einen Kursus zum fachgerechten Umgang findet Ihr in der nächsten Ausgabe.



MAG!!!

Mit dem Trick von Patric Mrawek aus Trippstadt steht die neugegründete Zeitschrift gleich viel besser da. Dazu das entsprechende Savegame mit einem Hexeditor bearbeiten. Ungefähr in der Mitte der Datei ist der Namensseintrag des Spielers und seines Verlages zu finden. Direkt über dem Vornamen

ist der aktuelle Kassenstand abgespeichert. Zur Vergewisserung den Geldbetrag einfach mit einem Hexrechner umrechnen und die beiden ersten und letzten Bytes vertauschen. An der richtigen Stelle FF FF FF schreiben, und schon sollte das liebe Geld im Überfluß zur Verfügung stehen. Ansonsten läßt sich die Prozedur beliebig oft wiederholen

NHL Hockey '96

Als Ergänzung zur Hexerei der Power-Play-Ausgaben 3/96 und 4/96 schickte Carsten Käfer aus Düsseldorf (woher soll denn ein Eishockeytyp auch sonst kommen) Tips zum Editieren der Torhüter, deren Adresse wie gehabt in der Datei key.db erforscht werden muß. Hier am Beispiel des Goalies der Detroit Red Wings, Mike Vernon. Die

Eigenschaften der Schlußmänner unterscheiden sich ja deutlich von denen der Feldspieler. Als da wären zum Beispiel: Glove Left, Glove Right, Stick Left, Stick Right, Speed, Agility, Offensive Awareness, Defensive Awareness, Puck Control. Im vorliegenden Fall liegt die Adresse bei 00003995.

00003990: 00 05 00 00 05 01 0A 0C – 0A 0A 00 0A 0A FF 00 0A
000039A0: 0A 00 07 00 11 0A 01 0E – 0A 0A 0A 00 09 0A 00 00

Das erste fett gedruckte Byte (01) entspricht der Stockhand des Torwarts (00 = Kelle links, 01 = Kelle rechts). Der Rest ist folgendermaßen belegt:

1.Glove Left, 2.Glove Right, 3.Stick Left, 4.Stick Right, 5.Unbelegt, 6.Speed, 7.Agility,

8-9-unbelegt, 10.Offensive Awareness, 11.Defensive Awareness, 12-15.unbelegt, 16.Puck Control. Eingetragen werden können Werte von 00 bis 0F, die in NHL Hockey folgenden Zahlen entsprechen: 00=40, 01=44, 02=48 ... bis 0F=100.

Battle Isle III

Andreas Meier aus Grafing tüftelte diese umfangreiche Hexerei aus, mit der feindliche Einheiten sofort die Fronten wechseln und das gesamte eigene Kriegsmaterial auf Vordermann gebracht wird. Den Spielstand in den Editor laden und die Stelle 00001BD0 suchen. Ab dieser Stelle müßten regelmäßig alle 26 Bytes mehrere FF stehen. Sind sie gefunden, kann's auch schon mit dem Editieren losgehen. Dabei muß man sich an ein einfaches Schema halten: Das FF-Byte steht immer an 21. Stelle der zu einer Einheit gehörenden Byteschlange. Das Ganze sieht in etwa folgendermaßen aus:

00001BD0: XX XX XX 0A 0B XX XX XX –
ZZ 0F 27 0F 27 0F 27 0F
00001BE0: 27 0F 27 XX FF XX XX 01 – XX

Die XX bezeichnen nicht zu verändernde Werte.

Das vierte Byte steht für die Gruppenstärke, das fünfte für die Erfahrung. Die oben eingetragenen 0A und 0B sind jeweils die Höchstwerte.

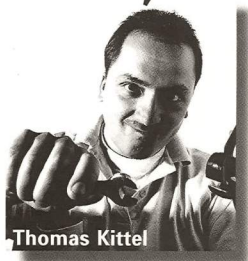
Byte 10 und 11 bestimmen die Treibstoffmenge, die Bytes 12 bis 19 die Menge der verschiedenen Munitionsarten. Hier ist ebenfalls das eingetragene (0F 27) der zulässige Höchstwert.

Byte 25 beschreibt den Besitzer der Einheit. Wollt Ihr feindliche Truppen in Euren Besitz bringen, müßt Ihr hier 01 eintragen.

Das Byte ZZ steht für die Einheit. Die nachfolgende Tabelle listet alle Möglichkeiten auf. Mit einer Armada an Ionstars, um nur ein Beispiel zu nennen, sollten selbst die schwierigen Abschnitte kein Problem sein.

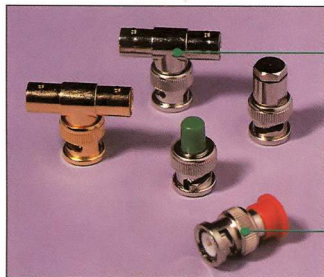
00	Planum	07	Imperator
01	Regio	08	Technotrax
02	Sinus	09	Snake
03	Ranger	0A	Sting
04	Buggy	0B	Samurai-2
05	Orion	0C	Pulsar
06	Demon	0D	Nashorn

ERSTE HILFE



Thomas Kittel

Hardware spielt grundsätzlich immer im entscheidenden Moment verrückt: Etwa dann, wenn man ein nagelneues Spiel anfangen möchte. Wie Ihr Eure Kiste trotzdem wieder zum Leben erweckt, verrät auch diesen Monat wieder Power-Play-Medicus Thomas Kittel...



T-Stücke und Terminatoren:
Unverzichtbar für Netzwerke

Spiele-Netzwerk

Da ich seit einiger Zeit in der glücklichen Lage bin, zwei Computer zu haben und mein Kumpel und ich gerne miteinander antreten, hätte ich folgende Fragen: 1. Wie kann ich die Rechner miteinander verbinden (sie stehen in verschiedenen Räumen)? Es sollen hauptsächlich Spiele darauf laufen. 2. Ich könnte günstig an zwei Ethernetkarten mit 10 m Koaxkabel kommen. Könnte ich damit etwas anfangen, ohne weitere Software und Hardware kaufen zu müssen? Und wenn doch, welche? Der eine Rechner ist ein P-100 mit 16 MByte RAM und der zweite ein DX4/100 mit 8 MByte RAM, Betriebssystem ist Windows 95.

JENS MAYDOWSKI, WUTHA-FARNODA

Der Spielespaß steigt immens, wenn man auf zwei Rechnern mit- oder gegeneinander spielen kann. Weil Du zwei recht leistungsstarke Systeme hast, ist eine Vernetzung nicht nur für Spiele sinnvoll. Mit etwas Geschick kannst Du Ressourcen wie Festplatten, Backup-Medien oder CD-ROM-Laufwerke gemeinsam nutzen und damit einiges an Geld sparen. Am einfachsten und preiswertesten lassen sich die Computer mit einem Nullmodem-Kabel (kostet nur wenige Marker) verbinden, für viele Spiele reicht die relativ niedrige Übertragungsrate. Auch Daten lassen sich verschicken, die Übertragungsrate entspricht etwa der Geschwindigkeit von einem Diskettenlaufwerk. Etwas schneller geht es mit einer Verbindung per Parallelkabel, was jedoch nur wenige Spiele unterstützen. Das beste wäre eine Profilösung mit Netzwerkkarten. Die wichtigste Voraussetzung für das Netz erfüllen Deine Rechner: Sie laufen unter Windows 95. Dieses Betriebssystem unterstützt sowohl die Hardware als auch die benötigten Übertragungsprotokolle. Die meisten Spiele kommunizieren im Netzwerk über das IPX-Protokoll, das Windows 3.11 beispielsweise nicht anbietet. Hier müßten noch spezielle Netzwerktreiber (z.B. von Novell) geladen werden. Hardwareseitig brauchst Du zwei günstige Ethernetkarten, das Koaxialkabel mit den richtigen Steckern, zwei **T-Stücke** und zwei **Terminatoren**. Günstig bedeutet, daß

Du insgesamt nicht mehr als 100 Mark ausgeben solltest. Die Netzwerkkarten müssen NE2000-kompatibel sein, das ist der Standard für diese Art Netzwerk. Das Netzwerk-kabel muß zwei Koaxial-Stecker haben, die Du auch selbst anbringen kannst. Sogenannte "fertig konfektionierte Kabel" sind jedoch kaum teurer als die Einzelteile, und Montagefehler sind ausgeschlossen. Die T-Stücke sind t-förmige Anschlüsse, die auf die Netzwerkkarten gesteckt werden, um einerseits das Kabel und andererseits die Terminatoren aufzunehmen. Diese müssen vorhanden sein, da sonst Übertragungsfehler entstehen oder schlimmstenfalls überhaupt nichts funktioniert. Windows 95 ist relativ einfach in der Netzwerkkonfiguration, die Vorgehensweise jedoch je nach System unterschiedlich. Entweder die Karten werden automatisch erkannt und konfiguriert oder das Ganze muß per Hand geschehen. Vorsicht vor Kon-

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 Butterbrot Papier 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 Gejammer! 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
Fax: 089/4613 5046

flikten mit Interrupt und DMA, wie Soundkarten können auch Netzwerkkarten hier Probleme bereiten. Wenn nicht sowieso alles relativ automatisch konfiguriert wird, ist das Icon "Netzwerk" in der Systemsteuerung der wichtigste Anlaufpunkt. In diesem Fenster wird mit "Hinzufügen" ein NE2000-kompatibles Gerät, ein Client für Microsoft-Netzwerke, das IPX/SPX-kompatible Protokoll und die Datei- und Druckerfreigabe für Microsoft Netzwerke konfiguriert. Ein paar Stunden Konfigurationsarbeit sind hier völlig normal, ein Netzwerk funktioniert in den seltensten Fällen auf Anhieb. Leider ist die Online-Hilfe von Windows 95 zu diesem Thema etwas mager, trotzdem findet man dort den einen oder anderen Tip bei bestimmten Problemen.

Sidewinder & WC4

Ich habe einen "Sidewinder 3D Pro"-Joystick von Microsoft. Ich bin mit dem Joystick sehr zufrieden und er läuft mit allen Programmen, nur mit "Wing Commander 4" nicht. Beim Kalibrieren funktionieren noch alle Schalter und Bewegungen, aber auf dem Testbildschirm bleiben die Koordinaten bei 0,0 hängen, egal ob ich den Joystick bewege oder nicht. Ich habe den Sidewinder schon im Thrustmaster- und im FlightStick-Pro-Modus ausprobiert, aber nichts funktionierte. JAN SCHULTE, KARLSRUHE

Der "Sidewinder 3D-Pro" wird zwar von „Wing Commander 4“ nicht direkt unterstützt, sollte aber problemlos funktionieren. Auf jeden Fall darfst Du nicht unter Win95, sondern nur direkt in DOS spielen und mußt Deinen Joystick im "FlightStick Pro"-Modus (also sowohl den Schalthebel an der Unterseite des Sidewinder als auch in den WC4-Optionen) betreiben. Damit solltest Du keine Schwierigkeiten haben. Sidewinder-typische Funktionen wie etwa den drehbaren Griff oder einige der zusätzlichen Knöpfe kannst Du leider nicht nutzen.



WC 4: Mit dem Sidewinder nur unter DOS

Infekt

Vor kurzem habe ich meinen Rechner mit dem Virus "Delwin" infiziert. Natürlich habe ich sofort einen Virens Scanner auf den Virus angesetzt, was mir auch erfolgreich gelungen ist – dachte ich! Seitdem habe ich ständig Fehlermeldungen wie: Fatal Error, Fehler im FAT-Bereich, schwere Hardwarefehler, Systemabstürze usw. Vor einem Monat baute ich eine nagelneue zweite Festplatte in den Rechner ein. Als ich überprüfte, ob Windows 95 die Festplatte angemeldet hat, stellte ich fest, daß Windows 95 die Festplatte als zweites CD-ROM-Laufwerk angemeldet hat und ein fataler Fehler im FAT-Bereich auftrat. Dann baute ich die Festplatte wieder aus, um sie zu testen: Angeblich hat "Delwin" die Festplatte infiziert. Nun war ich der Meinung, daß ich den Virus nicht mehr hätte. Aber durch den "Norton DiskDoctor" stellte ich fest, daß "Delwin" im oberen Systembereich sein Unwesen treibt und sich dort breitgemacht hat.

SABINE GOLDSCHMIDT, BERLIN

Ich habe Probleme mit einem Virus. Genauer gesagt heißt dieser Virus "Junkie" und ist ein Boot-Sektor-Virus. Mein Problem ist, daß ich ihn einfach nicht los werde. Ich besitze einen 80386 mit 40 MByte Festplatte und 2 MByte RAM. Ich habe schon versucht, mich mit einem Virens Scanner zu beseitigen, aber ich bekomme ihn einfach nicht aus dem Computer. Ich habe auch schon die Festplatte formatiert und DOS 6.22 draufgespielt, aber er ist immer noch da.

MARIUS KRUSE, NEUENKIRCHEN

Beide Viren haben sich im Bootsektor der Festplatte eingenistet und treiben von dort aus ihr Unwesen. Der Bootsektor ist das Erste, was der Rechner beim Start von der Festplatte liest: Es gibt noch kein Betriebssystem, nur das Rechner-BIOS und die Platte selbst. In diesem Moment hat der Virus die Möglichkeit, sich in den Hauptspeicher einzuklinken und ihn für alle anderen Anwendungen zu sperren. Fiese Viren verstecken sich dann auch noch so, daß ihr Code sie kaum als solche zu erkennen gibt. Gut versteckt, infizieren sie am liebsten den Bootsektor einer Diskette oder ein ausführbares Programm und vermehren sich dadurch unkontrolliert. Auf Euren Systemen haben sich die Viren wohl schon so übel breitgemacht, daß Ihr am besten alles löscht und neu auf die Rechner spielt. Möglicherweise habt Ihr schon zu Anfang einen großen Feh-

ler gemacht: Ein Virens Scanner MUSS von einer sauberen Diskette gestartet werden. Geschickte Viren setzen sich nämlich nach dem Booten von einer infizierten Platte im Speicher ab und warten darauf, daß ein Virens Scanner gestartet wird. Dem mögeln sie dann völlige Harmlosigkeit vor und verändern im schlimmsten Fall sogar noch dessen Datenbank. Das ist vielleicht der Grund, warum Eure Virens Scanner nichts mehr finden. Ansonsten hilft nur eines: neu Partitionieren und Formatieren. Dazu benötigt Ihr eine Bootdiskette mit den Programmen "fdisk" und "format". Man erstellt die Diskette mit "format a: /s" und kopiert dann noch "fdisk" und "format" darauf. Dann mit der Diskette den verseuchten Rechner booten und fdisk starten. Die Partitionierung(en) löschen und danach neu einrichten. Nun ist der Bootsektor clean. Danach muß die Platte mit "format" neu formatiert werden und ist nun bereit, frische Dateien aufzunehmen.

Monitor altersschwach?

Mein Monitor, ein schon etwas betagter 17-Zöller von Iiyama, verhält sich neuerdings komisch: Wenn ich ihn länger unter 1024x768 Punkten Auflösung laufen lasse, fängt er langsam an, vom Rand her zu flimmern. Das wird immer schlimmer, bis das ganze Bild flimmert und nicht mehr zu erkennen ist. Wenn ich auf geringere Auflösungen umschalte, ist das Problem weg. Aber erst am nächsten Tag kann ich wieder ein paar Stunden mit der hohen Auflösung arbeiten.

FRANK SCHUSTER, BREMEN

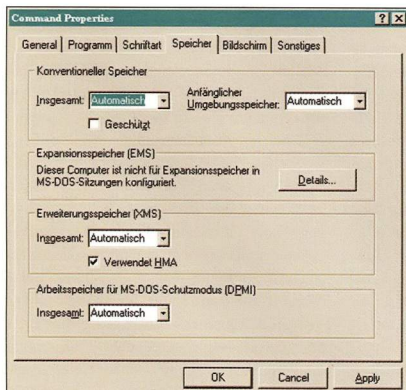
Einige Bauteile in dem Monitor sind "müde" geworden: Das kann sowohl bei Halbleitern als auch bei Elektrolytkondensatoren passieren. Wahrscheinlich wird das Problem immer schlimmer, da es temperaturabhängig ist. Wenn das defekte Elektronikbauteil warm genug ist, ändert sich sein Verhalten und das Bild ist weg. Ein Elektroniker würde deshalb versuchen, dieses Bauteil mit Hilfe von Kältespray zu finden. Versuche die Bildwiederholfrequenz der Grafikkarte herunterzusetzen. Dadurch wird die Elektronik weniger belastet und der Monitor erwärmt sich nicht so stark. Natürlich kannst Du fürs erste den Monitor auch mit einem danebengestellten Ventilator kühlen, es dauert dann länger, bis das Gerät seine kritische Temperatur erreicht. Um eine Reparatur oder einen neuen Monitor kommst Du aber langfristig nicht herum.

Langsam aber sicher setzt sich Windows 95 auch in der Spielewelt durch. In diesem "Erste Hilfe Spezial" gehen wir auf Fragen ein, die uns rund um Microsofts Betriebssystem besonders oft gestellt werden.

Good ol' DOS

Wie konfiguriere ich eigentlich den Einzel-DOS-Modus?

Falls es noch keine PIF-Datei bzw. Verknüpfung gibt, muß zuerst eine angelegt werden: Dazu im Explorer mit der rechten Maustaste auf die Programmdatei (Programmname und BAT- oder EXE-Erweiterung) klicken und aus dem erscheinenden Menü "Verknüpfung erstellen" auswählen. Anschließend werden mit einem Rechtsklick auf die neu hergestellte Verknüpfung die Eigenschaften konfiguriert: "Eigenschaften-Programm-Erweitert", dann "MS-DOS Modus" und "Neue MS-DOS-Konfiguration angeben" ankreuzen. Dann können speziell angepasste config.sys und autoexec.bat eingerichtet werden – die genauen Angaben variieren stark je nach Spiel und Rechner. Anfänger sollten unbedingt im Handbuch nachlesen. Meist lassen sich die Standardeinstellungen übernehmen.



Speicheranforderungen: Win95 schafft's meist allein

ERSTE HILFE Spezial

Im Menü mit den Speicheranforderungen muß normalerweise geändert werden: Windows95 kommt damit meist gut selbst zurecht. Wenn es Probleme gibt, zuerst das "Geschützt"-Kästchen markieren. Wer ein Programm mit geringen Speicheranforderungen starten möchte, sollte die maximal dem Programm zur Verfügung gestellten Werte reduzieren: So werden die allgemeinen Systemressourcen geschont. "Bildschirm-schoner zulassen" sollte grundsätzlich deaktiviert sein, sonst gibt es bei vielen Spielen unnötige Probleme – der Monitor kommt kurze Zeit auch ohne Schutz aus.

Wichtig: Für den Einsatz von DOS-Programmen und -Spielen unter Windows 95 ist es ratsam, bei der Konfiguration der autoexec.bat und config.sys besonders sorgsam vorzugehen und keine überflüssigen Programme oder Treiber zu laden – alles, was wirklich wichtig ist, erledigt Win95 selbst.

Quicktime und S3

Bei einigen Programmen, die Quicktime 1.1 oder 2.0 für Windows unter Windows 95 (z.B. Myst) benutzen, erscheint in der Mitte des Bildschirms eine weiße Linie, oder ich habe auf einmal zwei Mauszeiger, von denen sich der zweite nicht bewegen läßt, oder Videosequenzen werden nicht richtig dargestellt. Ich habe eine Grafikkarte mit S3-Chip.

Die Datei qtw.ini im Windows95-Verzeichnis muß editiert werden. Dort gibt es den Abschnitt [Video] (falls nicht, kann er eingefügt werden).

Der Eintrag Optimize muß auf Driver geändert werden, so daß dort steht [Video]

Optimize=Driver

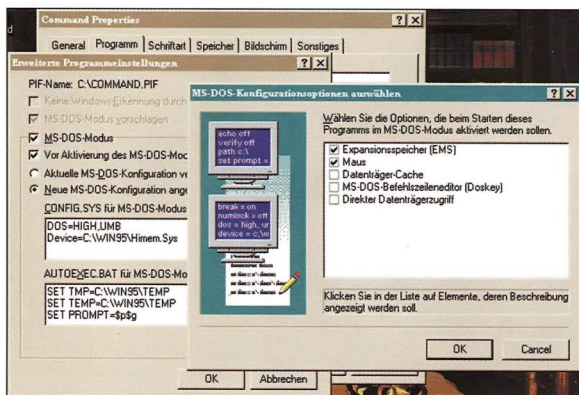
Soundkarten

Ich habe eine SoundBlaster-kompatible Karte mit den Standardeinstellungen IRQ 7, E/A 220 und DMA 1. Obwohl die Karte unter DOS nie Probleme macht, funktioniert sie unter Windows nicht. Was tun?

Unter Windows 95 sollte die Soundkarte nach Möglichkeit nicht auf IRQ 7 konfiguriert sein. Das Betriebssystem hält diesen Interrupt für den Printer "in stiller Reserve", um schneller drucken zu können. Allerdings gibt es nicht auf allen Rechnern Probleme und auf einigen nur, wenn die Drucker-schnittstelle im BIOS als ECP (enhanced capability port) oder EPP (enhanced printer port) eingestellt wurde.

Außerdem sollte man unbedingt die neuesten 32-Bit-Treiber der Soundkarte benutzen. Falls diese Treiber nicht funktionieren oder noch nicht verfügbar sind, ist es besser, einen der Win95-Standardtreiber für Sound-Blasterkarten zu installieren, statt einen alten 16-bittigen.

dig/st



Individuelle Konfigurationsdatei: Per Mausklick werden die Treiber ausgewählt

DOS-Spiele ohne Windows95

Diese Spiele laufen nur im MS-DOS-Einzelmodus stabil auf allen Rechnern. Von manchen Programmen (z.B. Mechwarrior 2, Lemmings) gibt es inzwischen Win95-Versionen.

Access: Links 386, Under a Killing Moon
Accolade: Brett Hull Hockey 95
Activision: Mechwarrior 2, Return to Zork
Amtex: Eight Ball Deluxe
Cyberdreams: Darkseed
EA: Chuck Yeager, FIFA International Soccer 95, NBA Live '95, PGA Tour Golf 486, Relentless, Syndicate, US Navy Fighters
FTL: Dungeon Master
GameTek: The Humans, Quarantine, Star Crusader
Interplay: Battle Chess 4000
Legend: Death Gate
Lucas Arts: Rebel Assault, Sam 'n Max
Maxis: SimCity, SimHealth, SimLife
Merit: Dragon's Lair

Microprose: Pacific Air War, Bloodnet
Nova Logic: Comanche
Origin: Bioforce, Pacific Strike, Privateer, Shadowcaster, Strike Commander, System Shock, Ultima VIII – Pagan, Ultima VII, Wing Commander II, Wing Commander Armada, Wings of Glory
Papyrus: Indy Car Racing, NASCAR Racing
Sierra Online: Aces of the Deep, Goblins, Goblins 2, Inca, King's Quest III, Lost in Time, Earthsiege
SCI: CyberWar, Lawnmower Man
SSI: Cyclones, Great Naval Battles III, Menzoberranzan
Spectrum Holobyte: Falcon, Fields of Glory, Flight of the Intruder, MIG-29
Software Sorcery: Jutland
Sony/Psychosis: Lemmings, Lemmings II – Tribes, Lemmings Chronicles, Microcosm More Lemmings
Viacom: Are You Afraid of the Dark?, Dracula Unleashed

Fachchinesisch:

Wichtige Begriffe kurz erklärt

API (Application Programming Interface) sind vorgefertigte Funktions-Bibliotheken zur Programmierung von Anwendungen.
WinG (Windows Games): Programmierschnittstelle, die das Verschieben von grafischen Objekten beschleunigt.
DirectX: Sammlung von API-Schnittstellen wie z.B. DirectDraw (direkter Zugriff auf den Grafikkartenspeicher), DirectSound (mischen von verschiedenen Audioquellen), DirectPlay (Mehrspieler- u. Netzwerkmodus). Eine weitere dieser Schnittstellen, Direct3D, ist gerade in der Entwicklung. Die Direct-Familie soll WinG ablösen.
OpenGL: Sammlung von 3D-Programmfunktionen.
Win32s: Nur noch selten verwendet, diente zur leichteren Übertragung von Windows-NT-Programmen (32 Bit) auf Windows 3.11 (16 Bit).

Zubehör	
ACTION REPLAY	155,00
Aktivboxen 25W	55,00
CPU Lüfter f. 486er	14,99
CPU Lüfter Pentium	19,90
Zip/Media	27,00
Disketten 3,5" format.	4,99
Floppy LW 3,5"	46,00
Gehäuse BigTower	155,00
Gehäuse MiniTower	99,00
Null-Modemkabel	16,50
Modem 14,4 ext.BZT	125,00
Modem 14,4 int. BZT	85,00
ISDN 30 Karte Creatix	179,00
Mouse ser.	12,50
Mouse Logitech ser.	35,00
Mousedpad	9,50
Tastatur für WIN95	32,00
Soundkarte 16bit ESS	79,00

Speicher	
1MB	49,95
4MB	105,00
8MB PS/2	105,00
8MB PS/2	210,00
16MB PS/2	420,00
CACHE-SATZ 256k	85,00
Pipeline Bunt Cache	75,00
SDRAM – PS/2 Adapter	23,00

CD-Kid 4-fach	
	99,00
CD-Kid 6-fach	
	155,00
Netzwerk	
Karte NE2000 ko. BNC	49,00
Karte NE2000 BNC und UTP für PCI	65,00

TSUNAMI Computer Woldegk GmbH, 17348 Woldegk Mühlendamm 1

Preise freibleibend. Zwischenverkauf, Irrtum und Änderungen vorbehalten

TSUNAMI Woldegk

FRONTLINE

Tel. 030/844 07 37
Fax 030/844 07 38

NEUE SOFT ZU TEUER ?

ANKAUF
Nehmt eine Liste der Spiele die Ihr verkaufen wollt, faxt oder schickt sie uns zu, oder ruft uns an. Wir bewerten dann Eure Software und machen Euch ein Angebot, welches 14 Tage gültig ist.

VERKAUF
geprüft neuwertig z.B.

A-IV-Networks	46,89	DASA 2	35,89
Anstoss	28,89	Die Siedler	22,89
Comanche	23,89	Siege	21,89
Crusade	42,89	Frontlines	19,89
Cyberia	46,89	Hattrick I	44,89
Das Amt	51,89	Indy Car Racing	14,89
		X-Wing Edition	44,89

BEI UNS KEIN PROBLEM !

Verkaufsbedingungen: Bei Nachfrage DM 10,50 + DM 3,00 NH gezahlt, bei Vorverkauf DM 7,50, pro Paket ab DM 250,00 portofrei. Alle Preise in DM, Sonderangebote nur solange der Vorrat reicht. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hint Shop

Codes, Tips & Tricks,
Lagepläne und Lösungshilfen
für viele Spiele

Inh.: Christian 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.

Alle Lösungen incl. Pläne, Hotline-Service,
Versandkosten und 24 Std. Service.
Pro Lösung nur 19,95 DM. Pro Sammelheft nur 25 DM.

7th Guest / 11th Hour Alone in the Dark 1 bis 3 (je) Alien / Alien Odyssey Aliens / Amberstar Anvil of Dawn Archibald App. Adventure Bad Mojo Bermuda Syndrom Bioforce Blondner / Bureau 13 Chevy - E aus F5 Chronomaster Command & Conquer I Conquer / Creature Shock Congo - No Remorse Cyberia 1 / Cybermage Daedalus Encounter	Dark Sun 1 + 2 (je) Death Gate / Dig. The Discworld / Dragon Lore I Dragonsphere / Dreamweb Druidenzirkel Dungeon Master 1 + 2 (je) Estatecia / Erben der Erde Elder Scrolls: Arena Entomorph Fade to Black Flight out of Amazon Queen Frankenstein Gabriel Knight 1 + 2 (je) Guilty / Heimdal 1 + 2 Hell-A Cyberpunk Thriller Höhlenwelt Saga Teil I Imperium Romanum	Jagged Alliance Jewels of Oracle Journeyman Project 1+2 King's Quest 1 bis 7 (je) Knights of Xentar Kyandia 1 bis 3 (je) Lands of Lore I Last Dynasty The Little Big Adventure Lost Eden/Menzoberranzan Mission Critical Myst Island 1 + 2 Myst, Nectropolis Orion Conspiracy Phantasmagoria Police Quest: SWAT Prisoner of Ice	Ravenloft 1 und 2 (je) Rebel Assault 1+2-Privateer Riddle of Master Lu Ripper, The Sam & Max / Shannara Space Quest 1 bis 6 (je) Star Trek - Deep Space 9 Star Trek - T.N.G. / A.F.U. Stonekeep / System Shock Talisman / Thunderscape Time Gate: Knights Chase Touché-5, Musketter Tom's Passage / Ultima 8 Ultima Underworld 1+2 (je) Vollgas (Full Throttle) Warcraft 2 Woodruff and T. Schnibbe	Sammelhefte: Alone in the Dark 1 bis 3 Eye o.t. Beholder 1 bis 3 Goblins 1-3 / Ishar 1-3 King's Quest 1 bis 6 Kyandia 1-3 / Larry 1-6 LucasArts Classic Adventure LucasArts Top Adventures Might & Magic 3 bis 5 Police Quest 1 bis 4 Simon the Sorcerer 1+2 Space Quest 1 bis 5 Star Trek 1 und 2 Ultima 7-Teil 1+2 + Forge Ultima Underworld 1 + 2 Wizardry 6 und 7 Wing Commander 3 und 4
--	--	---	---	---

Wir führen über
250 Komplettlösungen.
 Fordern Sie die Gesamtliste an.

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

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS



Noch bevor der heiß erwartete "Longbow" durch die Lüfte choppert, gibt Euch Jane's mit A.T.F. einen Vorgeschmack auf die Kampfflugzeuge der Zukunft.

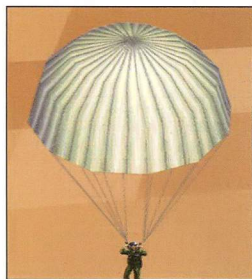
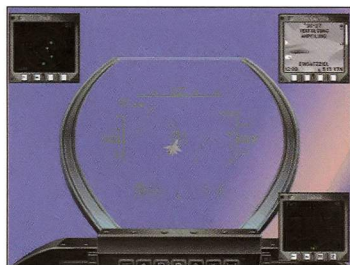


Bild oben: Eine F-22 greift an
Darunter: Unfreiwilliger Abschied von Eurem Fighter

Das Jahr: 1898. Das Jahrhundert neigt sich dem Ende zu, kein Mensch denkt an motorisierte Fluggeräte, und der erste Weltkrieg wird erst in sechzehn Jahren stattfinden. Zu dieser Zeit gibt der Amerikaner John Jane ein Nachschlagewerk mit dem Titel "Jane's all the world's fighting ships" heraus. In diesem Lexikon berichtet er nüchtern über sämtliche Kriegsschiffe seiner Zeit und ihre technischen Spezifikationen. Fast hundert Jahre später ist die Jane's Information Group die Wissens-Quelle für alle, die sich beruflich oder als Hobby mit militärischen Geräten beschäftigen. An die hundert Publikationen erscheinen hier und decken wirklich jedes Thema von der 9mm-Patrone bis zum Atom-Flugzeugträger ab. Da diese Informationen nicht etwa exklusiv für Geheimdienste oder Regierungen zusammengestellt werden, sondern für jedermann frei verfügbar sind, basieren die allermeisten militärischen PC-Simulationen auf Daten aus Jane's Veröffentlichungen. Eigentlich war es also nur eine Frage der Zeit, bis die wissensdurstigen Amerikaner eine eigene Flugsimulation auf die Beine stellen würden. So entstand unter der Federführung von EA das erste Spiel der Serie "Jane's Combat Simulations": A.T.F. Ähnlich wie beim Autobau, nämlich nach dem Baukastenprinzip, benutzte Electronic Arts für A.T.F. die aus Navy/Marine-Fighters bekannte Engine und füllte sie mit neuen Flugzeugen und jeder Menge Daten aus Jane's reichem Wissensschatz. Piloten, die sich schon durch die beiden Vorgänger gekämpft haben, erwartet also ver-



Den Dogfight gibt es auch in der Zukunft



Flächenbombardement mit der B2 Spirit



Ungewohnter Einsatz: Ein F-117A "Night Hawk", eigentlich nur für Nachteinsätze vorgesehen, attackiert bei Tag einen Tanker und hat, wie man links sieht, Erfolg

Secret Weapons of the Luftwaffe?

Ähnlich futuristisch wie in Lucasarts' Flight Sim-Klassiker geriet die Auswahl an Flugmaschinen in A.T.F. Hier eine Übersicht über die Kisten, die Ihr in Jane's Erstlingswerk selber fliegen könnt.

Name: Northrop Grumman B2 "Spirit"
Typ: Strategischer Stealth Bomber



Der Nurfügler ist erste Wahl, wenn es um wirksame Vernichtung von Bodenzielen geht. Neben lasergelenkten Bomben wie der GBU 15, kann die B2 bis zu 80 Mk 82 1000 Pfund Bomben mit sich führen, in ganz groben Fällen passen auch bis zu 16 B83 Nuklear-Bomben in den Waffenschacht. Dank konsequenter Nutzung von Stealth-Technologie ist die "Spirit" sehr schwer zu orten.

Name: Rockwell/DASA X-31A EFM
Typ: Noch ein fliegendes Testlabor



Die X-31A geht auf eine MBB-Studie aus den späten siebziger Jahren zurück. Der erste Prototyp wurde 1990 fertiggestellt. Dank verstellbarer Schubumlenkflächen an den Triebwerken kann die X-31A Manöver fliegen, bei denen jedes andere Flugzeug "stallen" würde. Bei simulierten Dogfights gegen eine F/A-18 zeigte die X-31 ihre Überlegenheit und deklassierte die Hornet sowohl aus neutralen wie auch aus unterlegenen Ausgangspositionen.

Name: Lockheed F-22
Typ: Luftüberlegenheitsjäger



Die Mutter aller ATF's. Setzte sich nach intensiver Testphase gegen die YF-23 "Black Widow" von Northrop als Zukunftsjäger der USAF durch. Neben guten Tarn-eigenschaften und überragender Manövrierfähigkeit besticht sie durch ihre Fähigkeit Dauerüberschallgeschwindigkeit zu fliegen, ohne die Nachbrenner einzuschalten ("Supercruise"). Vorseeriefertigung: 1997, Indienstellung geplant für 2004.

Name: Lockheed F-117A
"Night Hawk"
Typ: Stealth-Bomber für Präzisionsangriffe



Der "Nachtfalke" absolvierte bereits 1981 seinen ersten Testflug. Inzwischen ist die Produktion abgeschlossen und die F-117A im Einsatz: Im Golfkrieg z.B. wurde die Maschine mit großem Erfolg eingesetzt, ohne daß eine verloren gegangen ist. Die "Night Hawk" kann dank Stealth-Technologien und extrem niedrigem Radarquerschnitt unentdeckt in feindliches Gebiet eindringen, angreifen und entkommen. Den Luftkampf sollte sie allerdings meiden.

Name: Grumman X-29
Typ: "Fliegendes Testlabor"

Das vielleicht ungewöhnlichste Design in "A.T.F.". Mit ihren vorwärts gepfeilten Tragflächen sieht sie eher nach Raumjäger als nach Flugzeug aus. Programmstart war 1981 mit dem Ziel, ein praktikables Überschallflugzeug mit vorwärts gepfeilten Tragflächen zu entwickeln. Diese Konstruktion wirkt sich positiv auf die



Manövrierfähigkeit aus. So kann sie mit extrem hohen Anstellwinkeln geflogen werden, ohne daß es zu einem Strömungsabriß an den Tragflächen kommt.

Name: Dassault Rafale
Typ: Abfangjäger, Mehrzweckkampfflugzeug, Aufklärer



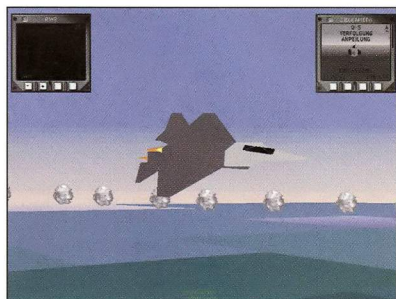
Die französische Antwort auf den Eurofighter. Durch moderne Design-Features wie die "Canard"-Tragflächen und superleichten Werkstoffen hat die Rafale überlegene Flugeigenschaften. Ähnlich wie der Eurofighter wird sie sowohl gegen Luft- als auch Bodenziele eingesetzt. Jungfernflug des Prototyps war 1986, am 23. Dezember 1992 begann die offizielle Produktion.

Name: X-32 ASTOVL
Typ: Kurzstartender/senkrechtlandender Jagdbomber



Der designierte Nachfolger der F/A-18 Hornet. Indienstellung des "Tarnkappen-Jagdbombers" soll im Jahr 2015 erfolgen. Die X-32 wird eine wellengetriebene Vertikaldüse an der Unterseite des Rumpfes haben, die Start und Landung wirksam unterstützt. Das Projekt steckt noch in der "Pre-Prototype"-Phase, erste Testflüge mit Prototypensind für das Jahr 2000 geplant.

**ATF in ganzer
Detailfülle
und in der
"Sparversion"
für 486er-
Rechner**



Auswahl des Lieblingsjets



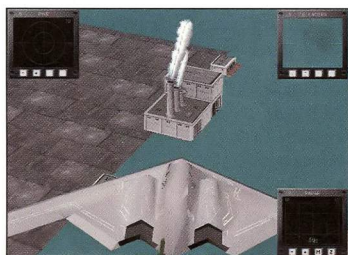
Waffenauswahl wie bei USNF



Die F-117A "Night Hawk"

**Der kleine Luftwaf-
fengeneral: Entwerft
neben der Campaign
eigene Custom-
Missionen**

trautes Terrain. Neben einer Vielzahl von Einzelmissionen stehen zwei brandneue Campaigns bereit, die sich allerdings gänzlich ohne Zwischensequenzen präsentieren. Storymäßig bewegen sich die Feldzüge auf durchschnittlichem



Präzisionsangriff der B2 auf eine Fabrik



Niveau: In Ägypten droht ein Bürgerkrieg, radikale Fundamentalisten überziehen das Land mit Gewalt und Zerstörung. In Rußland bedroht der chinesische Riese Vladivostok und wartet nur darauf, von Euch in Grund und Boden geschossen zu werden. Wie gehabt, steht Euch in der Kampagne ein begrenztes Kontingent an Fliegern zur Verfügung, die Ihr natürlich individuell bewaffnet. Im Cockpit kommt das bewährte "Mini-Fenster"-System zum Einsatz, bei dem Ihr die benötigten MFDs als Windows ums HUD herum plazieren könnt. Apropos Cockpit: selbstverständlich könnt Ihr auch in EAs jüngster Flight-Sim die Auflösung im Flug ganz Euren Bedürfnissen anpassen, die Auswahl reicht von 320x240 bis hin zu 1024x 768 (allerdings ohne Cockpit). Der eigentliche Knaller in A.T.F. findet sich allerdings nicht in den Cockpits, sondern in der Multimedia Datenbank. Neben dem aus "Navy Fighters" bekannten Object Viewer besitzt das Programm eine eigene Jane's-Sektion, in der Ihr mit Informationen über die sechs Advanced Tactical Fighters geradezu überschüttet werdet. Besonders spektakulär sind hier die Fullscreen-Videos, in denen ihr spezielle Manöver und Design-Features der Wundervogel genau unter die Lupe nehmen könnt. Dem Trend der Zeit folgend hat EA dem Spiel auch noch einen Multiplayer-Mode spendiert, in dem sich per Nullmodem zwei, im Netz sogar bis zu acht Spieler virtuell bekriegen können.

sg



Evolution statt Revolution. Bis auf die futuristischen Arbeitsgeräte, die extensive Multimedia-Datenbank und den Mehrspielermodus hat sich seit "U.S. Marine Fighters" nicht viel getan. Trotzdem – oder besser gerade deswegen – macht A.T.F. höllisch Spaß: Die Grafik kommt dank kleiner Retouches immer noch zeitgemäß rüber und der Sound war dank kurzweiligem Cockpit-Chatter, pfeifenden Kugeln und dröhnenden Explosionen schon immer über jeden Zweifel erhaben. Trotz des hohen Realismusanspruchs überwiegen doch die Action-Elemente im Cockpit. Eine schraubenge-naue Sim wie Falcon 3.0 oder EF2000 hat EA hier nicht abgeliefert, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Die große Auswahl an Flugzeugen, die spannungsgeladene Atmosphäre und der Mission-Planer sorgen nämlich auch nach Ende der Campaigns für wochenlanges Flugvergnügen.

SUPER

Name	A.T.F.	System	DOS
Genre	Simulation	Festplatte belegt	29-61 MByte
Hersteller	Electronic Arts	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark	(Flight) Sticks	keine
Spieler	1 bis 8	Extras	keine
Deutsch Englisch		Grafik	82%
Spiel	✓	Sound	76%
Anleitung	✓	Spielspaß	
Prozessor 386	486 Pentium	Solo Multi	
minimal	66	80% 83%	
empfohlen	90		
Grafik	VGA MidRes SVGA		
Sound	S'Blast G'Midi Audio		

NORMALITY



ERFORSCHEN SIE DIE RIESENSTADT NEUTROPOLIS IN EINER ECHTEN 3D ANSICHT- UND LÖSEN SIE DAS RÄTSEL DER NATIONALEN APATHIE!

UNTERSTÜTZT DURCH DAS EINZIGARTIGE VOODOO-PUPPEN-INTERFACE ERLEBEN SIE ÜBERZEUGENDE MOTION-CAPTURE SEQUENZEN, WÄHREND SIE HINWEISE SAMMELN UND RÄTSEL LÖSEN. LACHEN SIE ÜBER DIE BIZZARE HANDLUNG UND VERZWEIFELN SIE BEIM VERSUCH RÄTSEL ZU LÖSEN, DIE KOMPLEXER SIND ALS DIE SUMME IHRER TEILASPEKTE.



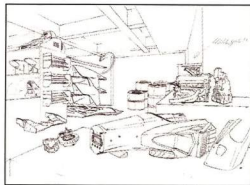
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS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

© 1996 Gremlin Interactive Limited. All rights reserved. Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**.

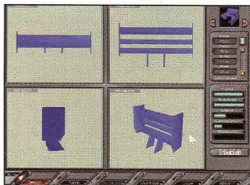


Der F1 Manager 96 macht das Rennen und darf zum Lohn den Siegeschampus verspritzen.

F1 MAN



Von jeder Örtlichkeit (hier das Lager) existierte zuerst eine Bleistiftzeichnung



Einem CAD-Programm nachempfunden ist der Entwicklungsbildschirm



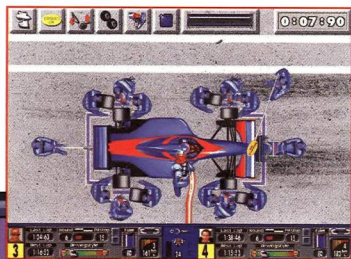
Die Leistungen der Benetton-Fahrer G. Berger und J. Alesi im Verlauf der Saison



Die Gesichter geben Auskunft über den Zufriedenheitsgrad der Sponsoren

Formel-1-Fans fällt die Wahl zur Zeit recht leicht. Während sich die Veröffentlichung von "Formula One Grand Prix 2" und damit die Möglichkeit, selbst ins Lenkrad eines Formel-1-Boliden zu greifen, nochmals auf Ende Juni verschoben hat, erscheint demnächst bereits die dritte Management-Simulation rund um den Grand-Prix-Zirkus. Der Beitrag von Software 2000 kann dabei von vornherein einige bedeutende Vorzüge in die Waagschale werfen. "Heinz-Harald Frentzen" heißt das werbeträchtige Stichwort, mit dem man sich reißenden Absatz des Produktes erhofft. Deutschlands zweites heißes Eisen in der Formel-1-WM wirkte zwar nicht direkt mit, stellte aber den wichtigen Kontakt zum Sauber-Rennstall her, über den die Designer äußerst wertvolle, da normalerweise nicht für die Öffentlichkeit zugängliche Daten erhielten. So darf sich der F1 Manager 96 denn auch mit dem Prädikat schmücken, als Einziger mit den Fahrern, Teams und Strecken der gerade laufenden 96er Saison aufzuwarten. Weitere Informationsquellen waren der Privatsender

RTL sowie die unendlichen Weiten des Internet. So ist es wenig verwunderlich, daß die Kräfteverhältnisse den echten sehr nahe kommen: Einen Forti findet man im Spiel ebenso permanent am Ende des Feldes wie die Williams an der Spitze, Schumis Ferrari kämpft mehr mit Getriebeproblemen als mit dem restlichen Feld. Grundsätzliche Aufgabe im F1 Manager 96 ist – wenig überraschend – das Leiten eines Formel-1-Rennstalls. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt sich zu einem guten Teil schon aus der Wahl des Teams. Bei Williams geht es fast nur darum, wie hoch die WM gewonnen wird, während ein Engagement bei Minardi härteste Arbeit erfordert, um auch nur einen einzigen WM-Punkt einzufahren. Die Arbeit als Manager teilt sich in drei große Bereiche auf. Neben der allgemeinen Organisation des Rennstalls, ist auch ein Arbeitsplatz in der Fabrik reserviert, in der Bau und Entwicklung der Fahrzeuge vonstatten gehen. Dritter Posten ist der des Rennchefs an den GP-Wochenenden. Jeder der drei Bereiche bietet zwar im Vergleich mit der Konkurrenz wenig Neues, stellt in puncto Umfang, Details und vor allem Realitätsnähe aber alles bisher Dagewesene in den Schatten. Vor allem die Entwicklung neuer Teile wurde sehr ansprechend gestaltet und

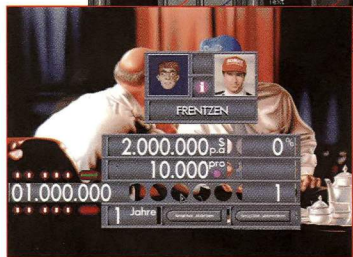
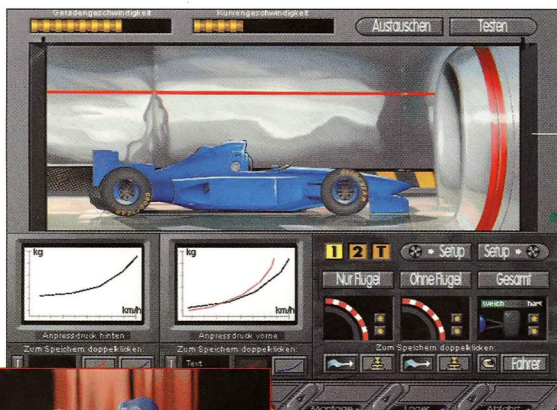


Geht Euch der Boxenstopp zu langsam, könnt ihr auch selbst ins Geschehen eingreifen



In der Endversion ist die Fahrbahn texturiert

AGER 96



▲ **Mittels der Grafiken kann man die Qualität des Setups prüfen**

◀ **Verhandlungen mit Fahrern gestalten sich knallhart**

kommt der Wirklichkeit recht nahe, ohne den unbedarften Spieler zu überfordern. So besteht die "Außenhaut" der Formel-1-Renner aus neun Modulen, jedes davon existiert in 30 Varianten, die mit fünf verschiedenen Werten charakterisiert sind. Hat man das Teil gefunden, das den eigenen Vorstellungen entspricht, geht es in die Entwicklung und danach in die Produktion. Ist Not am Mann und keine Zeit für eine Eigenentwicklung, darf auch bei der Konkurrenz eingekauft werden, die aber selbstverständlich für gutes Geld nur ihre ältesten Komponenten her-

ausrukt, um den Konkurrenten nicht zu stärken. Im **Windkanal** können neue Anbauteile auf ihre Wirksamkeit getestet werden. Besonders mit Blick auf 's nächste Rennen und die Charakteristik der Strecke gilt es, das optimale Setup für hohe Endgeschwindigkeit und ausreichenden Anpreßdruck in den Kurven zu ermitteln. Schön wäre manchmal noch etwas mehr Formel-1-Flair gewesen. Die FOCA-Lizenz ist zwar in Bezug auf Originalnamen bestens ausgenutzt, die Identifikation mit dem eigenen Team fällt aber manchmal recht schwer, da die Fahrzeuge nur selten in ihrer richtigen Kriegsbemalung zu sehen sind, meistens beschränkt sich das Ganze auf die Grundfarbe des Teams wie z.B. Rot bei Ferrari oder Blau bei Williams. mg

KONKURRENTEN



Pole Position:

Solide Simulation mit Stärken bei der Präsentation, wirkt allerdings etwas uninspiriert. Wertung 75%



Grand Prix Manager:

Vielfältige Eingriffsmöglichkeiten während der Rennen, wegen der schwachen Grafik jedoch wenig F1-Atmosphäre. Wertung 74%



Die Statistik bescheinigt

HH Frentzen sehr viel Talent



Aller guten Formel-1-Manager sind drei. Waren schon "Pole Position" und der "Grand Prix Manager" gelungene Vertreter des boomenden Genres, so geht der F1 Manager 96 letztendlich als Sieger über die Ziellinie. Software 2000 hat dabei aus eigenen Fehlern gelernt. Statt gruseliger Amiga-Grafik aus BMH-Zeiten erstrahlt alles in edlem SVGA, die Bedienung geht trotz der Such-und-Klick-Bildschirme locker von der Hand. Vor allem aber taucht man bei intensivem Spielen so tief in die Welt des GP-Zirkus ein wie bei keinem der Konkurrenten. Genaue Recherche, der aktuelle 96er Datenbestand und ein mächtiger Umfang vermitteln dem Fan echtes Formel-1-Feeling. Mag auch das eigentliche Renngeschehen keinen Schönheitspreis gewinnen, so hat man hier doch das Gefühl, daß sich bei der Konzeption alles um den F1-Sport und nicht um irgendeine Wirtschaftssimulation drehte.

SUPER

Name **F1 Manager 96**
Genre Wirtschaftssimulation
Hersteller Software 2000
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

Deutsch Englisch

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

System DOS
Festplatte belegt 18 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **.61%**
Sound **.63%**
Spielspaß

80%

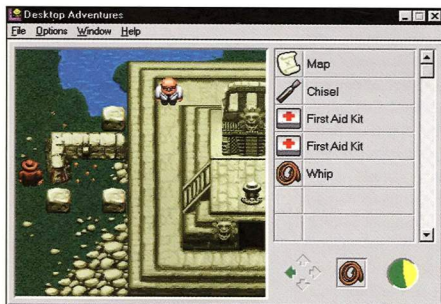
INDIANA JONES

and his Desktop Adventures

Westentaschenformat: Für 30 Mark peitscht sich Indy über die Oberfläche von Windows.



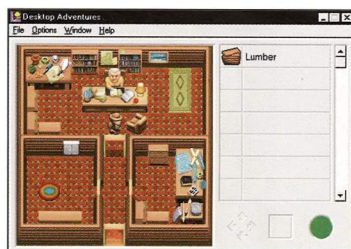
„Verdammte Schlangen! Ich hasse diese Viecher ...“



Welches dunkle Geheimnis mag dieser Maya-Tempel in seinem Innern tragen?

Archäologie ist nach der Vorstellung von Dr. Henry Jones jun., uns allen besser bekannt als „Indiana“ Jones, keine Wissenschaft der filigranen Recherche und des vorsichtigen Umgangs mit den ausgegrabenen Fundstücken, sondern vielmehr eine mit Faustschlägen und Peitschenhieben angereicherte Hatz nach magisch besetzten Kostbarkeiten – alles streng im Dienste der Forschung, versteht sich. Den Heiligen Gral und Atlantis hat er bereits hinter sich gelassen, jetzt zieht es Indy in die Dschungel- und Steppenlandschaften Mexikos. Wo einst amerikanische Urvölker wie Azteken, Mayas und Tolteken ihre Spuren hinterließen, tummelt sich nun der Abschaum: Nazis und raffgierige Kunsthändler plündern die geschichtsträchtigen Stätten. Zusammen mit seinem alten Kollegen Marcus Brody errichtet Indy einen Stützpunkt im Dorf Lucasio, um von dort aus allerlei Artefakte für die bildungshungrige Nachwelt zu sichern.

Anders als die glorreichen Ahnen ist der Desktop-Jones kein Adventure epochalen Ausmaßes, binnen einer Stunde sollten sämtliche Puzzles ad acta gelegt sein. Das bedeutet jedoch nicht, daß nach 60 Minuten schon alles vorbei ist, denn per Zufallsgenerator entsteht bei jedem Spieldurchgang eine komplett neue Welt mit anderen Rätseln, anderem Terrainaufbau und anderer Gegnerverteilung. Theoretisch gleicht also keine Partie der anderen, in der Praxis bleibt der generelle Ablauf



Ohne Marcus' Auftrags Einführung wärt Ihr ziemlich aufgeschmissen

immer derselbe: Marcus nennt Euch das Auftragsziel und händigt den ersten Gegenstand aus, der entweder direkt als Werkzeug zur Lösung eines Puzzles oder als Tauschobjekt dient. Weitere Schlüssel, Waffen und Schätze verbergen sich in dichtem Gestrüpp oder unter Steinen und Kisten, die Ihr nach „Sokoban“-Manier verschieben könnt. Die schematische Karte mit Hinweisen auf noch ungelöste Kopfnüsse muß ebenfalls erst entdeckt werden. Jedes Abenteuer gipfelt in einem von 15, meist aus einem Labyrinth mit wilden Tieren, zornigen Pistoleros und rollenden Felskugeln bestehenden Haupträtseln. Die gefürchtete Peitsche kommt beim Entfernen lästiger Widerlinge nur dann zum Zug, wenn Ihr nicht zuvor schon zu einer stärkeren und weitreichenderen Schuß- bzw. Stichwaffe gelangt seid. Um Verletzungen zu kurieren, empfiehlt sich die Selbstversorgung per Erste-Hilfe-Kasten, oder aber ein Besuch beim Dorfarzt. Vom Look her erinnert der Sprößling des Projektleiters Hal Barwood an die „Zelda“-Serie, nur daß Dr. Jones sich mit einem knappen Drittel der Bildschirmfläche begnügt. us



Womit mögen die Designer wohl all die Entwicklungszeit verplempert haben? Indys jüngste Reinkarnation ist weder sonderlich komplex noch verfügt es über die beabsichtigte Vielseitigkeit. Die ersten paar Male kommt noch halbwegs Spaß auf, dann beginnen sich Rätsel und Lokalitäten zu wiederholen und das Motivationsbarometer sinkt rapide. Unzulänglichkeiten wie minderwertigen bis nicht vorhandenen Sound, ruckhafte Animationen und ein Ungleichgewicht zwischen hektisch umherplündernden Angreifern einerseits und träge reagierender Steuerung andererseits, ist man von einer Paradeirma wie LucasArts eigentlich nicht gewohnt. Was das Programm vor dem Abstieg in niederste Wertungsregionen schützt, ist einzig der Kampfpreis von 30 Mark. Beim in Ehren ergrauten Vorläufer „Fate of Atlantis“ gibt es gediegenes Indy-Flair für mittlerweile sogar weniger Geld.

GEHT SO

Name	I. Jones and his ...			System	Windows
Genre	Adventure			Festplatte belegt	2,8 MByte
Hersteller	LucasArts			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	...einstellbar			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 30 Mark			Extras	keine
Spieler	1				
	Deutsch	Englisch			
Spiel		✓		Grafik	23%
Anleitung		✓		Sound	8%
Prozessor	386	486	Pentium	Spielspaß	
minimal		66			
empfohlen		66	✓		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓	✓			



44%

Bildschirm

44%
Bilder auf



REVOLUTION X

Aerosmith-Fans, die einem Spielchen am Computer nicht abgeneigt sind, kommen zur Zeit voll auf ihre Kosten. Neben dem gelungenen "Quest for Fame" (Test in Ausgabe 3/96) buhlt jetzt auch noch Acclaim mit den Alttrockern um die Gunst der Kunden. Revolution X richtet sich allerdings weniger an diejenigen, die mittels virtueller Gitarre ihren Idolen auf dem Bildschirm

nacheifern wollen, sondern ist ein reinnassiger, um nicht zu sagen stupider Actionreißer im Stil der alten "Operation ..."-Reihe. Mittels eines Fadenkreuzes, das am besten per Maus gesteuert wird, feuert Ihr auf eine schier unerschöpfliche Masse feindlicher Sprites. Ab und an tauchen auch Hubschrauber oder Panzerwagen auf, die das zutiefst öde Spielprinzip aber auch nicht mehr retten können. Die übel gezeichnete, grob-pixelige Grafik führt Revolution X vollends in den Wertungsabgrund, da können die Aerosmith-Sounds auch nichts mehr rausreißen. Überhaupt hat die Verpflichtung der Mannen um Steven Tyler einen sehr aufgesetzten Charakter. Sie dienen zwar als Aufhänger für einige der Missionen – so gilt es z.B. den Lamborghini Countach der Combo aufzuspuhen oder die entführte Band zu befreien – mit dem Spiel an sich haben sie aber sehr wenig zu tun. Die Empfehlung fällt daher eindeutig aus: Laßt das Spiel im Regal liegen und leht Euch für das gesparte Geld lieber die "Stirb langsam"-Trilogie aus oder kauft eine Aerosmith-CD.

mg



Recht haben sie: Aerosmith läßt sich von dem üblen Gemetzel überhaupt nicht stören und proben in aller Ruhe weiter

Name **Revolution X**
 Genre Action
 Hersteller Acclaim
 Niveau einstellbar
 Preis ca. 80 Mark
 Spieler 1 bis 2

Deutsch Englisch

Spiel ✓

Anleitung ✓

Prozessor 386 486 Pentium

minimal 25

empfohlen 66 ✓

Grafik VGA MidRes SVGA

✓

Sound S'Blast GMidi CD-A.

✓

System DOS

Festplatte belegt 3 MByte

RAM-Ausstattung 8 MByte

Steuerung Joystick, Maus,

..... Tastatur

Extras keine

Grafik **24%**

Sound **47%**

Spielaß

19%

Bilder auf



Test 'N Take

Computer- & Videospiele

3D Ultra Pinball da 69,95
 A.T.F. dt 79,95
 Battle Cruiser 3000 AD* da 69,95
 Caesar II dt 89,95
 Champ. Manager 2 dt 99,95
 Chrono. Master da 99,95
 Command & Conquer dt 89,95
 C & C Missions Disk dt 29,95
 Destruction Derby dt 79,95
 Discworld dt 79,95

Dungeon Master II dt 89,95
 Earth Siege 2* da 79,95
 Empire 2 dt 69,95
 F1 Grand Prix 2 dt 99,95
 FIFA Soccer '96 dt 79,95
 Frankenstein dt 89,95
 Last Dynasty dt 89,95
 Mechwarrior 2 + MissionCD dt 89,95
 Myst Spez. Ed. 2* dt 79,95
 NBA Live '96 dt 79,95
 Need for Speed dt 89,95
 Panzer General 2 da 69,95
 Phantasmagoria dt 89,95
 Pole Position dt 79,95
 PoliceQ.SWAT kompl.deutsch* dt 79,95
 Powerhouse dt 69,95
 Rayman dt 79,95
 Rebel Assault II* kompl.deutsch dt 79,95
 Riddle of Master Lu da 79,95
 Ripper da 59,95
 Rise 2 - The Resurrection da 99,95
 Rise 2 - The Resurrection dt 39,95
 Sam & Max da 69,95
 Shell Shock* da 69,95
 Shannara da 89,95
 Space Quest 6 dt 89,95
 Spycraft* e 89,95
 Star Trek DeepSpace 9 dt 69,95
 Steel Panthers dt 79,95



79,95

DIG

Sie haben Die Erste Von Den Toten Zurückgebracht. Gerecht.

Können Sie Auch Sich Selbst Retten?

KOMPLETT DEUTSCH

69,95



Team Chief dt 99,95

Terminator Future Shock dt 79,95

TFX EP 2000 dt 79,95

Thunderscape da 79,95

Tie Fighter* kompl. deutsch dt 69,95

Touche - ... 5 Musketter dt 89,95

US Navy+MarineFighters da 89,95

Virtual Snooker dt 69,95

Wing Commander III dt 39,95

Worms-Reinforcements dt 39,95

Worms-Reinforcements dt 39,95

Civilisation 2 dt 79,95

Daggerfall* dt 89,95

Earth Siege 2* da 69,95

Fast Attack dt 69,95

Fugger 2 dt 79,95

Gabriel Knight 2 dt 79,95

Silent Thunder* da 79,95

Terra Nova e 69,95

Warcraft 2 dt 89,95

Wing Com. IV dt 99,95

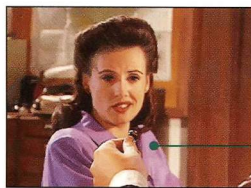
DUKE NUKEM
 3D
 79,95

030-627 09 154
 Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
 Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
 3 min vom U-Bhf Hermannplatz
 Händleranfragen sind willkommen.

THE DAME WAS LOADED



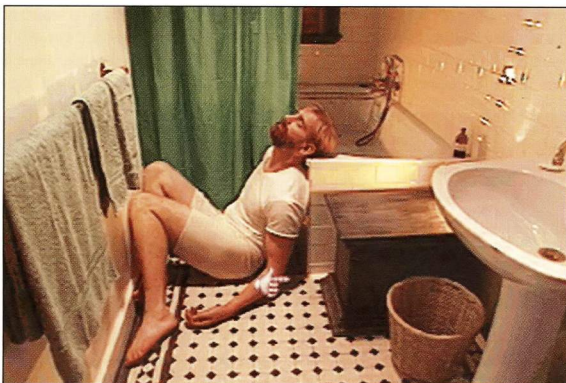
**Schöne Frauen
und ein Diaman-
tenschatz halten
Euch in diesem
interaktiven Film
Noir in Atem.**



**Vergeblich offeriert Ihr
Frankie den Verlobungsring**



**Inquisition: Was wohl
die rassige Gangsterbraut
Louise zu sagen hat?**



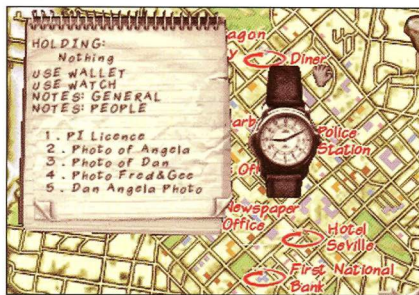
Unverhofft kommt oft: In der Unterwäsche im Bad ausgeknockt

Wahre Detektivgeschichten, die in den USA der vierziger Jahre ihren Lauf nehmen, genießen unter den PC-Spielen Seltenheitswert. Wenn einen die brillant gezeichnete Atmosphäre von "The Dame Was Loaded" mit ihrem Charme umhüllt, will man das gar nicht so recht verstehen. In bildschirmfüllenden VGA-Videos wird die Geschichte des Privatschnüfflers Scott Anger mit intensiven Bildern erzählt: Schöne Frauen, gutgeölte Baretas, verbotene Glücksspiele und ein wertvoller Diamantenschatz ziehen Euch in ihren Bann. Zwischen den Sequenzen wird in Standbildern wie in einem konventionellen Adventure mit den 30 Charakteren des Spiels interagiert. Ein intelligenter Cursor weist auf die Stellen in den Screens hin, an denen Gegenstände manipuliert oder aufgenommen werden können. Die gesammelten Items wandern in das Inventar, und wenn Eure Trenchcoattaschen voll zu werden drohen, bietet Eure Schreibtischschublade oder der Kofferraum Eures Cadillacs weiteren Stauraum. In Gesprächen wird ein Notizblock mit verschiedenen Diskussionsthemen eingeblendet. Erforscht Ihr weitere Zusammenhänge, erscheinen hier immer neue Themen zur Unterhaltung. Doch Vorsicht! Schnell ist ein Geheimnis an die falsche Person verraten oder ein ansonsten liebenswürdiger Gesprächspartner durch ein anstößiges Thema verärgert.

Zwar legt sich der Groll mit der Zeit wieder, jedoch sollte in "The Dame Was loaded" keine Minute nutzlos vergeudet werden, da Euch ein Tageslimit im Nacken sitzt. Hier will mit Köpfchen geplant werden: Wann besuche ich welche Lokation, wie lange halte ich mich dort auf? Diese Fragen sind von unglaublicher Wichtigkeit, da viele der Orte nur zu bestimmten Öffnungs- oder Geschäftszeiten zu besuchen sind. Zum Glück hilft Scott hierbei seine Armbanduhr, mit der er den Tag vernünftig planen kann. Die Örtlichkeiten besucht er über einen Stadtplan, in den neu in Erfahrung gebrachte Plätze sofort eingetragen werden. Ebenfalls wichtig ist der Geldbeutel, den man mittels in dunklen Kassetten gezockten Pokerrunden immer so prall wie möglich halten sollte. Seid Ihr nicht zahlungskräftig, rückt Euch der schmierige Vermieter auf die Pelle. Und die allmorgendliche Rasur und das fettige Mittagessen im schmutzigen Diner wollen schließlich auch gezahlt werden. Weitere Orte, die Ihr täglich abklappert, sind die Polizeistation, in der Euer Informant, der knurrige Officer Danton, residiert und die Redaktion der örtlichen Tageszeitung, für die Eure Ex-Freundin Frankie schreibt. Bei beiden könnt Ihr die Akten nach brauchbaren Informationen durchstöbern und so neue Hinweise gewinnen. Um alles noch komplizierter zu machen, verstrickt sich Scott immer tiefer in obskure Liebesaffären mit unwiderstehlichen Damen. Was hat der jüngst geschehene Mord an seiner Geliebten mit seinem Auftrag zu tun? Was führt die

attraktive Gangsterwitwe Louise im Schilde und welche Rolle spielt Ex-Freundin Frankie? Fragen über Fragen, die nach ihrer Lösung die Möglichkeit für neun verschiedene Ausgänge der Geschichte bieten. Ein schmissiger Jazz-Soundtrack rundet das Stimmungsbild ab und bietet eine schmeichelhafte Kulisse für die unterhaltsamen Dialoge, zu denen es allerdings keine Untertitel gibt. Wer also im Englischen nicht ganz firm ist, sollte lieber auf die bald erscheinende, komplett eingedeutschte Version warten. Die Umsetzung wird dann unter dem Titel "Puppen, Perlen und Pistolen" zu haben sein.

fh



**Auf dem Stadtplan
erscheinen bei Erfolg
immer neue Lokationen**



GUT

Unter der **Interactive Movie-Verpackung** steckt ein grundsolides Adventure mit dem Film Noir-Charme der vierziger Jahre. Obwohl die Rätsel als solche keine Kopfstände verlangen, birgt das Zeitlimit so manche Tücke und unfreiwillige Sackgasse in sich. In Verbindung mit der nur auf das Detektivbüro beschränkten Speicherung sorgt das für etliche Neuanfänge, bis der korrekte Zeit-/Ablaufrhythmus für Lokationsbesuche gefunden ist. Wer sich noch an die unangenehme Dreitagesfrist in "Darkseed" erinnert, weiß wovon ich spreche. Doch die intelligent gestrickte Detektivgeschichte entschädigt letztendlich für den Geduldsaufwand und sorgt vor allem gegen Ende des Abenteuers für so manchen unerwarteten Twist in der Handlung. Nicht zuletzt die gelungenen Dialoge und die guten schauspielerischen Leistungen garantieren unter dem Strich für ein atmosphärisches Adventure mit Köpfchen.

Name **The Dame Was Loaded**
Genre Adventure
Hersteller Beam/Philips
Niveau schwer
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

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

System DOS
Festplatte belegt ca. 8 MByte
RAM-Ausstattung 6 MByte
Steuerung Maus
Extras 2 CDs

Grafik **73%**
Sound **79%**
Spielepaß

69%
Bilder auf



JetStream

Internet: <http://www.trv.de/JetStream>
**Bestellannahme rund um die Uhr,
auch am Wochenende.**

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE: KÜHL#

TEL: (07247) 946 170

(07247) 946 171

(07247) 946 172

FAX: (07247) 3549

Hard & Software Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

DA-deutsche Version
DA-deutsche Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar
(Vorbestellung empfohlen)
a.a.-auf Anfrage

**Händleranfragen
erwünscht**

Abholung zu Versandpreisen nur in der
Versandzentrale Linkenheim möglich.
Ladenlokal: Bahnhofspatz 3, 76646 Bruchsal

PC CD-Rom

AH-64 Longbow	DV	*84,99
Albion	DV	79,99
Alone in the Dark 1+2+3	DV	69,99
Angel Devoid (ACD)	EV	*59,99
Assault Rigs	DA	69,99
Battle Cruiser 3000AD	DV	*64,99
Big Red Racing	DA	74,99
C&C SVGA / Win95	DV	69,99
Caesar 2	DV	*69,99
Chronicles of the Sword	DA	74,99
Chronomaster	DA	74,99

Die Siedler 2 DV *72,99

Discworld DV 74,99

Duke Nukem 3D *79,99

Dungeon Keeper	DV	*79,99
Earth Siege 2 / Win95	DA	*79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	*64,99
Elisabeth I	DV	*89,99

F1 Manager96 DV *69,99

Fast Attack DV *69,99

FIFA Soccer 96 DV 79,99

Formular OneGP2 DV *99,99

Gabriel Knight 2	DV	*84,99
Gender Wars	DV	*69,99
Hardball 5	DA	74,99

Kingdom of Magic DV *69,99

Little Big Adventure	DV	*29,99
Mad TV 2	DV	*74,99
MAGI!	DV	69,99
Magic Carpet 2	DV	69,99
Manic Rats	DA	34,99
Master of Antares	DV	*
Master of Xenos	DV	*89,99
Mechwarrior 2 Exp.-Edition	DV	39,99
Mechwarrior 2 Spec. Pack	DV	84,99
Myat Spec. Edition 2	DA	*24,99
NASCAR Racing	DA	*29,99
NBA Live 96	DV	79,99

NBA Live 96

Need for Speed DV 79,99

Panzer General 2 DA 64,99

PGA 486 Tour Golf 96 DA 69,99

PGA Tour 96 Data Disk DA 34,99

Pinball 3D VCR DA 49,99

Police Quest SWAT DV 74,99

Pro Pinball - The Web DV 89,99

Quest for Fame EV 89,99

Ran Trainer 2 DV 64,99

Rayman DV 54,99

Rebel Assault 2 DV *79,99

Revolution X DV 84,99

Riddle of Master Lu DV *84,99

Ridge Racer DA *54,99

Ripper DV 79,99

Rise of the Robots 2 S.T.O.R.M. 79,99

Shannara DV *74,99

Shell Shock DV *74,99

Silent Hunter DV *69,99

Silent Thunder / Win95 DA *84,99

Space Bucks DA *69,99

Star Trek 1 / 25th Anniv. DV 24,99

Star Trek 2 DV *24,99

Star Trek 3 - TNG a Final Unity DV 99,99

Star Trek Deep Space Nine DA 69,99

Strike Back DV *64,99

SU - 27 Sukhoi / Win95 DV *69,99

Syndicate 2 / Wars DV *79,99

Teamfight DV 84,99

Terminator - Future Shock DV 74,99

Terra Nova DV 64,99

TFX - Euro Fighter 2000 DV 84,99

The Dig DV *69,99

This means War! DV 74,99

Thunder in Paradise *54,99

Thunderhawk 2 DV 64,99

Tie Fighter + Data SVGA DV 69,99

Top Gun - Fire at Will DV 99,99

Urban Runner DV *84,99

Virtual Snooker DA *84,99

Warcraft 2 DV 79,99

Warcraft2 Exp.Pack DV *24,99

Warhammer im Schatten DV 64,99

Warhammer Dark Crusader DA *69,99

Wing Commander4 DV 94,99

Worms DV 69,99

Worms Data DV 34,99

Z DV *69,99

Zork Nemesis EV 79,99

SONY-Playstation

Sony Playstation 509,00

Alien Trilogie 84,99

D 74,99

Need for Speed 89,99

Wing Commander 3 89,99

Sega Saturn

Sega Saturn 589,00

D 84,99

Magic Carpet 89,99

Sega Rally 99,99

Shell Shock 69,99

Joysticks

Gravis Game Pad 37,99

Gravis Firebird 119,99

Formular T2 Lenkrad+Pedals 239,99

CH Pedals 109,99

CH Pro Throttle 199,99

CH Flight Stick Pro 124,99

Wing Man Extreme 87,99

MS Sideview 3D Pro+Fury3 99,99

Hardware

4-Speed CD Rom 110,00

6-Speed CD Rom 230,00

Quantum Fireball 1,2GB 400,00

Cherry Tastatur Win 95 70,00

Pentium Board+Intel P100 650,00

PS/2 4MB Ram Modul 150,00

PS/2 8MB Ram Modul 280,00

Sound Blaster 16 Vibra 180,00

Sound Blaster 32 pnp 290,00

Preisliste kostenlos anfordern.

Vorbestellung DM 6,90 (Bürocheck (bis DM 4.000,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM 10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Bei Bestellung sind nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!
Bei Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

Ab DM 250 keine Portokosten

LEMMINGS

PAINTBALL

Zum ersten Mal bricht eine Episode der Serie mit dem Ur-Konzept.



Oh no! Hoffentlich plumpsen wir nicht kurz vor dem Ziel in die brodelnde Lava ...

Trotz ihrer chronischen Suizidgefährdung sind die Lemmings einfach nicht totzukriegen. Diese grünhaarigen Einfaltspinsel rannten bislang offenen Auges in ihr Verderben, jetzt sind sie wehrhaft geworden: Mit Farbkugelpistolen machen sie nach dem Vorbild streßgeplagter Manager Jagd aufeinander. Das maximal vierköpfige Lemming-Team Blau, gesteuert vom Spieler, muß dem meist zahlenmäßig überlegenen Lemming-Team Rot seine im isometrischen Gelände verteilten **Fähnchen** abluchsen. Wer von einer Farbkugel getroffen wird, ist aus dem Spiel. Aber nicht nur das macht die Suche nach der bzw. den Fahne(n) zu einem Abenteuer, Ihr werdet zudem mit explodierenden Farbminen, glitschigen Rutschbahnen, trampolinen, aufzügen, verschiedenfarbigen Schlüsseln, schwebenden Plattformen und Ballons, die Euch über mörderische Lavatümpel und -flüsse transportieren,

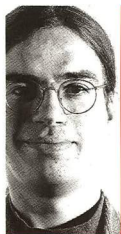
konfrontiert. Rund 100 Level sind in den Schwierigkeitskategorien "Fun", "Tricky", "Taxing" und "Mayhem" verpackt. Ihr habt von vornherein die freie Wahl zwischen den Klassen, den idealen Einstieg vermitteln jedoch die als Tutorial gedachten "Fun"-Level. Ein Briefing-Bildschirm teilt das Zeitlimit und die jeweiligen Vorgaben für die Zahl der verfügbaren Lemmings (maximal vier) sowie der zu sammelnden Fahnen (ebenfalls höchstens vier) mit. Dann geht es frisch ans Werk, die berühmte Falltür aus dem



Zwei Lemmings beim Synchron-Abgang

Nichts öffnet sich und die Titelhelden purzeln auf die Oberfläche einer Winter-, Wald-, Metall- oder Spielzeuggelandschaft. Per linkem Mausklick direkt ins Terrain bewegt sich der Trupp in die gewünschte Richtung, wobei er kleinere Hindernisse und Höhenunterschiede automatisch bewältigt. Die rechte Maustaste löst einen Schuß aus der Farbknarre aus. Neigt sich der Munitionsvorrat, der für jeden Winz-Ledernacken in dessen Statuskasten am unteren Bildrand separat angezeigt wird, dem Ende zu, füllt ein eilends aufgelesener Farblecks den Tank wieder auf. Viele Puzzles, bei denen z.B. ein Schalter kurzzeitig eine entlegene Schranke öffnet, machen eine Trennung des Teams notwendig. Auch das ist kein Problem, wenn es erforderlich ist, geht jeder Lemming seinen eigenen Weg. Nach Abschluß einer Spielstufe gibt es ein Passwort, damit Ihr bei der nächsten Sitzung an alter Stelle weitermachen könnt.

Im Zweispielermodus über Netzwerk wird gegeneinander gekämpft, wobei die Level speziell zugeschnitten sind. Als kostenloser Bonus ist die neue Win95-Version des "Lemmings"-Stammvaters inkl. "Oh No! M.L." im Preis inbegriffen. us



GUT

Respekt, liebe Leute bei Visual Sciences – "Paintball" ist nicht nur ein weiterer Abklatsch des allerersten "Lemmings", sondern eine eigenständige und dazu noch spielwitzreiche Neuentwicklung. Die Präsentation erfüllt ihren Zweck, der Schwierigkeitsgrad steigt genau im richtigen Maße, die Level sind zum Ende hin riesig und entsprechend knifflig. Was die Spitzenwertung verleiht, sind kleine Makel im Detail: Warum existiert nicht mal eine klitzekleine Übersichtskarte? Weshalb fallen meine Lemmings immer wieder in die Lava, wenn sie ihrem Anführer über einen schmalen Steg folgen sollen? Daß Figuren hinter Hügeln unsichtbar sind, ist ein prinzipieller Mangel der Isometrie, der sich jedoch durch eine in 90-Grad-Schritten drehbare Perspektive wie bei "Sim City 2000" aus der Welt schaffen ließe. Sei's drum: Viel mehr kann man zum Preis von 40 Mark inkl. "Lemmings for WIN95" nicht verlangen.

Name	Lemmings Paintball			System	Win'95
Genre	Visual Sciences/Psychosis			Festplatte belegt	10 MByte
Hersteller	Geschickt/Denkspiel			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	... einstellbar			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 40 Mark			Extras	Netzwerkmodus, "Lemmings 1" beiliegend
Spieler	1 bis 2				
	Deutsch	Englisch			
Spiel		✓		Grafik	63%
Anleitung	geplant		✓	Sound	45%
Prozessor	386	486	Pentium	Spielspaß	
minimal		66			
empfohlen		66	✓		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
	✓				
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓	✓			
				Solo	Multi
				75%	77%

SID MEIER'S
CIVILIZATION II

Die ultimative Version des Strategiespiel-Bestsellers



zum Korona-Preis
von DM 89,90



MICROPROSE

Jetzt bestellen!

Telefon: 05241 - 1828
Fax: 05241 - 13043
T-Online: * Korona #
E-Mail:
Directs428@AOL.COM

oder schriftlich bei
Korona Soft
Postfach 3115
33261 Gütersloh

F1 Manager 96



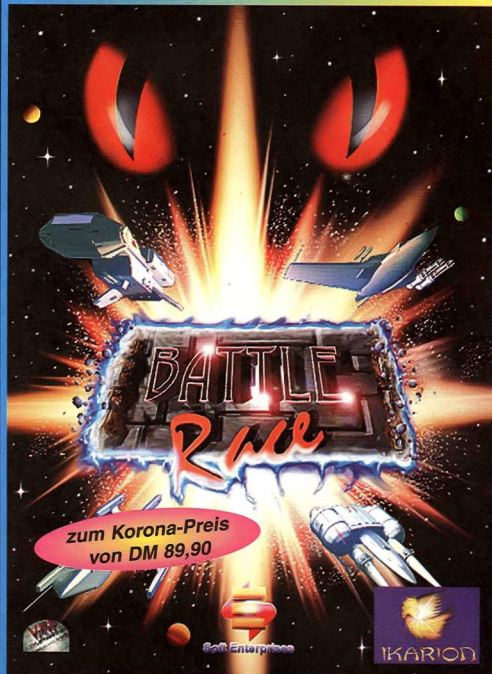
zum Korona-Preis
von DM 79,90

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

SOFTWARE 2000

Zahlen Sie per
Eurocard, Visa Card, Diners
Club, American Express oder
Euroscheck,
zzgl. DM 6 Versandkosten

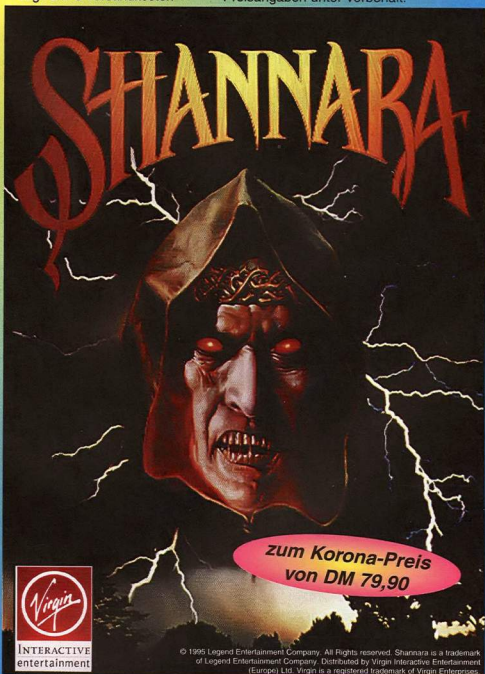
Lieferung per Nachnahme zzgl. DM 6
Versandkosten + Nachnahme-Gebühr.
Auslandslieferung incl. Mehrwertsteuer
und nur gegen Vorkasse. Titel und
Preisangaben unter Vorbehalt.



zum Korona-Preis
von DM 89,90

Soft Enterprises

IKARION



zum Korona-Preis
von DM 79,90



INTERACTIVE
entertainment

© 1996 Legend Entertainment Company. All Rights reserved. Shannara is a trademark
of Legend Entertainment Company. Distributed by Virgin Interactive Entertainment
(Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises.

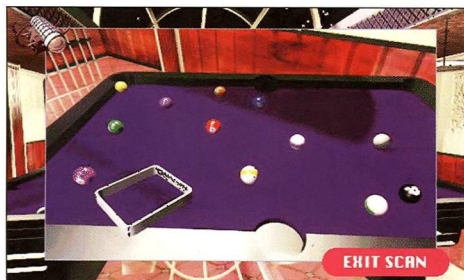
MAJESTIC

Mäßig anregende Suche nach einem Alienartefakt an Bord eines Luxusraumkreuzers.



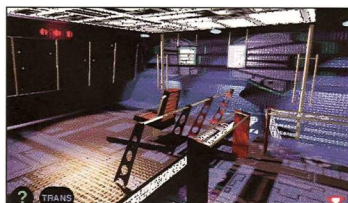
An Bord des Alien-Raum-schiffes sieht es aus wie im Inneren eines Insektes

Die Billardkugeln sind der Schlüssel zu einem wichtigen Code

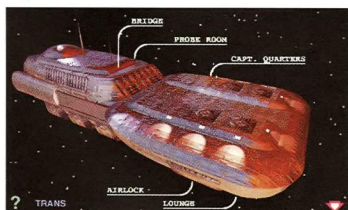


Der betuchte Weltenbummler durchpflügt in Zukunft nicht mehr auf einem Luxusliner die sieben Weltmeere, sondern bereit an Bord eines geräumigen und allen Komfort bietenden Raumschiffes die Galaxis. Die 200 Meter lange "Majestic" ist dabei das prachtvollste Schiff ihrer Art und der ganze Stolz des Heimatplaneten Erde. Von ihrer Jungfernfahrt kehrt sie jedoch – Parallelen zur Titanic sind unverkennbar – nie mehr zurück. Zunächst entdeckt man von ihr auch keinerlei Spur, bis eine Untersuchungskommission im "Pleiades Nebula", einer großen Sternwolke, auf Signale stößt, die möglicherweise von der Majestic stammen. Hier tritt der Spieler auf den Plan, der einen Archäologen verkörpert, der den Auftrag bekommt, dem Hinweis nachzugehen. Tatsächlich hat es die schwer beschädigte Majestic in den "Pleiades Nebula" verschlagen, menschliches Leben ist an Bord nicht auszumachen. Glücklicherweise ist Euer Schiff mit vier Drohnen ausgestattet, mit denen Ihr die Majestic erkundet. Bald stellt sich heraus, daß für die mysteriösen Vorkommnisse böse Aliens verantwortlich sind, die an Bord des Luxusraumscheinend nach etwas Wichtigem suchen. Ein Wettlauf mit der Zeit beginnt... Mittels dreier Aktionsbuttons scannen die

Drohnen die Umgebung nach Hinweisen ab, durchschweißen Wände oder nehmen mit den Bordsystemen Verbindung auf. Ist es an der Zeit, die Räumlichkeiten zu wechseln, schaltet das Programm in eine niedrigere Auflösung und zeigt die Verbindungsetappe in einem kurzen Quick-



Die Brücke der Majestic



Die erkundbaren Bereiche im Überblick

time-Filmchen. Puzzles im klassischen Lucas-Arts-Sinn gibt es nicht, stattdessen müssen Worträtsel gelöst und Zahlen- oder Buchstabenkombinationen gefunden werden, die Türen unter Verschluss halten oder wichtige Anlagen blockieren. Ab und zu stehen auch "richtige" Aktionen an, bei denen einen das Programm leider völlig im Regen stehen läßt, wann der richtige Zeitpunkt zur Ausführung gekommen ist. Der Untertitel "Part One: Alien Encounter" läßt ebenso wie das wenig aussagekräftige Finale einen zweiten Teil erwarten.

Die technische Seite von Majestic gibt zu keinen Jubelstürmen Anlaß. Es wird nämlich ausschließlich der 256-Farben-Modus bei 640 x 480 Pixeln unterstützt. Bei höheren Bildschirmauflösungen verkleinert sich das Programmfenster dementsprechend.

mg



GEHT SO

Durch Quicktime-Movies verbundene Rendergrafiken, der Hersteller ein Newcomer – ich befürchtete das Schlimmste. Von daher gesehen ist das "geht so" ein Kompliment, denn die Erforschung der Majestic macht, mit gewissen Einschränkungen, durchaus Spaß. So ist die Steuerung der Drohnen etwas umständlich geraten, ein automatisch die passende Aktion anzeigender Cursor hätte den Spielfluß deutlich erhöht. Daß sich die Puzzles hauptsächlich aus Denksportaufgaben zusammensetzen, dürfte der großen Masse der Myst-Anhänger wenig ausmachen. Schwerer wiegt da schon die Tatsache, daß sich manche Aktionen immer und damit auch zum falschen Zeitpunkt durchführen lassen, was das Adventure dann unlösbar macht. Überhaupt hätte eine stärkere Führung des Spielers gut getan, die momentan zu erledigende Aufgabe bleibt des öfteren im Verborgenen.

Name **Majestic**
Genre Adventure
Hersteller Piranha Int. Publishing
Niveau mittel
Preis ca. 120 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A

System Windows 3.1/95
Festplatte belegt 1 KByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **48%**
Sound **29%**
Spielspaß

53%
Bilder auf



Track Attack. The race game that changes everything.

die Strecken
die Hindernisse
die Gegner
die Taktik

In Track Attack wird erstmalig das neuentwickelte DTS (Dynamic Track System) verwendet. Das DTS bewirkt eine permanente Veränderung der Rennstrecke: Hügel "morphen" aus der Fahrbahn, Sprungschancen, Schikanen oder Brücken entstehen ... und viele weitere Überraschungen warten auf Sie! DTS bedeutet: Vergessen Sie alles, was Sie bisher an Rennspielen gesehen haben!



Netzwerk-, Modem-, und Direct-Link-Option,
Q-Sound, unglaubliche 3D-Graphik, 39 sich
permanent verändernde Rennstrecken und ein
phantastisches Gameplay - das ist Track Attack!

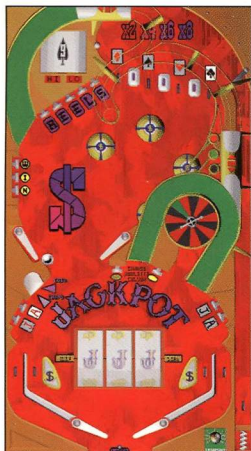
MicroProse World Wide Web Site:
<http://www.microprose.com>



MICRO PROSE

**Kein Highscore:
Das 3D-Debut ist
21st Century
danebengeraten.**

PINBALL 3D-VCR



Die 2D-Ansicht läuft in Auflösungen bis zu 800 x 600



Der "Kick Off"-Tisch spielt sich genauso schlecht wie er aussieht

Die moderne Softwarefirma scheut das Risiko. Kein Wunder also, daß viele Companies schnell begriffen, daß aus Flippersimulationen mit wenig Aufwand viel herauszuholen ist. Besonders eifrig zeigte sich auf diesem Gebiet bis zum heutigen Tage 21st Century, mit "Pinball Dreams" so etwas wie der Begründer des neuzeitlichen PC-Flippers. In letzter Zeit aber verpaßten die Mannen aus England mehr und mehr den Anschluß. Sowohl "Pinball Illusions" als auch "Pinball World" gaben sich rein spielerisch zwar keine Blöße, gingen aber mit ihrem kreuzbraven 2D-Design in der Flut aktueller High-Tech-Programme unter. Jetzt schlägt 21st Century zurück. Mit einem topaktuellen hochauflösenden 3D-Outfit soll das neue Viererpack die lange gehaltene Tabellenspitze zurückerobern. Doch so neu sind "Tarantula", "Jailbreak", "Kick Off" und "Jackpot" gar nicht. Im Gegenteil. Die Designer entnahmen die vier Tische dem über ein Jahr alten "Pinball Fantasies Deluxe", unter dem Namen "Pinball Mania" auch separat verkauft, und jagten sie durch ein Renderprogramm. Der eingesparte Entwicklungs- und damit Zeitaufwand freut zwar den Buchhalter, der Käufer kommt sich aber zurecht veräppelt vor. Das Ergebnis der 3D-Studiokur ist nicht abschreckend, kann sich aber mit "Pro Pinball" oder "Tilt!" in keinsten Weise messen. Das war vermutlich auch der Marketingabteilung bei 21st Century bewußt, weshalb Pinball 3D-VCR noch ein ganz spezielles Feature spendiert bekam. Ein virtueller Videorecorder (daher auch das VCR im Namen) zeichnet bei Bedarf das komplette Spiel auf einer "Videokas-



Trotz SVGA kommt die Grafik nicht über das Mittelmaß hinaus

sette" auf und spielt es auf Wunsch wieder ab. Was bei Simulationen noch Sinn macht, wirft hier jedoch bald Rätsel auf: Wozu mag das Ganze wohl gut sein? Sicherlich passieren in der Hitze des Gefechts immer wieder Fehler, aus denen beim flippern aber schwer eine Lehre zu ziehen ist. Auf der anderen Seite ist Pinball 3D-VCR aufgrund einer fast schon zu gut funktionierenden Tilt-Funktion und den eher sparsam verstreuten Zielen recht schnell zu beherrschen. Dadurch sind, eine gewisse Aufwärmphase vorausgesetzt, halbstündige Sitzungen durchaus keine Seltenheit. Und wer will sich die trotz eines eingebauten Zeiträffers schon noch mal ansehen. Da ist die detaillierte Statistik, wie oft welches Ziel getroffen wurde, mindestens genauso nützlich.

Der Spielablauf blieb bis auf eine ins extreme getriebene Multiballfunktion natürlich gleich. Entsprechende Rechenpower vorausgesetzt, führen bis zu zehn Bälle zu schweißnassen Händen und geschwollenen Augen. mg



GEHT SO

Mal unter uns, liebe Freunde von 21st Century: Dieses Programm ist doch wohl nicht ernst gemeint, oder? Denn bei der Wiederverwertung der alten – und wenig aufregenden – Tische aus "Pinball Mania" kann es sich eigentlich nur um einen verspäteten Aprilscherz handeln. Der eingebaute Videorecorder entlastete zwar etwas die wundgeschorenten Testerfinger, sorgte ansonsten aber für ausgedehntes Gähnen. Eine weitere Partie bringt dem Anfänger einfach mehr, als sich den eigenen Murks nochmal anzutun, zumal Pinball 3D-VCR aufgrund der schlichten Tischlayouts und der exakten Ballphysik zu den leichteren Flippern im Lande gehört. Kleiner Tip an die Grafiker: Fragt doch mal bei Krisalis um ein paar Nachhilfestunden nach. Deren "Pinball Illusions"-3D-Umsetzung für die Playstation sieht deutlich besser aus, als die amateurhaften wirkenden 3D-VCR-Tische.

Name	Pinball 3D-VCR	System	DOS
Genre	Flipper	Festplatte belegt	8 MByte
Hersteller	21st Century	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	leicht	Steuerung	Tastatur
Preis	ca. 70 Mark	Extras	keine
Spieler	1 bis 8		

	Deutsch	Englisch
Spielanleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen	33	50
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik 38%
Sound 58%
Spielspaß

42%
Bilder auf



NFL QUARTERBACK CLUB '96

Alle Bemühungen sind scheinbar umsonst: American Football will sich in Deutschland einfach nicht so recht durchsetzen. Weder DSF-Übertragungen der NFL-Spiele noch die großen internationalen Erfolge der Frankfurt Galaxy erwecken in Deutschland auch nur annähernd so viel Interesse wie die fantastische Show der NBA-Korbjäger. Ähnlich sieht hierzulande die Lage auf dem PC-Sektor aus. Während EA Sports abertausende Exemplare der NBA Live-

Serie absetzen konnte, dümpelten die Verkäufe der von verschiedensten Firmen angebotenen Footballsimulationen teilweise im dreistelligen Bereich vor sich hin. Acclains Versuch könnte da eine leichte Trendwende einläuten. Zeitlich günstig platziert – EAs "John Madden Football" wartet noch in den Umkleideräumen – soll NFL QBC 96 auch Regelunkundige ansprechen. Eine hervorragend gelungene Mischung aus spannendem Geschehen auf dem (Kunst-)Rasen einerseits sowie detaillierten Statistiken und Hunderten von Spielzügen andererseits, macht NFL QBC 96 zum Super Bowl-Gewinner auf dem PC. Selbstverständlich ist auch eine NFL-Lizenz vorhanden, sowohl Teams als auch Spieler sind mit ihren echten, bei uns wenig bekannten Namen enthalten. Von EA Sports abgeschaut hat Acclaim die Präsentation, die bis hin zum Joystickbildschirm deren Produkten verblüffend ähnelt. Wer also mal in den American Way of Sports-Life reinschnuppern möchte, ist mit NFL Quarterback Club 96 bestens bedient, oder um es kurz zu sagen: Touchdown Acclaim!

mg



Grafisch ist die PC-Umsetzung den Konsolenvarianten deutlich unterlegen

Name **NFL Quarterback Club 96**
 Genre Sportspiel
 Hersteller Acclaim
 Niveau einstellbar/mittel
 Preis ca. 100 Mark
 Spieler 1 bis 6

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		90
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blas	GMidi Audio

SystemDOS
 Festplatte belegt 2 - 72 MByte
 RAM-Ausstattung 8 MByte
 Steuerung Tastatur, Maus
 Extras Joystick
 Extras unterstützt Gravis GrIP

Grafik **73%**
 Sound **53%**

Spielspaß

78%

You better believe it!!

DB-50 XG und SW-60 XG – Damit machen Sie Ihrem PC Beine.

Entdecken Sie die schier unglaublichen Soundmöglichkeiten, die das XG-Format bietet: Damit machen Sie aus Ihrem PC einen professionellen Synthesizer, ohne auf bestehende Funktionen verzichten zu müssen. Das neue XG-Format bietet eine 100% Kompatibilität zum GM-Standard und nahezu unbegrenzte Erweiterungsmöglichkeiten.

Im Gegensatz zu den üblichen 128 Klängen von General Midi erweitert das XG-Format Ihr Klangspektrum auf 480 Voices, 64 Effekte und 21 Drumsets.

Das DB-50 XG UPGRADE-BOARD wird einfach auf die vorhandene Soundkarte aufgesteckt.

Die SW-60 XG ist eine 16-bit "Add On"-Karte, die sowohl mit CODEC-Boards als auch mit jeder vorhandenen Soundkarte arbeitet. Neben vielen zusätzlichen Features verarbeitet die Effektsektion der SW-60 XG auch analoge Signale. Beide Karten unterstützen DOS und alle gängigen Windows-Formate, natürlich auch Windows 95.

Also: Machen Sie Ihrem PC Beine und entdecken Sie die Soundmöglichkeiten des neuen XG-Formats von YAMAHA. Für Spiele, Fun und HomeRecording.

PCDirekt 3/96

EMPFEHLUNG
 für YAMAHA DB-50 XG

"Der Wavetable-Kaufzeit zeigt seine wahre Stärke in der Vielfalt der Instrumente" (PC Direkt 3/96)

"Stimme Altkund-Karte überträgt Töne in den Bereich MIDI-Musik (CD-ROM Magazine 2/96)

"Ein Hammer für alle, die kreativ, also per Keyboard und Sequencer, im Bereich MIDI-Musik tätig sind."

(CD-ROM Magazine 2/96)

AKTIVBOXEN
 PROGRAMM:

YST-M200SP mit
 SURROUND SOUND
 die ultimative Soundausgabe
 auch mit Subwoofer
 YST-MSW10
 (and many more...)

DIGITAL
 SURROUND
 PROCESSING



Erhältlich überall im qualifizierten Computer- und Musikfachhandel.

Distributoren: ABC Computer GmbH; ATC GmbH; Anubis Electronic GmbH; Frank & Walter Computer; MSC-Systemtechnik; MC-DOS; Leisuresoft GmbH; Profisoft GmbH

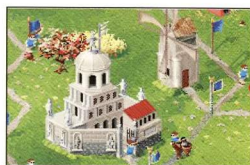
YAMAHA

Mehr Informationen unter:
 Yamaha Europe GmbH
 Multi-Media-22-24
 25402 Bollnang



Die SIED

Veni, vidi, vici – mit dem Caesar-zitat im Untertitel erobert Blue Byte die Herzen der Simulation-Fans.



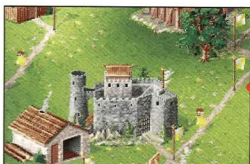
Klassisch: Die Römer



Archaisch: Die Nubier



Filigran: Die Japaner



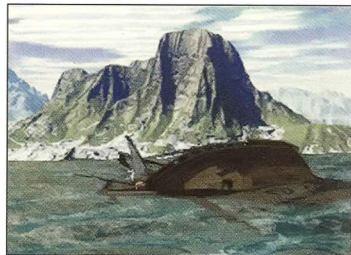
Klotzig: Die Wikinger



Die zuschaltbaren, gelben Symbole helfen beim Bauen und zeigen Euch, welche Art Gebäude wo hin paßt



Die grünen Auen sind einer tristen Vulkanlandschaft gewichen



Das Schiff der Siedler ist gestrandet – jetzt heißt es die Insel erkunden

Nach einigen Ausflügen in die ungewohnten Genres Gesellschaftsspiel ("Die total ver-rückte Rallye"), Adventure ("Chewy") und Rollenspiel ("Albion") machen die Mülheimer endlich wieder das, was sie am besten können. Nicht, daß ihre Exkursionen an Qualität missen lassen, doch auf den Gebieten Strategie und Simulationen sind sie weiterhin – zumindest in Deutschland – ungeschlagen. Fast zwei Jahre mußten die Fans des kleinen Pixelvölkchens auf den Nachfolger warten, der schon vor seiner Umsetzung auf den PC im damals noch quicklebendigen Amiga-Lager für Furore sorgte. Die Ausdauer hat sich gelohnt: Keines der einst lieb-gewonnenen Features ist verlorengegangen, einige neue sind dazugekommen. So sind die Siedler jetzt der Seefahrt mächtig, das Übersetzen auf vom Wasser umgebenes Land ist für die Kleinen kein Problem mehr. Sie haben zudem stark an Individualität gewonnen und gehören nunmehr **vier verschiedenen Kulturen** an: Römer,

Nubier, Wikinger und Japaner. Jede Rasse hat ihre individuell gestalteten Gebäude, die sich in ihrer Architektur an den Stil dieser Völker anlehnen. Doch vor den Genuß aller detaillierten Bauwerke haben die Designer ein gewaltiges Stück Arbeit gesetzt. Nur mit einem Hauptquartier beginnend, müßt Ihr einen ganzen, wirtschaftlich harmonisierenden Stadtstaat aufbauen. Wie funktioniert das? Zuerst müssen die nötigsten Rohstoffe für den Bau weiterer Gebäude beschafft werden. Ein Steinbruch in Felsnähe und eine Holzfallerhütte im Waldgebiet sorgen für die zunächst wichtigsten Materialien. Doch schon bald müssen Waffen, bessere Werkzeuge und Nahrungsmittel für die heranwachsende Population her. Das Handwerk wird durch Roh-

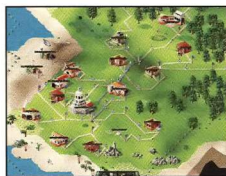
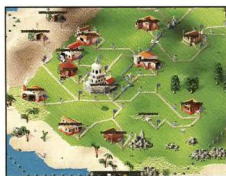
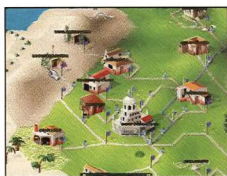
LER II

stoffe aus Bergwerken versorgt, Fischer und Jäger – später ganze Schweinezuchten – sorgen für das leibliche Wohl. Als ob das Jonglieren mit wirtschaftlichen Zusammenhängen nicht schon genug Streß wäre, sorgen neidhamelige Nachbarn für eine alsbaldige Bedrohung, der nur durch das Errichten von militärischen Anlagen Einhalt geboten werden kann. Doch der Feind lauert in der Dunkelheit – Eure Mannen und Häuser explorieren nur auf Sichtweite, alles dahinter verbirgt sich in ominösem Schwarz. Wem das zu ungewiß bleibt, der hat nun die Möglichkeit Kundschafter auszusenden, die genaueren Aufschluß über Landgröße, benachbarte Völker und topographische Gegebenheiten gibt. Mit einem guten Sold aus der Münzpresse und einem kräftigen Schuß Bier aus der Brauerei verheißt Ihr Eurer kleinen Streitmacht zu Zuversicht und Mut. Denkt Ihr, Eure Armee wäre stark genug, blast Ihr zum Angriff und weist die Siedler-Konkurrenz in ihre Schranken zurück. Das geschieht neben Soldaten in unterschiedlichen Ausbaustufen jetzt auch mit **Katapulten**, die eine Attacke aus Entfernung zulassen. Friedliche Gemüter können "Die Siedler II" auch gänzlich ohne Kämpfe durchspielen und sich so komplett der Wirtschaft widmen. Damit die Handelswege zwischen den Gebäuden



Eine gut funktionierende Siedlung wird mit zwei Katapulten verteidigt

auch funktionieren, müssen Wege her. Um zwei Häuser miteinander auf diese Weise zu verbinden, müßt Ihr mehrere "Waypoints" setzen. Dazu dienen blaue Fähnchen, zwischen denen der Verbindungsweg gezogen wird. Doch die Markierungen erfüllen noch einen weiteren Zweck: Zwischen den Fähnchen laufen emsige Träger hin und her und befördern das an der Markierung liegende Gut bis zum nächsten Fähnchen, an dem dann der nächste kleine Diener die Ware übernimmt. Wenn Euch diese "Handelskette" wegen großer Nachfrage zu langsam ist, solltet Ihr eine Eselfarm errichten. Die störrischen grauen Gesellen greifen den überlasteten Sied-



Die drei möglichen Auflösungen des Spiels: 640x480, 800x600 und 1024x768

GEBÄUDE



Holzfallerrütte



Forstthaus



Steinbruch



Fischerhütte



Jagdhhaus



Brunnen



Sägewerk



Mühle



Fleischerei



Bäckerei



Eisenschmelze



Schlosserei



Schmiede



Münzprägerei



Obwohl man immer noch etwas verbessern könnte (Grafik der Katapulte läßt diese scheinbar immer nur nach rechts unten schießen, auch wenn der Gegner auf der anderen Seite steht, Zugänge der Häuser ebenfalls immer unten), habe ich bisher keinen komplexeren, durchdachteren und intelligenteren Strategie/Wirtschaft-Mix gespielt, der nebenbei noch solch einen Höllenspaß bereitet. Die Liebe zum Detail ist immens, stets gibt es noch etwas Neues zu entdecken. Mit welcher Hingabe und Variabilität die 32 Berufsgruppen dieser kleinen Racker animiert wurden, ist für ein heutiges Produkt schier unglaublich. Reges Leben, wohin das Auge schaut. Daß neben der grafischen Evolution nicht sooo viel Neues im Vergleich zum ersten Teil zu finden ist, stört mitnichten, denn "Die Siedler" hatten schon immer internationales Format und unbestechliche Klasse.

SUPER



Noch ahnen die Siedler nichts von dem vernichtenden Sturm, der sich über ihrem Schiff zusammenbraut

GEBÄUDE



Brauerei



Bauernhof



Schweinezucht



Eselzucht



Werft



Baracke



Wachstube



Wachturm



Festung



Spähturm



Katapult



Lagerhaus



Hafengebäude



Hauptquartier



lern dann an stark frequentierten Engpässen unter die Arme. Was gerade wo benötigt wird und wie effizient Eure Betriebe laufen – das alles erfahrt Ihr in den zahlreichen **Infofenstern und Statistiken**, die Euch auf Wunsch auch Eure Entwicklung im Vergleich zu der des Gegners preisgeben. Eine Landkarte zeigt zudem den Fortschritt Eurer Besiedlung an. Damit Ihr auch kein wichtiges Ereignis versäumt, gibt es das "Postfenster". Ein Brieftauben-Symbol weist auf eine neue Nachricht hin, die von einer Siegesbotschaft bis hin zu der Information, daß eine der Rohstoffquellen versiegt ist, alles umfassen kann. Wie schon im ersten Teil könnt Ihr Euch mit einem zweiten menschlichen Mitspieler am gleichen Rechner messen, der Computer kann bis zu zwei weitere Völker übernehmen. Zusätzlich zu diesen 18 Einzelmisionen gibt es eine zehn Kapitel umfassende Campaign, in der Ihr die Römer durch eine spannende Geschichte führt. Wenn man bedenkt, daß man an einer Karte bis zu mehreren Stunden sitzt, ist Euch ein Spielspaß für mehrere lange Wochenenden gewiß.

fh

Die im zweiten Teil neu hinzugekommenen Schiffe dienen nicht nur dem Personen-transport, sondern eignen sich auch gut zu Erkundungszwecken



Oben links: Wie schlagen wir uns im Vergleich zu unseren Konkurrenten?

Oben rechts: Welche Vorräte verbergen sich im Hauptquartier, an welchen Dingen mangelt es uns?

SPIELE TIPS VON DEN PROGRAMMIERERN

Ab Seite 90 unseres Tips und Tricks-Support-Teils geben Euch die Programmierer der Siedler höchstpersönlich nützliche Strategiehilfen.



Wo stünde die deutsche Softwarewelt bloß ohne Blue Byte? Der zweite Teil der Siedlersaga nimmt bei mir – trotz "Civilization 2" – den ersten Platz in der Hitliste der Strategiespiele ein. Das unheimlich komplexe, dennoch leicht zugängliche und wunderschön aufbereitete Spielgeschehen spricht vom Einsteiger bis zum Freak wirklich jeden an. Rechnet man noch die vielen Soundeffekte, tollen CD Audio-Tracks und witzigen Animationen hinzu, ergibt sich eine Weltsimulation, die an Klasse schwerlich zu überbieten ist. Bei all der Perfektion fallen kleinere Schnitzer kaum ins Gewicht: So ist z.B. das Aufziehen eines Gebäudes grafisch nicht besonders gut umgesetzt. Nichtsdestotrotz liefern die Mülheimer ein bemerkenswertes Spiel ab, das zudem den ganzen Test über ohne jedes Problem lief. Angesichts des Umfangs ist das heutzutage keineswegs eine Selbstverständlichkeit.

SUPER

Name	Die Siedler II			System	DOS
Genre	Strategie			Festplatte belegt	ca. 25 MByte
Hersteller	Blue Byte			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1 (2)				
	Deutsch	Englisch			
Spiel	✓	✓		Grafik	84%
Anleitung	✓	✓		Sound	86%
Prozessor	386	486	Pentium	Spielspaß	
minimal			66		
empfohlen					
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓	✓	✓		

89%

Strike Force Centauri hat einen Auftrag!

„... Ab zum nächsten Laden und kaufen!
Ein echter Hammer erwartet Sie! ...“

PC Power, Boris Sander, 5/96, 89%

Sie auch!

„... Die packende Hintergrundgeschichte
und der rasante Spielablauf fesseln für
lange Zeit vor den Bildschirm ...“

PC Games, Oliver Menne, 5/96, 91%, Spiel des Monats

Kaufen!

TERRA NOVA™

STRIKE FORCE CENTAURI



A LookingGlass
Technologies
Production

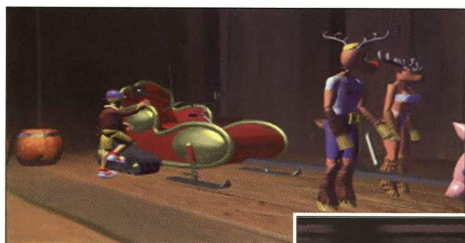
Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • ProfiSoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/785 29 60, Fax. 081/785 12 22
Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Götzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
©1996 Looking Glass Technologies, Inc., Cambridge, MA. Terra Nova, Looking Glass and the distinctive logos are trademarks of Looking Glass Technologies, Inc. All rights reserved.

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**.



SPUD!

Witzig, aber viel zu simpel: Britische Heiterkeit in ein 3D-Adventure gequetscht.



Spud schwingt sich behende in Opas Rentnierschlitten (oben)



Spud schwingt sich behende in Opas Rentnierschlitten (unten)



Affige Touristen rücken Ihren Reiseproviand nicht ohne Gegenleistung raus

Blondschopf Spud hat einen Großvater, wie ihn viele gern hätten: Mit seiner Wundermaschine stellt er in Windeseile Spielzeuge her und verschenkt sie an artige Kinder. Auf besonders großes Interesse stößt Opas geheimnisvolle Apparatur beim diabolischen Dr. Chillblane. Eine boshafte Armee aus lebendig gewordenen Spielsachen käme ihm gerade recht, denn er plant – wie schon so viele Übeltäter vor ihm – die Eroberung der Welt. Und so verschleppt er den alten Herrn mitsamt des begehrten Gerätes zum Südpol in sein Hauptquartier. Der besorgte Spud findet im Haus seines Verwandten nur noch einen hastig verfaßten Hilferuf vor. Ehrensache, daß er umgehend eine Rettungsaktion einleitet. Zunächst steckt er die aufziehbaren Häschen und Gnome ein, die überall auf dem Anwesen versteckt sind; sie werden später noch eine wichtige Rolle spielen. Die Antarktis liegt in weiter Ferne, als Gefährt taugt nur der im Schuppen lagernde, fliegende Rentnierschlitten. Leider fehlt der "Motor", die Zugtiere sind anderweitig

beschäftigt und müssen erst zusammengetrommelt werden. Bald schon ahnt Ihr, daß Euer rauschebärtiger Großvater ein Doppelleben führt ... Die Reise zum Pol verläuft nicht ganz

komplikationsfrei, Spud ist gezwungen, auf einer tropischen Insel bruchzulanden. Dort kreuzt eine Vielzahl illustrierter Geschöpfe seinen Weg, darunter drei von ihrem Reiseveranstalter gefoppte Gorilla-Touristen, der schläfrige Pinguin-Jäger des verlorenen Schatzes und auch eine holzbeinige Seemanns-Ente. Die oben erwähnten Spielzeugzwerge braucht Ihr hier gleich für mehrere Puzzles: Sie werden mit diversen Werkzeugen ausgestattet, um Spud Aufgaben abzunehmen, die für ihn nicht durchführbar bzw. tödlich wären. Meistert Ihr auch diesen Spielabschnitt, geht es per Tretboot zielstrebig weiter auf Chillblanes Schlupfwinkel zu.

"Point&Click" heißt das Credo der Alternative Software-Mannschaft, allerdings nicht in traditionell zweidimensionaler Form, sondern dreidimensional scrollend wie beim in dieser Ausgabe getesteten "Zork Nemesis". Obwohl dessen grafisches Gesamtergebnis weitaus sehenswerter ist, hat "Spud!" den Vorteil, daß es nicht nur bei Drehungen im Stand flüssig scrollt, sondern auch Schrittbewegungen animiert darstellt. Selbst das **Inventory** ist quasi eine räumliche "Abstellkammer", in der Ihr zudem auf einer "Werkbank" Gegenstände zusammensetzen könnt. Konversationen mit den Cartoon-Charakteren werden semi-automatisch, will heißen ohne inhaltliche Beeinflussung eurerseits, abgewickelt. us



NA JA

Monty Python ist für mich immer noch die Krone britischen Humors, Rowan Atkinson alias Mr. Bean ganz nett. Eindeutig ist auch "Spud!" ein englisches Produkt, steht aber für die weniger subtile Form des Zwerchfelltrainings. Gelegentliches Grinsen bleibt dennoch nicht aus, zumal einige Figuren in herrlicher Slang-Sprachausgabe mit Euch tratschen, und auch Persiflagen auf Spielfilme wie "Indiana Jones" und "Star Wars" zu finden sind. Nicht so witzig ist dagegen die Rendergrafik zu sterilen, zu selten mit Texturen verfeinert, zu billig. Man fühlt sich permanent an Plastik-Stranddeimerchen erinnert. Das Rundum-Scrolling läßt zudem auch eigentlich flache Wände gewölbt erscheinen. Wer anspruchsvolle Puzzles will, sucht hier vergebens: Die erste der beiden CDs ist in Nullkommanichts bewältigt, dann muß

der zweite, diffizilere Teil seltsamerweise separat installiert und durch Eingabe eines Passwortes gestartet werden.

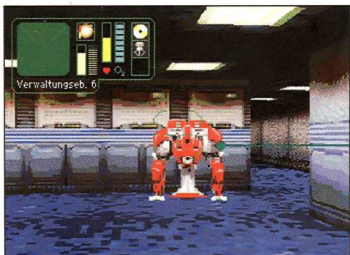
Name	Spud!	System	DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	29 MByte
Hersteller	Alternative Software	RAM-Ausstattung	4 MByte
Niveau	leicht	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	zwei separat zu
Spieler	1		installierende Teile
Deutsch Englisch			
Spiel	geplant	✓	
Anleitung	geplant	✓	
Prozessor	386 486 Pentium		
minimal	50		
empfohlen	50	✓	
Grafik	VGA MidRes SVGA		
Sound	S'Blast GMidi Audio		
✓			
		Grafik	
		Sound	
		49%	

DEFCON 5

Da möchte die Tyron Company auf einem ihrer Planeten die Verteidigungsanlagen von menschlicher Steuerung auf ein modernes Softwaresystem umrüsten und just, als die Arbeiten fast abgeschlossen sind, greifen Außerirdische die Station an. Nur ein Mann kann den Planeten noch retten, und diese Rolle hat ein grausames Schicksal dem Spieler zugeordnet. "Defcon 5" versteht sich als Action-Adventure

und wird aus der Sicht des Helden gespielt. "Action" steht hier für das wohlbekannte Ballern, "Adventure" für einige Videoschnipsel und Zwischenszenen, echte Rätsel sind Mangelware.

Das Programm überzeugt weder technisch noch spielerisch: Die kargen VGA-Gänge, durch die man den Helden schickt, hätten vor einigen Jahren noch freundliches Interesse beim Publikum geweckt; heute sind sie eine Zumutung. Rundungen gibt es nicht, die Grafiken sind scheußlich und die **Alien-Monster** kaum als solche zu erkennen. Weil der Held den Seitenschritt (Strafing) nicht beherrscht, ist auch die Steuerung unnötig kompliziert. Zu allem Überflus sieht ein Gang aus wie der andere, so daß sich selbst kartographisch ausgebildete Spielernaturen auf Anheb verlaufen: Dieses Machwerk zeigt wieder einmal überdeutlich, wie wichtig gutes Level-design ist. Nur der Stationscomputer, dessen (deutschsprachige) Frauenstimme von Zeit zu Zeit mit Hinweisen und Warnungen hilft, sorgt für ein kleines bißchen Spannung und einen Hauch Atmosphäre. ste



**Ich war eine Coladose:
Einer der Außerirdischen**

Name **Defcon 5**
Genre Action/Adventure
Hersteller Millennium
Niveau mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

Deutsch Englisch

Spiel ✓
Anleitung ✓
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 33
empfohlen 66 ✓
Grafik VGA MidRes SVGA

Sound S'Blast GMidi CD-A.

System DOS
Festplatte belegt 1.2 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik **32%**
Sound **45%**

Spielspaß

27%
Bilder auf 

Taten statt Warten



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

GREENPEACE

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

Vorname/Name

Straße/Hausnummer

Postleitzahl/Ort

2054

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

CONQUEST

OF THE NEW WORLD

Wem das Spiel "Colonization" zu komplex erschien, darf nun die neue Welt etwas sorgloser entdecken.



Lebenskünstler: Einer Eurer Siedler taucht in den Pool

Neues Gebäude wählen	
Dock/Handelsposten	
Farm	
Goldmine	
Erzbergwerk	
Sägewerk	
Geschäfte	
Fort	
Wohnstätten	
Schenke	
Kirche	
Militärakademie	

Diese Gebäude könnt Ihr in Eurer Kolonie errichten



Die Welteneroberer waren grausame, oft menschenverachtende Gestalten. Die Greuel, die in ihrem Namen geschahen, sind längst vergessen und kommen einem bei den fast unterhaltsam gestalteten Simulationen rund um das Thema "Wir entdecken Amerika" kaum mehr in den Sinn. "Conquest Of The New World" macht da keine Ausnahme. Eher beschaulich bis unterhaltsam gestaltet sich die große Entdeckungreise beim von Interplay unter Vertrag genommenen Programmiererteam Quicksilver. In einer zumindest geographisch fiktiven, von der Kultur her an das alte Amerika angelehnten Welt, dreht alles um den Wettlauf der Nationen England, Frankreich, Holland, Portugal und Spanien. Ihr zieht unter der Flagge einer dieser Nationen los, um Eurem fordernden König schon alsbald die Meldung einer erfolgreichen Landnahme machen zu können. Doch die Royalität fordert nicht nur die Gründung einer Kronkolonie, sondern ist auch erpicht darauf, daß Ihr in der neuen Welt möglichst lange Flüsse und hohe Berge entdeckt, deren neue Namensgebung die Herkunft des Entdeckers für alle Ewigkeiten erkennen lassen soll. So landet Ihr mit Eurem Schiff im Jahre 1493 auf dem völlig unbekannten Festland. Um dies besser zu verdeutlichen, erscheinen nicht begangene Landstriche in tiefstem Schwarz, erst wenn Ihr Euch mit ein paar Kundschaftern an das Ufer begeben, klären sich die ersten Felder auf

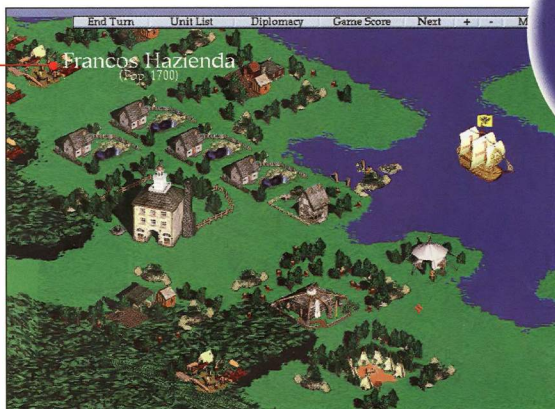
und zeigen die strahlend grüne Textur, mit der Quicksilvers Weltenmodell belegt ist. Wie schon erwähnt, besitzt der neue Kontinent nicht die wirkliche Geographie Amerikas, da das Land, das Ihr erobern sollt, bei jedem Spielstart in Größe und Bodenerhebung neu berechnet wird. In den vorgegebenen Szenarien geschieht das zumindest mit fixen Vorgaben, was die ungefähre Anzahl an Bodenfeldern oder Indianerdörfern angeht. Wahlweise könnt Ihr schon vor dem eigentlichen Spielbeginn alle diese Parameter selbst vorgeben, je nach Wunsch und angestrebter Spieldauer. Neben den Kundschaftern befinden sich einige Soldaten ihrer Majestät, diverse Anführer und natürlich die Siedler an Bord des Entdeckerschiffes. Jede dieser Gruppen wird durch eine Spielfigur symbolisiert, deren Darstellung Ihr auf der dritten Seite dieses Tests findet. Und jede dieser Figuren dient einem anderen Zweck. Der Kundschafter wird sogleich auf Wanderschaft geschickt. Er ist es, der möglichst schnell – bevor das den anderen Nationen gelingt – die landschaftlichen Gegebenheiten herausfindet. Die von ihm entdeckten Berge und Flüsse



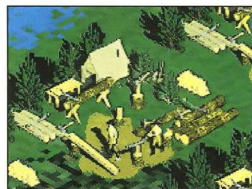
Das Gotteshaus in seiner einfachsten Form: Nicht mehr als ein paar Sitzbänke



Das Zelt des Wanderpredigers: Die gleiche Kirche nach einmaligem Upgraden



Siesta im Zeichen des Habsburger Adlers: Unsere spanische Siedlung floriert munter vor sich hin



Sägemühlen sollten in Wasser- und Waldnähe gebaut werden

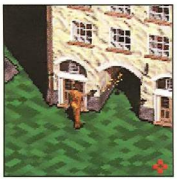
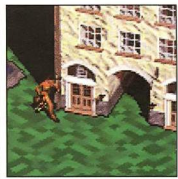
könnt Ihr entweder **selbst benennen** oder den vom Programm vorgegebenen Namen verwenden. Doch die Aufgaben des Kundschafters gehen noch weiter. Er trägt eine sehr hohe Verantwortung, soll er doch die geeignetste Stelle für die Kolonie bestimmen. Vier Grundvoraussetzungen werden benötigt: Gebirgsnähe wegen der Rohstoffvorkommen, Flußnähe wegen der Mühlen und Versorgung, Meeresnähe wegen der Handelsanbindung und Waldnähe wegen des unverzichtbaren Baustoffes Holz. Bis Ihr dieses Fleckchen gefunden habt, kann geraume Zeit vergehen. Noch schwieriger wird es dadurch, daß Euren Kundschaftern nur eine begrenzte Anzahl

von Bewegungspunkten zur Verfügung steht. Sind sie verbraucht, muß in diesem rundenbasierten Spiel Euer Zug beendet werden. Während die Gegnernationen Ihr weiteres Vorgehen auskalkulieren, könnt Ihr in der Wartezeit eine zeitgenössisch aufgemachte Postille verschlingen. Ist der geeignete Standort schließlich gefunden, tritt Eure Siedlerfigur auf den Plan. Auf der erwähnten Stelle plaziert, läßt sie sich per Buttondruck in ein Hauptquartier verwandeln, von dem aus Ihr alle weiteren Siedlungsaktionen vornehmt. Die militärische Besatzung Eures Schiffes läßt Ihr am besten schnurstracks in das Hauptquartier wandern, da je nach Gusto der indianischen

UNTERHALTENDE ANIMATIONEN

In Euren Häusern und um sie herum spielt sich allerhand ab: Lustige Animationen lassen Euch schon gespannt auf das neue Gebäude-Upgrade

warten. Hier seht Ihr den etwas "mißlungenen" Bombenanschlag eines Revoluzzers auf Euer Hauptquartier der noch jungen Kolonie.

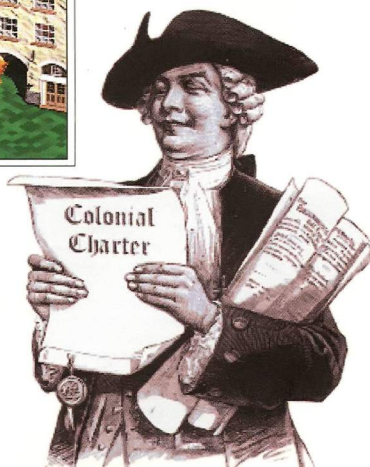


GUT

Nichts für Ungeduldige: Interplays Welteneroberer-Mix aus "Colonization", "Powermonger" und einer Prise "Source Of The Nile" entfaltet seinen Reiz erst nach etlichen Spielstunden. Wie streßig oder spannend Ihr Euch das Spiel macht, hängt ganz von Eurer Spielweise ab. Aggressive Naturen sind gleich in Stammesfeuden verwickelt, gemütlische Siedler schieben in der Kolonie eine ruhige Kugel. "Conquest" eignet sich eher für Einsteiger, denen die Komplexität eines "Colonization" zu undurchdringlich erscheint. Bei Bedarf könnt Ihr Kämpfe und sogar das Siedeln dem Computer überlassen. Spielepros haben zu schnell den Dreh raus und werden keine echte Herausforderung finden. Spannend wird es erst gegen menschliche Gegner, dann bekommt das Spiel plötzlich eine grundlegend andere Charakteristik. Da das zu erobernde Land immer wieder neu vom Computer errechnet wird, gestaltet sich kein Spiel wie das andere. So macht auch ein Neuanfang nochmal Spaß.

MYTHEN

Während der Wartezeiten zwischen den Zügen könnt Ihr in einer Art Zeitung historische Meldungen lesen. Hier verbirgt sich neben viel Lehrreichem auch allerhand Kurioses: Wer hätte schon geahnt, daß die echte Häuptlingstochter Pocahontas zur Zeit Ihrer angeblichen Heldentaten ein kahlköpfiges, 12 Jahre altes Mädchen war und nur deshalb den weißen Siedlern auffiel, da sie splitterfasernackt vor dem Wigwam ihres Vaters Powhatan Räder schlug?





Nicht etwa die Karte, sondern eine extreme Zoomstufe der Spiellandschaft

SPIELFIGUREN



Entdecker



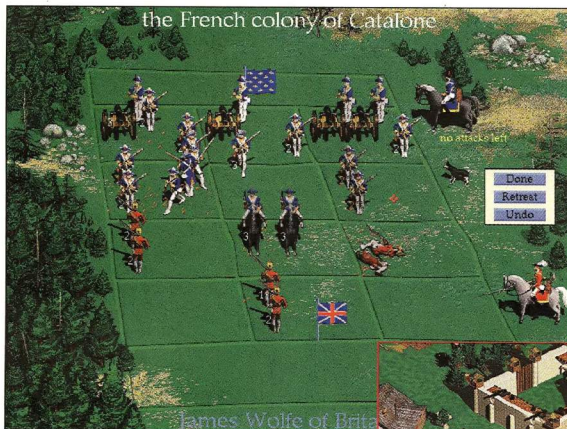
Siedler



Soldat

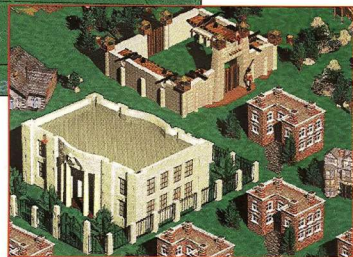


Anführer



Der Kampfbildschirm: Die Briten treten gegen die Franzosen an

Die Unabhängigkeitserklärung: Eure Kolonie in der höchsten Ausbaustufe ▼



Nachbarschaft schon bald mit Angriffen gerechnet werden kann. Wenn es dazu kommt, wird auf einen speziellen Kampfbildschirm umgeschaltet, auf dem Ihr Infanterie, Kavallerie und Artillerie auf schachähnlichen Feldern verteilt. Euer Ziel besteht darin, das "Heimquadrat" des Gegners einzunehmen oder ihn vorher zu vernichten. Wie sich Eure Truppen schlagen, hängt von mehreren Faktoren ab. Gelingt es Euch ein gegnerisches Feld von mehreren Seiten zu beschießen, und das möglichst noch mit mehreren Truppengattungen ("Combined Arms-Bonus") gleichzeitig, so macht das einen entscheidenden Bonus aus. Weiterhin spielen die individuellen Fähigkeiten des Anführers Eurer Soldaten eine wichtige Rolle. Die Einheiten, die die Schlacht überstanden haben, bekommen ebenso wie Ihr erfolgreicher Anführer Erfahrungspunkte zugeteilt. Eine wirklich schlagkräftige Armee, die sich ihrerseits auch auf Angriffe versteht, könnt Ihr allerdings nur aufbauen, wenn Ihr in Eurer Kolonie ein Fort errichtet. Dort werden die zukünftigen Söldner rekrutiert und ausgebildet. Wie viele Ihr zu Elitesoldaten heranzüchten dürft, hängt ganz von der Einwohnerzahl Eurer Stadt und ihrer Entwick-

lungsstufe ab. Die nötigen Rohstoffe (Eisenerz für Metalle, Gold für Münzen und Holz als Baustoff) vorausgesetzt, könnt Ihr Eure zunächst mickrigen Hütten schon bald zu befestigten Steinhäusern ausbauen. Jetzt könnt Ihr entscheiden, ob Ihr zu den Indianern, Eurer Mutternation oder gar anderen Kolonisten Handelsbeziehungen aufbauen wollt. Fühlt Ihr Euch stark und autonom genug, könnt Ihr Eurem Heimatland eine Unabhängigkeitserklärung aushändigen. Da das einer Kriegserklärung gleichkommt, werdet Ihr ca. drei große Schlachten gegen Euer Vaterland bestehen müssen, um fortan steuerfrei und selbstverantwortlich agieren zu können. Spielt Ihr die Einheimischen, lautet die Aufgabe, möglichst viele Stämme zu einer Allianz zu überreden. "Conquest Of The New World" lässt sich mit bis zu fünf menschlichen Gegnern per Modem, Netzwerk oder auch eMail spielen. ft



GUT

Gegen das anspruchsvollere "Colonization" offenbart sich "Conquest" so unbeschwert wie ein Flug auf den Schwingen des amerikanischen Seeadlers. Obwohl alle Features des großen Vorbilds enthalten sind, wurden sie doch so vereinfacht, daß auch der Einsteiger in dieses Genre einen schnellen Zugang zur Materie findet. Dafür, daß die eher zweckmäßig gestaltete Landschaft ein paar Bäumchen vertragen könnte, entschädigen die witzigen Animationen der kleinen Auswanderer. In der höchsten Zoomstufe kommen die mit viel Liebe gestalteten Gebäude und ihre Einwohner erst richtig zur Geltung. So einfach der Kampfbildschirm wirken mag – hier steckt jede Menge Strategie dahinter. Ohne Berücksichtigung und taktische Ausnutzung der Möglichkeiten der kombinierten Waffengattungen, macht man hier kaum einen Stich. Als Multiplayer-Spiel absolut zu empfehlen.

Name	Conquest O. T. N. World			System	DOS
Genre	Simulation			Festplatte belegt	30 MByte
Hersteller	Quicksilver/Interplay			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	leicht			Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1 bis 6				
	Deutsch		Englisch		
Spiel	✓		✓	Grafik	 73%
Anleitung	✓		✓	Sound	 69%
Prozessor	386	486	Pentium	Spielspaß	
minimal		66			
empfohlen			90		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.		
	✓	✓	✓		

S	o	l	o	M	u	l	t	i
79%				82%				

Solo Multi
79% 82%

Ein **Millionen-Teile-Puzzle**
ist
für **Dich** **nur** eine
Fingerübung,

das
universale **Craigslist**

ist
für
Dich
ganz

logisch

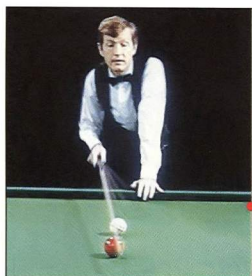
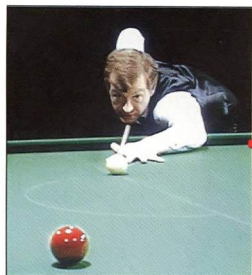
und
Sherlock Holmes bist **Du**
immer eine
Pfeifenlänge
voraus!

und jetzt?



VIRTUAL SNOOKER

Let's hit some balls: Mit "Virtual Snooker" kommen endlich die wahren Filzkönige in den virtuellen Genuß.

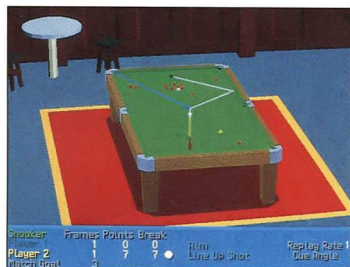
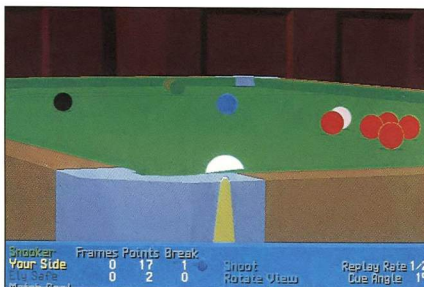


So wird mit Queue und der weißen Kugel das Ziel anvisiert

Es war absehbar: Interplays "Virtual Pool" ist der bislang erfolgreichste Billard-Simulator – warum sollte mit der selben Engine nicht auch Snooker virtuell simuliert werden? So gewann man den sechsfachen Snooker-Weltmeister **Steve Davies** als Host und setzte die fast genau ein Jahr alte Pool-Simulation für Snooker-Fans um. Gespielt wird nun am Snooker-Tisch, gegen den der Pool-Filz wie ein Zwerg aussieht: Der Tisch ist wesentlich größer, die Taschen und Kugeln sind kleiner. Snooker ist also etwas für Profis und auch die Regeln unterscheiden sich recht grob von jedem Pool-Spiel.

Aufgabe ist es, mit der weißen Kugel jeweils eine rote und eine farbige Kugel abwechselnd zu versenken. Rote Kugeln bringen einen Punkt, bunte, je nach Farbe, zwei bis sieben Punkte. Dabei gelten verschärfte Regeln, die bei einem Bruch dem gegnerischen Spieler Punkte bringen.

"Virtual Snooker" bietet allerdings sehr verschiedene gut spielende Computergegner, die Euch die Sache nie zu schwer oder zu einfach machen. Bei Bedarf stöpselt Ihr einen Kumpel per Modem oder Netz an und spielt mit zwei Rechnern



Wer will, darf weit herauszoomen und das Raum-Interieur begutachten

gegeneinander. An einem Rechner funktioniert der Zweispielermodus natürlich auch.

Außer den Spielregeln gibt es in "Virtual Pool" jedoch wenig Neues. Wieder erhaltet Ihr Unmengen Tips vom Meister und ein Tutorial als Video (unter anderem auch ein 147er Break von Steve Davies). Der Vektor-Tisch sieht fast identisch aus, allein der Hintergrund ist neu. Gespielt wird wieder mittels einer durchdachten

Mischung aus Maus- und Tastatur-Steuerung. So wird mit der Maus und der jeweils gedrückten Taste gezielt, der Queue geschwenkt oder die Stelle angegeben, an der unser Stoß die weiße Kugel treffen muß. Gestossen wird erneut mit einer herzhaften Mausbewegung. Natürlich läßt sich der Tisch, wie schon im Vorgänger, aus allen Perspektiven und Positionen begutachten (selbst von unten) – ein Hotkey für die Tischübersicht von oben ist ebenfalls vorhanden.

ken



GUT

Gut gemacht, Interplay! Es gehört zwar nicht allzuviel dazu, aus einer bravourösen "Pool"-Simulation ein gutes "Snooker"-Spiel zu machen, aber Applaus haben die "Virtual Snooker"-Schöpfer trotzdem verdient. Es snookert sich genauso schön, wie es sich letztes Jahr gepoolt hat und die zahlreichen Videos plus Tutorial mit Kugelfarben Steve Davies bringen auch Uneingeweihten den etwas morbiden Sport näher. Trotzdem spiele ich nach wie vor "Virtual Pool" lieber, denn beim Snookern gibt es statt drei nur eine Spielvariante, und der Frustrationsfaktor steigt dank eines riesigen Tisches und winziger Kugeln schnell an. Außerdem hätte ich mir die eine oder andere Verbesserung in Sachen Präsentation gewünscht. Mein zweitbestes Gesicht ist lediglich dem Umstand zu verdanken, daß sich zu wenig geändert hat und ein Spielmodus auf Dauer zu wenig ist. Mit einem Freund läuft das Spiel jedoch zu Höchstform auf.

Name **Virtual Snooker**
Genre Sportspiel
Hersteller Interplay
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1-2

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✓
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		33
empfohlen		66 75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	
Sound	S'Blast	GMidi Audio
	✓	

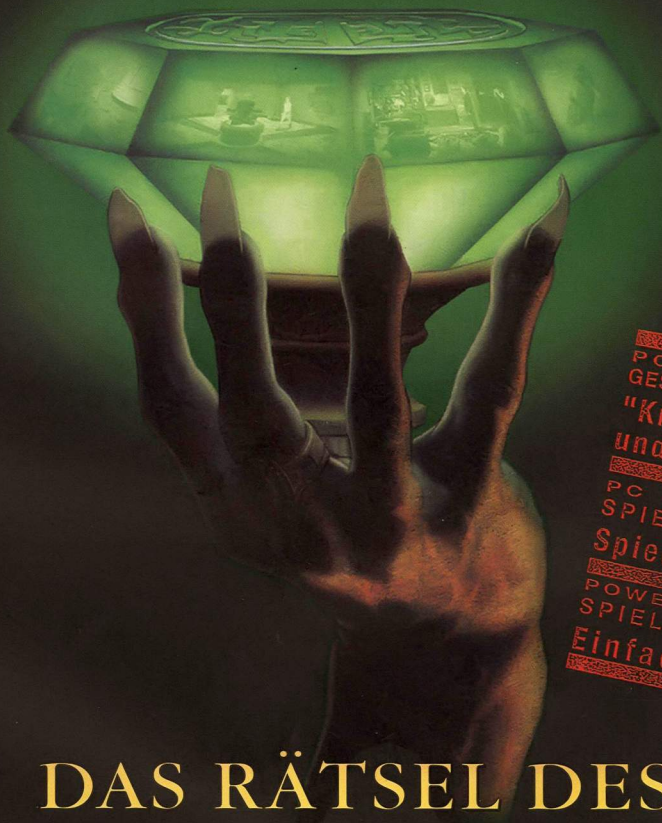
System DOS
Festplatte belegt 2 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Tutorial auf CD

Grafik **71%**
Sound **23%**
Spielepaß

79%
Demo auf



Das größte Rätsel Deines Lebens



PC PLAYER 1/96
GESAMTWERTUNG 80%
"Knackige Rätsel
und gute Grafik"
PC GAMES 12/95
SPIELSPASS 90%
Spiel des Monats
POWER PLAY 1/96
SPIELSPASS 87%
Einfach Brillant

DAS RÄTSEL DES MASTER LU

Deutsche
Version als
PC CD-ROM
ab sofort
erhältlich



SANCTUARY
WOODS

CENTRE GOLD

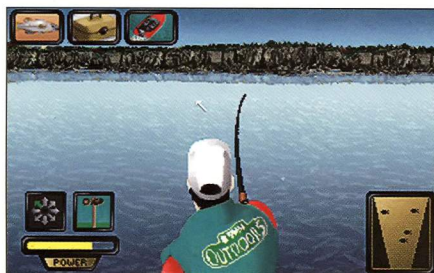
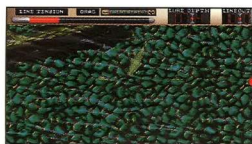


TNN Outdoors

BASS TOURNAMENT '96



Der zweite Angelsimulator innerhalb eines halben Jahres – diesmal von Electronic Arts.

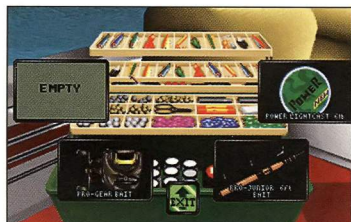


Beim Auswerfen der Angel sollte auch Windrichtung und -stärke beachtet werden

Flüchtig betrachtet ähneln sich Angler und Computerspieler in ihrem Habitus: Beide hocken oft stundenlang mehr oder weniger regungslos auf ihren vier Buchstaben und starren entrückt von weltlichen Gedankengängen auf einen einzigen Punkt. Was dem Spieler dabei der Monitor, ist dem Sportfischer der Tümpel, den er zu seiner Goldgrube auserkoren hat. An das kühne Unterfangen, alle zwei unter einen Hut zu bringen, wagte sich unlängst schon Sierra mit seinem "Trophy Bass Fishing" (Test in PP 01/96), jetzt hofft Electronic Arts mit dem von American Softworks designten "TNN" auf einträgliche Fischzüge.

Wieder dreht sich alles um den Barsch. Sechs nordamerikanische Gewässer, darunter der Erie-See und das Truman-Reservoir, fungieren als Schauplätze der Jagd nach pfundigen Prachtkernen. Zur Übung tuckert Ihr mit Eurem Motorboot am besten erst einmal ganz ungezwungen auf der Übersichtskarte herum und behaltet das Sonargerät, welches die Präsenz von Fischen anzeigt, im Auge. Erfahrene Angler berücksichtigen auch das Wetter – denn bei Hitze verkrümelt sich die Beute gerne in tiefe, kühle Regionen. Wenn eine vielversprechende Stelle gefunden ist, werft Ihr die Rute aus, wobei Ihr die Grob- und Feinrichtung und Intensität der Ausholbewegung angeben könnt. Aus der **Vogelperspektive** seht

Ihr nun den Köder im Wasser treiben, schon bald darauf beißt mit etwas Glück ein gieriges Opfer an. Kleinere Exemplare bis drei Pfund Gewicht lassen sich



In Eurem Utensilienkasten trägt Ihr die notwendige Ausrüstung bei Euch

ohne Mühe gleich ins Boot kurbeln, die großen Brocken müßt Ihr erst einmal mühe machen: Dazu löst Ihr die Bremse an der Rolle, gebt dem Fisch etwas Schnur, damit er nicht etwa den Köder abreißt, holt ihn dann wieder näher heran usw. Eine Spannungsanzeige gibt über die Belastung der Leine Auskunft. An Bord geholt, offenbart Eure Beute dann Ihren Wert: Gewicht, Länge – und Spezies. Hoffentlich ist es ein Barsch, alle anderen Fischarten gelten als unbrauchbar und wandern zurück in den Teich. Der Wettkampfmodus ist die Königsdisziplin des Programms. Über mehrere simulierte Tage zieht sich ein solches Turnier hin. Als Sieger geht der hervor, der seine Zeit richtig einteilt, denn 50 Pfund Barsch nutzen nichts, wenn man wegen zu später Rückkehr zum Dock disqualifiziert wird. Eventuell errungenes Preisgeld münzt der passionierte Sportsmann umgehend in neue Köder, Ruten, Rollen, stärkere Nylonschnur oder sogar ein schnelleres Boot um. Passend zum Ambiente ertönen neben sanftem Geplätscher und Grillenzirpen im Hintergrund Countryklänge. Der selbsternannte Experte "Fish Fishburne" (?) hat den ein oder anderen Kniff auf Lager und gibt ihn via Videosequenz preis. us



NA JA

Nicht schon wieder! Mehr als eine Angelsimulation braucht die Welt nun wirklich nicht. Der Sierra-Barsch sorgte wenigstens vorübergehend für Kurzweil, aber die spielerisch und optisch grobschlächtere Kopie ist überflüssig wie ein ausgelatschter Schuh am Haken. Neptuns Dreizack möge den Grafiker treffen, der bei den klobigen VGA-Menüs zum Pinsel gegriffen hat. Da sollten die Label-Kollegen von EA Sports mal kräftig Nachhilfe in Sachen Präsentation erteilen. Das Lehrgangselement hat "Trophy Bass" diesem Machwerk ebenfalls voraus, Plappermaul "Fish Fishburne" ist als Angler-Ziehvater einfach nicht ernstzunehmen. Nun ja, statt fünf Weihern sind hier sechs verewigt, aber wem ist schon ernsthaft daran gelegen, die für den Spielverlauf unerheblichen, abgesehen von der

Topographie marginalen Differenzen zwischen verschiedenen amerikanischen Binnengewässern auszuloten?

Name .. **TNN Bass Tournament**
Genre .. Simulation
Hersteller .. American Softworks/EA
Niveau .. 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 .. DOS
Festplatte belegt .. 1–38 MByte
RAM-Ausstattung .. 8 MByte
Steuerung .. Tastatur, Maus
Extras .. keine

Grafik **34%**
Sound **55%**
Spielspaß

44%

winSkat



CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe



Regaleinstellung:

Zusätzlich zu den DSKV-Turnierskat-Regeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

Spielereinstellung:

- Spielgeschwindigkeit
- Akustik
- Kartengröße
- Kartenbild
- Offenes Spiel
- Schnelles Reizen
- Ramschtrainer

Spielprotokoll:

Nach Spielende können Sie den Spielverlauf als Textdatei speichern, drucken oder in andere Programme exportieren.

Siegerliste:

Wahlweise Turnierliste, Standardliste oder Bierlachsliste (Erhaltene/bezahlte Biere)

Problemanalyse:

Kartenverteilungen von früher gespeicherten Spielen können verändert/nachgespielt werden.



unverb. Preisempf., Art.Nr. CDR3014

DM 49,95

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König!

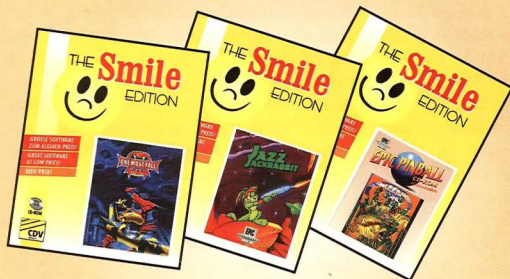
good news for you!

Bewertung Inside
Shareware 1/96
5 von 5 Punkten

demnächst:

SMILE Edition

Bitte lächeln!



One Must Fall
Jazz Jackrabbit
EPIC PINBALL

DM 29,95

DM 34,95

DM 29,95

unverb. Preisempf.

Insges. 50 verschiedene Gesetze / Verordnungen!

IKARUS DEUTSCHES RECHT ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System mit der Möglichkeit, nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen zu suchen. Die "Fundstellen" können markiert und in einer Liste gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise, wie z.B. §512, können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Textformat gespeichert und können über die Zwischenablage kopiert werden.



unverb. Preisempf., Art.Nr. CDR2898

DM 49,95

MOD4WIN ist ein Abspieler für digitale Musikstücke, wie sie in großer Anzahl z.B. auch im Internet zu finden sind.

Mit mehr als
3000
hörswerten
Songs!

MOD, NST, WOW, OKT, STM,
S3M, 669, FAR und MTM.

unverb. Preisempf., Nr. CDR3001

DM 49,95



JETZT IM HANDEL
oder direkt bei CDV:

FAX (0721)
9 72 24-24

(0721)
9 72 24-0

- T-Online: "CDV#"
- MAILBOX: 0721-72014, 15 (N,8,1) • COMPUSERVE ID: 100022274
- INTERNET HOMEPAGE: <http://ourworld.compuserve.com/homepages/CDV>



WORMS REINFORCEMENTS

Frisch von der Wurmkur: Oceans militante Humuspflüger kreuzen wieder die Waffen



Eine Helloween-Landschaft in der Gesamtübersicht



Der ziemlich angeschlagene Björn freut sich auf die gesundheitliche Auffrischung

Sie sind zurück! Team 17s streitsüchtige Bodenkriecher jagen sich inzwischen schon zum zweiten Mal Bazookas und Granaten um die Ohren, bis nur noch ein Wurm steht. Ein richtiger Nachfolger ist "Reinforcements" aber nicht, Ihr benötigt weiterhin das Hauptprogramm, um in den Genuß aller neuen Features zu kommen. Vor allem dem Umstand, daß "Worms" im Mehrspielermodus absoluten Kultstatus genießt, trug man in mehrerer Hinsicht Rechnung. Neu hinzugekommen ist neben der Modemunterstützung ein Netzwerkmodus, in den sich bis zu 16 Spieler einloggen können, es blieb allerdings bei der Beschränkung auf vier Teams gleichzeitig. Ein wenig eintönig wurde auf Dauer der Einspielermodus, den man mit tafrischen Missionen aufwertete, in denen in einer bestimmten Reihenfolge Aufträge zu erledigen sind. Gefeiht wurde auch an den Waffen. Dynamit kann nicht nur abgelegt, sondern mittels des

Fadenkreuzes auch zielgerichtet geworfen werden, wodurch es auch über Abhänge hinweg effizient ist. Ähnliches beim Kamikaze-Manöver, das ebenfalls gezielt einsetzbar ist und jetzt in der Wirkungsweise dem Flammenwerfer ähnelt. Gehörig ausgebaut hat Team 17 die Spieloptionen, die mittlerweile drei Bildschirme

umfassen. Hier kann sich jeder Einstellwütige bis zum Geht-Nicht-Mehr verausgaben. Egal, ob ein Match jetzt bis zu neun Runden dauern soll,



Charles kriegt gleich eine Bazooka ins segelohrige Gesicht

Minen mit Verzögerung explodieren oder sich manchmal als Blindgänger erweisen, Homing Missiles erst im Ver-

lauf eines Spieles verfügbar sind oder die maximale Windstärke von vornherein bestimmt wird, es gibt fast keinen Parameter, der nicht vom Wurmkommandanten selbst bestimmt werden kann. Unter all den Änderungen befinden sich auch einige, die das Ur-Worms deutlich aufwerten. Mit der TAB-Taste könnt Ihr in "Reinforcements" zum Beispiel den Wurm auswählen, der an der Reihe ist. Auch ist es kein Problem, den ganzen Level über den selben Kerl zu benutzen. Neben Waffenkisten fallen ab und zu Erste-Hilfe-Pakete vom Himmel, die dem Wurm, der sie aufammelt, eine unbestimmte Anzahl an Lebenspunkten einbringt.

Auch Augen und Ohren kommen im Zusatzpack nicht zu kurz. Über 20 anwählbare Speziallevel, komplett **neue Landschaftssätze**, frische Audioclips und Soundsamples (manche klingen verdächtig nach Wurmkollege Jim) sowie die Möglichkeit, eigene Sound- und Kartensätze zu integrieren, runden das absolut empfehlenswerte Upgrade-Paket ab. mg



Dieses Zusatzpaket hat mir die schwere Entscheidung abgenommen, was ich denn die nächsten Wochen abends so machen werde. Gerade die beim Hauptprogramm etwas zu kurz gekommenen Solospieler freuen sich über die endlich integrierten Missionen, die zugegebenermaßen alle auf das gleiche töte-alle-Würmer-Prinzip hinauslaufen. Medikits und neue beziehungsweise modifizierte Waffen erfordern ein gesteigertes taktisches Geschick. Dutzende Optionen machen das Spiel noch variabler, jeder kann sich jetzt ein Match nach seinen eigenen Bedürfnissen zurechtschneiden. Die eigentliche Stärke von Worms ist und bleibt aber der Multiplayer-Modus. Das ständige Störflüchen in Natura viel mehr Freude machen als per Bildschirm.

SUPER

Name **Worms Reinforcements**
Genre Simulation
Hersteller Team 17/Ocean
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1-16

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal	40	
empfohlen		33
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

System DOS
Festplatte belegt 18 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Modem-
..... Netzwerkunterstützung

Grafik **44%**
Sound **65%**
Spielepaß

Solo Multi
77% 87%

GENDER

Auf allen Gebieten präsent: Jetzt versucht sich SCI an einer Action/Strategie-Mixtur á la "Crusader".



Die Super-VGA-Auflösung: Sonderkommandos werden über den Bar links gegeben

Die Männer stehen ständig unter Alkohol

teilen. Zwar werden die beiden nicht verletzt und der Attentäter kann entkommen, doch werden hitzige Diskussionen geführt, wer wohl der Urheber der Aktion sei und welcher der beiden Anführer das geplante Opfer gewesen wäre. Die Streitigkeiten führten zu einer endgültigen Spal-



Männer-Überfall auf das Hauptquartier



Ein Kommando von drei Söldnerinnen unter der Leitung eines Offiziers



Das Missionsbriefing



Der Ausrüstungs-Bildschirm für Eure vierköpfige Elitetruppe

Schenkt man den Aussagen des britischen Designer-Teams "The 8th Day" Glauben, so werden die nächsten Jahrzehnte für die oberen Zehntausend männlichen Geschlechts kein Zuckerschlecken. In einem schwachen Moment beseitigen sie mit großzügiger Geste im Jahre 2165 alle restlichen Barrieren, die Frauen daran hinderten, wirklich einflussreiche Führungspositionen zu bekleiden. In weniger als zehn Jahren haben die Frauen die Leitung großer Konzerne übernommen, Präsidentschaftsposten an sich gerissen und die männliche Vorherrschaft in allen Bereichen des täglichen Lebens gebrochen. Schließlich wird Jane-Paula I der erste weibliche Papst in der Geschichte der katholischen Kirche. Diese in zwei Lager getrennte Co-Existenz der Geschlechter bringt die Ernennung zweier allmächtiger Anführer mit sich: Der Matriarch und der Patriarch. Bei einer Versammlung des aus Mitgliedern beider Geschlechter zusammengesetzten Senats passiert ein Unglück. Ein hinterhältiger Mordanschlag auf den Matriarch und den Patriarch bringt neue Unruhe in beide Par-

WARS



Das Infiltrieren des Retortenlabors

tung der Gesellschaft mit bürgerkriegsähnlichen Folgen. Familien wurden auseinandergerissen, als sich die beiden zerstrittenen Seiten in unterirdische Städte zurückzogen, um fortan Krieg gegeneinander zu führen.

Schon zu Beginn des "Gender Wars" müßt Ihr eine wichtige Entscheidung treffen: Wollt Ihr Euch auf die Seite der unintelligenteren, zahlenmäßig überlegenen Männer stellen, oder die klügeren Frauen bei ihrer gut organisierten Revolution unterstützen? Wie auch immer Eure Wahl ausfällt, müßt Ihr als Kommandant einen Elitetrupp mit bis zu vier Frauen/Männern zusammenstellen. Aus einem Roster, der vom unerfahrenen Rekrut bis zum altgedienten Offizier reicht, sucht Ihr die für die jeweilige Mission geeigneten Leute aus. Die Söldner unterscheiden sich durch Werte für Treffsicherheit, Intelligenz, Aggressivität und Reaktionsvermögen. Die Aufträge verlangen Spezialisten. Geheimkommandos geraten mit aggressiven, ungehorsamen Frischlingen zum Desaster, während eine Verteidigung der Basis auf selbstständige Draufgänger baut, die sich nicht hinter ihrem Anführer verstecken. Die verschiedensten Waffen müssen ebenso genau auf die Mission abgestimmt wer-

den. Um Geiseln zu entführen, benötigt Ihr ein Betäubungsgewehr, bei Sprengkommandos gehören Haftminen ins Gepäck. Die Daheimgebliebenen werden ins Training geschickt, um ihre Werte zu verbessern. Vor dem Absetzen im Feindgebiet erfolgt das Briefing, in dem die Position der zu eliminierenden Personen oder Einrichtungen bekannt gegeben wird. In der gegnerischen Zone folgen die drei Untergebenen Eurem Offizier in die unterirdischen Gänge und Forschungszentren. Treffen sie auf einen Gegner, feuern sie automatisch. Ein Untergebener mit normalem Aggressivitätsgrad wird in der Gruppe bleiben, während der Hitzkopf abtrünnig wird, bis er den gehetzten Feind erledigt hat. Gerät er dabei in einen Raum, in dem er chancenlos mit einer Übermacht konfrontiert wird, war das sein letzter Ungehorsam. Ihr selbst in der Rolle des Einsatzleiters, feuert mit der rechten Maustaste, mit der linken klickt Ihr die Stelle an, die Eure Einheiten erreichen sollen. Ihr könnt auch die Gruppe splitten oder einen der Untergebenen steuern – die Art des Vorgehens steht Euch frei. Nur vorsichtig solltet Ihr dabei sein, denn Überwachungskameras schlagen Alarm, sobald sie Euch geortet haben. Dann strömen Eure Widersacher von allen Seiten auf Euch ein. Sich in den verschachtelten Architekturen, deren Ebenen Ihr mit Fahrstühlen erreicht, zurechtzufinden, ist nicht einfach, da Ihr keine Karte habt. Neben der übersichtlicheren Super-VGA-Darstellung (640x480) könnt Ihr auf eine Auflösung in 320x200 Bildpunkte umschalten.

fh



Clever & smart: Die Mädel-Armee



Bei Treffern werden zunächst Eure Schilde angegriffen, bevor es ans Eingemachte geht



Heißes Duell im Korridor

Trotz des an sich originellen Konzepts drängt sich mir der Vergleich mit "Crusader" oder "Syndicate" auf. Allerdings hat SCLs Krieg der Geschlechter optisch und technisch keine Chance gegen die großen Vorbilder. Unglaublich, mit welcher geringer Intelligenz die feindlichen Söldner ausgestattet sind. Schalte ich einen von zwei direkt vor mir stehenden Gegnern aus, die mir den Rücken zugekehrt haben, rührt sich der andere nicht einmal! In der VGA-Auflösung sieht "Gender Wars" nicht nur unattraktiv aus, sondern wird nur noch bedingt spielbar. Feinde oder Überwachungskameras werden in diesem wesentlich kleineren Bildschirmausschnitt erst auf kurze Distanz wahrgenommen. Abwechslungsreiche Missionen, der schwarze Humor und die Möglichkeit, beide Seiten spielen zu können, lassen mich dann doch wieder das Kriegsbell begraben.



GEHT SO

Name	Gender Wars			System	DOS
Genre	Action/Strategie			Festplatte belegt	ca. 20 MByte
Hersteller	SCI/Funsoft			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	einstellbar/mittel			Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1			Grafik	62%
	Deutsch	Englisch		Sound	71%
Spiel				Spielspaß	69%
Anleitung	✓				
Prozessor	386	486	Pentium		
minimal	33				
empfohlen	✓				
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blast	GMidi	Audio		
	✓				

POWER-DATA

Die Charts verfielen im April in die Frühjahrsmüdigkeit, besonders viel los war jedenfalls nicht. Für die nötige Sommerfrische sorgen in den nächsten Monaten aber sicherlich Descent II, die Siedler II und Civilization 2.

Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1. (2.)	Comm. & Conquer Data
2. (-)	Civilization 2
3. (-)	Descent II
4. (4.)	Command & Conquer
5. (-)	Pole Position
6. (5.)	Warcraft 2
7. (-)	Die Fugger 2
8. (1.)	Wing Commander IV
9. (8.)	Fade to Black
10. (-)	Terra Nova

JOYSOFT

Zur Erläuterung:

Die Erhebung von Media Control erfolgt bei einem ausgewählten Kreis von einander unabhängiger Fachhändler, während die Joysoft-Erhebung durch die Verkäufe im eigenen Firmenbereich zustande kommt. Die Zahlen in Klammern bezeichnen die Platzierung des Titels im Vormonat.

Top 10 CD-ROM

Platz	Name
1. (1.)	Wing Commander IV
2. (4.)	Command & Conquer
3. (3.)	Warcraft 2
4. (2.)	Hugo 3
5. (-)	NBA Live '96
6. (8.)	The Need for Speed
7. (7.)	FIFA Soccer '96
8. (6.)	Caesar II
9. (10.)	Bleifuß
10. (5.)	Rebel Assault 2

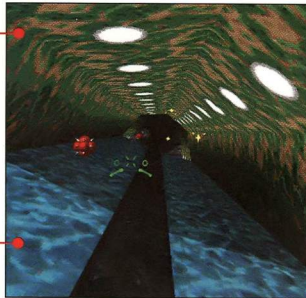
MEDIA CONTROL

Top 10 Floppy

Platz	Name
1. (1.)	Aces o. t. Deep Mission
2. (2.)	Pole Position
3. (4.)	Hugo
4. (-)	BM Hattrick
5. (5.)	Worms
6. (3.)	Dschungelbuch
7. (-)	Dungeon Campaign
8. (9.)	Dungeon Designer
9. (-)	Dungeon City Designer
10. (-)	Hattrick!

JOYSOFT

Ermittelt von Joysoft Köln. Erhebungszeitraum: April '96



Top 10 Floppy

Platz	Name
1. (2.)	Hugo
2. (1.)	Das Dschungelbuch
3. (4.)	Der König der Löwen
4. (3.)	Pole Position
5. (-)	Warcraft: Orcs & Humans
6. (8.)	Sim City 2000
7. (6.)	Hanse – Die Expedition
8. (5.)	Aladdin
9. (10.)	Die Siedler
10. (9.)	Worms

MEDIA CONTROL

Ermittelt von Media Control Baden Baden. Erhebungszeitraum: April '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. Mit einer Karte pro Teilnehmer seid Ihr gut beraten. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinne werden uns freundlicherweise 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

PC FUN

Top 15 Leserwahl

Platz	Name
1. (1.)	Warcraft 2
2. (2.)	Command & Conquer
3. (3.)	Wing Commander IV
4. (6.)	TFX: EF 2000
5. (9.)	Duke Nukem 3D
6. (8.)	Worms
7. (5.)	Crusader: No Remorse
8. (-)	Descent II
9. (11.)	Mechwarrior II
10. (4.)	FIFA Soccer '96
11. (-)	Civilization 2
12. (10.)	The Dig
13. (-)	Caesar II
14. (-)	Jagged Alliance
15. (-)	C&C Mission CD

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 3/96 sind:

Sven Christian, Hamminkeln
TERRA NOVA

Christoph Koch, Isernhagen
COMMAND & CONQUER

Daniel Hemmerich, Arefeld
BLEIFUSS

Berthold Tebben, Peheim
FAST ATTACK

Sebastian Neupert, Falkenhagen
MAG!!!

an: Joli, WBO
 Abt: 017
 Persönlich / Vertraulich
 von [Signature]

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

EINGEGANGEN

1. APR. 1996

POWER PLAY

Knastkamera

All Time Favorites

freut sich besonders auf dieses Spiel

persönlicher Favorit in diesem Heft

Größte Enttäuschung in diesem Heft



Super Bomberman (Super Nintendo) im Multiplayer-Modus, weil kein Spiel eine genialere Kombination aus Grips, Tagesform und Geschick verlangt

Deadly Games, weil Jagged Alliance zur Perfektion nur noch der Multiplayer-Modus fehlte

Jane's ATF, weil ich diese Art von Simulationen am liebsten mag. Weil ich völlig neue Flugzeugtypen probefliegen kann.

Zork Nemesis, weil die Vorankündigungen auf ein wesentlich innovativeres und packenderes Spiel hoffen ließen



Jagged Alliance, weil kein Spiel eine größere Bindung zu den Charakteren erzeugen kann

Star Control 3, weil keine Spielserie die Elemente Strategie, Action und Adventure besser unter einen Hut bringt

Conquest of the New World, weil dieser Titel den Spielwitz von Civilization plus eine weitaus bessere Grafik bietet

Indiana Jones Desktop Adventure, weil die großen Namen Indy und Lucas Arts mehr als Shareware-Niveau erwarten ließen



Autodesk 3D Studio, weil ich mir damit meine Lieblingsspiele selbst rendern kann

Z, weil ich alle Spiele der Bitmaps vergöttere und das Strategiekonzept so genial simpel und doch komplex ist

Silent Hunter, weil es auch „Silent Service Deluxe“ heißen könnte und ich den Klassiker liebe

Zork Nemesis, weil „Zork Zero“ göttlich war und „Nemesis“ leider bei weitem nicht das hält, was es verspricht

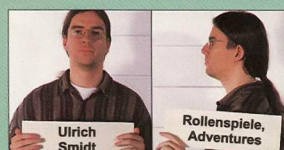


F1 Grand Prix 2, weil ich mir ein Thrustmaster T2 gekauft habe, mit dem das Formel 1-Feeling nun perfekt ist

F1 Grand Prix 2, weil die Verkaufsversion wohl noch genialer ist und dann auch auf meinem 120er Pentium vernünftig läuft

Worms: Reinforcements, weil ich von den Team 17-Würmern einfach nicht genug bekommen kann

Revolution X, weil ich nicht gedacht hätte, daß sich Aerosmith für solchen Schrott hergibt



Ultima Underworld, weil man bei jedem erneuten Durchspielen immer noch neue Gags findet

Dungeon Keeper, weil es mehrere Genres zu einem vielversprechenden Cocktail mischt

Silent Hunter, weil ich nach dem Atlantik zur Abwechslung jetzt mal den Pazifik erobern darf

Chronicles of the Sword, weil das Spiel im Vergleich zu Druid eher einen Schritt nach hinten darstellt



Wing Commander IV Okay, Tiefighter hat die ausgefeilteren Missionen. WC überzeugt durch die Technik, gepaart mit genialer Atmosphäre und Spannung

Dungeon Keeper, weil es auf ein wirklich neues Spielsystem mit intelligenter Action hoffen läßt

Die Siedler 2, weil es eine der wenigen Wirtschafts-Sims mit Anspruch ist, die trotzdem noch was für's Auge bieten

Indiana Jones Desktop Adventure, weil Professor Jones ein Schicksal jenseits des Shareware-Niveaus verdient hätte.

STEUER

Egal, ob rasantes Eishockey oder komplexe Flugsimulation, mit dem passenden Eingabegerät machen Spiele die doppelte Freude.



Das Teil hinten im Bild ist der Multiport, an den sich bis zu 6 Geräte anschließen lassen

Die Daten

Name: GrIP
 Hersteller: Gravis
 Preis: ca. 150 Mark,
 inkl. NHL Hockey '96
 oder WWF Wrestling.
 ca. 60 DM für 2 Pads
 Kaufwert: sehr gut



Mit dem komfortablen „Grip Key“-Programm konfiguriert Ihr unter Windows 95 bequem die jeweilige Tastenbelegung

Vorbei sind die Zeiten, in denen ein einzelner Billigjoystick jedem Anspruch gerecht wurde. Heutzutage kocht jeder Spielertypus sein eigenes Süppchen: Piloten schwören auf Simulationssticks, die echten Steuerknüppeln nachgebildet sind, Sportler und Actionexperten haben die im Konsolenbereich üblichen Joypads im Haus, Rennfahrer gehen nicht mehr ohne anständiges Lenkrad an den Start. Wir haben uns aus den Neuerscheinungen der letzten Monate die interessantesten, durchweg im dreistelligen Markbereich angesiedelten Exemplare mal etwas näher angesehen.

Gravis GrIP

In eine ganz neue Richtung geht das erste Gravis-Modell im Test, das oder der GrIP (steht für Gravis Interface Protocol). Dieses Gamepad-System versucht einen der engsten Flaschenhälse der modernen PC-Architektur zu umgehen: den Joystickport. Über diesen können normalerweise maximal 4 Achsen und ebenso viele Knöpfe verwaltet werden. Deshalb steckte Gravis in den Multiport einen Motorola-Prozessor, der sich mit seiner Rechenpower um insgesamt 32 Knöpfe, verteilt auf vier digitale Joypads kümmert. Zumindest vorläufig können nur die original GrIP-Pads verwendet werden, die sich mit ihrem 9-poligen Anschluß von den üblichen 15-poligen Joysticks unterscheiden. Gleichzeitig befinden sich auf dem Multiport noch zwei Anschlüsse für analoge Joysticks, die aber nur anstatt der GrIP-

Pads zu aktivieren sind. Ist die Installation überstanden, gibt es drei verschiedene Möglichkeiten, die Fähigkeiten des Gravis-Systems auszunutzen. Unter Windows 95 stellt die Sache überhaupt kein Problem dar. Mit dem im Lieferumfang enthaltenen „Grip Key“-Programm teilt man den Pads einfach per Tasten- bzw. Feuerknopfdruck mit, wie die Funktionen verteilt sein sollen. Das Prinzip funktioniert auch mit zwei Pads bei Spielen, die in einer DOS-Box laufen. Bei reinen DOS-Programmen sieht es etwas anders aus, hier gibt es zwei Varianten. Ist das Spiel dem GrIP angepaßt - Beispiele dafür sind die 96er Versionen von NHL, Hockey, FIFA Soccer und NBA Live sowie Accolades WWF Wrestlingmania - ermöglicht das GrIP echte Vier-Spieler-Parteien ohne irgendwelche Einschränkungen. Ist's mit der Unterstützung Fehlanzeige, verhalten sich die Pads genauso wie ihre normalen Artgenossen, d.h. hier können maximal zwei Spieler mit jeweils zwei Buttons ran.

Die ca. 150 Mark für das Grundgerät mit zwei Pads sind in jedem Fall gut angelegt. Die GrIP-Geräte können allerdings mit dem normalen Gamepad nicht ganz mithalten. Das Steuerkreuz ist etwas klein und viel zu wenig konturiert, manche Gehäusekanten im Dauereinsatz nicht eben fingerfreundlich. Den Großteil der restlichen Konkurrenz lassen sie mit ihren Qualitäten aber dennoch hinter sich. Einfach genial ist dagegen das gesamte Konzept. Wer sich schon einmal mit einem Freund zusammen mit je-



GEHILFEN

weils zwei Feuerknöpfen durch eine NHL Hockey- oder FIFA Soccer-Partie gequält hat, wird das GriP-System nach einem zünftigen Vierpielermatch nicht mehr missen wollen. Die Zukunftsaussichten sind jedenfalls glänzend.

Gravis Thunderbird

Der Donnervogel erfüllt in diesem Feld noch am ehesten das Ideal des perfekten Allrounders. Der trotz des auffälligen Designs eher konventionelle Stick – er ist im Gegensatz zu seinen großen Brüdern Phoenix und Firebird nicht programmierbar – steht in direkter Konkurrenz zu Microsofts Sidewinder 3D Pro, CHs Flightstick und Logitechs Wingman Extreme. Die Ausstattung entspricht Klassenstandard: Neben vier Feuerknöpfen beinhaltet der Griff noch einen Acht-Wege-Schalter (den sogenannten Coolie Hat), auf der Bodenplatte sind Regler für Schubkontrolle und Höhenrudertimmung eingelassen. Auffällig ist die neue Griffform, der etwas großspurig mit "Talon" sogar ein eigener Name verpaßt wurde. Waren die Sticks bei Phoenix und Firebird mangels Abstützung des Handballens noch der große Schwachpunkt, so liegt der "Talon" sehr gut in der Hand. Neu ist die Form allerdings nicht, sie lehnt sich ziemlich stark an die des Wingman an, ohne dessen Ergonomie ganz zu erreichen. Im Praxistest machte der Gravis seinem berühmten Namen alle Ehre. Er meisterte sämtliche Aufgaben mit Bravour, wenn auch einige kleinere Schwächen nicht zu übersehen waren. Die Feuerknöpfe sind zwar gegenüber den kleinen Gummiknöpfen der größeren Brüder ein klarer Fortschritt, können aber von der Qualität her immer noch nicht voll überzeugen. Button Numero drei ist zudem etwas ungünstig angebracht, so daß er im Eifer des Gefechts ab und zu unabsichtlich ausgelöst wird. Der Stick ist in seiner Rückstellkraft mittels Schiebern auf der Unterseite des Joysticks fünffach variierbar, selbst in der straffsten Stellung war er aber manchem unter uns noch zu leichtgängig. Ein Geniestreich ist dagegen Reglerstellung Nummer 6: Der Stickweg ist dabei durch vier ausgeprägte "Ecken" definiert, was zum einen das Kalibrieren erleichtert und zu exakteren Ergebnissen führt, zum anderen den Thunderbird zur Not auch actionspieletauglich macht. Insgesamt ist der neue Gravis ein würdiger Nachfolger der legendären und weiterhin produzierten "Analog"-Serie, wenn auch Design und billig wirkendes Plastik nicht jedermanns Geschmack sein werden.

Thrustmaster Formula T2

Eigentlich sollten sie ja gleichzeitig auf den Markt kommen, das T2-Lenkrad von Simulationsspezialist Thrustmaster und Microprose' F1 Grand Prix 2. Während es das T2 bereits seit einigen Wochen zu kaufen gibt, ist die Veröffentlichung seines prädestinierten Einsatzzwecks erst mal in weite Ferne gerückt; aber "IndyCar Racing II" und den ersten Teil von "Formula 1 GP" gibt's ja schließlich auch noch... Im Vergleich zum Vorgänger T1 hat Thrustmaster hauptsächlich an der Bodeneinheit gearbeitet; statt der unsäglichen Rollen, die man am besten mit grobgestrickten Socken bediente, montiert die Amerikaner stabile Pedale, die mit einigem Nachdruck getreten sein wollen. Bei den ersten Exemplaren des T2 rutschte die Pedalkonsole aber wegen der glatten Unterseite wie ein Bob im Zimmer umher. Inzwischen liegen vier Gummifüße bei, die für deutlich besseren Halt sorgen. Anscheinend zum Ausgleich sind der Lenk- und Schalteinheit nur noch zwei Saugnäpfe beigelegt, anstatt derer vier am Anfang der Produktionszeit. Dies kann böse Folgen haben: Zusätzlich wird das Lenkrad nämlich mit zwei Schraubzwingen am Tisch festgehalten. Verläuft direkt unter der Tischkante das Gestell oder etwas ähnliches, ist es allerdings Essig mit den Klemmen, deren Einstellbereich schlichtweg zu klein ist. Deshalb vor dem Kauf unbedingt darauf achten, daß der Tisch für das Thrustmaster-System überhaupt geeignet ist, sonst entwickelt sich das Gerät bei einem durchschnittlichen Straßenpreis von ca. 250 Mark schnell zum luxuriösen Fehlkauf. Im Fahrbetrieb zeigte sich die Einheit von ihrer besten Seite. Anfänglich sicherlich Gewöhnungssache, sind bei beiden F1 Grand Prix-Versionen mit ein bißchen Übung sogar bessere Zeiten drin als vorher. Aber auch eher actionorientierte Rasereien wie z.B. Bleifuß machen mit dem T2 einfach mehr Spaß.

Die beiden Feuerknöpfe funktionieren zuverlässig wie gewohnt, der Weg des Schalthebels ist nicht mehr so ultrakurz wie beim T1. Das sportlich-kleine Dreispeichenlenkrad liegt sehr gut in der Hand und ermöglicht mit der optimal getroffenen Rückstellkraft gefühlvolles Steuern. Kleinere Probleme gab es nur mit dem Kalibrieren der Mittellage. Einen anständigen Geradeauslauf erreichte man nur bei leicht eingeschlagenem Lenkrad. Trotz des hohen Preises und den beschränkten Einsatzmöglichkeiten gehört das Formula T2 in jeden rennbegeisterten Haushalt. mg



Der Coolie Hat ist nur im Flightstick-Modus aktivierbar

Die Daten

Name: Thunderbird
Hersteller: Gravis
Preis: ca. 100 Mark,
Kaufwert: gut



Das Lenkrad im Stil der 70er ist dick mit Gummi ummantelt

Die Daten

Name: Formula T2
Hersteller: Thrustmaster
Preis: ca. 250 Mark,
Kaufwert: gut



MULTI

Angeblich wartet der Markt auf nichts sehnlicher als auf Geräte, die die Fähigkeiten von PC, TV, Video und anderer Unterhaltungselektronik kombinieren und die kinderleicht zu bedienen sind. Zwei davon stellen wir vor.



Desktop-Büro: Zwar geht es bei Siemens Nixdorf etwas bieder zu, aber die Oberfläche erleichtert den Einstieg

SIEMENS
FD 202

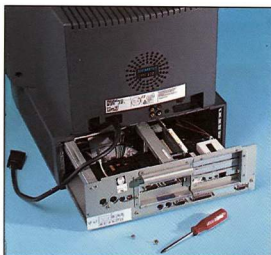
Ein PC ist, wie der andere: die übliche fehlfarbene Kiste, ein langweiliger Monitor und eine Menge Kabelgewirr mit Tastatur und Maus. Ideenlosigkeit allerorten, obwohl die Ansprüche an Computer steigen. Nicht mehr die altbekannten Aufgaben von der Tabellenkalkulation bis zu Spielen soll er erledigen, vor allem rechenintensive MultiMedia-Herausforderungen sollen im Rechnerkonzept berücksichtigt werden. Aber wie? Einfach alles in ein gemeinsames Gehäuse stopfen, was irgendwie mit Medien zu tun hat? Einen PC so aufrüsten, daß er sich auch mit entfernt verwandten Mitgliedern des multimedialen Haushalts einigermaßen versteht? Die Angebotspalette der Hardware-Produzenten ist nicht nur groß, sondern vor allem verwirrend. Denn keineswegs alles, was als Multimedia-Komplett-system angepriesen wird, verdient auch den Namen. In unserem Beitrag stellen wir deshalb exemplarisch zwei Geräte vor, die im Ansatz einen ersten Schritt in beide Richtungen gehen. Dennoch sind beide mehr als reine Experimente und durchaus auch für den Privatanwender interessant. Die Rechner von Olivetti und von Siemens Nixdorf haben, bei allen Unterschieden, durchaus Gemeinsamkeiten: Beide sind standardmäßig mit einem Modem ausgestattet und bieten, ob über den Umweg Online-Service oder direkt über spezielle Provider, den Zugang zum Internet. Und beide beziehen auf die eine oder andere Weise das Passivmedium "Fern-seher" in das Aktivmedium "PC" mit ein.

Siemens FD 203 M6

Der "FD 203 M6" von Siemens Nixdorf kombiniert in seinem schicken schwarzen Gehäuse Fernseher, Radio und Computer. Auf Knopfdruck wird zwischen TV- und PC-Modus umgeschaltet, das jeweils inaktive Gerät läuft im Hintergrund weiter. Das Radio befindet sich auf einer der Steckkarten und funktioniert als Windows-Anwendung nur im Computer-Modus. In erster Linie bringt dieses Konzept natürlich Platzvorteile: Es wird nur noch eine einzige Bildröhre benötigt, was sowohl Geld als auch Platz auf dem Schreibtisch spart. Zusätzlich können die beiden Geräte teilweise miteinander kommunizieren: So ist es möglich, Informationen aus dem Videotext-System direkt in ein Windows-Fenster zu importieren und sie auf der Festplatte zu speichern. Auch das von einigen Kanälen zum "normalen" Fernsehbild mit ausgestrahlte "Videodat"-Signal (v.a. Sharewareprogramme) kann man direkt übernehmen. Als zusätzliche Extras bietet Siemens Nixdorf gegen Aufpreis eine MPEG- und eine Frame Grabber-Karte an: Mit der MPEG-Karte können Videofilme von CD-ROM nach dem gleichnamigen Kompressionsstandard abgespielt werden. Mit der Frame-Grabberkarte lassen sich TV-Bilder in einem Fenster auch direkt im PC anschauen und mit passender Software Filmclips speichern und schneiden – ein mächtiges Werkzeug. Damit hat der Benutzer letztlich sogar zwei Fernseher und einen Computer im gleichen Gehäuse.



Siemens FD 203 M6: Fernseher und Computer in einem



Schublade: Alle Komponenten bequem zu erreichen

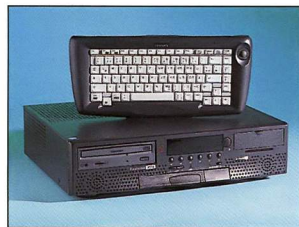
MEDIA MASCHINEN

Der "FD 203 M6" läßt sich problemlos um zusätzliche Steckkarten erweitern. Nach dem Lösen zweier Schrauben an der Rückseite kann der untere Teil wie eine Schublade herausgezogen werden. Dort befindet sich der gesamte Computer, und dort können wie bei jedem anderen Rechner alle Einzelkomponenten beliebig ausgetauscht werden – komplizierter ist es auch bei einem "normalen" Tower-Gehäuse nicht. Der TV-Teil des "FD 203 M6" bietet eine normale Qualität, wie man sie von einer Marke wie Siemens erwartet. Die gleichen qualitativ guten Eindruck macht auch der PC-Teil: Auf dem Motherboard arbeiten Standardbauteile, die zwar keine Geschwindigkeitsrekorde aufstellen, aber auch keine Kompatibilitätsprobleme bereiten. Von der Tseng ET4000/W32P-Grafikkarte über die SoundBlaster 16 bis zum Creatix-14.4er-Modem ist also alles vorhanden, was eine solide Grundausstattung ausmacht.

Als Betriebssystem ist leider nur Windows 3.1 vorinstalliert. Dafür liefert der Hersteller aber neben einer hauseigenen Windows-Oberfläche, einer Art virtuellem Büro, noch diverse andere Programme: So außer MS-Works 3.0 und Quicken 3.0 noch Btx, CompuServe und DFÜ-/Anrufbeantwortersoftware. Die Programme sind gut aufeinander abgestimmt und lassen sich auch von Anfängern leicht konfigurieren.

Olivetti Envision P-75

Ein völlig anderes Multimedia-Konzept als Siemens verfolgt Olivetti mit dem "Envision P-75": Es wird gar kein Bildschirm oder Monitor mitgeliefert. Dafür kann das Gerät an fast alles angeschlossen werden, was irgendwie flimmert. Auf der Rückseite finden sich neben dem Anschluß für einen normalen VGA-Monitor auch Scart- und Antennenausgänge, mit denen der Envision wie ein Videorecorder an jedem normalen Fernseher betrieben werden kann. Mit einem kleinen Schalter wird zwischen den beiden Betriebsmodi umgeschaltet. Musik und Klänge aus dem Computer werden beim TV-Betrieb über den Fernseher, beim Monitorbetrieb über zwei recht gute, in die Frontpartie des Envision eingebaute Lautsprecher abgespielt. Gedacht ist der Envision, der optisch eher wie eine HiFi-Komponente aussieht, als eine Art Wohnzimmercomputer, der an den heimischen Fernseher angeschlossen und vom User mit der Infrarot-Notebooktastatur bedient wird (auf Wunsch gibt es auch ein normales Keyboard). Die Bildqualität richtet sich nach dem Fernseher, und da ein TV-Gerät wesentlich schlechtere Bildwiederholraten und Auflösungen als der billigste VGA-Computermonitor bietet, ist längeres arbeiten oder spielen auch für genügsame Menschen kein Vergnügen. Aber wer erledigt aus-



Olivetti Envision P-75:
Kann an Fernsehern und
an Computer-Monitoren
betrieben werden



Zuhause bei Olivetti:
Der Envision wird
über eine eigene
Oberfläche bedient,
die einer unaufge-
klärten Wohnung
nachempfunden wur-
de. Gegenstände, die
bestimmte Program-
me ausführen, werden
bei Mauskontakt
umrandet. Ein Klick
ruft das Programm
dann auf.





Kommentar

Grundsätzlich ist die Idee ja lobenswert, den Fuhrpark an privater Unterhaltungselektronik unter möglichst nur einen Hut zu packen. In der Praxis scheitert die Multimedia-Revolution im Wohnzimmer aber an einigen Schönheitsfehlern: Wer den Kauf eines privaten Computers rechtfertigen will, sieht ihn fast immer auch als "ernsthaftes" und "nützliches" Gerät (selbst wenn er in Wirklichkeit nur spielt), er hat den PC am Schreibtisch stehen – und nicht an der Wand zur Couch. Ergonomisch unterscheiden sich passives Fernsehen und aktive Computerei so dramatisch, daß bei einem integrierten System entweder die Tastaturarbeit oder der Komfort im Wohnzimmer-sessel leidet. Manko Nummer zwei: Die Bedienung dieser Geräte hat zwar den Anspruch, kinderleicht und consumerfreundlich zu sein, in Wirklichkeit erfordert ein integriertes System aber das gleiche Know How wie ein herkömmlicher PC – auch wenn's "nur" die Tour durchs Internet sein soll. Drittens: Zwar lassen sich diese Systeme problemlos aufrüsten, doch bei einem Gerät, auf dem die Lieben auch "Lindenstraße" gucken, gerät jede zeitraubende PC-Aktion zum Familiendrama. Zwei Fernseher pro Haushalt sind heute nicht ungewöhnlich. Nicht einmal integrierte TV-Videosysteme konnten sich bis heute durchsetzen, von HiFi-Komponenten ganz zu schweigen. Erfahrungsgemäß bekommt man bei Einzelgeräten mehr Leistung fürs gleiche Geld, nachrüsten fällt leichter, der Defekt einer Komponente legt nicht das ganze System lahm. Fazit: zu teuer, zu unausgereift. *hu*

fürlichen Schriftverkehr auch schon am heimischen Fernseher? Eher empfiehlt sich der Envision für Leute, die ihren Rechner gelegentlich mitnehmen – zum Beispiel für Spieler, die bei Freunden den Envision einfach an den Fernseher anschließen und keine pfundschweren Monitore durch die Gegend wuchten wollen.

Technisch überzeugt der Envision nicht ganz: Das Gerät ist zwar sauber verarbeitet, aber gerade in einem Multimediarechner ist der Grafikchip von Trident klar überfordert. Auch die "Mozart OTI-605 Audio Drive"-Soundkarte von Oak ist nicht unbedingt erste Wahl: Zwar sehr ordentlich im Klang, aber nicht ohne weiteres

kompatibel zum SoundBlaster-Standard. Wie der Siemens-Rechner läßt sich aber auch das Olivetti-Gerät problemlos erweitern oder umrüsten: Wenn das Gehäuse geöffnet ist, sieht es im Inneren fast aus wie in jedem anderen PC. Auch Olivetti hat seinem Multimedia-Rechner eine eigene Windows-95-Oberfläche spendiert: So gibt's hier kein spartanisches Büro, sondern eine moderne, komplett eingerichtete Privatwohnung mitsamt Wohn- und Kinderzimmer. Dazu gibt es ebenfalls noch MS-Works 3.0. Und mit dem eingebauten Modem kann man sich sogar kostenlos beim Internet-Provider "Germany.net" ins WWW einwählen. *ste*

Bezeichnung

Hersteller
Preis

Handbuch

Anschlüsse vorn

Anschlüsse hinten

Motherboard

Prozessor
BIOS Hersteller, Datum
2-Level-Cache
PCI-Slots
ISA-Slots
Schnittstellen
Speicher-MB, Typ

Festplatte

Grafikkarte
Chipsatz
Speicherausbau, Typ

Soundkarte

Hersteller, Typ

CD-ROM
Geschwindigkeit

Monitorgröße

Peripherie

Modem
Typ

Tastatur
Besonderheiten

Maus

Micro?
Lautsprecher, Klang

Software

Betriebssystem
Office-Lösung
Spiele

weiteres

Envision P-75

Olivetti
3.499,- + MPEG 500,-

sehr gut

Kopfhörer, Mikro, Maus,
Tastatur, Joystick
MIDI, Drucker, 1 Serielle,
Computermonitor, Micro,
2 x TV-Scart, Kopfhörer

P-75
AMI, 25.08.94
256 KByte
2, beide frei
2, davon 1 frei
1 Parallel, 2 Serielle
8 MByte

809 MByte

auf Motherboard integriert
Trident
1 MByte DRAM

Olivetti Mozart OTI-605
Audio Drive - Vers. 2.0
OAK

Mitsumi
4 x

–

Dataflex
14.4 PC ComOffice

Olivetti
InfraRot, wahlweise auch
normale AT-Tastatur

Trackball in Tastatur
integriert

–
Eingebaut, mittel

Windows 95
Works 3.0
KingsQuest 7, Incredible
Machine 2, div. Kinderspiele
Germany.net (kostenloser
Internetzugang)

Siemens FD 203 M6

Siemens Nixdorf
3.999,- Mark + MPEG 449,-
+ Video-Prozessor-Modul
(Frame Grabber) 299,-
sehr gut

Kopfhörer, Mikro,
Audio-Chinch
MIDI, Drucker, 1 Serielle, TV-Scart,
Modem, 2 Joystick, Audio-Chinch,
Maus, Tastatur, Antenne

P-100
Phoenix, 12.10.95
256 KByte
3, davon 2 frei
3, davon 2 frei
1 Parallel, 2 Serielle
8 MByte

800 MByte

auf Motherboard integriert
Tseng ET4000/W32P
1 MByte DRAM

SoundBlaster 16

Creative Labs

Mitsumi
4 x

15"

Creatix
14.4

Siemens Nixdorf

–

Microsoft

Im Monitor eingebaut
Eingebaut, gut

Windows 3.1
Works 3.0
Microsoft Entertainment-Pack

CompuServe WinCIM, BTX, Quicken 3.0
Bertelsmann Universal Lexikon

PC CD-ROM

PC CD-ROM

0 28 71 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

PC CD-ROM

3-D Ultra Pinball /dt	69,95
5th Musketeer /dt	69,95
Aces of the Deep /dt	84,95
Aces of the Deep Missions Disk /dt	42,95
AD&D Collector's Edition	77,95
AD&D 2: Masterpieces	72,95
Albion /dt	79,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) /dt	69,95
Anvil of Dawn /dt	79,95
Ascendancy /dt	79,95
Battle Isle 3 /dt	69,95
Bling! /dt	79,95
Bleifuss /dt	54,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	64,95
Caesar II /dt	82,95
Capitalism Komp! /dt	76,95
Casino Deluxe /dt	69,95
Chewy - Esc von F5 /dt	59,95
Chronomaster /dt	76,95
CivNet /dt	92,95
Comanche + Missions /dt	39,95
Command Aces of the Deep /dt	82,95
Command & Conquer /dt	89,95
Command & Conquer Mission CD /dt	28,95
Crusader - No Remorse /dt	79,95
Cyberia 2 /dt	89,95
Cybermage /dt	79,95
D-Info 2 /dt	36,95
Daggerfall /dt	89,95
Das Dschungelbuch /dt	44,95
Das Schwarze Auge /dt	39,95
Das Schwarze Auge 2 /dt	64,95
Der Druidenzirkel /dt	64,95
Der Reeder /dt	79,95
Descent 2 /dt	89,95
Desert & Jungle Strike /dt	44,95
Destruction Derby /dt	89,95
Die Fugger 2 /dt	79,95
Die Siedler CD-Version /dt	29,95

Die Siedler 2 - Veni, Vidi, Vici /dt	—
Die total verrückte Rallye /dt	—
Dirme City /dt	82,95
Discworld /dt	76,95
Duke Nukem 3D /dt	79,95
Dungeon Keeper /dt *	89,95
Earthworm Jim 1 + 2 /dt	68,95
Extreme Pinball /dt	54,95
F1 Manager '96 /dt	79,95
FIFA International Soccer '96 /dt	79,95
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95
Gabriel Knight 2 /dt	82,95
Grand Prix Manager /dt	86,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Hatrick /dt	82,95
Heroes of Might & Magic /dt	79,95
Hugo 3 /dt	72,95
Indy Car Racing 2 /dt	76,95
Johnny Bazoookatone /dt	69,95
Kingdom o' Magic /dt	75,95
MAG!!! /dt	74,95
Magic Carpet 2 /dt	79,95
Manic Karts /dt	32,95
Master of Orion 2 /dt	—
Mechwarror 2 & Erweiterungs-Set /dt	79,95
Mechwarror 2 Erweiterungs-Set /dt	42,95
Monopoly /dt	59,95
Myst Special Edition /dt	69,95
NBA Live '96 /dt	79,95
Need for Speed /dt	79,95
NHL Hockey '96 /dt	79,95
Panzer General 2 /dt	69,95
PGA Tour Golf '96 /dt	79,95
PGA Tour Golf '96 Course CD /dt	36,95
Pinball Illusions /dt	59,95
Pinball Wizard 2000 /dt	69,95
Pole Position - F1 Teamchef /dt	86,95
Pro Pinball - The Web /dt	56,95
Rayman /dt	72,95
Rebel Assault 2 Komp! /dt	84,95
Riddle of Master Lu /dt	89,95
Sensible World of Soccer /dt	79,95

Shannara /dt	76,95
Silent Hunter /dt	69,95
Sim City 2000 Collection /dt	99,95
Simon the Sorcerer 2 /dt	69,95
Star Trek N.G. "A Final Unity" /dt	74,95
Steel Panthers /dt	69,95
Stonekeep /dt	96,95
Super Star Wars /dt	59,95
Teamchef /dt	86,95
Terminator Future Shock /dt	76,95
TFX: EF2000 /dt	89,95
The Dig /komp! /dt	77,95
This means war /dt	99,95
Thunderhawk 2 /dt	79,95
TIE Fighter Deluxe /komp! /dt	79,95
TIE Fighter /dt	72,95
Tilt! /dt	—
Transport Tycoon Deluxe /dt	54,95
U.S. Navy Fighters Gold /dt	87,95
Warcraft 2 /dt	79,95
Warhammer /dt	69,95
Werewolf vs Comanche 2.0 /dt	79,95
Wing Commander 3 /dt	84,95
Wing Commander 4 /dt	99,00
Worms /dt	69,95
X Wing Edition /dt	73,95

Sonder-Angebote

V.m. = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

PC CD-ROM

7th Guest /dt	21,95
Betrayal at Krondor /dt	22,95
Civilization /dt	39,95
Creature Shock /dt	21,95
Day of the Tentacle /dt	32,95
Dune 2 /dt	28,95
Elite 2 /dt	22,95
Formula 1 Grand Prix /dt	37,95
Fritz 3 /dt	39,95
Gabriel Knight 1 /dt	22,95
Goblins 1+2 /dt	22,95
Goblins 3 /dt	22,95
Hell /dt	22,95
Hollywood Pictures /dt	29,95
Indiana Jones 4 /dt	32,95
Indy Car Racing /dt	21,95
King's Quest 6 /dt	22,95
Lands of Lore /dt	33,95
Master of Magic /dt	37,95
NHL Hockey /dt	29,95
Novastorm /dt	22,95
Panzer General /dt	36,95
PGA Tour Golf /dt	29,95
Pirates! Gold /dt	39,95
Police Quest 4 /dt	22,95
Privateer & Zusatz Disk /dt	29,95
Railroad Tycoon Deluxe /dt	39,95
Rebel Assault /dt	39,95
Sam & Max /dt	32,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	26,95
Simon the Sorcerer /dt	29,95
SSN-21 Seawolf /dt	29,95
Strike Commander & Zusatz /dt	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo /dt	26,95
Syndicate Plus /dt	29,95
System Shock /dt	29,95
T.F.X. /dt	28,95
Theme Park + Trans. Tycoon /dt	55,95
Ultima Underworld 1 & 2 /dt	29,95
Ultima 7 Collection /dt	29,95
Wing Commander 2 /dt	29,95
Wing Commander Armada /dt	29,95

Spiele-Sammlungen:

Jagged Alliance, Flight Unlimited, Entomorph, Pinb. Fantasies, Primal Rage, Term. Velocity, FX Fighter, Warlords 2 /dt	87,- CD
Anstoss + Battle Isle 2 + Das Schwarze Auge 2 /dt	65,- CD
Civilization + Colonization + Railroad Tycoon Deluxe + Pirates! Gold /dt	89,- CD
FIFA International Soccer + PGA Tour Golf + F1 Grand Prix /dt	60,- CD
Legend of Kyrandia 1, 2 und 3 + Dune 2 + Lands of Lore /dt	80,- CD
Day of the Tentacle + Indiana Jones 4 + Monkey Island 2 /dt	80,- CD
Silent Service 2, Railr. Tycoon, Gunship, MIG-29, Red Storm Rising, Kick Off 2, Perfect General, Megalomania	43,- CD

Die Monats-Hits:

Civilization 2 /dt	89,95 CD
Command & Conquer /dt	89,95 CD
Comm. & Conq. Mission CD /dt	28,95 CD
Cyberia 2 /dt	89,95 CD
Die Siedler 2 /dt	79,95 CD
F1 Manager '96 /dt	79,95 CD
FIFA Int. Soccer '96 /dt	79,95 CD
Formula 1 Grand Prix 2 /dt	99,95 CD
Fugger 2 /dt	79,95 CD
NBA Live '96 /dt	79,95 CD
Shannara /dt	76,95 CD
Silent Hunter /dt	69,95 CD
Terminator Future Shock /dt	76,95 CD
Warcraft 2 /dt	79,95 CD
Wing Commander 4 /dt	99,95 CD

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 Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Guten F

Es ist entschieden!
Nächtelang wurde diskutiert, be-
raten und gestritten. Der Gewinner
unseres Mega-Wettbewerbs für
Kreative heißt Dirk Brakenhoff.
Viel Spaß auf der E³ in L.A.!

Leicht ist es uns nicht gefallen, aber wir mußten uns für die beste POWER PLAY-Werbung entscheiden. Die große Zwickmühle stellte sich uns in Form einer alles überschattenden Frage: Gewinnt die beste Idee oder müssen auch Ausführung und Präsentation stimmen? Wir entschieden uns für ersteres, da bei einer Werbung vor allem die Idee mitreißt und zählt. Und die beste Idee, wenn auch optisch nicht optimal umgesetzt, hatte Dirk Brakenhoff aus Dakendorf. Er fliegt mit Frank, Uli und Hartmut ins sonnige Los Angeles, besucht der Welt größte Computerspielmesse, die E³, und diniert mit Lord British (Origin), Guido Henkel (Attic) oder Mike Wilson (id Software). Die Plätze zwei bis fünf erhalten je ein **POWER PLAY Jahres abo plus CD**. Übrigens brennen wir alle Einsendungen auf die POWER PLAY CD unserer Ausgabe 7/96. *kn*

INSERENTENVERZEICHNIS

Accclaim	93/161	Korona-Soft	113
Allianz AG	52/53	Magellan Consulting	75,77,79
Althoff	79	Magic Line	75
Arctic-Soft	75	Media Point Rose	40/41
Ascon	59	Microprose	43,115
Softwareversand Bachler	143	miro Computer Products	81
BMG Interactive Entertainment	95	Multimedia Soft	73
Bomico	24/25,166	NBA Europa SA	61
Bundesverb. d. Dt. Volksbanken	9	Okay-Soft	85
Call & Play	65	Philip Morris	167
CD-ROM-Börse	94	Playcom Software	97
CDV Software	131	Alfred Ritter	91
Centre Gold	127,129	Saltec Soft & Hardware	73
Deutsche Sparkasse	29	Sega	71
ELSA	33	Soft & Sound Entertainment	87
Fantasy Productions	159	Softsale	55
FRONTLINE	101	Software Company	69
FUNSOFT	23,105,121	Softwarehouse	155
Game Express	66	Sony Deutschland	39
Groß Electronic	83	SPD Bundestagsfraktion	77
Henninger-Bräu	21	Test'n'Take	109
Hint Shop	101	TopWare PD-Service	2
Jet & Stream	111	Trago's GameShop	85
Jöllenebeck	63	Tsunami Computer	101
Karsoft	83	Video & Game	157
Klasing	89	Virgin	11
		WIAL Versand	133
		Yamaha Europa	117

Preis

...the ultimate thrill for Your pc

A large ship, likely a research vessel, sailing on the ocean. The ship is white with a dark hull and features a complex superstructure with various antennas and equipment. It is viewed from a low angle, emphasizing its size.



**MOST
WANTED!**

DER BESTE SPIELEKENNER

Habt Ihr wegen der
Computerspielerei die
Schule geschmissen?
Könnt Ihr den Source-
Code von "Wing Com-
mander" auswendig?
Dann hergehört!
Mit Power Play und
Virgin könnt Ihr ein
Spieleabo bis ins Jahr
2000 gewinnen. Voraus-
setzung: Ihr kennt Euch
wirklich gut mit
Computerspielen aus.



Ein Traum geht in Erfüllung. Bis zum Jahr 2000 könnte ein Abo auf jedes Spiel, das über Virgin Interactive Entertainment Deutschland erscheint, Euch gehören – Ihr bekommt es geschenkt! Man sollte es kaum glauben, aber es werden weit über 100 Spiele sein, unter anderem solche Knüller wie "Command & Conquer 2 und 3" oder "Lands of Lore 2".

Allerdings erwarten wir als Gegenleistung etwas nicht ganz Einfaches von Euch: **Beantwortet die 100 Fragen korrekt und Ihr habt beste Chancen auf den Hauptgewinn.** Auf den ersten Blick erscheinen diese Fragen unmöglich schwer, doch das sind sie nicht. Mit etwas penetranter Recherche lassen sich alle beantworten. Natürlich ist es nicht zwingend nötig, alle Fragen richtig zu beantworten, aber wer dies zustande bringt, hat natürlich beste Aussichten auf den Hauptpreis. Erreichen mehrere Einsendungen dieselbe Punktzahl, wird zwischen diesen unter Ausschuß des Rechtsweges der Gewinner ausgelost. Einfache Fragen beantwortet bitte mit dem passenden Wort oder einem kurzem Satz. Aus den Multiple-Choice-Fragen sucht Ihr Euch die richtige Antwort aus. Schreibt einfach die Nummer der Frage auf und daneben die Antwort. Bei Spiele-Titeln können sowohl deutsche als auch englische Namen benutzt werden, sofern der deutsche Name vom Original abweicht.

Schickt uns Eure Antworten bitte per Post an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Spielekenner
POSTFACH 1304
Hans Pinsel Str. 2
85531 Haar bei München

Einsendeschluß

Der Einsendeschluß ist der **2. Juli 1996**, damit Ihr ausreichend Zeit habt, die richtigen Antworten zu finden.

Es gilt das Datum des Poststempels. Die Gewinner werden von uns, zusammen mit der Auflösung, in **POWER PLAY 9/96** bekanntgegeben.

DIE PREISE

Hauptpreis:
Ein Abo auf alle Spiele
die über VIE Deutschland
bis zum Jahr 2000
erscheinen

2. Preis:

ein 28.800 Modem plus 1 Jahr-

CompuServe®

Mitgliedschaft umsonst. Das heißt, Ihr bekommt ein "Sponsored Account" für ein Jahr und dürft soviel downloaden, Internet-Surfen oder chatten, wie Ihr wollt – es kostet Euch nur die regulären Telefongebühren.

3. - 5. Preis:

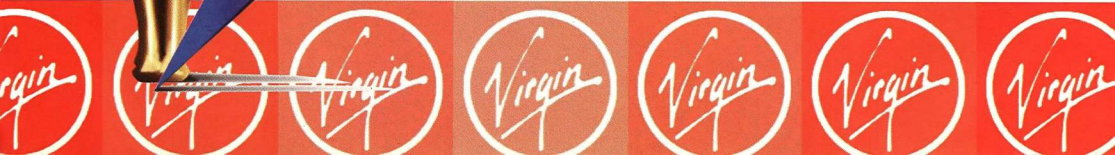
je ein 28.800 Modem inklusive
CompuServe-Software-Pack

5. - 9. Preis:

je ein Virgin-Doppel-Pack –
also zwei aktuelle Virgin-Spiele
Eurer Wahl.

10. - 15. Preis:

je ein POWER PLAY-Jahres-Abo
mit CD



THE INTER



WETTBEWERB



VIRGIN & POWER PLAY
suchen den besten Spiele-
kenner in dieser Galaxis.

Wer darf mitmachen?

Mitmachen dürfen alle Spielefreunde dieser Welt. Ausgenommen sind wie immer Mitarbeiter der Firmen MagmaMedia und Virgin Interactive Entertainment.

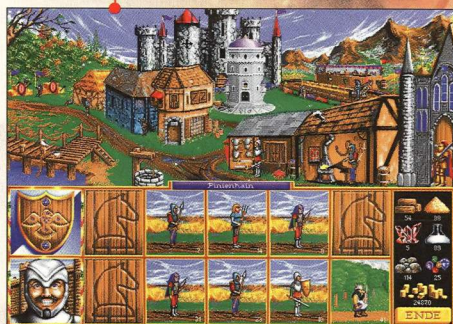
Are you ready?

Und hier sind sie, die 100 Fragen, die der ultimative Spielekenner beantworten muß.

1. Frage
Wie heißt der Anführer der NOD-Brüderschaft aus "Command & Conquer"?
2. Frage
Der Vorgänger des Spiels "Flashback" heißt ... ?
3. Frage
Wieviele Ultima VII Teile/Missiondisks gibt es für den PC?
4. Frage
In welchem Interplay-Spiel befiehlt Ihr drei Nordeuropäer?
5. Frage
An welcher Rollenspielserie arbeitete der "Cybermage"-Entwickler, bevor er zu Origin ging?
6. Frage
Wie heißt der weibliche Obermott aus "Lands of Lore"?
7. Frage
Aus welchem Spiel stammt dieses Bild?
8. Frage
Welches war das erste Spiel von Software Sorcery?

9. Frage
Welcher Satz stammt nicht aus dem Repertoire von "Duke Nukem (3D)"?
 - What a mess!
 - Who wants some?
 - That's better.
 - Eat Lead!
 - Wanna dance?
10. Frage
Welchen Untertitel trägt Sierras Wild West Adventure "Freddy Pharkas"?
11. Frage
Wie heißt die bislang letzte Simulation von Digital Integration?
12. Frage
Welches war das erste von Bullfrog selbst entwickelte Spiel?
13. Frage
Wie heißt die Sportspiel-Reihe von Dynamix?
14. Frage
Welches der folgenden Softwarehäuser ist nicht aus Deutschland?
 - Blue Byte
 - NEO
 - Starbyte
15. Frage
Welches Spiel trägt den Untertitel "The Spinal Frontier"?
16. Frage
In welcher Serie spielt ein Narr namens Malcolm eine Hauptrolle?
17. Frage
Welches Programmiererteam steckt hinter dem Spiel "Flood"?

18. Frage
Der Nachfolger von "Captive" heißt ... ?
19. Frage
Wieviel Missionen gibt es in "Star Trek: Judgment Rites"?
20. Frage
Wie heißt der Oberbösewicht aus SSIs Rollenspiel "Dark Sun"?
21. Frage
Mit welcher Waffe müßt Ihr in "Protostar" das Sketch-Flaggschiff besiegen?
 - Photonen-Projektor
 - Particle-Missile
 - Sword of Destiny
22. Frage
Welches dieser Spiele gibt es als MPEG-Version?
 - Zork Zero
 - The Horde
 - Critical Path
23. Frage
Dieses Bild gehört zu welchem Spiel?
25. Frage
Eines der Spiele ist nicht von Muriel Tramis. Welches?
 - Geisha
 - Goblins 3
 - Inca
24. Frage
Welches Spiel trägt den Untertitel "Assault on Myth Drannor"?
26. Frage
Wie heißt der Nachfolger von "Shadow of Yserbius"?



27. Frage

Mit welchem Spiel hat Andrew Braybrook nichts zu tun?

- Fire & Ice
- Wizkid
- Paradroid

28. Frage

In welcher Stadt arbeiten die Mannen von id-Software?

29. Frage

Welches Spiel entwickelte David Fox?

- Cadillacs & Dinosaurs
- Rescue on Fractalus
- Day of the Tentacle

30. Frage

Welches Spiel bekam mit 96% in der POWER PLAY die höchste jemals vergebene Wertung?

31. Frage

Vervollständigt den Spieletitel: "I have no mouth..."

32. Frage

Der Schöpfer von "Their finest Hour: Battle of Britain" ist ... ?

- Vincent Lee
- Ron Gilbert
- Lawrence Holland

33. Frage

Wie heißt der Oberbösewicht aus "Alone in the Dark 2"?

34. Frage

Wen muß "Simon the Sorcerer" in Teil 1 befreien?

35. Frage

Wie heißt der dicke Rocker aus "Day of the Tentacle"?

36. Frage

In welcher 3D-Vektorgrafik-Ballerei müßt Ihr den Vietnam-Krieg zu Fuß gewinnen?

37. Frage

Bei welcher Firma arbeitet Thomas Hertzler?

- Rainbow Arts
- Software 2000
- Blue Byte

38. Frage

An welchem Origin-Spiel waren die Entwickler von "The Logic Factory" beteiligt?

39. Frage

Wie hieß der Nachfolger des Bethesda-Spiels "The Terminator"?

40. Frage

Ergänzt den Spieletitel: "..... Hol!"

41. Frage

Welche Firma hat nichts mit den "Bitmap Brothers" zu tun?

- Mirrorsoft
- Rhythm King Records
- Sales Curve Interactive
- Renegade
- Time Warner

42. Frage

Aus welchem französischen Spiel stammt der Satz "Ihr seid zielverriegelt" (deutsche Sprachausgabe)?



43. Frage Welches Spiel ist nicht von Andrew Spencer?

- Ecstasia
- International Basketball
- Street Sports Soccer

44. Frage

Wann wurde DID gegründet?

45. Frage

Was haben die Spiele "Daughter of Serpents", "Alone in the Dark" und "Prisoner of Ice" gemeinsam?

46. Frage

Wer gründete die ominöse "Gemeinschaft" in Ultima 7?

47. Frage

Welches Spiel stammt von Steve Meretzky?

- Tass Times
- Stationfall
- Zork Nemesis

48. Frage

In welchen Spielen ist Max aus "Sam & Max" noch verewigt?

49. Frage

Welches war das erste Spiel von "LucasArts"?

50. Frage

Keinen Nachfolger hat welches dieser Spiele?

- Aces of the Pacific
- Maniac Mansion
- Mechwarrior
- System Shock

51. Frage

Welcher Schriftsteller taucht in ähnlicher Form in "Privateer" auf?

52. Frage

Wie heißt der Held in "Kings Quest 6"?

53. Frage

Welches Spiel gehört zu diesem Dolch?

54. Frage

Welches Dungeon stammt nicht aus "Might & Magic 4"?

- Nightshadow
- Castle Basenji
- Blistering Hights

55. Frage

In welchem Adventure läßt Ihr den finalen Oberbösewicht am Ende mit einem "ultima-tiven Witz"?

56. Frage

Was rufen japanische Piloten in "Pacific Strike", wenn sie abgeschossen werden?

- Yagareta!
- Yo Kanojo!
- Yamete Kure!

57. Frage

Welches Strategiespiel haben beide "Warcraft"-Spiele zum Vorbild?

58. Frage

Warum kam "The Bard's Tale 4" niemals auf den Markt?

- Das Projekt wurde zu teuer.
- Die Programmierer sind zu einer anderen Firma gewechselt.
- Das Produkt war nach mehrjähriger Entwicklungszeit technisch veraltet.

59. Frage

Wer erfand "Pong"?

60. Frage

Der erste Laser-Disc-Spielaautomat hieß...?

- Astron Belt
- DragonUs Lair
- Don Bluth

61. Frage

Wie heißt das "Strike Commander"-Handbuch?

62. Frage

In welchem Spiel greifen diese Monster an?

63. Frage

Welches historische Absurdum muß in der letzten "Panzer General"-Mission vollbracht werden?

64. Frage

Wie hieß der Goldfisch von Zak McKracken?



65. Frage
In welches Tier wird der Held in "Kyrandia 3" verwandelt?

66. Frage
Welcher Eishockey-Star hat noch kein nach ihm benanntes Spiel?

- Brett Hull
- Alex Dampier
- Steve Yzerman

67. Frage
In welchem Spiel gerät Ihr unter Professor Mastabas Messer?

68. Frage
Wie hieß der teuerste Söldner in "Jagged Alliance"?

69. Frage
Welche Filmumsetzung stammt nicht von Ocean?

- Cool World
- Robocop
- Jurassic Park
- Wayne's World
- Lethal Weapon

70. Frage
Welcher Schauspieler spielt nicht in "Wing Commander 4" mit?

- Malcolm McDowell
- Ginger Lynn-Allen
- Tom Wilson

71. Frage
In welchem Rollenspiel landete ein Kilrathi-Jäger auf einem Kornfeld?

72. Frage
In einem Rollenspiel gibt es ein Pac-Man-Dungeon. Wie hieß das Spiel?

73. Frage
Wie heißt diese 3D-Ballerlei?

74. Frage
Welche Bands hat bei der musikalischen Untermalung von "Descent 2" mitgewirkt?

- Henry Rollins Band
- Nine Inch Nails
- Type-O-Negative

75. Frage
Was passiert mit dem Priester auf dem Kirchturn in "Ecstatica", wenn ihr ihn verhaßt?

76. Frage
Welche außerirdische Rasse stammt aus SSIs "Renegade"?

- Tamarianer
- Ssora
- Khelrothis

77. Frage
Welcher knackige Obermotz erwartet Euch am Ende des ersten Levels in "Cadaver"?

78. Frage
Bei welcher Softwarefirma arbeitet Warren Spector?

79. Frage
Welcher Comiczeichner war maßgeblich an dem Revolution-Adventure "Beneath a Steel Sky" beteiligt?

80. Frage
Wie heißt die Windows95-Umgebung für Spiele?

81. Frage
Vervollständigt den Spieletitel: "Operation Europe:....".

82. Frage
Wie lautet der Nachname von Guybrush aus "Monkey Island"?

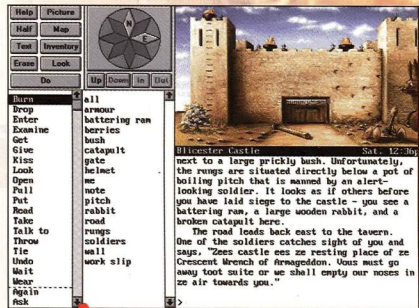
83. Frage
Wieviel "Eye of the Beholder"-Teile stammen von Westwood?

84. Frage
Wie heißt die Mission-Disk zu Syndicate?

85. Frage
Über wieviel Tage erstreckt sich das Spiel "Conquest of Longbow"?

86. Frage
In "Worms" steuert Ihr nur eine begrenzte Anzahl Würmer. Wieviele?

87. Frage
Wer floh von F5?



88. Frage
Welcher Star spielt in "Panic in the Park" eine Hauptrolle?

89. Frage
Was passiert im Abspann von "Lemmings"?

90. Frage
Aus welchem Adventure ist der Screenshot?

91. Frage
Welches Netzwerkspiel bastelte Edward Kilham 1993 für Maxis?

92. Frage
Wer oder was ist "Big Whoop"?

93. Frage
Welches Spiel hat Dan(i) Baunten nicht programmiert?

- M.U.L.E
- Command H.Q.
- Global Effect

94. Frage
Von wem stammt "The Immortal"?

- Eric Matthews
- Will Harvey
- Mike Singleton

95. Frage
Zu welcher Spielefirma wechseln die "Turrican"-Macher Factor 5?

96. Frage
Was müssen wir dem Drachen am Ende von "Discworld" geben, um das Spiel beenden zu können?

- Feuerwerkskörper
- Sahnetörtchen
- Kobold-Kot

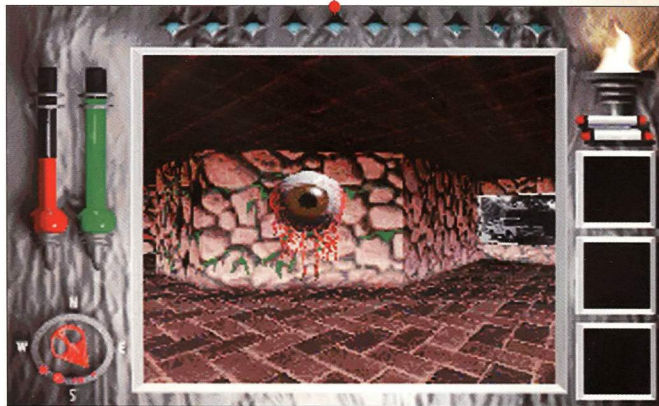
97. Frage
Wie heißt der außerirdische Rohstoff in "UFO: Enemy Unknown"?

98. Frage
In welcher Region spielt "TFX: EF 2000"?

99. Frage
Welche Berühmtheit programmiert bei Origin an AH 64 Longbow?

- Brian Moriarty
- Andy Hollis
- David Bradley

100. Frage
Zu welchem Stephen-King-Roman gibt es ein Computerspiel?



MAGNA
MEDIA

goes
internet



Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse

Amiga Magazin,
Power Play, 64er,
PC-Magazin, PCgo!,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.

• <http://www.magnamedia.de>

DEIN NAME IN ATTICS MEGA-ROLLENSPIEL "DAS SCHWARZE AUGE 3"!

Nach Blizzards "Diablo" nun die nächste tolle Aktion! Der Gewinner unseres Wettbewerbs wird seinen Namen in "Das Schwarze Auge 3", dem jüngsten Teil der erfolggekrönten Rollenspiel-Serie von Attic, verewigt finden!

In Zusammenarbeit mit unserer Amerika-Korrespondentin Brenda Garo konnten wir für Euch ein Gewinnspiel an Land ziehen, das es in dieser Form bislang weltweit nicht gab. In unregelmäßigen Abständen werden wir Preisausschreiben veranstalten, deren Hauptgewinner jeweils in einem Spiel namentlich erwähnt wird. Selbstredend werdet Ihr Euren Namen nicht in einem schönen Handbuch oder im Abspann finden, sondern im Programm selbst. Wir wollen hier nur einige der Möglichkeiten aufzählen: Ihr könnt Euch im Spiel selbst die Hand schütten, ein Schwert führen, das Euren Namen trägt oder einen nach Euch benannten Zauberstab finden.

Diesen Monat haben wir die Zustimmung von Attic bekommen, daß der Name unseres Gewinners in "DSA3 - Schatten über Riva" eingebaut wird. Das Rollenspiel der Sonderklasse, beruhend auf der bekannten Pen and Paper-Rollenspielvorlage gleichen Namens, wird von allen Fans des Genres bereits sehnsüchtig erwartet. Vor allem der zweite Teil erfreute sich großer Beliebtheit und konnte durch die Bank sehr hohe Bewertungen aller Fachmagazine für sich verbuchen. Schließlich soll Euer Name nicht in irgendeinem drittklassigen Programm erscheinen. Daher haben wir nur Spiele vom Feinsten für diese Aktion vorgesehen.

Was sind die Teilnahmebedingungen?

Ihr müßt nichts weiter tun, als die korrekten Antworten zu unseren drei Fragen zur "Das Schwarze Auge"-Serie an uns zu schicken. Der Gewinner wird dann von uns gezogen.

Wer am Wettbewerb teilnehmen kann?

Jeder unserer Leser/-innen, ausgenommen Mitarbeiter der MagnaMedia Verlag AG und deren Angehörige. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

DIE FRAGEN

1) Wie heißt die Gegend, in der die Teile 1 bis 3 der Serie spielen?

2) Welchem berühmten Pop-Star ähnelt der Elfenkönig Elestir Sternlicht, den Ihr im Abspann des zweiten Teils zu Gesicht bekommt?

3) Wie lautet der Name des Künstlers, der die Cover-Artworks für diese Serie gestaltet?

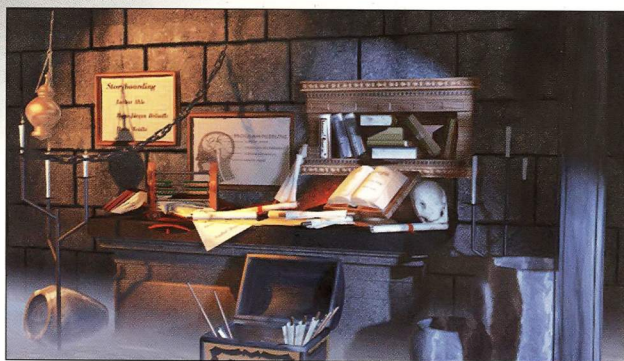
Wann das Ganze hier sein muß?

Einsendeschluß ist der 20. Mai 1996, entscheidend ist das Datum des Poststempels. Eure Einsendungen mit den Lösungen unserer Fragen schickt bitte an: MagnaMedia Verlag AG
Power Play
Stichwort "DSA3"
Postfach 1304
85531 Haar bei München



Attic- DAS SCHWARZE AUGE

Guido Henkel von Attic über DSA 3, Indizierungen und die Entwicklung des Genres "Rollenspiele"



In DSA 3 werden Intro und Zwischensequenzen komplett gerendert sein



Im kleinen Städtchen Albstadt arbeitet Attic Entertainment an Rollenspielen für Hardcore-Fans und Freunde des "Das Schwarze Auge"-Systems. Sogar in Amerika, wo man "Das Schwarze Auge" nicht kaufen, geschweige denn aussprechen kann, haben die ersten zwei Computerspiele der Serie, die "Schicksalsklänge" und "Sternenschweif", Auszeichnungen erhalten und sogar mehrmals den Titel "Rollenspiel des Jahres" verliehen bekommen.

Kurz vor der Fertigstellung des dritten und letzten Teils der DSA-Nordland-Trilogie, "Schatten über Riva", sprach Power Play mit Guido Henkel, der ganz eigene Ansichten zu den Themen Spieledesign und Unterhaltungssoftware-Industrie hat.

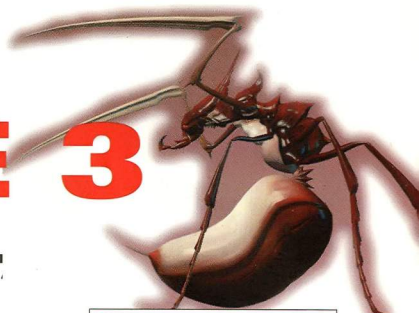
Power Play: Guido, ich weiß, daß du kein typischer Spiele-Entwickler bist. Du hast einen außergewöhnlichen Einstieg in die Szene hinter dir... du warst kein Computer-Freak, sondern Schriftsetzer und Rockmusiker. Wie kamst du zu den Computerspielen?

Guido: Da kam eines zum anderen. Ich war Musiker, machte aber, nachdem ich mit der Schule fertig war, eine Lehre als Schriftsetzer, um etwas in der Hinterhand zu haben. Das Musikersdasein ist mit solchen Risiken verbunden, daß ich eine gewisse Sicherheit brauchte. Danach machte ich zwar weiterhin Musik, wurde aber nicht so erfolgreich, wie ich es mir erhofft hatte. Gleichzeitig verbrachte ich wahnsinnig viel Zeit an meinem Computer und schrieb Spiele, die niemals veröffentlicht wurden. Doch, eines kam in Deutschland raus, was mir ein wenig Geld einbrachte, das ich auch bitter nötig hatte. Aus Gründen, die auf der Hand liegen, begann ich zu diesem Zeitpunkt darüber nachzudenken, meinen Lebensunterhalt mit Computerspielen zu verdienen. Ich ließ die Musik weiter nebenher laufen, hatte aber im Endeffekt nicht die Zeit, beides gleich intensiv zu betreiben. Ich mußte mich entscheiden. Offensichtlich habe ich mich für die Spiele entschieden, da ich hier die größten Möglichkeiten für mich sah. Außerdem konnte ich weiterhin kreativ sein und obendrein meine eigene Musik dazu komponieren.

Vertraute Charaktere, gewohnte Ansichten: Die Verbesserungen in DSA 3 stecken im Detail



Interview DAS SCHWARZE AUGE 3



PP: In Deutschland und international hast du dir durch deine Konvertierung des "Das Schwarze Auge"-Systems einen Namen gemacht. Das ist eine große Lizenz. Wie bist du da rangekommen?

Guido: Wir entwickelten für eine deutsche Firma, die fragten uns, ob wir daran interessiert wären, DSA als Computerspiel umzusetzen. Da uns dieses System bekannt war, sagten wir, "Okay, wenn ihr dafür bezahlt, machen wir es." Aber die Verhandlungen scheiterten. Wir führten heiße Diskussionen, da wir und Fantasy Productions, die das Storyboarding liefern wollten, bereits mit der Arbeit begonnen hatten. Letztendlich haben wir's dann gelassen.

PP: Ihr habt es einfach gelassen?

Guido: Ja, wir haben Fantasy Productions angerufen und ihnen bescheid gesagt. Sie hatten immer noch Interesse. Also wandten wir uns an Schmidt-Spiele und sicherten uns die Rechte. Wir ergriffen die Chance und unterschrieben einen Vertrag bei ihnen.



Attic-Fanatics: Hans-Jürgen Brändle, Horst Weidle (sitzend), Lothar Ahle, Wolfgang Schulz, Erwin Maid

PP: Für Anfänger ist DSA ja ein recht kompliziertes Rollenspiel-System. Wie habt ihr es geschafft, alle Feinheiten ins Computerspiel überzusetzen?

Guido: Wir mußten gleich zu Anfang die Entscheidung treffen, ob wir ein lediglich ein Computer-Rollenspiel mit all seinen Schwächen oder aber eine ernsthafte Rollenspiel-Umsetzung für den Computer machen wollten. Wir entschieden uns für letzteres, da es das bislang nicht gab.

PP: Wie bitte? Du meinst also, daß all Umsetzungen wie SSIs AD&D keine "alten" Umsetzungen waren?

Guido: Nicht komplett, nicht jeder Aspekt des Systems fand sich im Programm wieder. Alle Umsetzungen von Pen and Paper-Rollenspielen, ließen die wichtigsten Features vermissen – die Lebendigkeit und die Details. Wir wollten das alles einbauen, obwohl wir uns im klaren darüber waren, daß das ungewöhnlich, um nicht zu sagen schwierig werden würde. Wir wollten aber ein Computer-Rollenspiel für *wahre* Rollenspieler machen. Wir begannen damit, alle Regeln und Grundlagen des Systems zu implementieren, noch bevor wir uns Gedanken über die Story machten.

PP: In Amerika hören wir so viel über Spielefirmen, anscheinend liegt da das große Potential, was den PC-Markt anbetrifft. Wie schätzt du den momentanen Status der Spiele-Entwicklung in Deutschland ein?

Guido: Das ist eine vertrackte Situation. Offensichtlich werden die Spieler durch die High-End-Produkte aus Amerika verdorben. Sie sehen den Glamour, das Geschäft mit dem großen Geld und die Spiele. Es fällt schwer, da mithalten zu können. Es interessiert keinen, womit eine kleine, privat geführte deutsche Firma zu kämpfen hat. (lacht) Wir unterscheiden uns da sehr von Firmen, die zu Electronic Arts, Virgin oder wem auch immer gehören. Wir müssen auf unser Geld achten, und wir können uns nicht leisten, es zu verlieren. Die Industrie ist allerdings viel reifer geworden.

PP: Behindert das Indizierungsproblem in Deutschland die Arbeit?

Guido: Ich weiß nicht. Ich habe schon viel über Computerspiele nachgedacht. Ich ertappe mich immer öfter dabei, über all die Dinge in den Spielen nachzudenken, die über die pure Unterhaltung hinausgehen. Ich bin auch nicht mit den Indizierungen einverstanden, aber warum müssen denn Spiele immer brutaler werden? Die meisten Entwickler verwenden die Gewalt um ihrer selbst willen, ohne einen wirklichen Bedarf oder Sinn dafür zu haben.

PP: Ein wenig Gewalt, vor allem in Fantasy-Rollenspielen, ist doch geradezu nötig. Findest du nicht?

GUIDO HENKEL



Name/Alter: Guido Henkel, 31
Hobbies: Bücher, Filme, Gitarre spielen

Lieblingsspiele: Warcraft II, Shannara, Dungeon Master, Links 386, Ultima, Crusaders Of The Dark Savant

Lieblingsmusik: Van Halen, Steve Vai, Dokken/Lynch Mob, Queensryche

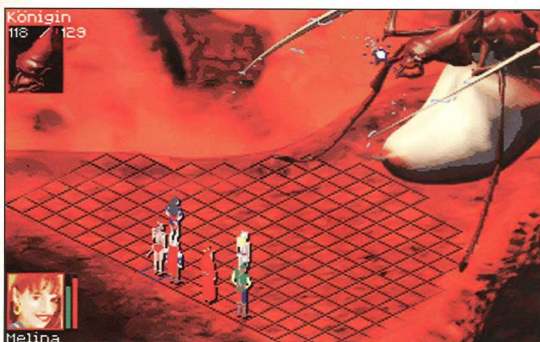
Lieblingsfilme: Coppolas Dracula, Jurassic Park, alle John Carpenter-Filme

Würde auf eine Insel mitnehmen: Eine meiner Gitarren, Corona-Bier, Frauen

Andere Spiele, an denen er mitgearbeitet hat: Lords Of Doom, Spirit Of Adventure, Ooze und einige mehr in den 80ern.

“Nicht jeder der Käufer ist erwachsen und abgebrüht”

Attacken rundenweise: Die Insektenkönigin wird ungemütlich



Guido: Ich rede nicht von Kämpfen oder dem Sterben in Spielen im allgemeinen. Natürlich muß eine Party hin und wieder einen Ork töten.

Was ich meine, ist die grafisch explizite Darstellung solcher Vorgänge, die, wie ich finde, unnötig und von Seiten des Entwicklers unverantwortlich ist.

PP: Wie die Wirbelsäule, die einem Gegner in einem bekannten Prügelspiel herausgerissen wird?

Guido: Genau das. Stell dir vor, diese Szene wäre nicht drin und der Typ würde auf eine Weise sterben, wie er das in frühen Spielautomaten getan hätte. Glaubst du etwa, daß irgendein Kid sagen würde, “Cool, aber es wäre noch cooler, wenn er ihm die Wirbelsäule herausgerissen hätte?” Nein! Auf keinen Fall. Doch immer wieder erhöhen wir die Erwartungshaltung für Brutalitäten und zwar mit den Spielen, die WIR, die

Guido: Hmm, mal sehen. Es würde nicht unbedingt zum Adventure werden, da in einigen von ihnen auch Kämpfe vorkommen, wie unser “Drachen von Laas” oder “Shannara”. Ich denke, viele Leute empfinden Kämpfe bei einem Rollenspiel als essentiell. Ich finde das Gameplay, die überraschenden Wendungen und intellektuellen Aspekte wichtiger. Es wäre allerdings gefährlich, ein Rollenspiel ohne Kämpfe zu machen.

PP: Wie hat deine Einstellung zur Gewalt das Design von DSA 3 “Schatten über Riva” beeinflusst?

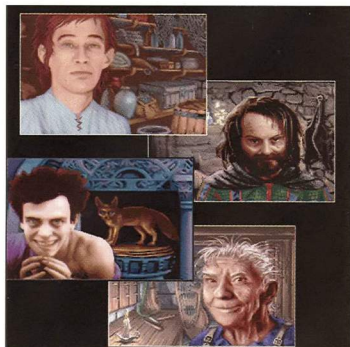
Guido: Sie hat schon immer die Art und Weise, in der wir unsere Spiele designen, beeinflusst. Es mag absurd klingen, aber ich bin ein bekennender Splatter-Fan. Ich bin ein leidenschaftlicher “Fangoria”-Leser und ich finde, es geht nichts über einen guten Splatter-Film. Zur richtigen Zeit jedenfalls. Der Unterschied ist, daß diese Filme eine Altersbeschränkung der FSK besitzen und Jugendlichen nicht so leicht zugänglich sind. Wenn ich mir einen solchen Film ansehe, weiß ich, was mich erwartet. Wenn ich hingegen ein Produkt für ein breites Publikum mache, muß ich natürlich auf diese Splatter-Effekte verzichten.



Die neue Engine mit Schrägen verleiht der Stadt Riva unterschiedliche Höhenniveaus

Entwickler, machen. Was soll denn nach der Wirbelsäule noch kommen? Die totale Amputation? Haben wir nicht eine gewisse Verantwortung gegenüber unseren Kunden? Nicht jeder der Käufer ist erwachsen und abgebrüht.

PP: Denkst du, daß es möglich ist, ein komplettes Rollenspiel zu designen, in dem kein Kampf vorkommt? Wäre das dann ein Adventure?



Charakterköpfe: Diese netten Gestalten erwarten Euch im mysteriösen Riva

PP: Wer hat dich am meisten in punkto Spiele-Design beeinflusst?

Guido: Scott Adams' "Adventure" hat mich in den frühen Achtzigern an den Computer gefesselt und in mir den Wunsch geweckt, meine eigenen Spiele zu machen. Ein wenig später war es dann FTLs "Dungeon Master", das mich wirklich umgehauen hat. Es war und ist wahrscheinlich immer noch das beste Spiel überhaupt. Ich habe seitdem kein Spiel mehr gefunden, das mich so mitgerissen hat. Uns hier bei Attic hat es dazu gebracht, von Adventures zu Rollenspielen zu wechseln. Heute bewundere ich immer noch die Arbeit vieler Leute. Beispielsweise Richard Garriott, Peter Molyneux, Blizzard, Westwood und Sirtech, aber die Distanz zu diesen Namen ist nicht mehr da. Ich kenne alle diese Leute persönlich. Ich kenne ihre Produkte und bekomme mit, wie sie daran arbeiten. Manchmal sitzen wir zusammen und diskutieren neue Konzepte und Pläne miteinander. Es ist hochinteressant, den Funken zu finden, der einen Richard Garriott antreibt. Das läßt mich zwar persönlich als Designer wachsen, aber auf der anderen Seite nimmt es eine Menge an Faszination von ihrer Arbeit für mich weg.

PP: In "Schatten über Riva" verfolgst du eine Linie, die in vielen Rollenspielen keine Berücksichtigung findet, jedenfalls nicht in dieser Intensität. Zwischen den Charakteren deiner Party gibt es jede Menge an Interaktion. Sie reden miteinander, teilen sich ihre Ansichten mit. Für mich macht das ein "wahres" Rollenspiel aus...

Guido: FanPro, die Leute, die ursprünglich die DSA-Serie entworfen haben, waren schon immer der Ansicht, daß die Interaktion zwischen den Charakteren der wichtigste Part in einem Rollenspiel sei. Diese Meinung teilen wir auch. Wenn du Filme analysierst, fällt dir auf, daß sie nicht von Kämpfen oder Stunt-Szenen leben. Der Motor hinter einem Spielfilm sind Charakter-Dramen, die direkt aus der Interaktion resultieren. Um diese Interaktion interessant zu machen und Abhängigkeiten zu schaffen, benutzen wir die Skills der Charaktere um herauszufinden,



Die Automap wurde ein weiteres Mal verbessert und bietet mehr Informationen

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 x84,95
Albion DV 79,95
Alien Trilogy DA x84,95
Anvil of Dawn DV 74,95
Arcade America DV 79,95
Adv. Technical Fighter DV 79,95
Bad Day on the Midway DV 79,95

Bad Mojo
DV 79,95 DM

Bleifuss - Screamer DV 54,95
Blown Away i.V.
Burning Steel 4 DA 39,95
Caesar 2 DV 79,95

Chronicles of the sword
DA 74,95 DM

Chronomaster DA 74,95
Civilization 2 DV 79,95
Civ NET DV 89,95
Command & Conquer DV 89,95
Command & Conquer Data DV 25,95
Conquest of New World DV 84,95
Cyberia 2 DV 74,95
Cybermage DV 79,95
D DV 84,95

Daggerfall DV x79,95
Der Planer 2 DV 69,95
Der Seelenturm DV 59,95
Diablo DA 79,95
Descent 2 DV i.V.
Die Fugger 2 DV 79,95
Die Siedler 2 DV 69,95
DSA 3 Schatten über Riva i.V.

Gender Wars DV 69,95
Hardball 5 DA 74,95
Kingdom o' Magic DV 69,95
Mag !!! DV 69,95
Manic Karts DA 34,95

Master of Orion 2
DV x84,95 DM

Mechwarrior 2 Spec Edt. DV 79,95
Mechwarrior 2 ExpPack DV 39,95
Myst Special Edt. 2 DV 69,95

Riesen - Vorbestellungsaktion !!!

F1 GRAND PRIX 2
89,95

...UND ENDE-MAL GEHT'S AUF DIE PISTE !!!

komplett deutsche Version

Duke Nukem 3D DA 79,95
Dungeon Keeper DV x79,95
Earthsiege 2 - Skyforce DA 79,95
Earthworm Jim 1 & 2 DV 64,95
Fantasy General DA 69,95
Fast Attack DV 74,95
Fifa Soccer '96 DV 79,95

F1 Manager 96
DV 74,95 DM

Front Page Sports Footb. '96 EV 69,95
Gabriel Knight 2 DV 84,95

Police Quest - SWAT DV 79,95
Quest for Fame DA 84,95
Rayman DV 59,95
Rebel Assault 2 DV 79,95
Riddle of Master LU DV 74,95
Ripper DV 79,95

Shannara
DA 74,95 DM

Shellshock DV 74,95
Silent Hunter DV 69,95
Silent Thunder DV 79,95
Simon 2 Spec. mit T-Shirt DV 69,95
Spacebucks DV 69,95
Stonekeep DV 89,95
Storm DV 79,95

Syndicate - WARS
DV x79,95 DM

Terminator - Future Shock DV 74,95
Terra Nova DV 74,95
The Dig DV 74,95
The Pandora Directive i.V.

This means war DV 74,95
Time Commando i.V.
Top Gun - Fire at will DV 79,95
Tunnel B1 DV i.V.
Urban Runner DV 84,95
Vanished Powers i.V.
Virtual Snooker DA 79,95
Warcraft 2 DV 79,95

Warcraft 2 - Data
DV x29,95 DM

Warhammer Schatten ... DV 69,95
Winning Commander 4 DV 99,95
Worms DV 69,95
Worms Reinforcements DV 34,95
Z DA x67,95
Zork: Nemesis DV x79,95

Fordern Sie noch heute
unsere kostenlose
Preisliste an !!!

"Weitere
Angebote
auf
Anfrage"

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
• AMIGA-SOFTWARE
• SONY PLAYSTATION !!!
• LÖSUNGSBÜCHER
• PC-HARDWARE
• JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN &
NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!

IHR SOFTWAREHOUSE-TEAM

Händleranfragen
erwünscht!

AUCH IM LADENLOKAL GILT:
VERKAUF ZU
VERSANDBEISPIELN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)

Ab 250,- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten pro 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 !



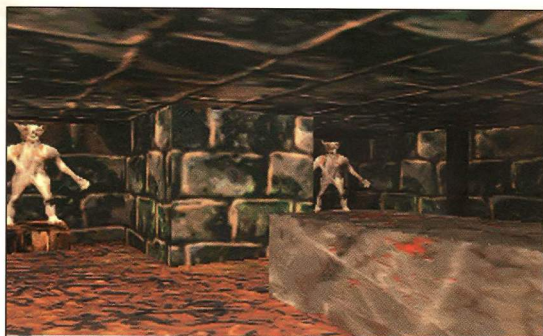
“Wir haben mehr Dungeons, Rätsel und Gefahren als jemals zuvor eingebaut”



Björk?: Die Priesterin des Firun sieht musikalisch aus



Light-Sourcing sorgt in den Dungeons für reale Lichteffekte



was sie wohl denken, fühlen oder sagen könnten. Wir sind sehr stolz auf dieses System, und ich hoffe, daß die Spieler feststellen werden, daß ihre Charaktere ein wenig mehr entsprechend ihrer Skills handeln, als sie das in den vorhergehenden Teilen der Serie getan haben.

PP: Der größte Unterschied zu den vorherigen DSAs ist, daß “Riva” lediglich in einer großen Stadt spielt, nicht in mehreren kleinen Dörfern. Warum habt ihr auf das Reisesystem und die anderen Städte verzichtet?

Guido: Viele Leute, vor allem in den USA, fanden das Reisesystem zu langwierig. Sie verstanden nicht, daß das Reisen Zeit, Anstrengungen, Nahrung, Kleidungsstücke, Stiefel, usw. kostet. Es langweilte sie, sie empfanden es nicht als notwendigen Teil des Spiels. Unser Job ist es, die Spieler glücklich zu machen, also haben wir nach reiflicher Überlegung darauf verzichtet. Viele Leute werden sich deswegen nun wieder beschweren, aber du kannst es nicht jedem recht machen.

PP: Bereitet es euch nicht Sorgen, daß das Beschränken auf eine große Stadt das Spiel im gesamten kleiner erscheinen lassen könnte? Ist Riva wirklich so groß?

Guido: Es sieht kleiner aus, als es wirklich ist. Wir haben mehr Dungeons, Türme, Rätsel und Gefahren als jemals zuvor eingebaut. Riva ist schon sehr massiv und zusammen mit den NPCs, die das Spiel bevölkern, wird es mit Leichtigkeit die Größe eines “Sternenschweif” übertreffen. Die Story ist noch dichter, wir haben alle Lokationen, wie sie in einem Spiel enormer Größe enthalten sind, in diesem einen Ort vereinigt. Auf diese Weise erzielen wir eine größere “Action-to filler”-Rate, es gibt jede Menge Action, viele Subplots. Das alles sollte den Spieler in Atem halten.

PP: “Sternenschweif” hat viele Auszeichnungen erhalten, ist es euch nicht in den

Sinn gekommen, daß ein Verändern der Erfolgsformel Probleme mit sich bringen könnte?

Guido: Natürlich wollten wir auf den Erfolg von “Sternenschweif” noch eins draufsetzen. Wir haben versucht zu analysieren, was “Sternenschweif” so erfolgreich gemacht hat. Wir fragten nach, lasen Fanpost und konzentrierten auf Punkte, die man noch verbessern konnte. Man muß schon genau wissen, was man tut. Man muß wissen, welche Faktoren ein Spiel erfolgreich machen und ein anderes scheitern lassen. Dieses Nachforschen ist typisch für Attic und der Grund dafür, daß “Sternenschweif” besser als “Schicksalsklinge” wurde.

PP: Welche Dinge habt ihr bei “Riva” geändert?

Guido: Dadurch, daß sich nun alles auf eine Stadt konzentriert, erwachte sofort das Bedürfnis nach einer besseren 2D-Engine. Damit begannen wir unsere Arbeit. Die neue 3D-Umgebung besitzt keine Einschränkungen mehr. Wir haben jetzt das “True Light Sourcing” integriert, um in den Dungeons reale Lichteffekte zu erzielen. Auch das Optimieren der Engine in Beziehung auf Geschwindigkeit kostete viel Arbeit. Wir wollten keine gute Engine, die dann nur in Zusammenarbeit mit einem Pentium-Chip funktioniert. Unsere Engine läuft mit allen Details bereits auf einem 486er mit 66 MHz. Wir haben



Geschöpfe der Nacht: Blutrünstige Vampire lauern in den Schatten von Riva

diesmal viel gerendert, beispielsweise sind die Zwischensequenzen komplett gerendert und laufen wahlweise in VGA oder SVGA. Auch die Automap wurde nochmals verbessert. Obwohl wir schon die von "Sternenschweif" als sehr gut empfanden, versuchen wir immer, alles noch einen Tick zu verbessern. Die jetzige Map ist informativer und zeigt sogar an, wo die Monster warten, wenn man den entsprechenden Zauber auf sie anwendet. Obwohl das Spiel im ersten Moment sehr ähnlich aussieht, sind Details enorm verbessert worden. Die Inhalte von Kisten sind leichter auf die Party-Mitglieder zu verteilen, das Tagebuch präsentiert sich neu, die Konversationen kommen schneller auf den Punkt. Alles ist besser! (Lacht)

PP: Viele eurer Fans werden sich fragen, wie es jetzt mit Attic weitergehen soll. Plant ihr eine weitere Trilogie, eine Fortsetzung von DSA?

Guido: Die DSA-Serie ist noch nicht beendet, nur die Nordland-Trilogie. Wir brüten schon über neuen Ideen, aber noch ist nichts druckreif. Wir werden definitiv keine neue Trilogie starten. Diesmal wollen wir die Story mit dem Spiel beginnen und enden lassen.

PP: Was glaubst du bietet DSA 3 den Spielern im Gegensatz zu Serien wie "Daggerfall" oder "Dungeon Master"?

Guido: Kein Kommentar...

PP: Warum nicht?

Guido: Jeder will sein Produkt im besten Licht erscheinen lassen. Ich werde das nicht tun. "Riva" ist einfach anders, damit hat sich's. Weißt du Brenda, das ist eine Einstellungssache. Ich möchte unser Spiel nicht herausstellen, indem ich andere Spiele auseinandernehme. Das wäre zwar normal in unserer Branche, aber ich mag es



Das eindrucksvolle Intro stimmt Euch auf die düstere Atmosphäre von Riva ein

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Cooler Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

PC-CD ROM			Saturn			PSX		
Alien Virus	Dt	79	Alone in the Dark 2	US	119	Alien Trilogy	Dt	95
Albion	Dt	89	Cyberia	US	119	Braindead 13	US	119
Assault Rigs	Dt	79	Hang On GP 95	Dt	99	Chaos Control	Dt	95
Bad Mojo	US	109	Magic Carpet	US	119	Cyberia	US	119
Batman Forever	Dt	89	Military Commander 2	Jp	119	Darkstalkers (endlich!)	Jp	149
Battle Cruiser 3000	Dt	79	NBA JAM TE	Dt	99	Lenkrad + Gas + Bremse	US	149
Braindead 13	Dt	79	Virtus Fighter 2	Dt	109	Panzer General	Dt	99
Chronomaster	Dt	79	Primal Rage	Dt	99	Poed	Dt	94
Cyberia 2	Dt	89	Panzer Dragon 2	US	119	Primal Rage	Dt	99
Crusader no Remorse	U/D	94	Panzer General	Dt	99	Project Overkill	Jp	139
Command & Conquer	Dt	89	Sim City 2000	Dt	99	Ran Soccer	DT	94
C & C Data Disk	DT	29	SEGA Rally	Dt	99	Resident Evil	Jp	139
Civilization 2	Dt	89	Streetsfighter Alpha	US	119	Ridge Racer Revolution	Jp	139
Coast 2	Dt	89	Theme Park	Dt	99	Road Rash	Dt	99
Discworld	Dt	79	Thunderhawk II	Dt	99	Shell Shock	Dt	89
D	Dt	89	Toshinden	Jp	129	Streetsfighter Alpha	US	119
Daggerfall	Dt	79	Vampire Hunter	Jp	119	Tekken 2	Jp	139
			Viewpoint	Dt	99	Toshinden 2	Jp	139
			Wing Arms	Dt	99	Thunderhawk 2	Dt	99
			Action Replay m. Backup	Dt	99	Wing Commander 3	US	119
			Infrared Controller - 2mal	US	109	RCR Kabel	Dt	39
			gebr. Saturn Geräte	ab	579	Universal Umbau-alles spielt		39

Alle US-Titel ungekürzt bei uns erhältlich!!!

Low Budget Titel erfragen!

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28.

Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: **Prenzlauer Berg** Hans-Otto-Str. 28 • **Marzahn** Marzahrner Promenade 47

Frage nach unserem neuen Laden in Spandau!

"Wir werden in unserer eigenen Lethargie ersticken"



Guitar Hero: Guido und seine geliebte ESP

nicht. Ich halte das für sehr pubertär. Dieses PR-Geschwätz geht mir auf die Nerven, würdest du das in diesem Interview bitte klar herausstellen?
PP: Da du offensichtlich musikalisches Talent besitzt, was hältst du von der Musik der heutigen Spiele?

Guido: Das muß man getrennt für jedes Genre betrachten. Die Musik für Action-Spiele unterscheidet sich grundsätzlich von der für Adventures oder Rollenspiele. Leider haben die meisten Leute, die Musik für Computerspiele komponieren, keine Ahnung. Traurigerweise glauben einige, daß das Hacken auf den Tasten eines Synthesizers Musik erzeugt. Sie wissen nicht, was sie wollen, was das Spiel braucht und wie sie das erreichen. Es geschieht alles mehr zufällig und hat nichts mit professionellem Komponieren zu tun. Andererseits gibt es einige bewundernswerte Leute in der Branche, die es *tatsächlich* schaffen, die gewünschte Atmosphäre mit ihrer Musik zu erzielen. Man muß schon einen soliden Background in punkto Arrangieren und Komponieren haben, um ein gutes Endprodukt zustande zu bringen. Es ist immer noch eine andere Sache, als einen Film mit Musik zu unterlegen. Dort mußt du nur eine vorher ausgemessene Zeit an Handlung und Action mit Musik untermalen. Bei Computerspielen weißt du nie, was als nächstes kommt. Das macht das Schreiben guter Tracks sehr schwierig. Man bräuchte

spielen verloren hat. Es gibt keine "Independent"-Szene. Alles dreht sich nur um den größten Verkaufserfolg. Durch das rapide Anwachsen der Entwicklungskosten und der personellen Ansprüche, wurde es für neue Talente unmöglich, Teil dieser Industrie zu werden. Vor Jahren, als ich damit begann, meine ersten Spiele zu schreiben, war das noch anders. Wir geben den Newcomern einfach kein Forum, in dem sie arbeiten, wachsen und sich ausdrücken können.

PP: Und was ist mit der Shareware-Szene? Das ist ein "Indie"-Forum.

Guido: Da stimme ich nicht mit dir überein. Meistens ist doch Shareware nichts weiter als uninspirierter Plagiatismus kommerzieller Software ohne viel wirklich kreativen Input. Wir werden in unserer eigenen Lethargie, dieselben Spiele wieder und wieder zu entwickeln, ersticken.

PP: Was passiert derzeit mit den Rollenspielen? Das Genre schrumpft enorm. Was sind die Gründe dafür und glaubst du, das könnte sich wieder ändern?

Guido: Ich finde nicht, daß das Genre schrumpft. Verglichen mit anderen Genres *wächst* es nur nicht mehr, das ist ein Unterschied. Rollenspieler sind ein ganz eigenes Völkchen. Alles ist heutzutage so schnelllebig, daß viele sich nicht mehr die Zeit nehmen wollen, ein Spiel mit einem umfangreichen Handbuch zu "erlernen". Der technologische Fortschritt arbeitet ebenfalls gegen die Rollenspiele, deren Hauptanteil immer die Vorstellungskraft war. Mit der Möglichkeit, heutzutage alles auf dem Bildschirm visualisieren zu können, nehmen wir dem Rollenspiel seine wichtigsten Bestandteile. Das Problem ist, daß die meisten Leute und Magazine keine technischen Rückschritte tolerieren und ein Produkt vornehmlich verurteilen, wenn es nicht die neueste Technologie beinhaltet. Rollenspiele sind keine Mainstream-Produkte, hier hofft man mehr auf eine konstante Verkaufszahl. Eine solide Serie sorgt für solide Verkaufszahlen. Ich weiß nicht, wie sich das bei uns entwickeln wird. Unser Ziel ist es, gute Spiele zu machen, daran wird sich nichts ändern. Sollte das bedeuten, daß wir mehr Mainstream werden müssen, werden wir genau das tun.

PP: Wo siehst du dich und Attic in zehn Jahren?

Guido: Wenn es auch verlockend erscheinen mag, einer der Marktführer mit vielleicht 400 Mitarbeitern zu werden, weiß ich nicht, ob ich das auch wirklich wollte. Wir bei Attic werden vor allem anderen versuchen, gute Spiele zu machen, das ist unser Hauptziel. Hoffentlich werden die Leute das langfristig zu schätzen wissen und uns dadurch die Chance geben, weiter zu wachsen.

Brenda Garono/fh



Der Herbergsleiter gewährt Eurer Party Unterkunft

Hunderte von Übergängen, um einen Track in den anderen überzuleiten. Eine andere Sache, die mir übel aufstößt, ist das Fehlen künstlerischen Potentials im eigentlichen Sinne. Ich rede von Kunst und Expressionismus. Diese Branche ist so kommerziell ausgerichtet, daß sie den Sinn für andere Aspekte in Computer-



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) -- Fax: 0211/9243310 (24 h)

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

Die Importabteilung empfiehlt:

IBM DISKETTE:	
Cobra Mission US	99.00
Metal & Lace US	84.00
IBM CD-ROM:	
Advanced Civilisation	99.00
Blood Bowl US	49.00
Battleground Ardennes US	109.00
Celtic Tales (KOE!) US	99.00
Civilization II EV	89.00
D-Day-America invades US	109.00
Fantasy General US	99.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	99.00
Knights of Xanthar US	99.00
Lost Treasures o. Infocom US	99.00
Mechwarrior II (WIN 95, NETZWERK-FÄHIG!!!) EV	79.00
Mechwarrior II Missions US	49.00
This means War US	69.00
Power Dolls (Megatek) US	89.00
Romance of the three Kingdoms IV (Neu von KOE!!!!) US	99.00
Shockwave Assault US	89.00

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 Korea, Conflict Middle East, Panzer General, Western Front. US-Vers., CD. nur 99.00

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der FantasySaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00

Star Trek Emissary US
(incl. Technical Manual, Wörterbuch

klingonisch-englisch auf CD-ROM, Deep Space 9 Adv. u. ein US-Video (NTSC!) d. DS9 Pilotfilms) 109.00

Gold Box

Die Forgotten Realms-Saga von SSI: Enthält Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret o. t. Silverblades. US-Vers.: 3.5"-Disk 39.00

Ultremagagoldbox

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

Ultremaga-Cluebookpack

Alle Cluebooks zur Ultremagagoldbox. Nachdrucker der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

Ultimate Fantasy Bundle

Dungeon Hack, Stronghold, Fantasy Empire, Unlimited Adventure, Dark Sun. US-Version, CD-ROM. 79.00

AD&D Masterpiece Collection

Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

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

Das Schwarze Auge

Schicksalsklinge Audio-CD 24,95
Schicksalsklinge Lösung 24,95
Schicksalsklinge T-Shirt XL 29,80
Sternenschweif Audio-CD 24,95
Sternenschweif Lösung 24,95
Sternenschweif T-Shirt XL 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 für DM 29,95 + Porto.

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. Unter anderem lieferbar: Stellar Crusade, Star Command, Warship, Mech Brigade, Sons of Liberty, Se-

cond Front, Western Front, Sword of Aragon, Waterloo, Pro Titel 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
KA 50 Hukum DA	19.00
IBM CD-ROM:	
1944-Across the Rhine DA	79.00
Aces of the Deep US	49.00
Allied General US	39.00
Alone in the Dark I DV	39.00
Apache Longbow US	69.00
Battle Stations DA	39.00
Burning Steel II DA	29.00
Burning Steel III DA	49.00
Empire II US	49.00
Falcon 3.0 Gold DA	69.00
Gabriel Knight II DA	79.00
Heroes of Might & Magic US	49.00
Master of Orion & Ufo DA	59.00
Master of Magic DV	39.00
Megatraveller I DA	39.00
Megatraveller II DA	39.00
Shadow of the Comet DV	39.00
Sierra Soundtrack Audio-CD	19.00
Spellcasting Party Pack US	49.00
Star Trek Judgement R. DA	39.00
Terra Nova US	69.00
Thunderscape US	69.00
Theme Park DV	69.00
Die Total verrückte Rallye	19.00
Transport Tycoon DV	49.00

Campaign Cartographer

Universelle Spielleiterhilfe, CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption (auch in Farbe). 119.00
Dungeon Designer (Zusatzdisk zum Campaign Cartographer) 49.00
CC-Fonts 1 (Schriften f CC) 29.00
City Designer EV (Neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen) 79.00

... 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)

Natürlich können Sie all diese Computerspiele auch in unseren Fantastic Shops kaufen:

Fantastic Shop
Graf-Adolf-Str. 41
40210 Düsseldorf

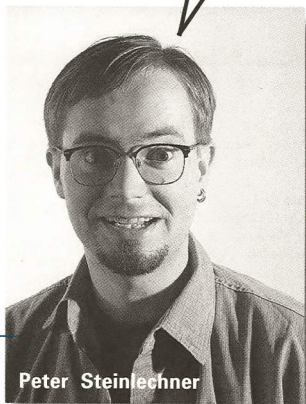
Fantastic Shop
Ostwall 61
47798 Krefeld

Fantastic Shop
Mörgensstr. 4
52064 Aachen

Fantastic Shop
Habsburgerring 18-20
(Rudolfpl.)-50672 Köln

POWERPOST

Interaktive Filme und Renderorgien: Fortschritt oder Rückschritt? Hatten wir mehr Spaß mit gezeichneten Larrys und Indys? Falls auch Ihr Euch dazu äußern wollt: Die Adresse steht unten.



Peter Steinlechner

Renderwahn & Comic-Stil

Was mir immer mehr Angst macht sind die enorm ansteigenden Anforderungen bezüglich der Rechenleistung. Weihnachten '94 kaufte ich mir einen 486DX-2/66, 8MByte RAM, 420 MB Festplatte und Double Speed CD-ROM. Eigentlich wollte ich in diesem Jahr meinen Computer in einen Pentium verwandeln, aber das kostet mir doch zuviel. Es gibt wichtigeres, finde ich. Ich muß aber auch zugeben, daß ich noch an der alten Zeit hänge und Spiele wie "Larry", Teil 1 bis 3 oder "Indiana Jones 4" über alles liebe. Ich finde, ein Spiel sollte ein Spiel bleiben, und mir ist ein Spiel mit Comic-Grafik tausendmal lieber als ein Spiel mit Filmen. Spiele sollen doch normalerweise "unrealistisch" sein und in eine andere Welt führen. Bei den meisten heutigen Spielen fasziniert doch nur, daß man Filme auf dem Computer abspielen kann. Der Inhalt ist (so scheint es mir) oft egal.

STEFAN ZANDERS, BOCHOLT

Es sollte unbedingt unterstützt werden, wenn Grafiken von Hand gezeichnet sind, weil der "Renderwahnsinn" immer mehr zunimmt und meiner Meinung nach in Adventures nichts zu suchen hat. Mir kommt es hoch, wenn ich ein komplett gerendertes Adventure sehe!

MICHAEL SCHIEFER, PAHL

Ob Renderorgie oder sogenannter "interaktiver Spielfilm" mit Schauspielern: Beides ist nicht jedermanns Sache, wie immer entscheidet letztlich der persönliche Geschmack. Wir sollten aber Experimente wie etwa ein komplett gerendertes Adventure herzlich willkommen heißen – wenn's nicht funktioniert, sondern langweilt und sich entsprechend schlecht verkauft, machen die Hersteller den Schritt "zurück" freiwillig. Die Entwickler müssen erst lernen, was bei Renderfilmen, "interactive Movies" oder sonstigen Experimenten machbar ist und was nicht: Schlechte Idee werden nicht weiterverfolgt, gute gezielt ausgebaut – und wer sich die neueren Spiele genauer ansieht wird feststellen, daß die Qualität langsam, aber sicher besser wird; leider ist der ganz große Überflieger zugegebenermaßen immer noch nicht in Sichtweite.

In einem ganz wichtigen Punkt hast Du recht: Gerade interaktive Spielfilme haben oft das Problem, daß sich kein Spieler freiwillig mit dem von mittelmäßigen Schauspielern dargestellten Helden identifizieren mag. Ein Programm im Comic-Stil hat es da von vornherein leichter. Dazu kommt noch, daß bei den Dreharbeiten oft zuviel Geld verbraten wird und für die eigentliche Spielentwicklung nicht mehr genug übrigbleibt – die Ergebnisse kennen wir ja leider.

Auch ich persönlich bevorzuge in fast allen Fällen gezeichnete Comic-Spiele: Letztlich kann sogar ein mittelmäßig begabter Zeichner mit halbwegs lustiger Grafik über spielerisch schwache Stellen hinweghelfen und so wenigstens optisch für etwas Kurzweil, Abwechslung und Spaß sorgen.

Ideenmangel?

Ist Euch schon aufgefallen, daß den Softwarefirmen die Ideen ausgehen? Entweder werden ältere Titel grafisch aufgepeppt (SuperVGA) oder ein erfolgreiches Spielprinzip wird von anderen Firmen massenweise kopiert und unter anderem Namen auf den Markt gebracht.

Fortsetzungen scheinen die Firmen zu mögen, so z.B. die "Wing Commander"- oder "Ultima"-Reihen.

KRISTOFFER REIMER, OSTERHOLZ-SCHARMBECK

Peter

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**.

erobern?
entdecken?

Wie Sie es machen

bleibt Ihnen überlassen

Fordern Sie mal wieder Ihren Kopf heraus: Jetzt haben Sie die Gelegenheit dazu:

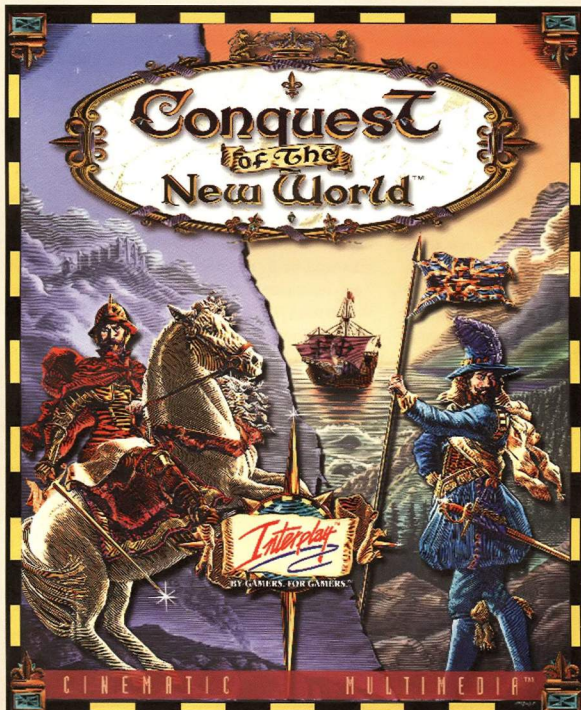
Conquest of the New World

Entwickeln Sie Ihre eigene Strategie zur Entdeckung, Eroberung und Kolonialisierung von Amerika.

Und versuchen Sie sich an den Problemen und Gefahren, denen auch schon Cortez und Pizarro ausgesetzt waren. Vor Ihnen sind schon viele gescheitert - können Sie es schaffen?

Conquest of the New World
das Strategie-Spiel

Jetzt erhältlich für
PC CD-ROM.



Interplay™

DISTRIBUTED BY
AKKlaim
Entertainment GmbH

Doch, ist uns durchaus schon aufgefallen: Nicht nur die Softwarefirmen mögen Fortsetzungen, auch die allermeisten Spieler vertrauen offensichtlich gerne auf eingeführte Namen mit bewährten Spielprinzipien – man weiß, was man bekommt. Warum auch nicht, schließlich tut sich zwischen den einzelnen Programmen meist genug, um die Fortsetzungen zu rechtfertigen. Mir persönlich wird sogar bei "Wing Commander 4" genug neues geboten, obwohl sich im Vergleich zum direkten Vorgänger ja nichts wirklich umwälzendes getan hat. Leider fällt es eben auch den besten Programmierern nicht ganz leicht, in ihren Spielen immer wieder mit tafrischen und dazu auch noch guten Einfällen aufzuwarten.

Rollenspielemangel?

Warum kommen in letzter Zeit so wenig gute Rollenspiele heraus? Sind denn all die Rollenspieler, die früher für hohe Verkaufszahlen bei Spielen wie Ultima, AD&D, usw. sorgten, plötzlich ausgestorben? In den letzten Monaten ist keine einzige interessante Neuheit herausgekommen, und Hoffnungsträger wie "Daggerfall" werden ständig verschoben. Es kann doch nicht sein, daß dieses Genre einfach ausstirbt. Aber wenn selbst Programme wie Ultima zu primitiven Jump'n'Runs verkommen (nicht daß ich was gegen Jump'n'Runs habe, aber doch nicht mit dem Avatar!) scheint das Genre wirklich den Bach runterzugehen.

GEORG BUOL, INTERNET



Charaktereigenschaften bei Daggerfall: Feintuning braucht seine Zeit, damit's später keine ungerechten Vorteile gibt

Gute Rollenspiele haben ein Problem, und Du nennst das Paradebeispiel "Daggerfall" selbst: Ein gutes Computer-Rollenspiel zu entwickeln, ist äußerst aufwendig. All die spielerischen Feinheiten, etwa die Fähigkeiten der Spielfiguren oder die "Welten", die

erschaffen werden, müssen für ein gutes Programm in extrem aufwendiger Kleinarbeit ausgetüftelt werden. Wer selbst schon "Pen & Paper"-Rollenspiele erstellt hat wird wissen, wovon die Rede ist. Beim Computer-Rollenspiel sollte sich dazu auch noch eine gute Engine mit schönen Grafiken sowie eine packende Story gesellen. Kein Wunder, daß mancher Hersteller davor zurückschreckt. Dazu kommt noch das Problem, daß Rollenspiele - bis auf wenige Ausnahmen - nicht zu den ganz großen Verkaufsschlägern gehören und ein verhältnismäßig großes Risiko für die Entwickler darstellen.

Trotzdem dürfte nach der wirklich langen Zeit der relativen Dürre gegen Jahresmitte/Jahresende einiges an super-interessanten Neuheiten in diesem Genre erscheinen. Mit "Daggerfall" ist übrigens nach aktuellem Stand frühestens im August zu rechnen.

Lob im Preview?

Es verwirrt manchmal schon, wenn ihr im Preview ein Spiel in den Softwarehimmel lobt und es in der nächsten Ausgabe im Test herunterwertet (zum Beispiel "Der Druidenzirkel"). Es wäre auch nicht schädlich, in Eurem CD-ROM-orientierten Magazin anzugeben, ob das Spiel auch auf Diskette erhältlich ist.

MARION FISCHER, BURGIEN

In Previews informieren wir Euch so früh wie möglich über neue Spiele. Dafür, daß die Ankündigungen in den Preview oft interessanter wirken als es das fertige Spiel dann tatsächlich ist, können wir eigentlich nichts – das liegt in der Natur der Sache: Schließlich sind Previews keine fertigen Tests, sondern sollen nur zeigen, was demnächst an Interessantem erscheint. Erkennbar schlechte oder uninteressante Programme werden im Preview-Teil grundsätzlich nicht vorgestellt. Zum Thema "Disketten": Leider erscheinen immer weniger Spiele auf Disketten - die CD-ROM ist mittlerweile fast zum Alleinherrscher im Bereich der Datenträger geworden. Falls trotzdem noch Programme auf Diskette veröffentlicht werden, vermerken wir das immer auch im Test.

3D-Karten

Da ich demnächst meinen Computer aufrüsten will, bin ich auf der Suche nach einer möglichst schnellen Grafikkarte. Zuerst hatte ich die Matrox Millenium im Auge, dann hörte ich von der bald kommenden

Tseng 6000, die angeblich einen noch besseren 3D Chip als die Matrox hat. Creative Labs will mit dem 3D Blaster auch bald ins 3D Geschäft einsteigen - ich bin komplett verwirrt. Darum bitte ich Euch einen Test von diesen "Beschleunigern", bei dem die Spreu vom Weizen getrennt wird, zu bringen. Ist die Millenium immer noch die beste (schnellste) Karte für Spieler oder sind die anderen Karten schon schneller? Wenn möglich, könnt ihr gerne noch andere Karten hinzubringen. Viele Leser (ich auch) würden diesen Test sehr informativ finden.

DANIEL KOLSTER, MECKENHEIM

Nicht nur Du bist verwirrt, sondern auch wir und letztlich die ganze Szene: Bislang gab es von den Grafikkartenherstellern vorwiegend Erklärungen und Ankündigungen, tatsächliche Produkte, die vernünftig getestet werden können, sind bislang kaum auf dem Markt. Die Matrox Millenium ist eine von wenigen Ausnahmen.

Wir nehmen uns des Themas "3D-Karten" momentan aber sehr genau an und werden ausführlich berichten, sobald wir wirklich verlässliche Informationen zur Verfügung haben.

Spieldauer

Wie lange spielt ihr ein Spiel, um wirklich eine objektive Bewertung in Sachen Spielspaß zu erlangen? Manche Spiele machen Anfangs einen guten Eindruck, werden jedoch durch verschiedene Faktoren recht schnell dröge. HELMUT SCHWARTZER, BOCHUM

Es gibt auch den umgekehrten Fall, daß Spiele erst gegen Ende so richtig gut werden und Spaß machen: Deshalb werden die allermeisten Programme auch durchgespielt, gerade bei Adventures und Rollenspielen ist das erfahrungsgemäß unverzichtbar. Andere Genres haben kein richtiges Ende. Um nur ein beliebiges Beispiel zu nennen: "Tetris" mußte nicht besonders lange gespielt werden, um zu merken, wie gut es ist. Trotzdem testen wir auch diese Programme über mehrere Stunden hinweg (und wenn sie gut sind, sogar noch wesentlich länger - was gegen Redaktionsschluß oft genug für Chaos sorgt). Gerade bei Computerspielen ist es unverzichtbar, daß wirklich lange und ausführlich genug probegespielt wird, denn anders ließe sich über die Langzeitmotivation nichts vernünftiges aussagen - und gerade die ist wichtig, weil die Programme ja meist nicht ganz billig sind.

Das **Computerspiele-**
Magazin mit neuem Design,
komplett vierfarbig,
vielen Spieletests,
den aktuellen Trends,
Tips und Strategien
sowie wahlweise mit
einer prallvollen CD-ROM.



Das neue Power Play Testabo. Eine tierisch gute Sache. Mit oder ohne CD

3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

**Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244**

Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen
einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168
Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TEST-COUPON

- ☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)
- ☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum
Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-
Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname _____

Straße/Hausnummer _____

PLZ/Ort _____

Datum/1. Unterschrift _____ 2. Unterschrift _____ **TECO95**

Vertrauensgarantie/Widerrufgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen
einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168
Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich
bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

- ☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung
☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer _____ Bankleitzahl _____

Geldinstitut _____



Wieder
mit großem
Interview!

Normality Inc.

Abgedrehtes Point-and-Klick-Adventure kombiniert mit schneller 3D-Grafik. Dieses ganz und gar nicht normale Konzept steht in der nächsten Power Play auf dem Prüfstand.



Warcraft 2: Beyond the Dark Portal

Die erste Mission CD zu Warcraft 2 verspricht deutlich mehr als eine schöne Anhäufung neuer Level.



Messebericht E3

Die "Electronic Entertainment Expo" im brütend heißen Los Angeles offenbart alle Neuigkeiten der Spielehersteller. Wir sind vor Ort und berichten Euch eingehend darüber.



Soundkarten

Was bringt die neue Generation der 16-Bit-Karten und Wave-tableboards? Unser großer Vergleichstest gibt Aufschluß.

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: Sascha Gilas (sg), Thomas Kittel
Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Online-Service: Michael Vondung
Redaktionsassistent: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/4613-229
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-229, Telefax: 089/4613-5046
Layout & DTP: Krizia Milles, Conny Pfanzner, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Mindscape/SSI
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverkauf/leitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalio Rognault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-922, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352)
Assistentin: Michelle Berner (360), Fax (775)
Auslandrepräsentanten:
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.: 008862-713-6559, 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:
Power Play Aboservice Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Artenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866
Schweiz: Aboservice AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131
Preise: Power Play ohne CD:
Einzelheft 6,50 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 70,80 Mark; Ausland: 94,80 Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 588,- ÖS; Schweiz: 70,80 sfr
Preise: Power Play mit CD:
Einzelheft 12,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 138,- Mark; Ausland: 162,- Mark (Luftpost auf Anfrage); Österreich: 1.056,- ÖS; Schweiz: 138 sfr
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85380 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycorn Druckvorstufe GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürdenstr. 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 Zweitverwertungen. 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 Quad (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 schwermetalfrei.
© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



7/96

erscheint am **12. Juni**

Die Redaktion behält sich vor, Themen aus Aktualitätsgründen zu ändern.

MEDIUM

Your way to flavor.



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)

ZORK NEMESIS

THE FORBIDDEN
LANDS

MIT
SENSATIONELLEN
360°-RUNDUM-
SCROLLING

„ANSCHNALLEN UND DAS STAUNEN EINSTEL-

LEN: DIESES SPIEL SIEHT SO COOL AUS, DASS IHRE KINN-

LADE MIT TESASTREIFEN BEFESTIGT WERDEN

SOLLTE; SIE FÄLLT SONST GARANTIIERT HERUNTER. JETZT

NEHMEN SIE NOCH DIE BESTEN SOUND-EFFEKTE, DIE ICH

JE BEI EINEM SPIEL GEHÖRT HABE, EINE WIRKLICH

GENIALE HANDLUNG, DIE SIE BIS ZUM SCHLUSS AN

DEN SCREEN FESSELT, UND EINEN BERG KNACKIGER,

NEUER, GUT DURCHDACHTER PUZZLES. ZORK NEMESIS

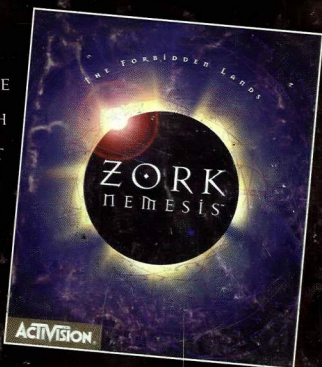
SETZT, WIE DAMALS SEINE TEXT-AHNEN, MASS-

STÄBE FÜR DAS GENRE.

BORIS SCHNEIDER (PC PLAYER)

IN KÜRZE
AUCH
KOMPLETT
IN DEUTSCH
ERHÄLTlich!

ACTIVISION®



Im Exklusiv-Vertrieb von

DOMICO
KUNSTSTOFF-GESELLSCHAFT