

POWER

PLAY

PLAY

DM 7,80

6S 55,- /str 7,80
Lit. 10700/hlr 9,30
sk 190/hlr 190

MAGNA
MEDIA

1/97 DAS PC-**GE** MAGAZIN

222
MODEMS
ZU GEWINNEN

Tomb Raider

Schönheit, Charme
und schneller Colt



Discworld 2

Zauberlehrling Rincewind
schusselt wieder

LARRY 7

Frischzellenkur für den
berühmtesten Chauvi der Welt

Destruction Derby 2

Rasen bis die Karre raucht

Software-Skandal! Bundesliga Manager 97
• Statement von Software 2000 • Nachtest der ausgelieferten Version





SPEED KILLS

Komplett in Deutsch
Jetzt auch für den PC

TUNNEL B1

DUNKEL UND KALT LIEGT UNTER DER OBERFLÄCHE DER ERDE IN EINER APOKALYPTISCHEN ZUKUNFT DER TUNNEL B1. BEHERRSCHT VON EINEM GRAUSAMEN DESPOT. GESICHERT DURCH DIE TÖDLICHSTE WAFFE ALLER ZEITEN. MUT UND GESCHICK SIND GEFORDERT, UM DEN TYRANNEN ENDGÜLTIG ZU BIEGEN UND DIE WAFFE ZU ZERSTÖREN. UM DIESES ZIEL ZU ERREICHEN, RAST DER SPIELER MIT SEINEM BIS AN DIE ZÄHNE BEWAFFNETEN GLEITER IN WAHNWITZIGER GESCHWINDIGKEIT DURCH DAS GEWALTIGE LABYRINTH. JEDERZEIT BEREIT, DEN KAMPF GEGEN EINE ARMEE FUTURISTISCHER SÖLDNER ZU BESTEHEN, NUR UM FESTZUSTELLEN, DASS IM NÄCHSTEN TUNNELSYSTEM EINE NOCH TÖDLICHERE GEFAHR LAUERT.

• ERSTAUNLICHE STEUERBARKEIT BEI ÜBERWÄLTIGENDER GESCHWINDIGKEIT UND FLÜSSIGEM BEWEGUNGSABLAUF • 5 UMFANGREICHE SZENARIEN MIT HOHEM SCHWIERIGKEITSGRAD • SENSATIONELLE 3 D-GRAPHIK • RIESIGE ANZAHL VON MISSIONEN UND AUFGABEN IN JEDEM LEVEL • BOMBASTISCHER SOUNDTRACK VON CHRIS HÜLSBECK



ocean

NEON

DOMICO

LAGUNA
VIDEO GAMES

Im Exklusiv-Vertrieb von:

<http://www.domico.com>



Festhalten! Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt sind da.



Die neuen HP DeskJets 690C/694C mit PhotoREt für noch realistischere Drachen.

Keine Hexerei mit der zusätzlichen HP Fotopatrone: 2 weitere Druckfarben stehen Ihnen damit zur Verfügung. (Beim HP DeskJet 690C optional.) HP REt sorgt für noch glattere S/W-Kanten. Und

HP ColorSmart optimiert Ihre Lieblingsfarben automatisch. Von normalem Papier bis zu Recyclingpapier, Postkarten und königlichen

Umschlägen wird alles bedruckt. Noch brillanter wird es mit dem speziell ent-

wickelten HP Zubehör, wie dem legendären HP Banner- und Fotopapier oder unseren Folien und Tinten. Und mit bis zu 5 Seiten in S/W und 1,7 Farbseiten pro Minute drucken Sie schneller, als Drachen abfliegen.

Wann starten Sie in Richtung HP Händler?

Tel.: 01 80/5 23 12 17, Faxabrufservice:

0 70 31/14 75 05 (Doku-

menten-Nr.: -318) oder

Internet:

<http://www.hewlett-packard.de>



Die HP DeskJets 690C/694C bringen Leben aufs Papier.

DIE DRUCKER VON HP. STARKER AUSDRUCK. STARKER EINDRUCK.

Pleiten, Pech und Pannen

Wenn ein Editorial mit solch einer Überschrift beginnt, fragen wir uns natürlich bange, was da denn schiefgegangen ist. Eigentlich sind es nur zwei Dinge. Die haben in den letzten Wochen aber für einigen Wirbel gesorgt.

In der Ausgabe 11/96 haben wir Segas Automatenhit in der Umsetzung für den PC getestet – in der fälschlichen Annahme, das Spiel sei schon zum Test freigegeben. Es wäre immerhin nicht das erste Mal gewesen, daß Sega eine Version eines neuen Titels zum Test freigibt, die ursprünglich nur zu Preview-Zwecken vorgesehen war. Trotzdem ist die Sache höchst ärgerlich und der Fehler tut uns leid. Natürlich schauen wir uns die endgültige Version noch einmal besonders gründlich an – sobald wir sie haben. In diesem Fall ist auch eine – sonst unübliche und äußerst seltene Nachwertung angebracht.

Wie passiert sowas? Warum testen wir nicht grundsätzlich nur fertige Spiele, wie das die meisten US-Spielezeitschriften tun? Warum die Hektik? Um das zu erklären, müssen wir ein wenig aus dem Nähkästchen plaudern. Natürlich verkauft sich jenes Spielmagazin mit den aktuellsten Tests am besten, das ist kein Geheimnis. Wollten wir immer erst die fertig verpackte Version unter die Lupe nehmen, stünde ein Titel meist schon drei bis vier Wochen im Laden, bevor der Review erschiene. Der Grund dafür sind die relativ langen Vorlaufzeiten bei der Produktion von Druckerzeugnissen wie POWER PLAY – die zwar locker groß genug ist, um mit LKWs durch die Weltgeschichte gekarrt werden zu müssen, aber nicht groß genug, um sich eine eigene Monster-Vertriebsorganisation leisten zu können wie eine große Tageszeitung. Da andere Test-Zeitschriften mit demselben Problem zu kämpfen haben, hat sich in der deutschen Szene der Usus eingebürgert, in Ausnahmefällen mit Zustimmung des Herstellers auch spätere Betaversionen zu testen, bevor überhaupt kein Test erscheint. In der Regel ist das kaum ein Problem, weil solche Versionen wenige oder nur noch kleine Bugs enthalten, die der Hersteller bis zum Erscheinungstermin dann auch wirklich ausgemerzt hat. Erhält ein solches Spiel verdienstermaßen eine gute Wertung, regt sich auch kein Mensch drüber auf, wir waren pünktlich mit dem Test am Markt, und alle sind's zufrieden. Kassiert es jedoch (ebenso verdienstermaßen) einen Verriß, ist die Versuchung groß, zu protestieren ("ihr habt eine Betaversion getestet"). Richtig ärgerlich wird die Sache, wenn die beim Test diagnostizierten Bugs nicht nur nicht wie versprochen behoben wurden, sondern die Verkaufsversion sogar schlimmer aussieht als die Testversion.

Wovon wir in diesem Fall reden, dürfte bekannt sein: vom "Bundesliga Manager 97". Unsere Testversion stürzte keineswegs ab und war auch nicht unspielbar. Die "fertige" Version dann schon. Offizielle Vertreter von Software 2000 beteuerten vor dem Test, daß die von uns vorab bemängelten Fehler in der ausgelieferten Version "garantiert" behoben seien. Pustekuchen! Eine ausführliche Darstellung des Skandals sowie einen Nachtest der fehlerhaften Verkaufsversion findet ihr auf Seite 152. Zugegeben: Da hätten wir mißtrauischer sein müssen, nachdem eine ähnliche Panne bereits mit der ausgelieferten Version des "Formel 1-Managers" passiert war. Eine derartige Dreistigkeit konnte aber kein Mensch vorhersehen. Liebe Freunde von Software 2000: So versaut man sich seinen Ruf – und langfristig sein Geschäft...

Euer POWER PLAY Team

Ereignisse des Monats



Claudius

...schafft es als einziger im Zimmer, seinen Schreibtisch mit weniger als 50 cm Material zu bestapeln – wodurch der Tisch auffällt wie eine Oase...



Sascha

...sucht zur Zeit in Palm Beach, Florida nach der perfekten Bräunung und spart sein Geld für das neueröffnete Battletech-Center in London



Peter

...ärgerst dich jedesmal, wenn er woanders "Powerplay", "Power-Play" oder Varianten liest. Ein für allemal: Es heißt "Power Play". Zwei einfache, schlichte und schöne Wörter!



Knut

...fragt sich bis heute, wo er den anstehenden Jahreswechsel feiert und welche Getränke(mengen) er zu sich nehmen wird. Planung ist der beste Weg zum Erfolg!



Frank

...will sich jetzt doch eine Katze anschaffen (trotz der immer noch unbändigsten Angst, sie könnte ihm in die Tastatur kotzen)...



Uli

...fragt sich bis heute, wo er den VERGANGENEN Jahreswechsel gefeiert hat. Ob da wohl gewisse Getränke(mengen) im Spiel waren?



Hanspeter

...hat seinen Keller zu einem völlig genialen Werkraum ausgebaut und sammelt seitdem Holz, Werkzeuge und Maschinen.



Michael

...hat sich geschworen, nie mehr wieder ein Spiel von Software 2000 zu testen. Gebranntes Kind scheut schließlich das Feuer.

[titelthemen]

Larry 7	44
Frischzellenkur für den berühmtesten Chauvi der Welt	
Tomb Raider	76
Schönheit, Charme und schneller Colt	
Discworld 2	134
Zauberlehrling Rincewind schusselt wieder	
Destruction Derby 2	166
Rasen bis die Karre raucht	
Software-Skandal! Bundesliga Manager 97	152
Statement von Software 2000, Nachtest der ausgel. Version	

[news & previews]

News-Cocktail	12
Was zu klein war für ganze Seiten	
Power Play Online	22
Aktuelles im World Wide Web und unseren Foren	
Multiplayer Battletech	24
Online-Special: Open-Betatest auf Solaris IV	
KKND - Krush, Kill 'n Destroy	26
Postnukleares "C & C" mit viel Witz	
Perry Rhodan - Operation Eastside	28
Spieleisches Artificial-Life-Experiment	
Magic: The Gathering - BattleMage	30
Kartenspiel-Hit "Wizards Of The Coast" als Echtzeit-Strategical	
NBA 97	32
Amerikas Korbjäger dunken jetzt in 3D	
Starfleet Academy	36
Abenteuer an der Kadettenschule der StarTrek-Konföderation	

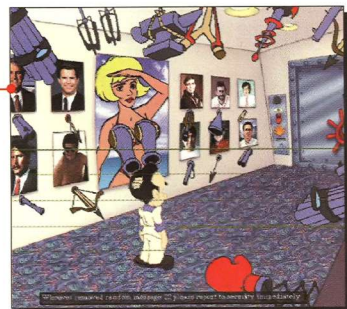
[wettbewerb]

222 PC-Profi-Sets für Online-Willige	20
Gewinnspiel von PP und 1&1 Direkt GmbH	
Preisausschreiben um MDK	180
Gemeinschafts-Aktion mit Acclaim	



Tomb Raider

Seite 76



Larry 7

Seite 44



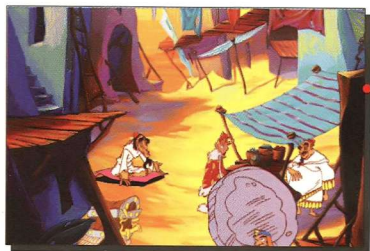
Larry 7
Seite 44

[interview]

Firaxis - Karriere nach Microprose	184
Im Gespräch mit Sid Meier und Jeff Briggs	

[support]

Alle Tips auf einen Blick	89
Tips & Tricks	90
Seitenweise pfiffige Spiele-Hilfen	
Hexerei	106
Kniffliges für Hexeditor-Fans	
Erste Hilfe	112
Hardware-Probleme schnell gelöst	



Discworld 2

Seite 134



Hexagon Kartell

Seite 126



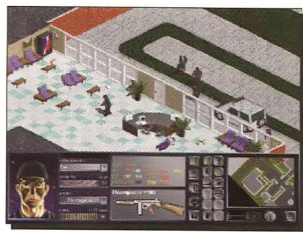
M.A.X.

Seite 118

[test]

9 - Nine	156
Alien Trilogy	142
Amok	130
Blam! Machinehead	64
Blood & Magic	147
BM 97 Die Affäre	152
CyberGladiators	74
Das Hexagon Kartell	126
Death Rally	162
Destruction Derby 2	166
Discworld 2	134
Down in the Dumps	58
FIFA Soccer 97	50
Flash Point Korea	67
Fragile Allegiance	128
Gex	122
Hexagon Kartell	126
Holiday Island	114
Hunter Hunted	84

Hyperblade	164
Larry 7 - Yacht nach Liebe	44
M.A.X.	118
Microsoft Fußball	154
Nemesis	138
Ravage D.C.X.	66
Realms of the Haunting	62
SimCopter	174
StarTrek: Borg	172
Steel Panthers 2	158
Timelapse	56
Tomb Raider	76
U.S. Navy Fighters 97	65
Voyeur II	61
Wages Of War	70



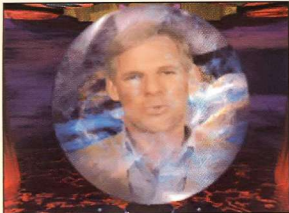
Wages of War

Seite 70

[rubriken]

Editorial	5
Die wichtigsten Demos auf einen Blick	8
Was ist auf der neuen Power Play-CD?	10
Der kleine Klugscheißer	39
So werten wir	46
Inserenten	110
Power Data: Statistik muß sein	176
Steckbrief:	
Die Vorlieben der Power Play-Redakteure	178
Leserpost	194
Impressum	198

Die wichtigsten



Timelapse

Zu GTEs optisch famosen Renderadventure findet ihr sowohl eine spielbare, als auch eine selbstablaufende Demo auf der CD. Beide werden aus dem Timelapse-Hauptmenü gestartet. „Myst“-Fans werden „Timelapse“ lieben, alle anderen werden sich wegen der biedereren Technik langweilen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX2/66
RAM 8 MByte
Festplatte 0 MByte
Sonstiges Windows 3.1 oder Windows 95



Firo & Klawd

Das verrückte Duo gibt es leider nicht als Demo, dafür aber als ultimativen Screensaver. Installiert ihn einfach und wählt ihn dann im Bildschirmschoner-Menü an. Nun sollten gerenderte Figuren über den Screen rennen und diverse Faxen machen. Sammler von Bildschirmschonern wird's freuen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX2/66
RAM 8 MByte
Festplatte 10 MByte
Sonstiges Windows 3.1 oder Windows 95



FIFA 97

Fußball-Fans aufgepaßt. Wem die Bundesliga zu langweilig ist, der sollte sich an EAs Vorzeigefußball versuchen. Besonders gut gelungen sind diesmal die Animationen der 3D-Akteure. Wie gut sich „FIFA 97“ spielt, solltet ihr jedoch selbst entscheiden – dazu ist das Demo da.

MINDESTANFORDERUNGEN

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

WINDOWS DEMOS



GEX

Das ursprünglich exklusiv für das 3DO erdachte Reptil dreht dank Microsoft nun auch auf PCs seine Runden. In der Trial-Version ist der grüne Geselle von Crystal Dynamics schon recht flink spielbar und offenbart seine Vorzüge. Leider wird es „GEX“ nur exklusiv für Windows-95-Rechner geben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium 75
RAM 8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte 15 MByte
Sonstiges Windows 95, DirectX



HeliCOPS

Der Name dürfte noch unbekannt sein, was euch nicht abschrecken sollte einen Blick auf diese 7th-Level-Produktion zu werfen. „HeliCOPS“ spielt sich nämlich nicht schlecht und könnte sogar ein potentieller Action-Hit werden. Die Vektorgrafik ist flüssig, die Ballerei flott – was will man mehr?

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium 75
RAM 8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte 20 MByte
Sonstiges Windows95, DirectX



Squeezils

Echt abgefahren ist diese Eichhörnchen-Simulation von Inscape. Ihr schlüpft in die Rolle eines von Ast zu Ast hüpfenden Gesellen und müßt auch nichts anderes tun: Von Ast zu Ast hüpfen und den Ausgang finden. Tierschützer und Niedlichkeitsfanatiker werden „Squeezils“ ins Herz schließen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor Pentium 75
RAM 8 MByte
Festplatte 6 MByte
Sonstiges Windows 95, DirectX2.0

Demos der CD



M.A.X.

Vielversprechende Konkurrenz für "Command & Conquer": "M.A.X." (in dieser Ausgabe getestet) ist ein wirklich schönes Echtzeitstrategical, das trotzdem auf Runden basiert. Die Mischung macht's, und die innovativen Spielelemente geben ein Übriges dazu – ein Muß für jeden Strategiespieler.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100
RAM 8 MByte
Festplatte 3 MByte
Sonstiges SVGA



Nihilist

Diese etwas eigentümliche Space-Balerei ist sicherlich was für Freaks. Knallig bunte Vektorgrafik und witzige Spielelemente sorgen allerdings auch bei Cross-Over-Spielern für Spaß. Ein Rein-schauen ist diese lustige Schießbude auf jeden Fall wert. Man muß das Spiel ja nicht gleich kaufen...

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX 2/66
RAM 8 MByte
Festplatte 7 MByte
Sonstiges –



Der Planer 2

Lange erwartet und dann so schlecht? Leider hat uns der zweite „Planer“ überaus enttäuscht. Ob ihr dem Greenwood-Sequel mehr Spaß abringen könnt, bleibt zwar fraglich, ist aber einen Versuch wert. Und damit ihr nicht das Spiel kaufen müßt, gibt's von uns die Demo für Null Mark.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX 2/66
RAM 8 MByte
Festplatte 40 MByte
Sonstiges SVGA

DOS DEMOS



Schleichfahrt

Diese Schleichfahrt-Demo ist nicht etwa die alte, sondern sie zeigt erstmals die verbesserte Engine des Blue Byte'schen Unterseekrieges und spielt sich mal wieder äußerst reizvoll. Wer immer noch keinen Blick auf „Schleichfahrt“ geworfen hat, sollte dies folglich schleunigst nachholen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100
RAM 16 MByte
Festplatte 20 MByte
Sonstiges SVGA



Jetfighter 3

Alte Amiga-Freaks werden sich an durchgezockte „Jetfighter“-Nächte erinnern. Dieser Tage kommt Teil drei der Mission-Studios-Simulation auf den Markt. Inwieweit „Jetfighter 3“ Genrekollegen wie „EF 2000“ oder „US Navy Fighters“ das Wasser reichen kann, könnt ihr schon mal selbst feststellen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100
RAM 8 MByte
Festplatte 30 MByte
Sonstiges SVGA



BM 97

Ihr wollt euch selbst mal einen Eindruck der Bug-Vielfalt des neuen „Bundesliga Managers“ verschaffen? Kein Problem, denn hier ist die Demo. Doch Vorsicht, satte 300 MByte müssen auf eurer Platte freigeschaufelt werden, um den deutschen Recken zum Laufen zu bringen. Ob's sich lohnt, müßt ihr selbst wissen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor 486 DX4/100
RAM 8 MByte
Festplatte 300 MByte
Sonstiges SVGA

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 1/97 gibt Euch diese Doppelseite

POWER

CD-Inhalt im

Patches

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

- Deadly Games v1.2
- Daggerfall v1.79
- F22 Lightning 2
- Madden NFL 97
- MW2: Mercenaries
- Der Planer 2

Falls ihr Probleme mit den Patches habt, wendet ihr euch bitte in jedem Fall an den Hersteller. Die Adressen sollten in den jeweiligen Readme-Files stehen.

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Bundesliga Manager 97 (Software 2000)	300 MB
Der Manager schlechthin?	
FIFA 97 (Electronic Arts)	0 MB
EAs neuester Soccer-Streich	
Jetfighter 3 (Mission Studios/Funsoft)	30 MB
Der langersehnte dritte Jetfighter	
Nihilist (Bits Corp./Bomlco)	7 MB
Das abgedrehte Ballerspiel	
M.A.X. (Interplay)	3 MB
Interplays innovatives Echtzeit-Runden-Strategical	
Der Planer 2 (Greenwood/Funsoft)	40 MB
Das enttäuschende „Planer“-Sequel	
Schleichfahrt (Blue Byte)	20 MB

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

Pics

Bilder zu Tests:	Stück
• Tomb Raider	35
• Larry 7	23
• Steel Panthers 2	7
• Blood & Magic	24



DOS-Menü

Info

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

Leseraktiv

Endlich wieder mit von der Partie: Unsere **Leseraktiv-Rubrik**. Dieses Mal erwarten euch neun von Lesern selbst gebastelte Programme. Mit dabei unter anderem der „Game Cheater“, „WC Bomber“, „Labyrinth 3D“, „Super Bob“ und neue Musikstücke der Stammkunden „HOAX Arts“. Wollt ihr euer Programm auch auf unserer CD sehen, einfach einsenden!

PLAY

Überblick



Windows-Menü

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 4x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte – das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. **Wir bieten euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt!** Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten!

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

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

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

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

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
GEX	15 MB*
HeliCOPS	20 MB*
Timelapse	0 MB
Squeezils	6 MB*
Firo & Klawd Screens.	10 MB

*läuft nur unter Windows 95

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

Tools

Hier wichtige Windows-Tools, die jeder Spieler auf der Festplatte haben sollte:

- Hex Workshop 32 (Win95)
- Display Doctor 5.3 (UNIVBE 5.3)
- WinZip 32, Version 6.1 (Win95)
- Mediaware CleanUp für Win95

Daten

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

Online

Diesmal gibt's wieder die **AOL-Zugangssoftware**. Die Seriennummer befindet sich auf der CD-Hülle. Wi immer mit dabei der WinCIM 2.01, zusammen mit dem Internet Browser Netscape Navigator 2.0.

Special

Als kleinen Bonus gibt es für „Jagged Alliance“-Anhänger ein **Deadly-Games-Power-Play-Level**. In der von Frank gebauten Mission bewegt ihr euch durch authentische Räume und werdet von UNS aufgehalten.



Accolade

Vor einiger Zeit bewegte sich Accolade noch am finanziellen Abgrund, doch jetzt scheinen die traditionsreichen Kalifornier wieder stark im Kommen zu sein. "Star Control 3" war das erste Puzzelstück der neuen Produktpalette, demnächst folgen die Golfsimulation "Jack Nicklaus 4" und – oh Wunder – ein neuer Part der "Test Drive"-Reihe. Ersteres hat gegen die bisherige Referenz "Links LS" ein ganz spezielles As im Ärmel: einen komfortablen Kurs-Editor. Wie schon bei der "Signature Edition" könnt ihr innerhalb kürzester Zeit vollständige Kurse mit 18 Löchern inkl. Bunkern, Wasserflächen und Bepflanzung in den Rechner zwingen. Von den "großen Drei" im Computergolf – auch "PGA" von Electronic Arts zählt dazu – rühmt sich Accolades Sprößling damit, den schnellsten Grafikaufbau und die größte Optionsvielfalt zu besitzen. Ob diese Qualitäten für den Gewinn des Turniers um die



Jack Nicklaus 4

Kritikergunst ausreichen, wird sich im Frühjahr 97 zeigen. "Test Drive Off-Road" hieß ursprünglich "Dirt Racer" und stammt nicht aus hausgener Accolade-Produktion, sondern vom britischen "Elite"-Team. Der Fuhrpark umfaßt vier Markenkarossen: Den golfkriegbewährten Hummer, den Land Rover Defender 90, den klassischen Jeep Wrangler und den Pickup Chevrolet K-1500 Z71. Völlig frei von der vorgegebenen Streckenführung könnt ihr durch zerklüftete Schnee-, Wüsten- und Matschlandschaften walzen, wichtig ist nur, daß ihr bei einer solchen Querfeldeinabkürzung keinen der Checkpoints auslaßt.

us



Test Drive Off-Road

Jack Nicklaus 4

Test Drive Off-Road

Hersteller: Accolade • Internet:
<http://www.accolade.com>

Erscheinung geplant: 1. Quartal 97

Steiler Zahn

Ein kleiner Jump & Run-Snack für zwischendurch gefällig? "Aro & Elmi gegen die Bakterienbande" ist ein Werbespiel des Zahnpastaherstellers Wybert. Die beiden Titelhelden befreien pastenspritzend den parallaxscrollenden Mundraum von allerlei bakteriellem



Ungetüm und sammeln dabei Essensreste ein. Hört sich nicht sehr appetitlich an, spielt sich kurzzeitig jedoch ganz nett. Zwischen den Levels werden (sehr simple) Quizfragen rund um das Thema Zahnpflege gestellt.

us

Aro & Elmi gegen die Bakterienbande

Genre: Werbespiel • Hersteller: VIST

Preis: 17,95 DM zzgl. NN •

Bestellung möglich unter Tel. 0180-

5316316

Folgenreich

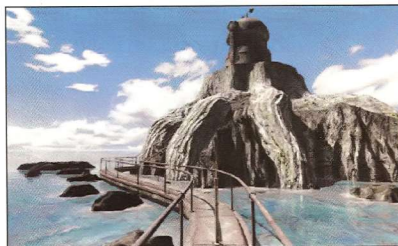
Die Schwemme an Renderadventures ist nach wie vor ungebrochen, jetzt schickt sich der Auslöser der Hysterie an, die Marschrichtung für die Zukunft des in den USA sehr erfolgreichen Genres vorzugeben. "Riven", so der Titel des "Myst"-Thronfolgers von Broderbund, wird voraussichtlich im Sommer 97 in den Handel kommen. Rand Miller, der Präsident des Entwicklungsteams Cyan, beschreibt die Situation des Projekts so:



Quake 2: Das erste, inoffizielle Bild

"Außer der Tatsache, daß wir diesmal fünfmal so viele Leute, ein zehnfach so großes Budget und 500mal soviel Rechenleistung haben, wird mit derselben Einstellung an "Riven" gearbeitet wie an "Myst". Wir wollen die fesselndste Erfahrung erschaffen, die mit dem Medium Computer erreichbar ist." Ein Sequel ganz anderen Kalibers naht von id-Software. Auch ohne Jay Wilbur, der die Company verläßt, um sich seiner Familie zu widmen, wird es ein "Quake 2" geben. Ein erster Screenshot, verbreitet von Leveldesigner American McGee, deutet allerdings (noch) keine Revolution an und läßt vermuten, daß sich die Neuerungen wohl auf Waffen und Level beschränken werden. Von offizieller Seite gab es zu diesem Thema allerdings noch nicht die geringste Äußerung.

us



Riven: Der "langersehnte" Nachfolger zu Myst

Riven

Genre: Adventure •

Hersteller: Broderbund/Cyan •

Erscheinung geplant: 3. Quartal '97 •

Internet: <http://www.broder.com/riven/>

Quake 2

Genre: Action •

Hersteller: id Software • Erscheinung

geplant: unbekannt

Internet: <http://www.idsoftware.com>



VICTORY 3D

ANSCHNALLEN!

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



Ausgabe 7/96

CHIP Produkt
des Monats

Ausgabe 7/96



Jetzt schon ab
329,- DM!*

*unverbindliche Preisempfehlung

ELSA VICTORY 3D-Hardware

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

64-bit 2D-Grafikpower für

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

Videospaß von Anfang an

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

Echte 3D-Beschleunigung mit

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

Support aller 3D-Standards

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

Unschlagbar!

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

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917

Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617

FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4

Mailbox Modem +49/0-241-9177-981

Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800

CompuServe GO ELSA

Internet <http://www.elsa.de>

ELSA

Datenkommunikation
Computergrafik

*in Vorbereitung

Hubschrauber umsonst!

Digital Integrations aktueller Hubschraubersimulator "Hind" gehört zu den besten des Genres. Grund genug für uns, in Zusammenarbeit mit Digital Integration und dem deutschen Partner Novitas GmbH, ein paar Goodies und "Hinds" zu verlosen. Alles was ihr tun müßt, ist folgende Frage zu beantworten und die Lösung auf eine Postkarte zu schreiben. Schickt diese Postkarte wie immer an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort: Hind
Postfach 1304
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Bei diesem Gewinnspiel werden die Gewinner von der Redaktion aus allen richtigen Einsendungen gezogen. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen. Die Gewinner werden von uns benachrichtigt und der Einsendeschluß ist der **10. Januar 1997**.



Frage: Welcher russische Hubschrauber trägt den Beinamen "Hind"?

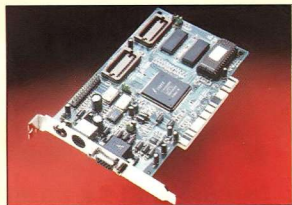
- A:** MI-17
B: MI-24
C: MI-28

Zu gewinnen gibt es:

- 1. Preis:** Ein "Hind"-Spiel, eine "Hind"-Tasche, ein T-Shirt und ein MousePad
2.- 5. Preis: Je ein Spiel und eine Tasche
6.- 20. Preis: Je ein Spiel und ein T-Shirt

Lowcost 3D

Das Angebot an 3D-Beschleunigern wächst zusehends. Jüngster und zugleich auch bislang preiswertester Vertreter dieser Gattung ist die "Mega-Vision 3D" von PINE. Das 2MB-EDO-RAM-Board ist die erste Grafikkarte auf dem deutschen Markt mit dem Trident "Providia 9685"-Chipsatz. Trident hatte in der Vergangenheit nicht gerade den besten Ruf, wenn es um die Performance ging, was der neue Chipsatz zu leisten vermag, weiß jedoch bislang niemand. Die Karte wird mit Direct3D-Treibern



ausgeliefert. Dadurch ist zumindest sichergestellt, daß ihre Beschleunigerfunktionen in Zukunft auch dann zum Einsatz kommen, wenn die Spielehersteller den Chip nicht direkt unterstützen sollten. Ein weiteres auffälliges Merkmal ist der TV-Ausgang der Karte. Er ermöglicht die Ausgabe des Monitor-signals über den heimischen Fernseher. Der empfohlene Verkaufspreis für die "MegaVision 3D" liegt bei 249 Mark.

Mega Vision 3D

Hersteller: PINE Technology
Kontakt: Tel. 02104-9389-0
Preis: 249 Mark

Nehbergs Nachhilfestunde



Fische ausnehmen mit Herrn Nehberg

Er strampelt mit dem Tretboot über den Atlantik, setzt sich für die Rechte der Naturvölker ein und hat keinerlei Skrupel, seinen Nahrungsbedarf im Notfall auch mal ein paar Tage ausschließlich mit Insekten zu decken – Rüdiger Nehberg, Ex-Konditor aus Hamburg, beherrscht die Kunst, mit minimalen Hilfsmitteln in der Wildnis zu überleben, wie kein zweiter. Bislang gab der zähe 61jährige sein Wissen nur in Buchform weiter, jetzt publiziert Navigo unter dem Titel "Rüdiger Nehberg: Survival – Die Kunst zu überleben" eine Multimedia-CD. Wer den öden Pauschaltourismus satt hat und in seinem Urlaub stattdessen eher auf das große Selfmade-Abenteuer setzt, der ist bei Nehberg an der richtigen Adresse. Die CD vermittelt allerlei grundlegende Fähigkeiten und kleine Kniffe, die für einen erfolgreichen

Survival-Trip unerlässlich sind: Der Lehrplan reicht von der traditionellen Pfadfinderdisziplin des Feuermachens über Jagdtaktiken, bergsteigerische Basiskenntnisse und den Iglubau bis hin zum Nähen von Wunden. Wo es nötig ist, illustriert einer von ca. zwei Dutzend Videoausschnitten die gesprochenen Anweisungen eures Lehrers. Alle Informationen verbergen sich hinter einer mit Hotspots gespickten 360-Grad-Panoramalandschaft, sind aber auch über einen alphabetischen Index zugänglich. Des weiteren lassen sich je nach eigenen Bedürfnissen individuelle Pack- und Checklisten bzw. Trainingspläne für die eigene Reisevorbereitung zusammenstellen und ausdrucken. Für diejenigen, die es wirklich ernst meinen, ist die CD wohl eher als Ergänzung zum jederzeit im Rucksack verstaubaren Survival-Buch zu verstehen, der Unterhaltungswert für den passiven urbanen Wohnzimmerkämpfer hält sich in Grenzen. Immerhin könnt ihr durch Dia-Shows und Kurzfilme aber auch einen kleinen Eindruck von Nehbergs eigenen Unternehmungen rund um den Globus gewinnen. Die CD-ROM ist ab sofort im Buchhandel und in Kaufhäusern erhältlich.

R.N. Survival - Die Kunst zu überleben

Genre : Multimedia-Überlebenslehrgang
Hersteller: Navigo/Dock Media • Internet: <http://navigo.de> • Preis: 79 Mark

AOL 3.0
Jetzt die neue
Version testen!
Gratis!

{{{ Das bessere Programm. }}}}

NEU! AOL+Internet!

Jetzt noch schneller und besser.



NEU! Der neue AOL-Browser
Neueste Technologie mit bis zu
35% mehr Tempo im Internet.

NEU! Geben Sie Ihren eMails eine
persönliche Note
Mit Text- und Hintergrund-Farben, Schrift-
und Absatzformatierungen.

NEU! Teilen Sie Ihre Internet-Sites
mit Freunden
Integrieren sie einfach Hyperlinks in Ihre eMails
und Telegramme.

NEU! Sparen Sie
Zeit und Geld

Mit der „Smart-Art“-Funktion laden Sie
Grafiken einfach im Hintergrund.

NEU! Die Applets-Technologie
Die neueste AOL-Zugangssoftware wird
automatisch auf Ihren Rechner geladen.

10 Online-Stunden gratis und 30 Tage keine Grundgebühr (Sie zahlen nur Ihre Telefongebühren).
Sie können auch eine Diskettenversion anfordern. **Wichtig:** Registriernummer und Paßwort beachten.

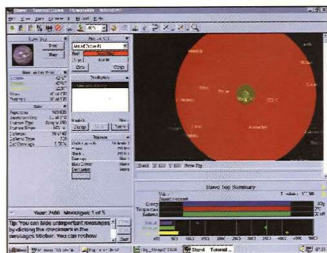
Gratis-Software auf der Heft-CD-ROM oder anfordern unter

0180-55 22 0

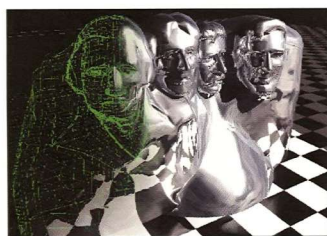
Neu: Jetzt auch in der Schweiz und in Österreich.
Schweiz: ☎ 0848 - 80 10 13 · Austria: ☎ 0222 - 5 85 84 85

AOL
Alles OnLine!

Empirisches Trio



Stars!



Pro Pinball - Timeshock

Neues von der Insel: Empire hat neben "Flying Corps" drei weitere Projekte in Vorbereitung. Das erste nennt sich "Stars!" und ist ein "Spaceward Ho!"-ähnliches Space Exploration-Strategiespiel unter Windows. Bis zu sechzehn Teilnehmer können sich hier im Netzwerk bekriegen. "Age of Sail" kommt von den Urhebern der "Battleground"-Serie TalonSoft. Es handelt sich um eine Echtzeit-Seeschlachtssimulation, welche die Glanzzeit der nautischen Kriegsführung von 1775 bis 1820 auf dem Monitor wiederauferstehen



Age of Sail

läßt. Über 600 historische Schiffsnachbildungen und mehr als 100 authentische Szenarien, darunter die berühmte Schlacht bei Trafalgar, ein Editor für eigene Schermützen sowie ein Kampagnenmodus werden im fertigen Produkt enthalten sein. Auf das größte Publikumsinteresse dürfte wohl "Timeshock", das Sequel zu "Pro Pinball - The Web" stoßen. Mit Bildschirmauflösungen bis zu 1600x1200 Pixeln in True Color, noch realistischerer Ballphysik und interessanten Lichteffekten soll der wieder aus einem einzigen Tisch bestehende Flipper das von "The Web" geerbte Edelmage bewahren.

us

Stars

Genre : Strategie • Hersteller: Empire
Kontakt: <http://www.empire.co.uk>
Erscheinung geplant: 4. Quartal '96

Age of Sail

Genre: Strategie
Hersteller: Empire/TalonSoft
Erscheinung geplant: 1. Quartal '97

Pro Pinball - Timeshock

Genre : Flipper • Hersteller: Empire
Erscheinung geplant: 1. Quartal '97

VERMISCHTES

Die "Power Plus"-Produktlinie von Microprose umfaßt für je 29,95 Mark folgende angegrauten Titel: Fleet Defender, Fields of Glory, Transport Tycoon, Railroad Tycoon, Civilization, Formula One Grand Prix, F-15 Strike Eagle 3, 1942 Pacific Air War, UFO und Pirates! Gold.

An die Niedrigpreisfanatiker wendet sich das neueste Angebot des Monitorherstellers CTX: Der **2185XE** hat eine Bildschirmdiagonale von 21 Zoll (sichtbare 20 Zoll) und kostet lediglich ca. 2300 Mark.

Katzenartige Saboteure haben offenbar Fehler in unsere Meldung zur "**Wing Commander Kilrathi Saga**" in PP12/96 eingeschleust. Das Paket enthält die ersten DREI Teile der Space Opera, für den VIERTEN liegt ein Win 95-Patch bei.

Achtung Wirtschaftssimulanten: Funktionell feingetunt steht seit kurzem "**Die Fugger 2 Relaunch**" von Sunflowers in den Händlerregalen. Inklusive nie veröffentlichtem "Timetravel-Rave"-Audiotrack beläuft sich der Preis auf ca. 70 Mark.

Wie versprochen liefern wir hiermit die fehlende Soundwertung für "**Bleifuss 2**" nach. Entgegen der Virgin-Ankündigung gibt es in der Endversion keine aufpeitschenden Sprecherkommentare, Soundeffekte sind knapp bemessen, die CD-Audiotracks im Dancestil gehobenes Mittelmaß: Macht summa summarum 63%.

Activision ließ kürzlich verlauten, daß die beiden Titel "Spycraft" und "Muppet Treasure Island" auf **DVD-ROM** umgesetzt werden. Die CD-Technologie der nächsten Generation wird vor allem der Qualität der Videosequenzen zugute kommen. Beide DVD-Versionen erscheinen erst in der zweiten Jahreshälfte '97.

Auch Psygnosis bedient die Schnäppchenjäger: In der "**Neon Edition**" sind die Spiele Discworld, Destruction Derby, Lemmings Vol. 1-3, Ecstatica und Wipe-Out im Bundle mit Novastorm für jeweils ca. 30 Mark zu haben.

Seit dem ersten November bietet Electronic Arts einen besonderen Service an:

"**Multiplayer Matchup**" ist eine Art kostenlose Datenbank, die Spieler von EA-Titeln rund um den Globus mit gleichgesinnten bzw. -begabten zwecks gemeinsamer Mehrspielerpartien zusammenführen soll. Bislang ist die Dienstleistung allerdings noch ausschließlich auf US-Verhältnisse zugeschnitten. Registrierung und Zugriff erfolgt über die firmeneigene Web-page (<http://www.ea.com>)

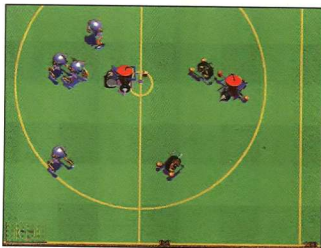
Gewinner des "**Holiday Island**"-Wettbewerbs aus PP11/96 wurde Oliver Lehnhardt aus Bremen.

Die Neuauflage des Strategieoldies "**Harpoon**" mit dem Zusatz "Classic 97" (jetzt von Interactive Magic) wird mit einem AOL/Internet-Schnupperaccount (10 Gratisstunden online) ausgeliefert.

In den Rainbow Studios arbeitet man derzeit an einer Verfilmung des bei Microsoft erschienenen Spiels "**Deadly Tide**". Im Prinzip wird es sich um einen 100%ig computergenerierten Unterwasser-Actionthriller handeln.

Büchsentreter

Tin Kicking und House Running – nur zwei Beispiele für absolut sinnlose Trendsportarten, die eigentlich keiner braucht. "Bot-Soccer" hingegen wird sich erst in zirka 132 Jahren als der letzte Schrei erweisen: Zwei Mannschaften zu je vier Robotern spielen mit einer Dose Fußball. Die Blechköpfe gehen nicht gerade zimperlich miteinander um, denn in den Dosenbesitz gelangt nur, wer den ballführenden Bot gewaltsam außer Gefecht setzt, so daß dieser für ein paar Sekunden regungslos verharrt. Verschiedene Robotertypen haben hierzu jeweils individuelle Methoden: Der eine steigt seinem Gegenüber ganz einfach aufs Dach, der andere packt gleich die Lenkraketen aus. Das erzielte Preisgeld für Siege wird in neue Maschinenkicker und Zusatzausrüstung investiert. Wie im Sportspielgenre üblich, gibt es Liga-, sowie Meisterschaftsmodi. Eine "Bot-Soccer"-Begegnung ist in zwei Halbzei-



Ein bißchen FIFA, ein Schuß Speedball, heraus kommt Bot-Soccer

ten á vier Minuten unterteilt. Da die 2D-Grafik relativ simpel aufgebaut ist, soll das NBG-Spiel auch auf einem DX/2 in manierlichem Tempo ablaufen. us

Bot-Soccer
Genre : Sport
Hersteller: NBG
Erscheinung geplant: 1. Quartal '97

Der Nächste, bitte

Es passiert nicht alle Tage, daß Dr. Molyneux (noch im Auftrag von Buffrog) höchstpersönlich zum Hausbesuch in der Redaktion vorbeikommt. Im Gepäck hatte er eine neue Version von "Theme Hospital", der Wirtschaftssimulation für den angehenden Chefarzt. Seit unserem Preview in PP03/96 wurde an vielen Details gefeilt: So gibt es jetzt Reinigungskräfte, die wie einst in "Theme Park" den Mageninhalt von ganz besonders kranken Patienten vom Boden aufwischen, um zu vermeiden, daß sich andere daran anstecken und dadurch eure Klinik in Zukunft meiden. Das Vertrauen der Kundschaft in die "Halbgötter in Weiß" so auszunutzen, daß sie solange wie irgend möglich bei der Stange, sprich krank bleiben, ist euer Hauptziel, ein Abfuhrmittel bei Durchfall ist konsequenterweise eine probate Maßnahme. Bei der Netzwerkfunktion des Vorgängers wurde gespart, diesmal soll das Spiel gegen bis zu drei Freunde sehr viel reizvoller sein, da die Einflußmöglichkeiten auf die Konkurrenz größer geworden sind. Vom Abwerben der Patienten über das Einschleusen von Epidemien bis hin zum Rufmord reichen die Möglichkeiten, den Mitbewerbern zu schaden. Ein ursprünglich angekündigtes Feature, nämlich vier verschiedene Epochen der



"Theme Hospital" macht gute Fortschritte

Medizintechnik, wurde leider ersatzlos gestrichen. Übrigens steht auch der Titel des nächsten "Designer Series"-Teils schon fest: In "Theme Prison" geht es um den Aufbau eines möglichst ausbrechensicheren Gefängnisses. Im Netzwerkmodus wird einer der Spieler die Aufseher kontrollieren, während die anderen mit Feile und Bettlaken sich versuchen, sich aus ihrer mühsamen Lage als Insasse zu befreien. us

Theme Hospital

Genre: Wirtschaft
Hersteller: Bullfrog
Internet: <http://www.bullfrog.co.uk>
Erscheinung geplant: 1. Quartal 97

VERSAND MEDA WORLD

Gesellschaft für Hard- und Softwarevertrieb mbH

Bestell-Telefon (089) 98 29 02 76 Ismaninger Str. 136
Fax (089) 98 29 02 77 81675 München
e-mail Media_World@msn.com

"Z"	DV	CD	69.95
Ace Ventura	DV	CD	54.95
After Live	DV	CD	74.95
AH-64 L - F.P. Korea Data Disk	DA	CD	44.95
AH-64 Longbow	DV	CD	79.95
Allen Trilogie	DV	CD	64.95
American Dream	DV	CD	34.95
ATP - Gold Win95	DV	CD	79.95
ATP - Nato Fighters Data Disk	DV	CD	39.95
Azrael's Tear	DV	CD	69.95
Baldies	DV	CD	64.95
Baptom's Fluch	DV	CD	69.95
Bleifut 2	DV	CD	59.95
Blood & Magic	DV	CD	69.95
Bubble Bobble	DV	CD	54.95
Bug!	DV	CD	69.95
Bundesliga Manager '97	DV	CD	69.95
Chessmaster 5000 Win95	DV	CD	69.95
Civilization II	DV	CD	74.95
Civilization II Scenarios	DV	CD	39.95
Cluedo	DV	CD	69.95
Commander 3.0	DV	CD	69.95
Command & Conquer Alarmstufe Rot	DV	CD	69.95
Command & Conquer Mission Disk	DV	CD	29.95
Creatures	DV	CD	69.95
Crusader No Regret	DV	CD	64.95
Daggerfall	DV	CD	69.95
Daytona USA	DV	CD	69.95
Der Planer 2	DV	CD	69.95
Der Produzent	DV	CD	69.95
Destruction Derby 2	DV	CD	69.95
Diablo	DA	CD	74.95
Die Fugger II	DV	CD	49.95
Die Hard Trilogie	DV	CD	69.95
Die Siedler 2	DV	CD	69.95
Die Siedler 2 - Mission CD	DV	CD	29.95
Disworld 2	DV	CD	74.95
Down in the Dumps	DV	CD	69.95
DUSA 3 - Schatten über Riva	DV	CD	44.95
Dragon Keeper	DV	CD	69.95
Earthworm Jim 2 (inkl. 1) Win95	DV	CD	69.95
F-22 Lightning 2	DV	CD	79.95
Fable	DV	CD	69.95
Fifa Soccer 97 Win95	DV	CD	69.95
Firefight Win95	DA	CD	59.95
Flight Simulator 6.0 Win95	DV	CD	89.95
Flight Unlimited Win95	DV	CD	69.95
Floppenmanöver Win95	DV	CD	69.95
Formula One - Grand Prix 2	DV	CD	84.95
Fritz 4 Win	DV	CD	119.95
G-Nome	DV	CD	69.95
Gene Wars	DV	CD	69.95
Golden Gate Killer	DV	CD	64.95
Grand Prix Manager 2	DV	CD	69.95
Hardline	DV	CD	59.95
Hexagon Kartell	DV	CD	64.95
Holiday Island	DV	CD	64.95
Hugo 4	DV	CD	59.95
Jagged Alliance 2 - Deadly Games	DV	CD	89.95
Kali's Power Goo	DV	CD	89.95
Kratzy Ivan Win95	DA	CD	64.95
Lands of Lore 2	DV	CD	69.95
Leisure Suit Larry 7	DV	CD	79.95
Lemmings Bundle	DA	CD	29.95
Lighthouse	DV	CD	79.95
Links LS	DV	CD	84.95
M.A.X.	DV	CD	69.95
MAD TV 2	DV	CD	69.95
Master of Orion 2	DV	CD	79.95
MDK	DV	CD	74.95
Mechwarrior 2 - Mercenaries	DV	CD	79.95
Monopoly	DV	CD	69.95
Nascar Racing 2	DV	CD	74.95
NBA Live '97 Basketball	DV	CD	69.95
Need For Speed - Special Edition	DV	CD	79.95
NFL '97 John Madden	DA	CD	69.95
NHL Hockey '97	DV	CD	69.95
Nihilist	DV	CD	64.95
Normality Inc.	DV	CD	69.95
Orion Burger	DV	CD	74.95
Pandora Akte	DV	CD	79.95
Phantasmagoria 2	DV	CD	79.95
Privateer 2 - The Darkening	DV	CD	79.95
Puppen, Perlen und Pistolen	DV	CD	64.95
Rayman	DV	CD	49.95
Realms of the Haunting	DV	CD	74.95
Risiko Win95	DV	CD	69.95
Road Rash Win95	DV	CD	59.95
S.T.O.R.M.	DV	CD	59.95
Schachhahnt	DV	CD	69.95
Shattered Steel	DV	CD	69.95
Sherlock Holmes - Geheimnis d. t. Rose	DV	CD	69.95
Sim City 2000 Win95	DV	CD	64.95
Sim Packed: City 2000, Isle, Town	DV	CD	64.95
Sonic CD Win95	DA	CD	49.95
Star Trek - A Final Unity	DV	CD	34.95
Star Trek - Deep Space Nine	DV	CD	59.95
Stonekeep	DV	CD	34.95
Super EF 2000 Win95	DV	CD	79.95
Syndicate Wars	DV	CD	69.95
Terra Nova	DV	CD	69.95
Time Commando	DV	CD	69.95
Tomb Raider	DV	CD	69.95
Toonstruck	DV	CD	69.95
Trail Pursuit	DV	CD	69.95
Tunnel B1	DV	CD	79.95
Viking Conquest	DV	CD	64.95
Virtua Cop	DA	CD	69.95
Virtua Fighter PC Win95	DA	CD	69.95
Warcraft II - Expansion Set	DV	CD	29.95
Warcraft II - Expansion Set	DV	CD	79.95
Wing Commander III	DV	CD	34.95
Wing Commander IV	DV	CD	54.95
Worms inkl. Reinforcements	DV	CD	64.95
Worms Reinforcements	DV	CD	34.95
X5	DV	CD	74.95
Zork Nemesis	DV	CD	79.95

Über 20.000 verschiedene Produkte - Anfragen lohnt sich!
Vorbestellung gerne möglich. Ladenpreise differieren.
Versandkosten: Nachnahme + 8 DM + 3 DM Postgebühr
Ab 150 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Irrtum und Änderungen vorbehalten.
Preisliste gültig bis 07.01.97

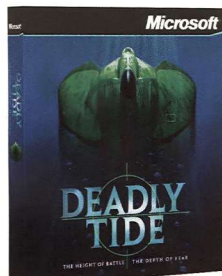
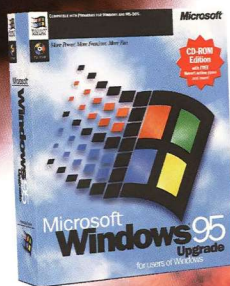
Unverkennbar.

Dieses Zeichen wird nur einer Top-Auswahl an Spielen gewährt, die speziell für Microsoft® Windows® 95 konzipiert wurden - eine sensationelle Spielerfahrung.



Warum

Mit Microsoft® Windows® 95 bekommt ihr sofort Action. Keine langwierigen Vorbereitungen mit Installationsdisketten und kein Eintippen von Befehlen. Einfach die CD einlegen, und sofort kann's losgehen mit den heißesten Spielen aller Zeiten von führenden Unternehmen der Branche. Ihr bekommt irre 3D-Graphiken. Tollen Sound. Blitzschnelle Bewegungen. Unbesiegbare Präzision. Und übers Internet könnt ihr zu mehreren Spielen, mit jedem, überall und immer.



Deadly Tide™ Microsoft
• Ein intensiver, grenzenloser Unterwasserkampf gegen Außerirdische, die den Planeten in der unheimlichen Welt des Abgrunds versinken lassen wollen

Wo

Das muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Holt euch Demos und Videos dieser heißen Spiele. Klinkt euch ein in die Web Site Hot Games for Microsoft® Windows® 95.

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

Eins der heißesten



Bug! Sega PC
• Original Jump'n Run-Spiel mit einem Labyrinth von Pfaden vor bahnbrechendem 3D-Multiscroll-Hintergrund



Virtua Fighter™ PC
Sega PC
• Dieses Arcade-Kampfsportspiel auf Polygonalbasis führt euch in eine phantastische 3D-Welt



Super EF2000®
Ocean
• Auerkannt als "ein sehr realistischer Flugsimulator" entwickelt von Digital Image Design, dem authentischen Namen für Flugsimulation



Guts 'N' Garters®
Ocean
• Eine seltene Kombination aus Strategie, Intuition und guter alter Feuerkraft

EXTREMELY FLA

<http://www.microsoft.com/europe/hot/>

e

1

SideWinder™ game pad

Microsoft
• Das Power-programmierbare Buttonkontrollsystem und die Herausforderung mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig spielen zu können



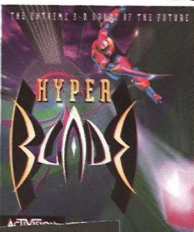
SideWinder™ 3D Pro

Microsoft
• Der digitale Joystick mit 3D-Griffrotation für totale Präzision



Flight Simulator®

Microsoft
• Realistischer wird's nicht mehr - die beste Methode, die Spannung und Herausforderung im Cockpit eines Flugpiloten zu erleben



Monster Truck Madness™

Microsoft
• Der radikale Rennsimulator, der euch in die wilde Hochgeschwindigkeitswelt der Monstertrucks einführt, wo Dreck fliegt und Autos zur Seite gerammt werden

NBA® Full Court Press™

Microsoft
• Dieses Basketballspiel fühlt sich so real und intensiv an, daß euch der Schweiß tropft



MechWarrior™ 2: Mercenaries™

Activision
• Die völlig neue Folge des Bestsellers MechWarrior 2: 3D-Kampfsimulationen, noch einen Tick besser



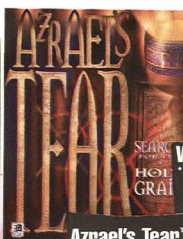
Hyperblade™

Activision
• Spielt in diesem 3D-Sport der Zukunft den Hochgeschwindigkeits-Norrenkitzel des extremen Skating, kombiniert mit harten Kampfmännern



Lord of the Realms II™

Sierra
• Ein außergewöhnliches Strategie- und Action-Spiel, das im England des 13. Jahrhunderts spielt



Azrael's Tear™

Mindscape
• Ein einzigartiges 3D-Abenteuer-Rollenspiel in Echtzeit

War Wind™

Mindscape
• Eine epische Schlacht für Niederwerfung und Freiheit über Vorherrschaft, Befreiung und Rache



Rama™

Sierra
• Das ultimative Sci-Fi Abenteuerspiel mit Autor Arthur C. Clarke als Hauptdarsteller



Destruction Derby™ II

Psygnosis
• Neu lackiert, neu aufgebaut und in neuer Form auf der Szene: Destruction Derby 2 bietet einen Kollisionskurs des Chaos, der Knautschzonen, rickelschlosser Unfallflucht und actiongeladenen Gemetzels



DiscWorld® II: Missing Presumed...!?

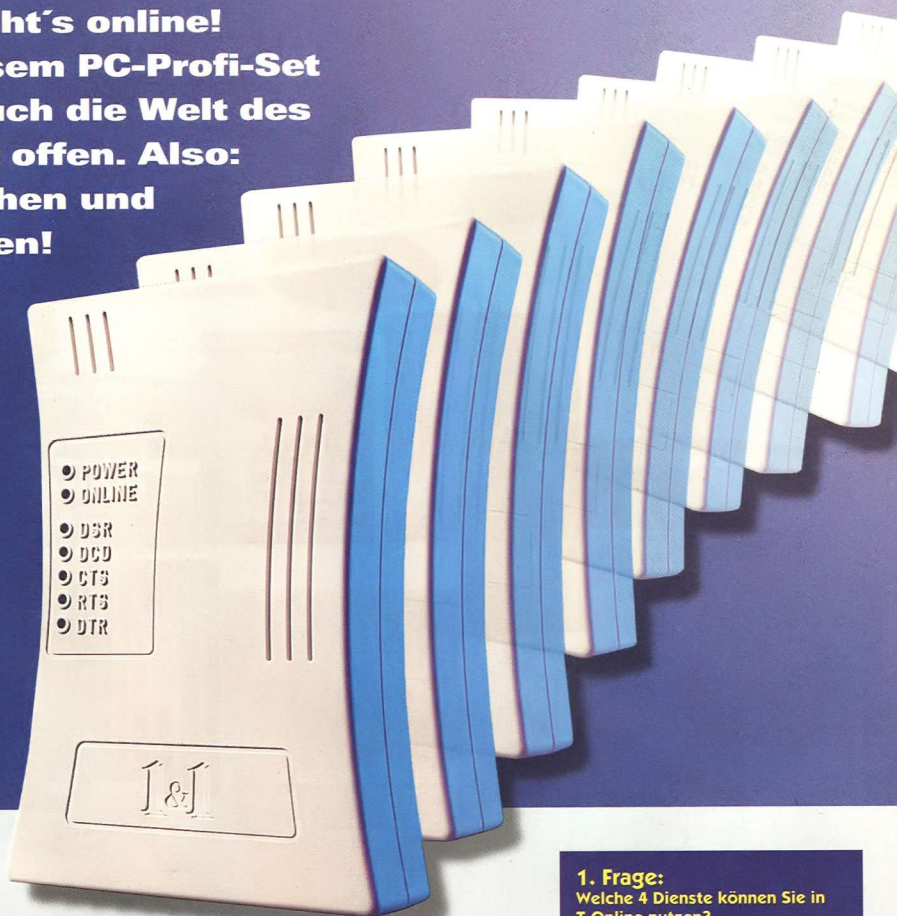
Psygnosis
• Der unfähige Zauberer Rincewind übernimmt in diesen ihren Zeichentrickspenarien die Rolle des Todes



Microsoft, Windows, das Hot Game-Logo, DirectX, MS-DOS, Flight Simulator, Monster Truck Madness, Deadly Tide und SideWinder sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation. Als anderen hier aufgeführten Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer und hermit als solche ausgewiesen.

Spiele die ihr je unter den Fingern hattet.

**Jetzt geht's online!
Mit diesem PC-Profi-Set
steht euch die Welt des
Internet offen. Also:
Mitmachen und
gewinnen!**



GEWINN-COUPON

Kennziffer: 002 017 B

Kreuzt hier die richtige Lösung an:

Frage 1:	☐ a	☐ b	☐ c
Frage 2:	☐ a	☐ b	☐ c
Frage 3:	☐ a	☐ b	☐ c

Unter allen richtigen Einsendungen werden
222 "PC-Profi-Sets (Windows) 14.400" verlost.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer (kein Postfach)

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (der Auftraggeber muß Inhaber des
angegebenen Telefonanschlusses sein)

Falls ich gewinne, beauftrage und bevollmächtige ich die 1&1 Direkt GmbH, mir den Zugang zu T-Online zu verschaffen. Meine Zugangskenntung und mein persönliches Kennwort erhalte ich schnellstmöglich per Einschreiben. Die Vertragsabwicklung erfolgt nach den Allgemeinen Geschäftsbedingungen sowie den Preislisten der Deutschen Telekom AG. An Kosten entstehen mir aufgrund der aktuellen Preisliste monatlich DM 8,- für die Zugangsberechtigung sowie das jeweils anfallende Verbindungsentgelt. Die Zugangsberechtigung kann ich jederzeit bei der Deutschen Telekom AG kündigen. Das einmalige Bereitstellungsentgelt in Höhe von DM 50,- übernimmt die 1&1 Direkt GmbH für mich.

☐ Ja, 1&1 Direkt soll mich beim
T-Online-Dienst anmelden.

Datum, Unterschrift des Auftraggebers

1. Frage: Welche 4 Dienste können Sie in T-Online nutzen?

- a Netscape, Internet, email, Datex-J
- b Btx, Btx plus, Internet, email
- c KIT, Multimedia, Btx, email

2. Frage: Wie hoch ist die Zahl der T-Online Nutzer?

- a 500.000
- b 800.000
- c über 1,2 Millionen

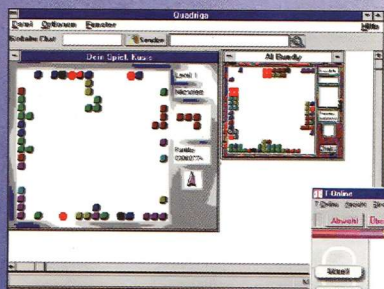
3. Frage: Was bietet T-Online seit dem 1. September 1996 kostenlos allen Teilnehmern an?

- a Die eigene Homepage im Internet
- b Internet Navigator
- c Analog Adapter

222 PC-PROFI-SETS

**inklusive 14.400er Modem, Windows-Decoder
und kostenloser T-Online-Anmeldung**

zu gewinnen



Die Leitseite von "bt-x-plus", in der sich viele ausgewählte Angebote für T-Online-Surfer finden. Etwa "Quadrigo": In dem Onlinespiel treten mehrere Teilnehmer gegeneinander an.



jeder seine individuelle Homepage gestalten kann, die für alle Internet-Surfer weltweit zugänglich ist.

Wenn Ihr also zu den über 1,2 Millionen Teilnehmern, die die T-Online-Dienste nutzen, gehören möchtet, dann solltet Ihr Euch diese Chance auf keinen Fall entgehen lassen. Also schnell den nebenstehenden Gewinn-Coupon ausschneiden, die richtigen Antworten ankreuzen, den Coupon auf eine Postkarte kleben und ab damit in den Briefkasten.

Der **Einsendeschluß** ist übrigens der **31. Dezember 1996** (Poststempel).

Die Karte schickt bitte an:

**MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort: PC-Profi-Set
Postfach 1304
85531 Haar bei München**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, und wie immer bei reizvollen Wettbewerben, dürfen Mitarbeiter des Verlages wie der 1 & 1 Direkt GmbH sowie deren Angehörige nicht teilnehmen.

Im Gewinnfall erhaltet Ihr zuerst ein Schreiben von der Deutschen Telekom AG mit eurer Kennung und dann per Post euer PC-Set mit Software

Wer schon lange vom Spielen im Internet geträumt hat, mit Rücksicht auf seinen Geldbeutel aber..., der hat jetzt große Chancen, sich seinen Wunsch zu erfüllen. Denn Power Play verlost zusammen mit der 1&1 Direkt GmbH, Montabaur, insgesamt 222 PC-Profi-Sets inkl. Modem 14.400 bit/s, Windows-Decoder und kostenloser Anmeldung bei der Deutschen Telekom AG.

Ihr spart also nicht nur die Kohle für die erforderliche Hardware, sondern auch noch die 50 Mark Anmeldegebühr, die normalerweise anfallen! Das einzige, was Euch das ganze Vergnügen kostet, sind monatlich 8 Mark Grund- und natürlich die Nutzungsgebühr, die dem Telefon-Zeittakt für Ortsgespräche plus zwei Pfennig T-Online-Gebühren

pro Minute abends ab 18 Uhr und am Wochenende (werktags von 8 bis 18 Uhr sechs Pfennig) entspricht.

Zu diesem Fast-Null-Einstiegs-Tarif könnt ihr dann auf das komplette Angebot der T-Online-Welt zugreifen – Btx, Btx plus, Internet und eMail. Und nicht vergessen: Außer Spiele zocken und sich per Bildschirm mit Spielefans in aller Welt "fetzen", gibt es natürlich zahlreiche andere Möglichkeiten – mit Homebanking zum Beispiel kann man seine Bankgeschäfte erledigen, über T-Online Zug- und Flugverbindungen abfragen, in Btx Diskussionsforen besuchen und vieles andere mehr. Seit dem 1. September dieses Jahres bietet T-Online überdies allen Teilnehmern kostenlos Speicherplatz auf seinen Servern an, damit



Logo des „Deuaction“:
Hat sich Knut mit diesem
selbstgerenderten Mech
nicht wieder übertroffen?

Die Power Play
Webquarters, unsere
Zentrale im Internet

PP ONLINE

CompuServe

Brandneu auf CompuServe: Das „Deutsche Actionspiele-Forum“. Dort geht's um alles, was knallt, explodiert und die Herzfrequenz hochtreibt. Natürlich stellen wir in den Bibliotheken gleich megabyteweise Level, Updates und weitere Files zum Saugen bereit. Wer Probleme mit einem Spiel hat oder einfach nur chatten will, findet (fast) immer einen Ansprechpartner. „Deuspiel“, das erste allgemeine deutsche Computerspieleforum, besteht unverändert weiter.

Go Deuspiel
Go Deuaction

T-Online

Unsere Dependence im Online-Dienst der Telekom überzeugt besonderes durch das Forum mit lebhaften Diskussionen, dazu kommen natürlich aktuelle News und Artikel aus dem Heft.

Power Play#



Waldi kennt seine Power Play rückwärts auswendig, weil sie schon so alt ist – ein neues Heft kriegt er nächstes Mal!

Internet: Powerplay WebQuarters

Das Zentralorgan der Power Play auf dem Internet bietet ständig aktualisiert Spieledemos, Patches und Screenshots. Neu im Netz ist jetzt der Preview des Monats, zusätzlich zu den Infos zum aktuellen Heft. Hier könnt ihr auch das Interview des Monats in einer ungekürzten Version nachlesen, alles wohlgeordnet ein paar Tage vor dem Erscheinen am Kiosk.

<http://www.magnamedia.de/powplay>



VERMISCHTES AUS DEN NETZEN

- Sowohl Microsofts „Internet Explorer“ als auch Netscapes „Navigator“ sind jetzt in verbesserten 3.01er-Versionen erhältlich und warten auf den Homespaces der beiden Companies auf downloadwillige User.

<http://www.microsoft.de>

[- „Dream Works“, die neue Film- und Multimediafirma von Steven Spielberg & Friends, hat jetzt ihre WWW-Niederlassung im Internet eröffnet: Weil die „Traumfabrik“ auch an Silberlingen für Computer bastelt, finden sich dort Informationen über alle interaktiven Projekte.](http://www.netscape.com saugen.</p>
</div>
<div data-bbox=)

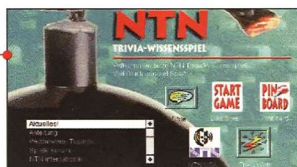
<http://www.dreamworks.com>

- Surfer im weißen Polyesteranzug aufgepaßt: Sierras Schwerenöter „Leisure Suit“-Larry Laffer hat seit neuestem eine eigene Internet-Adresse, die über alles wissenswerte zu dem weißgewandeten, wandelnden Hormontopf informiert. Die Seiten sind, ebenso wie die neue hiesige Internet-Dependence von Sierra Online, vollständig deutschsprachig gehalten.

<http://www.larry7.de>
<http://www.sierra.de>

- AOL hat zwei Neuheiten für Multiplayer-Fans: Zum einen das frisch eröffnete Rollenspielforum (Kennwort: Rollenspielforum) und das etwas eigenartige Trivia-Quiz **NTN** (Kennwort: NTN).

- Ab Dezember sollte die Zugangssoftware zu CompuServe, der „WinCIM 3.01“, endlich offiziell verfügbar sein: Die Oberfläche ist auf den neuesten Stand der Technik gebracht und hat Microsofts „Internet Explorer 3.0“ als Browser fest eingebaut. Allerdings läuft unsere Betaversion bislang nur unter Windows 95 und hatte weitaus größere Hardwareanforderungen als die Version 2.01. In einer unserer nächsten Ausgaben folgt ein Vergleichstest mit dem neuen Zugangsprogramm von AOL, das ebenfalls die Nummer 3.0 trägt und am



28.11.96 auf den Markt kam. Für bislang darbenbe Alpenländer hat dieses Datum noch eine ganz andere Bedeutung: An diesem Tag startet der weltweit größte Online-Dienst AOL endlich auch in Österreich und der Schweiz.

- Frage an Radio Eriwan: Wie viele eMails bringen einen deutschen Online-Dienst in ernsthafte Schwierigkeiten? Antwort: 3,4 Millionen. Mit diesem bissigen Werbepost hat ein Sex-Anbieter das eMail-System von T-Online teilweise lahmgelegt – einige Tage lang konnten viele Kunden ihre elektronische Post nicht empfangen. Obwohl 90% dieser Mailbombe falsch adressiert waren, fanden viele User unaufgefordert erotische Liebesgrüße aus dem Cyberspace in ihrem Briefkasten.

- Neue Newsgroups braucht das Netz: Unter „alt.binaries.games.civ2“ werden Fans von Microproses „Civilization 2“ fündig, in „alt.binaries.games.worms“ treiben dagegen die Humuspflüger aus Team 17s „Worms“ ihr virtuelles Unwesen. Wer schon immer mit anderen über diese Spieldiskussionen wollte, kann's hier tun.

URLAUBSTRIPS IM SPÄTWINTER

MERIDIAN 59

**NEUJAHR IM ÖDLAND
DER KARDONNE**

**WEIHNACHTSEINKAUF
IN MARION**

**VALENTINSWOCHENENDE
IN CASTLE VICTORIA**

**WILDWASSER-FLOßFAHRTEN
IN DEN BERDONNE CANYONS**

DESIGNED
FOR THE
PC

EXKLUSIV-REISEUNTERNEHMEN

Zum buchen Ihres Urlaubs wenden Sie sich an Studio 3DO:
<http://www.3do.com> oder besuchen Sie Ihren Computerspielhändler.



MULTIPLAYER BATTLETECH

**No Guts –
No Galaxy.
Online-Gaming-
Spezialist Kesmai
lädt zum Open-
Betatest auf
Solaris IV.**



Schnattertaschen: Auf diesem Screen wird gepocht

MECH-TALK

FFA: Free For All: Jeder gegen Jeden

CBN: Color by Number: Spieler wählen in FFA Farben nach ihren Start-Nummern

LITE, MED, HVY, SAULT: Mechklassen: Leicht, Mittelschw., Schwer, Überschw. Open: offenes Gefecht, keine Mech-Gewichtsbeschränkung
"Fckin Legger!":** "Bitte schieß nicht auf meine Beine!"

SOC: Souls of Chaos, Cooler Betatester-Clan

1v1, 2v2, usw.: einer gegen einen, 2 gegen 2 usw.

Name: Multiplayer Battletech

Genre: Mech-Sim

Frontendhersteller: Kesmai

Aktuelle SW-Version: 1.06

Zugang über: Internet, CompuServe, AOL, kommerzielle Serviceprovider.

Derzeitiger Status/Kosten: Open-Beta/keine



Solaris wie es leibt und lebt: Dieser Mech wurde fachgerecht zerlegt

Mit der Schnellbahn erreicht ihr die jeweiligen Arenen



Mechkrieger können sich freuen. Nach Activisions Simulatoren Mech 2, Netmech und Mercenaries kommt nun eine Internet-fähige Multiplayer Variante mit offizieller FASA-Lizenz in unsere Galaxy. Die amerikanische Kesmai-Corporation, die sich ausschließlich mit Multiplayer-Spielen ("Air Warrior") über Online-Anbieter beschäftigt, veranstaltet derzeit einen extensiven Betatest ihres auf dem Vergnügungsplaneten Solaris IV angesiedelten Produkts. Zum Hintergrund: Solaris ist in mehrere Sektoren eingeteilt, wobei jeder Sektor unter die Jurisdiktion eines der Häuser Steiner/Davion, Kurita, Liao und Marik fällt. Jeder Sektor zerfällt wiederum in mehrere Bezirke, die fast alle mehrere Mech-Arenen besitzen. Diese Arenen bieten Platz für zigtausende Menschen, die hier von abgeschirmten Tribünen aus Battletech-Show-Kämpfe mitverfolgen.

Um auf Solaris mitzumischen, benötigt ihr neben Zugang zu einem der Dienststanbieter die Frontend-Software, die es zur Zeit nur per Download gibt. Am bequemsten ist der Einstieg übers Internet, bei dem außer der Telefonkosten zum Provider momentan keine weiteren finanziellen Pferdefüße auf euch warten. Ihr bewegt euren Charakter mit einer Mini-Map umher. Neben den Arenen stehen euch als reine Chat-Rooms diverse Kneipen zur Verfügung, in denen streßfreie Laberei angesagt ist. Wem das zu langweilig ist, der macht sich in eines der Stadien auf, wo fast rund um die Uhr genügend menschliche Gegner ihrer Vernichtung harren. Nachdem ihr euch für einen von über 80 Mechs in Standardkonfigurationen entschieden habt

(Customizing ist derzeit noch nicht möglich), kann es schon losgehen. Die Regeln werden zumeist von erfahrenen Spielern diktiert: Oft werden Teams gebildet, aber auch Schlachten jeder gegen jeden sind sehr beliebt. Grafisch und soundtechnisch kann das Frontend z.Zt. nicht komplett überzeugen: Viele Mechmodelle teilen sich ein und den selben Körperbau, was jedoch nur von kosmetischer Bedeutung sein dürfte. Auch stehen die meisten Features noch nicht bereit: So läßt sich zum Beispiel der Heat Shutdown noch nicht "override", und die Arme der Mechs könnt ihr auch noch nicht kontrollieren. Trotz dieser Unzulänglichkeiten ist MPBT hochgradig suchtfördernd: In Sanctioned Arenas könnt ihr im Duell Ranking Points gewinnen (und wieder verlieren!), die zum Aufstieg in eine höhere Klasse benötigt werden. Im Vergleich zu Mech2 spielt sich die Kesmai-Variante ungleich anspruchsvoller: Da es sich bei allen Mechs um Modelle der inneren Sphäre handelt, sind sie bei weitem nicht so fortschrittlich ausgestattet wie die Clan-Modelle. In MPBT herrscht eine freundliche Atmosphäre, und Neulinge finden sich schnell zurecht. Wer sich allerdings schnell unbeliebt machen will, schießt seinen Gegnern die Beine weg ("Legger!") oder zielt aufs Cockpit: Dies wird von den meisten als "unehrenhaft" betrachtet und Spieler, die diese Techniken praktizieren, werden konsequent gemieden. sg

Die Fugger

II

Neu!

Verlängerte Spieldauer
Verbessertes Kampfsystem
Bisher unveröffentlichter
CD-Audiotrack
Fugger II (time-
travel-rave)

Der Hit der
Media Control Charts
jetzt zum absoluten

**SUPER-
PREIS!**



Um
1600
steht das
einst mäch-
tigste Han-
delshaus des
Mittelalters vor
dem Nichts. Durch
politische Wirren
sind alle Reichtümer
verloren. Begeben Sie
sich in die Zeit des
Dreißigjährigen Krieges, in
der Mord, Armut und die
Pest Europa beherrschen.
Lassen Sie in einer Welt des
Handels, der Intrigen und der
Politik das Imperium der Fugger
wieder auferstehen.

**Jedwede Macht
sei dem, der prall-
gefüllte Thalersäckel
sein eigen nennen
kann!**

Für PC CD-ROM!

So bekommen Sie ganz schnell die
neuen Fugger II-Features:*

Per Internet:

Ziehen Sie sich einfach die neuen Features von unserer
Webpage herunter. Adresse: <http://www.bomico.com>

Per Post:

Sie schicken diesen Coupon zusammen mit einem an
Sie adressierten und mit DM 2,- frankierten Rückumschlag an:
Bomico Unterhaltungssoft- und -hardware Vertriebs GmbH
Serviceline · Am Südpark 12 · 65451 Kelsterbach
Dann erhalten Sie von uns schnelligst
die Diskette.

* Ohne Fugger II CD-Audiotrack

Sunflowers

INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO
<http://www.bomico.com>



**Echtzeit
Strategie ohne
Electronic Arts?
Keineswegs.
"KKND" ist ein
postnukleares
"Command &
Conquer" mit viel
Witz und genialen
Landschaften.**

ÄHNLICHKEITEN

Hier drei Beispiele für die optische offensichtliche Ähnlichkeit zu Westwoods "Command & Conquer".



Dieses Verbotsschild kennen wir aus C&C.



Der Cursor ist uns ebenfalls sehr gut bekannt.



Nach diesen Pfeilen auf der Refinerie richteten sich schon die Ernter von Westwood.

KK Krush, Kill



Gleich ist die Schlacht vorbei, denn der Airstrike sorgt für Ruhe

Heutzutage muß jede Softwarefirma, die etwas auf sich hält, mindestens ein Echtzeitstrategiespiel auf dem Markt oder wenigstens in der Mache haben. Die grandiosen Verkaufszahlen von "Command & Conquer" und "Warcraft 2" machen diese Spiele zu wahren Goldgruben, die sich natürlich kein Geschäftsführer entgehen lassen will. So taucht auch bei Electronic Arts dieser Tage ein "Command & Conquer"-Clone auf, der schon einen sehr fertigen Eindruck macht und bereits Ende Januar nächsten Jahres erscheinen soll.

Auf den ersten Blick ist "KKND" von Beam Software ein schon sehr frecher "Command & Conquer"-Clone, allerdings nimmt sich das Spiel selbst nicht ernst, was den Plagiatvorwurf entschärfen könnte. Es gibt demnach nur wenige Dinge, die das Spiel der Australier von Westwoods Verkaufsschlager unterscheidet. Als erstes wäre da die schöne aber nicht neue Story: Nach dem nuklearen Overkill haben sowohl ein paar Menschen, die Reste der irdischen Armeen, überlebt, wie auch einige Leute, die die Strahlendosis nur ein wenig verändert hat. Diese Mutanten wollen die Erde für sich, die übriggebliebene Armee will natürlich dasselbe und so prallen beide Seiten in einem Krieg aufeinander, den ihr zu entscheiden habt. Wie gehabt, wird auch in "KKND" auf Seiten der Mutanten oder der Über-

lebenden eine Basis nach der anderen errichtet. Abgebaut wird Öl, repariert wird mal wieder in der "Repair Bay", und Einheiten kommen aus der Fabrik. Dabei können in "KKND" wie schon in "Dune 2" endlich wieder Gebäude mit einem Upgrade versehen werden. Dazu ist eine Forschungsstation vonnöten, mit der zum Beispiel die Fahrzeugfabrik verbessert wird, worauf diese wesentlich bessere Kampfkolosse bauen kann. Verbessert ihr das Hauptquartier, kann auf der jederzeit einblendbaren Karte mehr gesehen, bessere Wachtürme gebaut werden und es stehen mehr Infanterieeinheiten, die dort produziert werden, zur Verfügung. Ebenfalls neu ist, daß ihr so viele Dinge zugleich bauen könnt, wie ihr Geld aufbringt. Daß heißt, es können gleichzeitig drei Panzer, vier Scouts, ein paar Scharfschützen, ein neuer Ölbohrturm, ein Wachturm und eine Power Station produziert werden – solange das Geld eben reicht.

Die verfügbaren Einheiten unterscheiden sich je nach gewählter Seite nicht nur optisch, sondern auch spielerisch recht stark: Während die Mutanten auf organische Wesen wie mutierte Käfer, Skorpione und mit Autokanonen bestückte Mammute setzen, fahren die Überlebenden mit Gatlin-Panzern, Raketenwerfern und Panzern durch die optisch sehr aufregenden Level. Letzteres ist ebenfalls ein Punkt, bei dem

ND 'N Destroy

sich Beam besondere Mühe geben will. Die Landschaften bestehen aus teilweise sehr verzweigten Gebirgsgzügen, die nur an bestimmten Stellen zu überwinden und teilweise sogar über Brücken miteinander verbunden sind.

Technisch wartet "KKND" mit SVGA-Grafik und teilweise recht witziger Sprachausgabe auf.

Durch die Animationen der Infanteristen, die sehr schönen Fahrzeuge und die wunderschöne Landschaftsgrafik konnte das Spiel bereits in der Vorabversion beeindrucken. Ob "KKND" sogar besser ist als die großen Konkurrenten, sagen wir euch nach dem Test der Vollversion in einer der nächsten Ausgaben.

kn

B R I E F I N G S

Inwieweit sich die Briefing-Texte auf die Mission beziehen, läßt sich wohl am besten an einigen Ausschnitten festmachen. Man beachte, daß sich dieses Spiel nicht sehr ernst nimmt...

Konvoi-Übersicht:

Truck-Anzahl: 6

Ladung: Treibstoff usw.

Momentane Fahrtrichtung: Norden

Name des Leitfahrers: Rubber Duck

Humorwert des letzten Eintrags: 3%

Wahrscheinlichkeit für Humorwert unter 3%: 100%

In dieser Nachricht enthaltene empfohlene Tagesdosis Riboflavin: 2%

Anzahl der Menschen weltweit, die tatsächlich wissen, was Riboflavin ist: 7

Führungsqualität der Soldaten: Indiskutabel

Aufstiegsmöglichkeiten für die inkompetente Infanterie:

- Landminensucher
- Gasmaskentester
- Geiger-Zähler
- Lebende Organspender
- Latrinenauber
- Lebende Bomben
- Übungsziele
- Autoren von Videospielskripts

Vorschläge, wie das Oberhaupt zum Schweigen gebracht werden kann:

Eine große Socke in seinen Mund stopfen

Den Finger an die Lippen legen und "Pssst" sagen

Ihn in ein Vakuum sperren

Sich selbst in ein Vakuum sperren

Sich Finger in die Ohren stecken

Ihn töten

Aktueller Status des geretteten Kommandeurs:

Gepellte Kartoffeln: 1023

Schwere Verweise erhalten: 17

Vom General bezogene Prügel: 20

An den General ausgeteilte Schläge: 143

Schroffe Worte gesprochen: 567

Entschuldigungen für besonders barsche Bemerkungen: 134

Zahlen, die in diese Daten nicht einbezogen sind:

23495678 8923457 19845 86 5 9 785 9145 0 92340

75 01234678234 789023 234 4523 23450 723 680

2347805 2 805 345743723 780345 72345

72379057437 235 790234 72345 790345 7 23 8905

7345 7034589 5 23 789023 7034570 2345 7845 13

34635 78902345 72 0235 62 05 345 72 75 78905

78345789023 75 7905 7234890 725 75 735 78902345

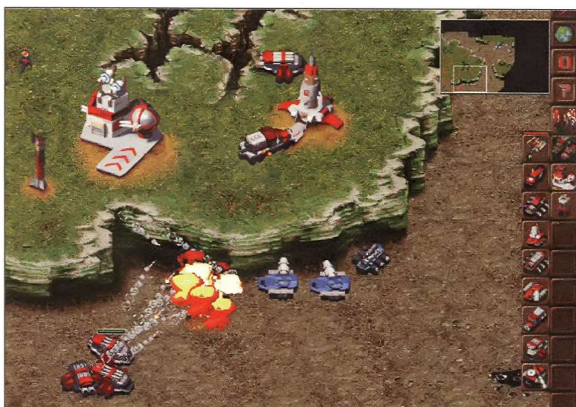
792 7852 7890235 7890345 7890345 702575234 70

35270 25 7025 70 5



Hier wird der Paß zu unserer Basis bewacht

KKND
Genre
Echtzeitstrategie
Hersteller
**Beam Software/
Electronic Arts**
Erscheinung geplant
Januar '97



Smile: Die Mission-Briefings machen sich über alles lustig (siehe Kasten)

Die roten Raktenwerfer knallen zwar kräftig, laden allerdings lange nach

PERRY RHODAN

Operation Eastside

Die angeblich
"größte SciFi-
Serie der Welt"
demnächst auf
CD-ROM



Planetenauswahl: Welche Welt wird zuerst besiedelt?



Oberfläche: Hier baut der Spieler seine Kolonie auf

Perry Rhodan - Operation Eastside

Genre
Strategie
Hersteller
Spellbound/FanPro
Erscheinung geplant
Frühjahr '97



Auswahl: Welches Volk darf's denn sein?

Müssen wir Mitleid mit Perry Rhodan haben? Auf den ersten Blick sicher nicht: Seit 35 Jahren rettet der Weltraumheld in bislang rund 1800 intergalaktischen Groschenromanen alles, was gerettet werden will. Seit dem 8. September 61 liegen die Heftchen jede Woche in Deutschland und zahlreichen anderen europäischen Staaten am Kiosken – sogar im fernen Japan gibt es längst eine etablierte Fangemeinde. So ganz kann er seinen Kollegen aus StarTrek oder StarWars aber noch nicht das Wasser reichen: Während Picard & Co. längst multimedial geworden sind und sich in Büchern, Filmen, TV-Serien und Computerspielen tummeln, hat Perry den Sprung in die Zweitverwertung noch nicht geschafft. Lediglich in einer uralten Billigerie aus Italien, irgendwann Mitte der Sechziger Jahre gedreht, durften Fans ihrem Helden ins Antlitz blicken. Inzwischen steht fest, daß es im Frühjahr endlich ein Computerspiel in der Rhodan-Galaxie gibt. "Perry Rhodan - Operation Eastside" wird ein reinrassiges, rundenbasierendes Strategiespiel. Ziel: Ein möglichst großes

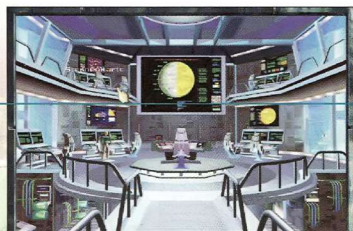
Stück von der Galaxie erobern. Aus seiner Kommandozentrale heraus erforscht der Spieler Sonnensysteme, einzelne Planeten und Monde, prüft deren Tauglichkeit zur Gründung von Kolonien, sei es zum Aufbau einer vollständigen Infrastruktur oder für eine Basisstation. Wohnräume, Agrarwirtschaft sowie leichte und schwere Industrie sollten in einem ausgegli-

chenen Verhältnis stehen, damit die Bevölkerung zufrieden ist und expandiert. Forschungsstätten schaffen die wissenschaftlichen Voraussetzungen zum Raumschiffbau sowie für Angriffs- und Verteidigungswaffen.

Gesiedelt wird in einem Gebiet aus 30 bis 120 Sonnensystemen, die der Computer für jedes Spiel neu generiert. Besonderes Augenmerk legen die Programmierer darauf, daß alles physikalisch einigermaßen korrekt zugeht: Die wichtigsten spielrelevanten Faktoren wie der Abbau von Rohstoffen oder die Lebensbedingungen auf Planeten basieren auf dem Wissen, das Astronomen über fremde "Welten" herausgefunden haben – Parameter wie Gravitation, Temperatur, Atmosphärendruck und Wasseranteil sind so realistisch wie möglich. Natürlich steht im Spiel das gesamte "Perry Rhodan"-Arsenal zur Verfügung: Wer schon immer mal Diskusschiffe, Kugel- oder Walzenraumer kommandieren wollte, darf sich freuen: Es liegt allein am Spieler, die Größe der Schiffe festzulegen und für Panzerung und Bewaffnung zu sorgen. Um Güter zwischen Planeten auszutauschen, benötigt man Transportschiffe oder die Transmittertechnologie.

Bis zu sechs Gegner – gesteuert von menschlichen Mitstreitern oder dem Computer – treten gegeneinander an. Gemeinsam wird festgesetzt, wieviel Realzeit jeder pro Runde für seinen Zug hat; innerhalb dieser Zeit darf jeder so viele Befehle geben, wie er mag. Die uns gezeigte Vorabversion machte bereits einen vielversprechenden Eindruck. Ob der sich auch im Test bestätigt, wird erst die fertige Fassung zeigen. "Operation Eastside" hat im Frühjahr Premiere.

ste



Kommandobrücke eines Raumschiffs



...es ist ein Monitor!

Er ist 28 Pfund schwer, 38 cm groß, hat eine Bildschirmdiagonale von 15" (sichtbare Bildschirmdiagonale 35,4 cm) und fühlt sich bei Betriebstemperaturen von 5° - 40° C am wohlsten. Er ist unser Kleinstes, kann aber schon alles, was auch die Großen können. Er ist pflegeleicht, ißt am liebsten 220-240 V bei 50/60 Hz und hört auf den Namen Multiscan 100sx. Er ist ein echtes

Sony Original, selbstverständlich ausgestattet mit der Sony-Trinitron-Röhre. Ihr **Super-Fine-Pitch**-Abstand von nur 0,25 mm garantiert scharfe, kontrastvolle Farben mit maximaler Brillanz. DDC (Display Data Channel) ermöglicht **Plug & Play**. Die Bildgeometrie und Bildrotation lassen sich individuell einstellen. NUTEK, **Energy Star** Power Management und **MPR II** sorgen für Ihr Wohlbefinden.

Und jetzt will er ein richtiges Zuhause...

<http://www.sony-cp.com>

Infoline: 02 21-5 97 73-76
Mo-Fr, 14.00-17.00 Uhr

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



MAGIC: THE GATHERING

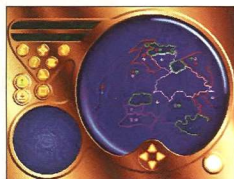
Battle Mage

Der Kartenspiel-Hit der "Wizards Of The Coast" als Echtzeit-Strategical

WIZARDS OF THE COAST

Hierbei handelt es sich nicht etwa um die Magier eines bestimmten Küstenstreifens in "Magic", sondern um die in Renton, Washington, beheimateten Erfinder des Spiels selbst. Seit dem Erschaffungsjahr 1993 wurden weltweit über zwei Billionen Karten in acht Sprachen verkauft. Mehr Informationen gibt's auf ihrer Website

<http://www.wizards.com>



Oben: Die Landkarte von Corondor

Links und unten: Das Schlachtfeld sieht ihr aus der Vogelperspektive



Auf dem Kontinent von Corondor wütet ein Alles mit sich reißender Krieg zwischen den Planeswalkern. Ravidel, einer von ihnen, hat durch Trauer und Verrat den Verstand verloren und sucht nun das Verderben seiner ehemaligen Mitstreiter. Er erinnert sich einen teuflischen Plan, mit dem Zweck, die mächtigsten Zauberer des Universums nach Corondor zu locken, um sie dort dazu zu zwingen, sich untereinander zu bekämpfen, bis sie geschwächt sind und keine ernstzunehmende Gefahr mehr für ihn darstellen. Vor diesem Hintergrund spielt sich Acclaim Entertainment's "Magic: The Gathering - Battlemage" ab, ein Echtzeit-Strategiespiel für Windows 95, in dem bis zu vier Spieler gegeneinander antreten können. Mit Hilfe eines lokalen Netzwerks, einer Modem-Verbindung oder des Internets (Kali) bietet sich somit die einzige Möglichkeit, "Magic" über ein Netzwerk zu spielen. Obwohl der Handlungsrahmen auf der Fantasy-Abenteuerwelt des immens erfolgreichen Kartenspiels basiert, sollen auch PC-Strategen, für die das "Magic: The Gathering"-Universum noch Neuland ist, schnell mit der Materie vertraut gemacht werden. In 30 Territorien spielen sich Sub-Plots ab, die es dem gewieften Spieler erlauben, wichtige Zauber zu erlernen, mit rivalisierenden Magiern zu verhandeln, Silberschätze zu bergen, oder sogar ein ganzes Territorium dem eigenen Reich zu unterstellen. In der Zukunft sollen Expansion-Packs die PC-Version auf den gleichen Stand mit dem Kartenspiel bringen. Im derzeitigen Entwicklungsstand wurde bereits das

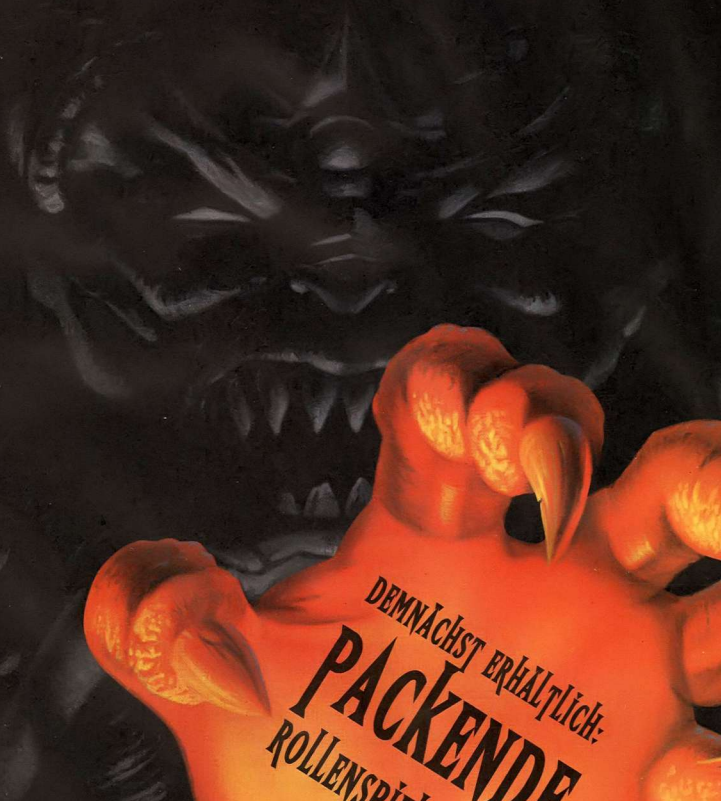
"Mirage"-Expansion-Set berücksichtigt, dessen neue Kreaturen, Artefakte und Zauber an verschiedenen Stellen des Hauptprogramms verborgen sind. "BattleMage" läßt sich entweder im Single Duel- oder im Campaign-Modus spielen. Im Duel werden über 200 Kreaturen, Zauber, Verzauberungen und Artefakte der vierten Ausgabe des "Magic: The Gathering"-Universums zum Leben erweckt. Dem Spieler steht es frei, zwischen vorgefertigten, zufällig zusammengestellten oder selbst erarbeiteten Kartendecks zu wählen, um damit gegen bis zu drei menschliche oder den Computer-Gegner antreten zu können. Im Campaign-Modus gilt es Territorien zu erobern, Armeen aufzubauen, Zauber zu erforschen, Ressourcen abzubauen und mit anderen Mitspielern in diplomatische Beziehungen zu treten. Wenn es zu Konflikten kommt, schaltet das Spiel in den Duel-Modus um. Der Sieger bekommt anschließend den umstrittenen Landstrich zugesprochen. Da außer den Startpunkten der Zauberer bei jedem neuen Spielbeginn zufallsbedingte Positionen für Artefakte, Spezialzauber und das Tor nach Jamuura vergeben werden, soll kein Spiel wie das andere verlaufen.

Magic: The Gathering-BattleMage

Genre
Strategie
Hersteller
Acclaim
Erscheinung geplant
Dezember '96

Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.

DIABLO



DEM NÄCHST ERHÄLTlich:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

BILZARD
ENTERTAINMENT

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
PROJEKTIONEN SOFTWARE

<http://www.blizzard.com>





Die Weltstars
des Basketballs
blasen zum dritten
Mal zur Korbjagd



Die grobpixeligen
Akteure von NBA
96 sind mit der
neuen Polygon-
technik Geschichte

NBA Live 97



Von den Stars zeigt NBA 97 mit
Vorliebe Ganzkörperfotos

Die Zeiten mit Deutschland als Europameister sind längst vorbei, Bayer Leverkusen bringt in den europäischen Wettbewerben seit eh je kein Bein auf den Boden – kurz gesagt ist einheimischer Basketball seit ein paar Jahren in Deutschland wieder in der Versenkung verschwunden. Umgekehrt sieht es bei den meist turmhohen Ballkünstlern der amerikanischen NBA aus: Mehr und mehr verzaubern sie mit ihren showreifen Einlagen auch

die europäischen Kids. Damit das auch in binärer Form so bleibt, hängte sich EA bei der 97er Auflage vor allem in puncto Präsentation rein. 3D-Stadiongrafik konnte man ja schon bei "NBA 96" bewundern, das seit neustem von "NHL 97" und "FIFA 97" her bekannten, im MotionCapture-Verfahren animierten Polygonspielern bevölkert wird. Dazu waren Tyus Edney und Mitch Richmond von den Sacramento Kings in den EA-Studios zu Gast. Letzterer, selbst seit längerem bekennender NBA-Computerspieler, hatte dabei gleich noch einige Tips fürs Programmiererteam parat. Beide sind in der erneut gewachsenen und nun einen perfekten Eindruck erweckenden Datenbank ebenso vertreten wie 99,5% der restlichen NBA-Stars. Lediglich auf ein paar Recken (u.a. Michael Jordan oder "Sir" Charles Barkley) muß der Fan aufgrund von Lizenzproblemen leider verzichten. Stand aller Statistiken ist der 25. September 1996, wichtige Vereinswechs-

sel wie der von "Shaq" O'Neill zu den Los Angeles Lakers sind also bereits berücksichtigt. Das ist auch notwendig, da ihr im Gegensatz zu den Kollegen aus dem eigenen Hause die aktuelle 96/97er Saison nachspielen könnt.

Echtes NBA-Feeling vermitteln die flippig-bunten, hypermodernen Menüs, die trotzdem übersichtlich und dank aussagekräftiger Icons leicht zu bedienen sind. Etwas weniger hat sich auf dem Spielfeld getan. Nach wie vor fangen etliche verschiedene Kameraperspektiven jedes Detail ein, nach wie vor scheint die schon aus "NBA Live 95" bekannte **"klassische Kamera"** den besten Kompromiß aus toller Optik und guter Spielbarkeit hinzukriegen. Neu kommt jedoch die seit den 80er Jahren bewährte "frontal-von-oben-Grafik" hinzu, die zwar wenig spektakulär aussieht, dafür speziell unter den Körben den meisten Überblick bietet und am Anfang das Basketball-Leben etwas einfacher gestaltet. Die gelungene Steuerung der Vorgänger behielt EA Sports bis auf Details bei. In Zeiten moderner Gamepads ist die Möglichkeit ganz angenehm, Zwischenspurts mit dem dritten Feuerknopf auszulösen statt wie bisher mit komplizierten Stick-Button-Kombinationen.

Erste Korbleger und Slamdunks mit "NBA 97" machten mindestens genauso viel Spaß wie bei mit den beiden Vorfahren. Absolutes Highlight sind unserer Meinung nach aber die wirklich superben Menüs, mit denen sich Electronic Arts zum wiederholten Male selbst übertrifft hat.



Die "schräg-von-oben"-Ansicht
gehört zu den übersichtlichsten

NBA Live 97
Genre **Sport**
Hersteller **Electronic Arts**
Erscheinung geplant
Januar '97

she really wants it



BATTLECRUISER
3000AD
PC CD ROM

KOMPLETT DEUTSCHE VERSION

GAMETEK

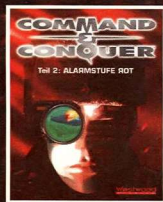
JEDE ZEIT HAT



Graue Vorzeit



Tiefes Mittelalter



Sie haben Ihr Gehirn: Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot hat eine neue Entscheidung. Sie haben die volle Kontrolle über neue Einheiten, wie U-Boote, Kreuzer, Spione, mobile Radarstörser, Gap Generatoren, Kampfjets, ... 30 neuen Solo-Missionen oder in unzähligen Netzwerkduellen mit bis zu 8 Spielern. "Alarmstufe Rot ist das beste Echtzeit-Strategiespiel, das es zur Zeit gibt." Jörg

IHRE WAFFEN.



Frühe Neuzeit

Heute

...e künstliche Intelligenz. Egal für welche Seite Sie
...er anderem Saboteure, Fallschirmspringer, Sanitäter,
...ber am Ende gewinnt immer der beste Strategie; ob in
Command & Conquer Teil 2: Alarmstufe Rot, das Original.

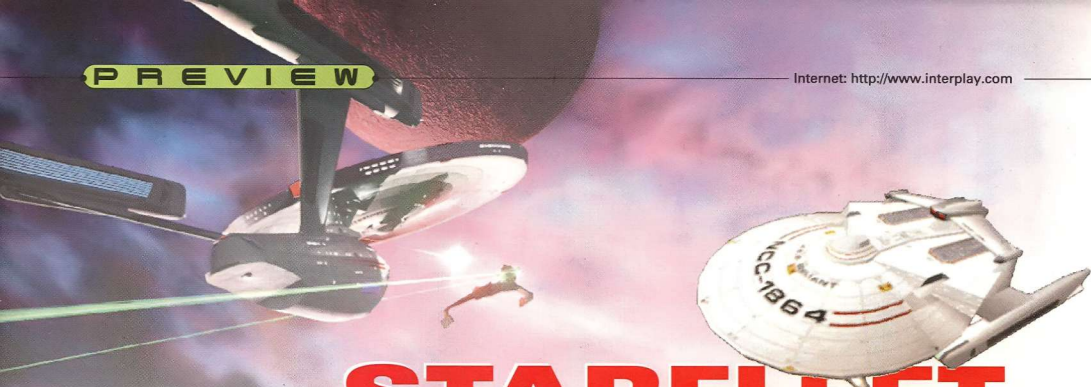
...änger, PC Player 12/98

...arenzeichen von Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

Westwood
S T U D I O S

**COMMAND
&
CONQUER**

Teil 2: ALARMSTUFE ROT



STARFLEET ACADEMY

**Abenteuer
an der Kadetten-
schule der
StarTrek-
Konföderation**



**Teil der simulierten Brücke
der Enterprise**



**Ein erster Entwurf für die
Uniform der "Starfleet-Aca-
demy"-Kadetten**



**Die Academy
liegt mitten im
Grünen und
beherbergt zahl-
reiche Gebäu-
de, unter ande-
rem auch diese
großen
Versammlungs-
und Vorle-
sungssaal**



Das Wörtchen "Academy" hat in StarTrek-Kreisen einen seltsamen Beiklang: Um ein Haar hätte es eine Serie mit dem Namen "The Academy Years" gegeben, die Kirk, Spock und Pille als jugendliche Recken während ihrer Studienzeit zeigt. Gene Roddenberry, Erfinder des Kults, war glücklicherweise nicht begeistert von dieser Idee der Produzenten und machte lieber die "Next Generation" – der Rest ist Geschichte. "Starfleet Academy" spielt während der ersten Serie, genauer zwischen dem fünften und sechsten Kinofilm an der Lehranstalt der Sternflotte in Presidio/San Francisco. Der Spieler übernimmt die Rolle von David Forrester, einem jungen Kadetten der Sternenschule, dessen Vater als Starfleet-Offizier während eines Scharmützels mit klingonischen Angreifern ums Leben kam. Nach zwei Jahren intensiven Trainings hat sich der Kadett endlich für die "Command School" qualifiziert. In 27 simulierten Missionen soll er beweisen, daß er fähig ist, ein Raumschiff zu kommandieren. Die Aufträge sind grundverschieden: So muß er einen in feindlichem Gebiet verlorengegangenen Ziviltransporter finden und

die Besatzung vor den nahenden Klingonen retten, zwischen verfeindeten Aliens als Vermittler einen Friedensvertrag herbeiführen oder eine klingonische Invasion verhindern. Einige der Missionen spielen echte Enterprise-Aufträge nach: Etwa die legendäre "Kobayashi Maru"-Szene, die bereits Kadett Kirk nur mit einem Trick schaffte.

Auch außerhalb des Simulationsraums, auf der Academy selbst, geht es alles andere als ruhig zu. Das Spiel simuliert das Leben an der Schule: Der Spieler soll eine Führungsrolle unter den anderen Kadetten einnehmen, seine Kollegen ermutigen, wenn sie Probleme haben, oder gelegentlich an die moralischen Prinzipien der Föderation



SIE WERDEN NIE WIEDER
MIT GESCHLOSSENEN
AUGEN SCHLAFEN...



PHANTASMAGORIA II

LABOR DES GRAUENS



S I E R R A ®

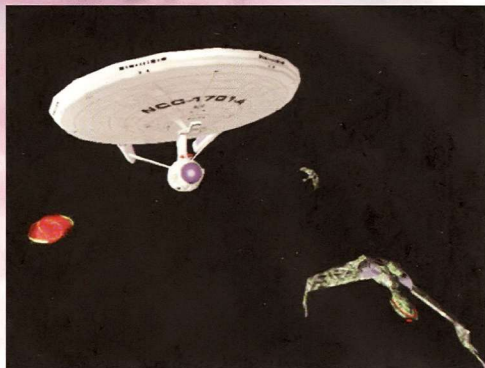
Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>



Die (simulierte) Enterprise inmitten des Geschehens



Ein romulanischer "Bird of Prey" in der Nahansicht



Die Kadetten lernen alles über ausgefeilte Manöver

Starfleet Academy
Genre
Actionsimulation
Hersteller
Interplay
Erscheinung geplant
Frühjahr '97

ration erinnern. Dabei steht er ständig unter Aufsicht von Kirk, Chekov und Sulu, die als Lehrer an der Academy tätig sind und in Dialogen Tipps für strategische Simulationen oder das Leben als Führungsoffizier an sich geben. Erst langsam schält sich aus dem Alltag eine richtige Story: Die Konfrontation zwischen Klingonischem Reich und Föderation spitzt sich zu, die Schüler sollen einige interstellare Zwischenfälle nachstellen. Die taktische Abteilung der Sternenflotte hofft auf den unverbrauchten Blick der Schüler – und tatsächlich, die Studenten kommen auf die Spur einer seltsamen Anomalie.

Alle Raumschiffe im Spiel bestehen komplett aus detaillierten, mit Texturen überzogenen Polygonen und ahmen die tatsächliche Physik von echten Schiffen weitgehend nach – was allerdings nur teilweise möglich ist. Wie Rusty Buchert, der Produzent des Programms, bei einem Kurzbesuch in der Power-Play-Redaktion erzählt, führen insbesondere bei der Enterprise die dünnen Streben des Warp-Antriebs zu Problemen: Weil ein Teil der gegnerischen Raketengeschosse ellipsenförmig explodiert, der Spieler aber oft nach unten ausweichen muß und so genau diese Streben in Mitleidenschaft zieht, werden sie überproportional verstärkt. "Da müssen wir lei-

der cheaten", so Rusty, "sonst ist schon nach ein paar Treffern der Warp-Antrieb im Eimer." Bei Interplay ist das Spiel an sich fertig, vom Feintuning einiger Einzelheiten und der generellen Optimierung des Programmcodes abgesehen. Was fehlt, ist nur das ganze "drumherum", sprich: Die Videosequenzen. Am 2. Dezember beginnen in einem Filmstudio in Hollywood die Dreharbeiten. Ein Unterfangen, auf das sich die "Academy"-Entwickler schon seit Monaten generalstabmäßig vorbereiten: Die Schauspieler agieren vor BlueScreen-Wänden, vier Tage nach jedem Dreh, sobald die Filme entwickelt und digitalisiert sind, werden die Daten per Kabel in die Firmenzentrale von Interplay in Irvine (ca. eine Autostunde von Los Angeles entfernt) übertragen und dort in vorgerenderte Kulissen eingebaut. Der Clou dabei: Die Einzelbilder werden nicht einfach nur in die vorberechneten Szenen kopiert, sondern ebenfalls gerendert. Das Bild jedes Darstellers wird perspektivisch zum Hintergrund passend "verzerrt", mit künstlichem Schatten und Licht digital ausgeleuchtet und erst dann wirklich mit dem Rest der Daten zusammengeführt. Nur so läßt sich sicherstellen, daß die Schauspieler überzeugend in ihren künstlichen Kulissen agieren.

An "Academy" nimmt ein Großteil der Beteiligten aus regulären StarTrek-Folgen teil: Neben den Schauspielern sind dies etwa Bob Blackmore, der für die Kostüme verantwortlich zeichnet, Majel Barrett (Ex-Frau von Roddenberry und bekannt als Lwaxana Troi) als die englische Computerstimme oder Michael Westmore, der seit jeher das Design der außerirdischen Rassen übernimmt. Die Beteiligung von Westmore hat übrigens Auswirkungen auf künftige "Deep Space Nine"- oder "Voyager"-Folgen: Beim Wühlen in den Archiven entdeckte er einige Aliens, die interessant genug sind, um demnächst in modernisiertem Outfit wieder zum Einsatz zu kommen.

ste





Der kleine Klugscheißer

Diesen Monat mit Gestöhne über die Geißel aller Kreativen: Termine

Spieleentwickler und -journalisten fürchten sich vor nichts und niemandem – außer vor der BPJS und davor, daß ihnen irgendwann der Himmel... Nein, ganz im Ernst: der Alptraum schlechthin heißt "ErstVerkaufsTag". Was könnte man für ausgefeilte Reviews zaubern, was könnte man Geniales entwickeln – wären nicht diese Deadlines! "Deadline" kommt übrigens nicht etwa daher, daß jenseits dieses Zeitpunkts absolut nichts mehr geht, sondern weil dann alle vom "ich-lebe-seit-einer-Woche-im-Office-ohne-Schlaf-und-frische-Klamotten" tot hinter der Tür liegen. Die zweite Definition heißt "schenke-uns-dein-ganzes-Leben-sonst-lassen-wir-dich-nicht-an-coolen-Projekten-arbeiten" und wird heute von allen erfolgreichen Unternehmen eingesetzt. Da es bekanntlich nichts gibt, was nicht noch besser werden könnte, neigen Redakteure wie Entwickler dazu, immer aufs neue auszuloten, wie weit man die Gratwanderung zwischen Termintreue und Perfektionismus treiben kann. Peinlich wird's allerdings, wenn ein Spiel in gefährlicher Nähe zum EVT noch ziemlich weit vom Status "fast perfekt" entfernt ist und sich eher den Titel "noch

verdammt buggy und eigentlich unspielbar" verdient hätte. Heißt man Peter Molyneux und das Produkt "Dungeon Keeper", ist ein solcher Zustand nicht weiter tragisch: Der Trend zur Dritt- und Viertverschöbung ist ja ungebrochen. Heißt man allerdings Software 2000 und das Produkt "Bundesliga Manager 97", hat man in deutscher Gründlichkeit Monate vor der geplanten Fertigstellung Distributionsverträge mit großen Kaufhäusern in der Tasche. Da Deutsche bekanntlich nicht nur präzise sondern vor allem pünktlich arbeiten, kann man auch sorgenfrei Verträge unterschreiben, in denen wahnwitzige Konventionalstrafen drin stehen, sollte das Spiel nicht rechtzeitig ausgeliefert werden. Für den höchst unwahrscheinlichen Fall, daß ein Spiel wider Erwarten doch noch nicht fertig ist (kommt lediglich bei 89,77% aller Projekte vor), liefert man mit argloser Miene eine nahezu unspielbare Version aus. Wenn sich dann Tausende wütender Käufer beschweren, erzählt der PR-Beauftragte das Märchen von der vertauschten Master-CD und läßt die Fachpresse den Mist ausbaden. Ich stelle mir gerade vor, was passieren würde, wenn wir eine unfertige POWER PLAY an den Kiosk legen würden, mit einem Zettel drin, sich die fehlenden 64 Seiten im Testteil doch bitte über Online oder per Fax abzurufen. Ähnlichkeiten mit lebenden Originalen oder Firmen sind natürlich wie immer rein zufällig und keineswegs beabsichtigt...

SCHWI-Elektronik

Groß- und Einzelhandels GmbH

Versandzentrale Norderstedt

Gutenbergring 40, 22438 Norderstedt

Tel. 040/528 758-10 FAX: 040/528 758-70 Tel.

Versandannahme: Mo.-Fr. 9-18 Uhr

Ladengeschäfte: Mo.-Fr. 8-17 Uhr

Ladengeschäft Hamburg

Hudewalderstraße 24, 22239 Hamburg

Tel. 040/480 45-03 FAX: 040/480 45-04

Mo.-Fr. 9-18 Uhr

Sa. 9-13 Uhr

Ladengeschäft Kiel

Schulpenbaum 23, 24103 Kiel

Tel. 0431/677 477 FAX: 0431/677 490

Mo.-Fr. 9-18 Uhr

Sa. 9-13 Uhr

SCHWI-Mailbox

040/528 758-80 (Analog)

040/528 758-90 (ISDN)

* bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar - Vorbestellung ordnen

*** PC - SPIELE ***

3D Ultra Pinball

AD&D Blood&Magic

Alien Trilogy

Ancient Empires

Baphomet's Fluch

Bug!

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Bug! 2

Die Fugger 2

D. G. Schlacht i.d. Arden-

nen

Die Hard Trilogy

Die Pandora-Akte

Die Siedler 2-V.V.V.

Discworld 2

Down in the Dumps

Dragon Heart: Fire&Steel

Dungeon Keeper

Earthsiege2:Skyforce

Formel 1*

Gene Machine

Gene Wars

Golden Gate Killer

Hind

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Holiday Island

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

Loet Vikings 2*

REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIEPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND...

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH WERDEN.

UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT..., DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!

 FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.

 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN

 MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE“ ATTRAKTIONEN

 VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE

 AUKTIONEN, „FIESE“ SABOTAGEN UND GELENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK

 „GROOVIGE“ KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE

 BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER

 JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN

 ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG

 SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT

 TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY“



HOLIDAY ISLAND



Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

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



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



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



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

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 Spieltest 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
Genre	Simulation
Hersteller	Empire/Rowan
Niveau	einstellbar/mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	Deutsch Englisch
Spiel	Anleitung
Prozessor	386 486 Pentium
Grafik	VGA MidRes SVGA
Sound	S'Blast GMidi CD-A

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

Grafik 65%

Sound 77%

Spielspaß

73% 85%
Bilder auf

System
Das nötige Betriebssystem.

Festplatte
So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf
Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung
Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras
VR-Helm, SVGA, Netzwerk.

Grafik
Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound
Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer
Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß
Die wichtigste Wertung überhaupt!

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



Michael Galuschka

SUPER

Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der 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!



Claudius Brunneker
bru



Sascha Gliss
sg



Knut Gollert
kn



Ulrich Smidt
us



Hartmut Ulrich
hu



Frank Heukemes
fh



Michael Galuschka
mg



Peter Steinlechner
ste

Philishave

Du trägst doch
auch nicht
irgend-
eine **Jeans ...**



NEU



33 zeitgemäße Zeitanzeiger!



Anrufen. Antworten. Gewinnen.
Teilnahmeschluß für die Verlosung: 31.12.1996.
Hotline 01 80/5 35 67 67

Philishave Reflex Action

Ein Rasierer muß gründlich sein. Gut.
Er muß sanft zur Haut sein. Auch gut.
Und sich flexibel anpassen. Sehr gut –
schließlich ist nicht jedes Gesicht gleich.
Und wenn er dazu noch gut aussieht ...

Let's make things better.



PHILIPS

LEISURE SU

Yacht nach

**Schwerenöter
Larry Laffer in
naß-feuchter
Umgebung: Das
Spiele-Urgestein
macht eine Reise**

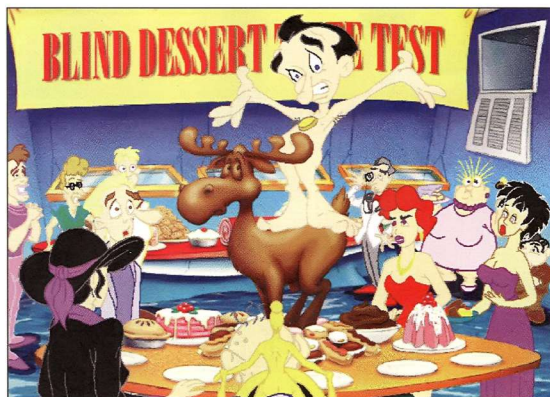


Intro: Aus der schönsten Nacht des Lebens wird die schlimmste und Larry landet auf dem Kaktus. Er geht auf Kreuzfahrt und macht sich gleich bei Kapitän Thygh "beliebt".

Kreuzfahrten: Wer denkt da nicht an elegant gekleidete ältere Herrschaften, die von früh morgens bis spät abends am bordeigenen Swimmingpool sitzen, Longdrinks schlürfen und feinsinnige Gespräche mit den Kabinennachbarn führen. Reife, meist verwitwete Damen im Cocktaillkleid, die den Chefsteward überreden, sie bei der Krönung der Reise, dem "Kapitän's Dinner", möglichst nah an den Mann zu setzen, der die Kontrolle über das riesige Schiff hat – natürlich nur, um ein nettes Gespräch über Literatur zu führen. Ältere Herren im Smoking, die freundlich mit der Kellnerin in der Bar schäkern, dabei aber nie ihre feinen Umgangsformen vergessen. Nur gelegentlich trifft man ein jüngerer Pärchen auf Hochzeitsreise, das sich an Bord vor allem mit Sport, gutem Essen und frischer Luft vergnügt. Wir wissen natürlich alle, daß die Wahrheit auf den Luxuslinern der Weltmeere ganz anders aussieht: Die reife Dame möchte sowohl Chefsteward als auch Kapitän an die Wäsche, der ältere Herr sieht mit seinem inneren Auge die Kellnerin nackt durch die Bar marschieren und das junge Pärchen interessiert sich in erster Linie fürs schnellstmögliche Ausleben geheimster Wünsche mit anderen paarungswilligen Paaren. Hat sich was mit familienfreundlicher Romantik und Sonnenuntergängen à la "Traumschiff". Sobald die hohe See erreicht ist, vergißt die feine Gesellschaft alle Manieren und denkt nur noch daran,

den aufgeputschten Hormonspiegel schnellstmöglich wieder auf Normalnull zu senken. Diesen Eindruck hat jedenfalls Al Lowe bei einer derartigen Reise gewonnen. Der geistige Vater von "Larry Laffer" kam bei einer privaten Kreuzfahrt auf die Rahmenhandlung seines neuesten Streichs, "Larry 7 – Yacht nach Liebe" (siehe Interview Power Play 09/96). Larry, der Mann im weißen John-Travolta-Polyesteranzug, hat Erholung dringend nötig: Nachdem ihn eine junge Schönheit am Ende des sechsten Teils angeketet im **Hotelbett** verläßt und Larry seine Befreiung nur knapp überlebt, findet er per Zufall eine Werbebroschüre für Kreuzfahrten und entschließt sich spontan zur Reise. Kaum an Bord, wird er aufs freundlichste von der schwedischen Kapitänesse Thygh begrüßt und nimmt seine Kabine in Empfang.

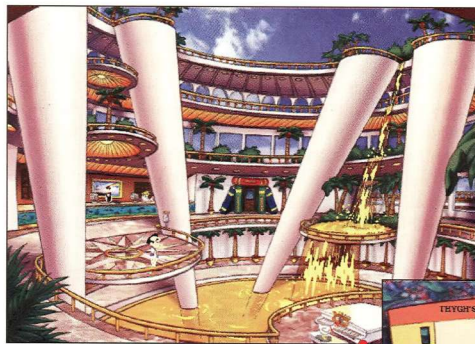
Zur Unterhaltung der lieben Gäste veranstaltet die Reiseleitung einen kleinen Wettbewerb: Wer die "Thygh Trophy" gewinnt und sich somit als männlichster Passagier beweist, darf eine geschlagene Woche mit der wunderhübschen Kapitänin verbringen. Für Larry steht natürlich sofort fest: Er muß gewinnen – koste es, was es wolle. Um das zu schaffen, soll der siegeswillige Teilnehmer in sieben Kategorien antreten, die Spanne reicht vom "Bestangezogenen Mann", "Bester Koch an Bord" oder "Bester Bowler auf dem Schiff" bis zum wichtigen "Der beste Lieb-



Peinlich: Larry steht plötzlich nackt auf einem Elch

IT LARRY 7

Liebe

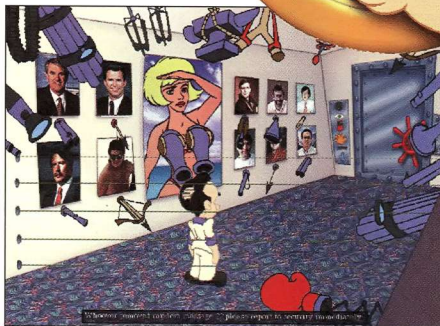


Imposant: Die Schiffslobby

haber an Bord". Erst wenn Larry Laffer überall gewonnen hat, darf er seine Teilnahmekarte vorlegen und den Hauptgewinn genießen.

Armer Larry: Der ewige Verlierer hat es natürlich nicht leicht. Er ist nicht mit außerordentlichen Manneskräften gesegnet, kann nicht kochen, sein 70er-Jahre-Look gefällt auch nicht so richtig und von Bowling hat er keine Ahnung. Der Spieler, der das Oberkommando über Larrys Aktionen hat, sollte sich also was einfallen lassen, will er seinem Protagonisten zum großen Finale einen wahrhaft befriedigenden Abgang gönnen. Natürlich trifft der stets triebgesteuerte Held im Laufe seiner Erlebnisse auf zahlreiche vollbusige Schönheiten, die ihm bei all den Prüfungen mit Rat, Tat und dem einen oder anderen erotischen Tête-à-Tête hilfreich zur Seite stehen. Immerhin ist Larry diesmal weniger erfolglos und darf ein paar mal "richtig" loslegen.

Eine der wichtigsten Fragen bei jedem "Larry"-Spiel: Wieviel Sex bringen Sierra und Al Lowe diesmal auf den Screen? Gerade bei den letzten beiden Adventures sah es da gar nicht gut aus: Mal von allen eindeutig zweideutigen Anspielungen abgesehen, gaben sich beide Programme verklemt und amerikansich-prüde. Dimal geht es deftiger zu, ohne daß das Ganze den einschlägigen Programmen privater TV-Anstalten Konkurrenz macht. Wenn sich etwa eine goldene Flüssigkeit zwischen großen Säulen durch die **Hauptthalle des Schiffs schlängelt**, Wandzeichnungen an altgriechische Orgien erinnern oder die Formen in Lavalampen die ach so schmutzige



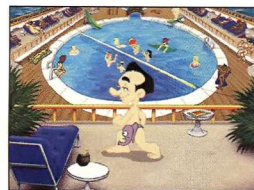
Alarmsystem: Das Personalbüro ist gut gesichert



Thygh's Trophy: Sieben verschiedene Wettbewerbe muß Mr. Laffer gewinnen

Phantasie des Spielers anregen, dann kommt das so versteckt daher, daß Erwachsene wissen, um was es geht – ob der computerspielende Nachwuchs das auch kapiert, hängt vom Fortschritt der Pubertät und des Bravo-Konsums ab. Auch sonst gibt es kaum Sätze ohne zweideutige Anspielungen: Wenn irgendwo eine große Eisenstange aus der Decke schaut, kann sich ein Al Lowe nicht zurückhalten.

Was die Bedienung betrifft, haben sich die Programmierer einiges einfallen lassen: So steuert "Yacht nach Liebe" dem Trend zur Ein-Icon-Steuerung nicht entgegen und setzt auf ein recht komplexes System, das allerdings auch von Anfängern auf Anhieb kapiert werden sollte. Ähnlich den kontextsensitiven Eigenschaftsmenüs in Windows 95, die man mit der rechten Maustaste aufruft, zeigt ein Linksklick auf Gegenstände alle Aktionen an, die mit diesem Item auszuführen sind: Das sind im Normalfall "Sehen" und sämtliche Kombinationen mit den Sachen im Inventory, gelegentlich auch "Nehmen". Zeigt das Menü "Riechen", ist ein Griff zur beiliegenden **"CyberSniff 2000"** nötig, die in passender 70-er Jahre-Experimentalfilmmanier



Elefantenmann: Larry vergnügt sich am Pool

CYBERSNIFF 2000

Eine Hommage an die 70er-Jahre ist nicht nur Larrys Anzug, sondern auch die jeder Packung beiliegende Geruchskarte: An zahlreichen Stellen im Spiel wird in der rechten unteren Bildschirm-ecke angezeigt, welches Kästchen



auf der CyberSniff 2000 freizurubbeln ist – der freigesetzte Geruch erinnert irgendwie immer an eine Mischung aus Toilettenreiniger und Mottenkugel, nur ganz schwach kommt der feine Geruch von Schokolade (noch der angenehmste) durch.

DIE LARRY - STORY

Wer mag, kann sich den kompletten Larry geben: Sierra hat alle bisherigen fünf Abenteuer auf einen Silberling gebrannt und verschreibt das Paket für ganze 100 Mark. Vom ersten Teil ist sowohl die klassische EGA- als auch die neuere VGA-Version mit dabei, dafür gibt's

"Larry 6" nur in geringer Auflösung und ohne Sprachausgabe. Alle Programme sind in Englisch, eine deutsche Version ist nicht geplant. Immerhin gibt es eine übersetzte Anleitung.

Larry 1 - Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards: Das erste Larry-Abenteuer feiert heuer bereits 10jähriges Jubiläum und wurde deshalb nicht einmal im dienstältesten Spielemag (natürlich Power Play) getestet. Der legendäre weiße Polyesteranzug erstrahlt noch im 16-Farben-EGA-Modus, alle Kommandos werden Larry per Text erteilt. Nur die Richtung kann man ihm auch per Maus übermitteln.

Im Jahr 91 bringt Sierra eine generalüberholte, im Comic-Stil gezeichnete VGA-Variante ohne Textparser heraus, die komplett per Maus steuerbar ist. **Larry 2 - Looking for Love:** Im Jahr 89 erscheint der zweite Teil. Technisch hat sich wenig geändert, allerdings pixeln die Hintergründe etwas aufwendiger und Larry sieht hager und häßlich aus. In der recht umfangreichen Handlung - das Spiel erscheint immerhin auf sechs Disketten - ist er ebenfalls auf Kreuzfahrt unterwegs, rutscht dabei allerdings in eine Agentengeschichte um einen angehenden Weltbeherrscher. Im großen Finale spielt sogar der russische Geheimdienst KGB mit.

Larry 3 - Passionate Patti in Pursuit of the pulsating Pectorals: Knapp ein Jahr später liefert Sierra bereits den dritten Teil, dem allerdings die kurze Entwicklung anzumerken ist. Larry spaziert vielfach nicht im weißen Anzug, sondern in Hawaii-Hemden und ähnlichen Urlaubsklamotten herum. Etwa zur Mitte des Spiels trifft er auf Patti, und fortan darf man statt Larry wahlweise die schöne Sängerin steuern. Zu Beginn müssen fünf Fragen beantwortet werden, nach denen sich richtet, was der Spieler an nackten Tatsachen zu sehen bekommt.

Larry 4 - The Missing Floppies: Der mysteriöse vierte Teil ist eines der großen Geheimnisse der Softwaregeschichte. Zahlreiche Vari-

anten geistern um dieses Rätsel. Die jüngste: Auf einer Pressekonferenz erklärte Al Lowe kürzlich, er habe, noch im Schlafmangel-Tran nach dem dritten Teil, mit einem der Programmierer zusammen angefangen, eine Art Online-Spielenetzwerk aufzubauen - immerhin vor sechs Jahren! Auf einem alten Rechner und 25 schnell dazugekauften Modems sollte das Projekt entstehen, auf dem die beiden Multiplayer-Kartenspiele und eine Online-Version des Herrn Laffer anbieten wollten. Das Projekt wurde nie veröffentlicht, Teile des Programmcodes haben es aber noch in ein Sierra-eigens Online-Netz geschafft, das erst kürzlich von AOL aufgekauft wurde. Al Lowe stolz: "Ein paar Zeilen Source-Code bei America Online stammen von mir."

Larry 5 - Passionate Patti Does a Little Undercover Work:

Optisch kommt der fünfte Larry, Jahrgang 91, im gleichen abgedrehten Comic-Gewand daher wie die etwa gleichzeitig aufgelegte "Larry 1"-VGA-Version. In der ungewöhnlichen Story mit zahlreichen Anspielungen auf die anderen Laffer-Abenteuer dient Larry als Versuchskaninchen für eine TV-Show und muß

herausfinden, wie die besten Frauen Amerikas auf einen Loser wie ihn reagieren.



Mittendrin darf der Spieler sogar wieder Patti aus Teil vier steuern.

Larry 6 - Shape Up or Slip Out: Der 94er-Larry spielt mal wieder im Umfeld einer Fernsehshow, diesmal muß Larry den bereits vorher feststehenden Verlierer einer Blind-Date-Sendung mimen. Immerhin bekommt er als Trostpreis zwei Wochen Schönheitsfarm spendiert - was Wunder, daß dort zahlreiche halb-

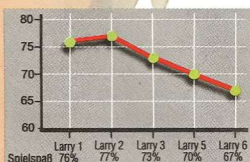


nackte Frauen aufmarschieren. Erst zum Spielende

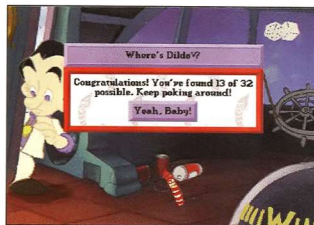
trifft Larry auf die steinreiche Schönheit Sharama in ihrem Penthouse - und dann geht Larrys Werdegang mit der "Yacht nach Liebe" weiter. Knapp ein dreiviertel Jahr später schiebt Sierra auch eine HiRes-Variante nach, die sogar durchgehend Sprachausgabe bietet, was dem eher mäßigen Spielspaß allerdings auch nicht auf die Sprünge hilft.



EGA und VGA: Zweimal die gleiche Szene aus "Larry 1"

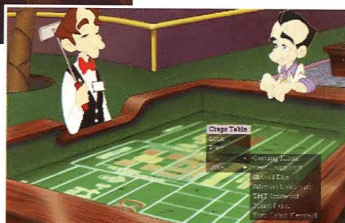


Spielepaß: Mit Larry ging es bislang kontinuierlich bergab



"Wo ist Dildo?"
Als "running gag" darf der Spieler in den Screens versteckte rot-weiß gestreifte Knollennassendildos suchen.

Country & Western:
Larry als Cowboy auf der Bühne

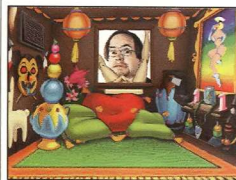


Menü: Alle Möglichkeiten auf einen Blick

den Geruch zur Örtlichkeit liefert. Grundsätzlich kann der Spieler außerdem jedes andere Verb eingeben, was allerdings nur in Sondersituationen nötig ist. Gleiches gilt für die Konversationen, bei denen man Larry neben den Standardvorgaben auch jedes andere Wort in den Mund legen kann: Das sorgt neben Knobeilen dafür, daß man endlich wieder Obszönitäten in die Tastatur hauen darf – hier wird mal wieder klar, was die modernen Maus-Only-Interfaces alles an Nachteilen haben. Der Spieler navigiert sich über einen **Querschnitt** des Schiffs zu allen Örtlichkeiten: Ein Mausklick, und schon steht Larry im gewünschten Raum. Allerdings sind zwar die meisten, aber nicht alle Orte vom Menü aus erreichbar: Manchmal geht es versteckt weiter, was nicht immer ins Auge fällt – wer nicht weiterkommt, sollte mal einen Rundgang machen und alle Räume auf Abzweigungen absuchen. Einen Quantensprung haben Grafik, Sprachausgabe und Animationen im Vergleich zu den Vorgängern gemacht: Wie nicht anders zu erwarten, präsentiert sich "Larry 7" als exzellent gezeichnetes Comic-Adventure, nach Sierra-Vorgaben animiert von Zeichentrickstudios in Los Angeles, New York und West/Kroatien. Larry selbst ist runder und niedlicher als noch in Teil sechs, was

einen Kontrast zum ansonsten erwachseneren Tonfall bildet. Es gibt zahlreiche Zwischensequenzen, in denen es vorzugsweise um Larrys Liebesleben und -leiden geht. Musikalisch untermauert das Ganze ein Jazz-inspirierter Easy-Listening-Soundtrack, eingespielt von einer echten Kombo, mit gelegentlichen Schwenks in Country & Western-Gefilde; in einem Stück, dem im Casino, bläst übrigens der Ex-Musiker Al Lowe höchstpersönlich in sein Saxophon. Puzzletechnisch boten "Larry"-Spiele bislang eher solides Mittelmaß; diesmal geht es um einiges inspirierter zur Sache. Nerviges Ausprobieren quer durch alle Gegenstände des Inventors ist nur gelegentlich nötig, die allermeisten Rätsel sind sehr logisch aufgebaut und sprechen fortgeschrittene Spieler an – ohne Adventure-Haudeggen wirklich zu fordern. Wer weiß, was

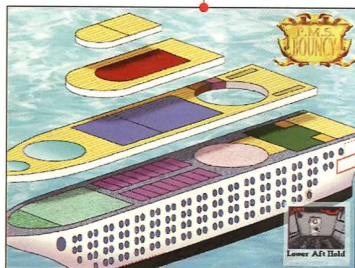
BE A STAR
Al Lowe ist immer für Gags gut: So darf sich der Spieler diesmal selbst in das Programm einbauen. Zum einen kann jeder ein geschnittenes Bild ins Larry-Verzeichnis auf der Festplatte kopieren, das dann an passender (eher: unpassender) Stelle eine andere Grafik ersetzt. Wer an sei-



nem PC ein Mikrofon hat, kann außerdem einige Sätze als wav-Datei aufnehmen, die dann anderen Personen in den Mund gelegt werden.



Strip Dice:
Als kleines Zwischenspiel liefert sich Larry heiße Würfelgefechte – wer dazu keine Lust hat, muß aber nicht



Übersicht: Ein Klick führt direkt zum Ziel



Sascha Gliss

SUPER

Entstaubt eure Polyester-Anzüge und holt die Herren-Handtäschchen aus dem Keller: Larry ist zurück! Und erstmals seit dem legendären Debüt unseres Mächtegegners steht der Name Laffer wieder für derb-niveaulosen siebziger-Chauvi-Humor. Auch auf dem sexuellen Sektor kommt unser ständig unter Druck stehendes Disco-Fossil nun endlich zu seinem Recht: So hemmungslos kopulierend wie in der "Yacht nach Liebe" war Larry noch nie zu erleben. Technisch hat sich Mr. Laffer ebenfalls zu seinem Vorteil verändert: Die SVGA-Screens sind mit viel Liebe zum Detail gestaltet und sämtliche Charaktere – besonders die Damen – im schönsten Cartoon-Style animiert. Außerdem gelang es Al Lowe diesmal trotz ständiger Testosteron-Überdosis logische und vor allem knackige Rätsel stimmig in die heiße Story zu integrieren. Kleine Gags am Rande wie die Suche nach Dildo ("Yeah, Baby!") runden den besten Larry aller Zeiten gekonnt ab. PC-Hengste mit Haaren auf der Brust müssen einfach zuschlagen!



GIRLS - GIRLS - GIRLS



Captain Thygh

Der/die Kapitän/in hat immer das letzte Wort auf einem Schiff, allerdings sieht man von Thygh nicht allzuviel, die Dame ist mit der Preisverleihung der letzten "Thygh's Thophy" beschäftigt. Larry stürzt sich in den Wettbewerb, um die legendären Nächte mit ihr zu erleben.

Victorian Principles

Benannt nach der Darstellerin der Pamela aus "Dallas", lebt die spröde Bibliothekarin nach streng viktorianschen Prinzipien – bis Larry auftaucht und einen seiner größten Erfolge feiert: Aus dem stillen Mauerblümchen wird eine wilde Königin der Lust.



Naile und Wydoncha Jugg

Die Country-Sängerinnen, Mutter und Tochter, mit den riesigen Frisuren erinnern nicht von ungefähr an Dolly Parton. Beide liegen während des Spiels meist faul im Pool herum. Allerdings geben sie auch eine äußerst heiße Westernshow im Veranstaltungsraum des Schiffes, bei der in jeder Hinsicht die Fetzen fliegen.



Peggy

Das Mädchen für alles auf dem Kahn, mit multifunktionalem Holzbein, spricht so ungehobelt, daß Sierra den Zensor einschaltet. Peggy hilft Larry Laffer aber bei einigen kniffligen Rätseln aus der Patsche.

Die Dame in Schwarz

Eigentlich nur eine Nebenfigur in "Yacht nach Liebe", sorgt aber für einen der echten Höhepunkte im Spiel. Die vermögende Lady will Larry zu einer bösen Tat überreden, aber der vergißt versehentlich ihre Kabinnummer.



Dewmi Moore

Der Name klingt im englischen nach "Gib mir mehr": Larry lernt die Schönheit beim Glücksspiel kennen, anschließend machen sich die beiden auf zu einer Runde "Strip Würfeln" – wer zuerst ohne Klamotten am Glastisch sitzt, hat verloren.



Jamie Lee Coitus

An was der Name erinnert, dürfte wohl offensichtlich sein. Im Spiel eine ehrgeizige Modedesignerin, der leider die Ideen zur neusten Kollektion geklaut werden. Also muß Starmodel Larry aushelfen und sorgt nebenbei für ein Fashion-revival, das ihn auch mal an die Spitze der Trendwelt setzt.



Drew Baringmore

Die nudistisch veranlagte Autorin von Sexromanen interessiert sich in ihrer Freizeit vor allem für Flugzeuge – ein Umstand, den Larry natürlich schamlos ausnützt.



derzeit sonst im Genre "Adventure" los ist, kann vollauf zufrieden sein – was auch am Interface liegt, mit einem Single-Klick-System wäre Larry innerhalb weniger Stunden durchgespielt; wie die Dinge jetzt liegen, brauchen Normalspieler wohl zwei bis drei ausgedehnte Wochenenden. Übrigens brachte eine kürzlich von Sierra durchgeführte Marktstudie Überraschendes zutage:

Galt der typische Larry-Spieler bislang als männlich, so stellte sich heraus, daß ca. 30-35 % der Fans des kleinen Chauvis weiblich sind – etwas mehr als doppelt so viele wie bei anderen Programmen. Offenbar können Frauen den Abenteuern um Verlierer Laffer, in denen das "Schwache Geschlecht" immer die Oberhand behält, mehr abgewinnen als vermutet. *ste*



Peter Steinlechner

sonst nicht mein Ding ist. Bis auf wenige Ausnahmen stimmen auch die Puzzles: Endlich ist wieder mal Knobeln angesagt, ohne daß es allzu unlogisch zugeht. Für ein dickes Plus halte ich das Steuerungs- und Menüsystem, das nach langer Durststrecke neben den schmerzhaft vermischten Texteingaben (was mögen wohl die Wörter sein, die wirklich jeder mal ausprobiert?) endlich wieder komplexere Rätsel erlaubt.

SUPER

Die "Yacht nach Liebe" ist der "geilste" Larry seit langem – und ganz nebenbei auch der beste. Anders als die Vorgänger enttäuscht der kleine Chauvi die in ihn gesetzten hohen Erwartungen diesmal nicht, sondern überzeugt auf ganzer Linie. Das liegt vor allem an der zeitgemäßen Präsentation: Der aktuelle Knuddel-Larry sieht zwar aus wie ein Unschuldslamm, trübt aber sehr wohl das eine oder andere Wässerchen, wie überhaupt die freizügigere Einstellung zu Fragen der öffentlichen Moral dem Programm ausgesprochen gut tut. Sogar der Humor gefällt hier größtenteils, obwohl der zotige Holzhammerwitz von Al Lowe

Name	Larry 7-Yacht nach Liebe	System	Win 3.11 & Win'95, DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	28-98 MByte
Hersteller	Sierra	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Joystick, Maus
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 **76%**
Sound **79%**
Spielspaß

83%

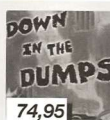
Sonderangebote

mehr als 10 Jahre
Spaß an Spielen

Bachler
Computersoftware



79,95

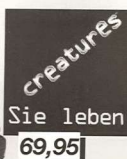


74,95

Unseren Kunden
wünschen wir ein
frohes Weihnachtsfest!



79,95



Sie leben
69,95



29,95



69,95



36,95



69,95

- Albion** DV 29,95
Amberstar DV 19,95
Battle Isle 1 + Data Disk DV 19,95
Battle Isle 2 + Scenery CD DV 29,95
Battle Isle 3 DV 34,95
Blondie DV 29,95
C. & C. 1 Level & Editor DV 29,95
Chevy - Esc von F5 DV 29,95
Christoph Kolumbus DV 19,95
Civilization DV 39,95
Creature Shock DV 21,95
Das Schwarze Auge 1 oder 2 je DV 24,95
Day of the Tentacle DV 32,95
Der Patrizier DV 34,95
Der Reeder DV 19,95
Destruction Derby DV 29,95
Die Siedler DV 29,95
Discworld DV 29,95
Dune 2 DV 29,95
Estetica DV 29,95
Fado to Black DV 29,95
Fatal Racing DV 32,95
FIFA Soccer '95 DV 29,95
Flashback DV 24,95
Flight Unlimited DV 39,95
FX Fighter DV 22,95
Gabriel Knight 1 DV 22,95
Goblins 1+2 oder 3 DV 34,95
Hanse - Die Expedition DV 32,95
Jagged Alliance DV 32,95
King's Quest 7 DV 35,95

- Lemmings 1-3** DV 29,95
Little Big Adventure DV 29,95
Lost Eden DV 21,95
Micro Machines 2 DV 29,95
NASCAR Racing 1 + Track Pack DA 19,95
NHL Hockey '95 DV 29,95
Pirates! Gold DV 39,95
Pitfall (Win 95) DV 29,95
Pizza Connection DV 19,95
Police Quest 4 DV 22,95
Privateer & Zusatz-Disk DA 29,95
Psycho Pinball DA 29,95
Railroad Tycoon Deluxe DA 39,95
Rebel Assault DV 32,95
Sam & Max DV 32,95
Shanghai - Große Momente DV 22,95
Simon the Sorcerer 2 DV 29,95
Simon the Sorcerer 3 DV 22,95
Space Quest 6 DV 22,95
Star Trek - 25th Anniversary DV 24,95
Star Trek 2 - Judgment, Rites DV 29,95
Strike Commander DV 29,95
Syndicate Plus DV 29,95
System Shock DV 29,95
Theme Park DV 29,95
U.S. Navy Fighters DV 29,95
Ultima Underworld 1 & 2 DA 29,95
Voligals DV 32,95
Wing Commander 3 DV 34,95
Wizardry 7 DV 19,95
Woodruff and the Scribble DV 22,95

SPIELE SAMMLUNGEN

- Gamebox DV 44,95**
Lollypop, Turman 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.
Gold Games Collection DV 44,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Dudenzieler, Der Planer, Isthar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.
LucasArts Classic Adventures DV 39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken
LucasArts Top Adventures DV 54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2
Made in Germany DV 39,95
Anstoss, Battle Isle 2, Das Schwarze Auge 2
Westwood Compilation DV 74,95



79,95



74,95



74,95



89,95

CD-ROM

- 3-D Ultra Pinball 2 - Creep Night DV 69,95
Ace Ventura DV 59,95
Advanced Tactical Fighters DV 79,95
A.T.F. - NATO Fighters Zusatz-CD DV 36,95
Aces of the Deep DV 84,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen DV 39,95
AH-64 Longbow DV 79,95
AH-64 Longbow Data Disk DV 46,95
Alien Trilogy DV 74,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV 69,95
American Dream DV 36,95
Baphomets Fluch DV 74,95
Battlecruiser 3000 AD DV 64,95
Bling! DV 44,95
Bleifuss 2 DV 59,95
Bundesliga Manager '97 DV 69,95
Bundesliga Manager Hattrick DV 64,95
Civilization 2 DV 79,95
Civilization 2 Szenarios & Zusätze DV 39,95
Civil War General DV 86,95
Cluedo DV 74,95
Command & Conquer 1 DV 89,95
Command & Conquer Mission DV 27,95
Command & Conquer 2 DV 89,95
Creatures (Win 95) DV 69,95
Crusader - No Regret DV 64,95
Daggerfall DV 74,95
Das Rätsel des Master Lu DV 74,95
Das Schwarze Auge 3 DV 36,95
Daytona USA DV 74,95
Der Planer 2 DV 74,95
Destiny DV 74,95
Destruction Derby 2 DV 74,95
Diablo (Win 95) DV 79,95
Die Fugger 2 DV 54,95
Die gr. Schlacht um Gettysburg DV 74,95
Die Pandora Akte DV 82,95
Die Siedler 2 DV 69,95
Die Siedler 2 Mission CD DV 29,95
Discworld 2 DV 82,95
Dominion DV 89,95

CD-ROM

- Down in the Dumps** DV 74,95
Elisabeth 1 DV 69,95
FIFA International Soccer '96 DV 56,95
FIFA Soccer '97 DV 74,95
Fire Fight (Win 95) DA 59,95
Flottenmanöver DV 74,95
Flying Corps 1 DV 86,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV 89,95
Gabriel Knight 2 DV 59,95
Gene Wars DV 74,95
Grand Prix Manager 2 DV V.m.o.
Hardline DV 59,95
Hexagon Kartell DV 69,95
Holiday Island DV 74,95
Hugo 4 DV 69,95
Jagged Alliance: Deadly Games DV 74,95
Lands of Lore 2 (Einde. Dez.) DV 89,95
Leisure Suit Larry DV 89,95
Lighthouse DV 84,95
Links LS DV 82,95
Little Big Adventure 2 DV V.m.o.
Lords of the Realm 2 DV 84,95
Master of Orion 2 DV V.m.o.
MAX DV 79,95
MDK DV 86,95
Mechwarrior 2: Mercenaries DV 89,95
Megacre 2 DV 54,95
Might & Magic Collection (3-5) DV 39,95
Myst DV 69,95
NASCAR Racing 2 DA 84,95
NBA Live '96 DV 79,95
Need for Speed Special Edition DV 79,95
Nemesis - Wizardry DV 74,95
NHL Hockey '97 DV 74,95
Orion Burger DV 79,95
Phantasmagoria 2 DV V.m.o.
Pro Pinball - The Web DA 29,95
Rallye Racing '97 DV 72,95
Realms of Haunting DV 79,95
Rebel Assault 2 DV 84,95
Rendez vous im Weltraum DV 84,95

CD-ROM

- Risiko (Win 95)** DV 74,95
Road Rash (Win 95) DV 59,95
Sampras Extreme Tennis DA V.m.o.
Schleichfahrt DV 69,95
Scorched Planet DV 69,95
Shattered Steel DV 74,95
Sherlock Holmes 2 DV 74,95
Silent Hunter DV 69,95
Silent Hunter Zusatz-CD DV 34,95
Simon the Sorcerer Edition (1+2) DV 52,95
Sonic the Hedgehog DA 54,95
Space Hulk (Win 95) DA 74,95
Star Control 3 DA 84,95
Star General DV 69,95
Star Trek Next Generation DV 79,95
Star Trek Warrior Set DV 64,95
Steel Panthers 2 DV 69,95
Super EP2000 (Win 95) DV 89,95
SWIV DV 79,95
Syndicate Wars DV 79,95
TFX: EP2000 Special Edition DV 86,95
TFX: EP2000 Zusatz-CD DV 35,95
The Darkening DV 79,95
The Dig DV 74,95
The Neverhood DV V.m.o.
TIE Fighter: Deluxe Edition DV 77,95
Time Commando DV 74,95
Tomb Raider DV 69,95
Toonstruck DV 74,95
Transport Tycoon & World Editor DV 54,95
Tunnel B1 DV 89,95
Virtua Cop (Win 95) DA 74,95
Virtua Fighter (Win 95) DA 74,95
Warcraft 2 DV 79,95
Warcraft 2 - Zusatz-CD DV 28,95
Warcraft 2 Exklusiv-Edition DV 86,95
Warwind DV 69,95
Wing Commander 4 DV 57,95
Worms Special Edition DV 74,95
X Wing Edition DV 32,95
Z DV 74,95

So bestellt Ihr:

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

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

Postfach 1113
46361 Bocholt
Blücherstr. 24
46397 Bocholt

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

**Nasse Füße ade:
Mit FIFA 97 kann
man ab sofort
auch in der
Halle kicken**



**Die Statistik nach dem Match
gibt Aufschluß über Spielan-
teile und vergebene Chancen**



**Das für EA Sports-Verhält-
nisse schlichte Hauptmenü
blieb fast unverändert**



**FIFA 97 erklärt selbst
den Deutschen Meister
zum "Turniersieger"**



**Per Mausclick könnt ihr die
Ausgangsposition eines
Spielers stufenlos verändern**



FIFA

Fußball



Während im Mutterland der EA-Sports-Palette "NHL Hockey" und "NBA Live" den Ton angeben, gehört bei uns "FIFA Soccer 96" mit bislang über 140 000 verkauften Exemplaren zu den absoluten Top- und auch Longsellern der letzten 12 Monate. Das ist irgendwie auch kein Wunder, konnte man sich doch mit "der Deutschen liebsten Nebensache der Welt" in bisher nicht gekannter Qualität auf dem eigenen PC austoben. Von daher nicht gerade leichte Voraussetzungen für das 97er FIFA, das insgesamt auch näher am Vorgänger liegt, als es etwa bei der NHL-Reihe der Fall ist. Augenfälligste Veränderung ist die Umstellung auf 3D total. Rann-ten letztes Jahr noch hübsch gezeichnete, beim Heranzoomen aber recht pixelige Bitmapspieler dem Ball nach, so gehen diese Saison aus Polygo-



**Zwei der acht Perspektiven: Die Ball-
kamera zaubert fantastische Bilder auf
den Monitor, während die Telekamera-
Ansicht eine der überichtlichsten ist**

nen zusammengesetzte Kicker auf die Jagd nach Punkten und Toren. Damit es der Prozessor nicht zu schwer hat, sind **Schenkel und Arme** nach wie vor Bitmaps, was aber erst ab einer gewissen Größe auffällt. Um den Vorteil der 3D-Figuren richtig auszunutzen, spendierte ihnen EA Sports neben gut gemachtem Motion Capturing noch die völlig neue Eigenentwicklung "Motion Blending". Dabei handelt es sich um eine Technologie, die den prinzipiellen Nachteil des Motion Capturing ausgleicht. Kommt nämlich während einer Animation der Befehl zu einem anderen Bewegungsablauf, "springt" die gesteuerte Person sofort zu diesem über, was bei häufigen Wechslen dann recht ruckartig überkommt und dadurch im Prinzip die Vorzüge des Capturing wieder zunichte macht. Hier kommt nun "Motion Blending" ins Spiel: Es berechnet die fehlenden Frames, die nötig sind, den Übergang zwischen zwei verschiedenen Bewegungen



**In diesem Bildschirm müßt ihr euch
zwischen Halle und Frischluft entscheiden**

SOCCER 97

voll dreidimensional

flüssig zu gestalten. Hört sich gut an, sieht in der FIFA-Praxis prächtig aus, hat aber einen kleinen Haken. Laufen z.B. an der Strafraumgrenze entlang und laßt einen Schuß los, folgte der bis jetzt praktisch ohne Zeitverzögerung. In FIFA 97 dagegen fängt nach dem Knopfdruck erstmal die per "Motion Blending" ermittelte Zusatzanimation an, in der der Kicker praktisch nicht unter eurer Kontrolle ist. Diesen Umstand nutzt natürlich der angreifende Gegner aus, der das Leder oft noch abfängt, bevor es überhaupt richtig den Fuß des Schützen verlassen hat. Teilweise haben die Programmierer diesem erhöhten Zeit- und auch Platzbedarf Rechnung getragen: Vom Computer gesteuerte Mannschaften verhalten sich vor allem im Mittelfeld relativ zurückhaltend und lassen dem jeweils ballführenden Spieler ein paar Sekunden lang genug Freiraum für durchdachte Aktionen. Die sind zumindest mit der "Profi"-Steuerungsmethode – einer von drei möglichen – auch bitter nötig, ist hier doch schon ein gegückter Zehn-Meter-Paß ein wirklicher Erfolg. Bei den beiden anderen, "Anfänger" und "Normal" genannten Methoden orientierte sich EA Sports am inzwischen weitverbreiteten, halbautomatischen Paßsystem. Das heißt, eine Weitergabe zum Mitspieler landet genau auf dessen Fuß, solange Richtung und Wucht einigermaßen stimmen. Bei Schwierigkeiten empfiehlt sich deshalb eine Trainingseinheit, in der neben Übun-



Selbst artistische Verrenkungen wirken dank Motion Capturing verblüffend echt

gen zum Paßspiel auch Freistöße, Eckbälle oder Elfmeter trainiert werden können. Zweiter neuer und wesentlicher Punkt ist die momentan sehr moderne (auch "Onside Soccer" und "Striker 96 boten dieses Feature) Hinzunahme von Hallen als Spielareal. Trotz der nur fünf Feldspieler ist auf der um einiges kleineren Fläche ein ständiges Gedränge, bei dem die bereits im letzten Absatz erwähnten "Motion Blending"-Agilitätsprobleme besonders deutlich zum tragen kommen. Positiv ist dafür zu vermerken, daß in den beeindruckend großen Arenen die gleichen Möglichkeiten offenstehen wie im Freien. Wer mag, kann also auch unter dem Dach um die deutsche Meisterschaft kämpfen, ein Wechsel der Loka-

EQUIPMENT

FIFA 97 stellt ziemlich hohe Ansprüche an eure Hardware. Ohne 75er Pentium bleibt der Anpfiff völlig aus, ab einem gut ausgestaffierten 100er macht König Fußball so richtig Spaß. Insgesamt ist die DOS-Version zwar nicht spürbar schneller, aber etwas moderater von den Anforderungen her. Hier reichen 8 MB RAM und ein Minimum von 3 MB auf der Festplatte, bei Windows 95 müssen es dagegen schon 16 MB RAM und mindestens 15 MB RAM auf der Festplatte sein. FIFA 97 läuft übrigens ausschließlich in SVGA, immerhin kann man sowohl die Rasen- bzw. Hallenbodentextur sowie Stadiondetails abschalten. Wie von EA-Sports-Titeln gewohnt, ist auch die Größe des Fensters in mehrere Stufen einstellbar, was aber bei einem 14- oder 15-Zoll Monitor ohne Fernglas eher wenig Sinn macht. Wenigstens läuft FIFA mit Cyrix-Prozessoren, auch sonst hatten wir keinen Ärger mit Abstürzen oder sonstigen technischen Bugs.



In der Wiederholung kann man die Fehlgriffe seines Keepers nochmal genau studieren

Diese Perspektive ist für die Halle ideal

DAS FIEL AUF

Hier fassen wir mal einige Dinge zusammen, die uns im "alltäglichen Betrieb" so aufgefallen sind:

- Die Menüs können nicht ganz den üblichen hohen EA-Sports-Standard halten, die Musik – hauptsächlich eine Techno/Metal-Mixtur – dagegen schon.

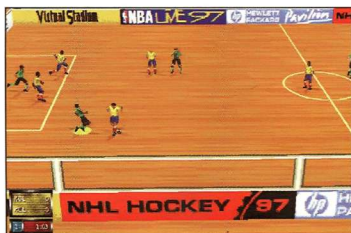
- Wolf-Dieter Poschmann bekommt in seiner Kommentatorenkabine diesmal Unterstützung von Kalli Feldkamp, Trainer der Kaiserslauterer Meisterschaft von 1991. Der meldet sich zwar nur selten zu Wort, beeindruckt aber selbst in seinen wenigen Sätzen mit Sachverstand (Kommentar bei einer 6:0-Führung: "Das Spiel ist noch lange nicht entschieden") und gehaltvollen Aussagen ("Ich glaube, der nächste Fehler könnte die Partie entscheiden").

- Dribblings gegen den Computer sind wenig aussichtsreich, da dieser ohne Verzögerung auf eigene Bewegungen reagiert.

- Mannschaftskader sind wie bei FIFA 96 veraltet. So spielt zwar ein Sosa in Dortmund, allerdings der falsche (statt Paulo noch Ruben). Ebenso entsprechen die Teamstärken kaum derzeitigem Stand – Stuttgart ist z.B. in FIFA 97 bestenfalls durchschnittlich.
- Besonders ärgerlich: Bei "fortlaufender Spieluhr" kann der Torhüter den Ball ewig behalten, ohne daß der Schiri abpfeift – sehr praktisch bei einer knappen Führung in einem hart umkämpften Match.



lität während eines Wettbewerbs ist jedoch nicht drin. Verzichteten muß man dagegen auf die Hälfte der Kameraeinstellungen, die vier vorhandenen sind für die kleine und damit an sich übersichtliche Spielfläche sowieso mehr als ausreichend. Selbstverständlich sind in FIFA 97 mehrere Multiplayer-Modi integriert, unter anderem Netzwerkunterstützung für bis zu acht Spieler. Im Gegensatz zu den meisten Action- und Strategietiteln macht eine Zwei- oder Vierspielerpartie auch an einem einzigen Rechner Spaß. Dazu empfiehlt sich das Gravis GriP-System, das bis



In der Halle führt der Weg zum Erfolg über schnelles Kurzpaßspiel



Immer wieder eine Pracht sind die Paraden der herrlich animierten Torhüter, die sich jedoch oft vergeblich strecken

zu vier Teilnehmern volle Vierknopfunterstützung sichert, während Besitzer "normaler" Joystickpads in diesem Falle auf einen Knopf und damit ein paar Steuerungsfinessen verzichten müssen. An der Präsentation, allen voran den Menüs, änderte sich nur wenig. Nach wie vor sind die meisten Bildschirme schlichter als die der NHL- und NBA-Kollegen, Spielerportraits und originalgetreue Vereinslogos fehlen aufgrund von Lizenzproblemen, da im Gegensatz zu den amerikanischen Nationalsportarten die FIFA-Ligen auf der ganzen Welt verstreut sind, seit neuestem mit der Major League Soccer auch in Nordamerika.

mg



Michael Galuschka

SUPER

Rasen aus. Die erneut exzellente Grafik unterstützt wie gewohnt das Gefühl, näher am echten Fußball dranzusein als bei jeder anderen vergleichbaren Fußballsimulation. Dazu trägt auch die (im "Profi"-Level etwas übertrieben) komplexe und dennoch leicht erlernbare Steuerung ihr Scherlein bei. Fazit: Auch diese Saison ist das aktuelle FIFA – trotz durchaus vorhandener Mängel – wieder eine Klasse für sich.

Was nutzen mir perfekt animierte Jubelorgien, wenn dem viel zu oft ein selten dämliches Tor vorausgeht? Besonders auffällig ist dies in der Halle; hier kommen schon mal leise Haßgefühle gegen den eigenen, grobmotorisch veranlagten Goalie auf. Aber auch aus anderen Gründen kann ich bei FIFA 97 eindringlich Partien unter freiem Himmel empfehlen. Die sehr behäbig wirkenden Aktionen der nur zögerlich Steuerbefehlen gehorchenden Kicker lassen die ja eigentlich auf Tempo und permanente Torzonen ausgelegte Indoor-Bolzerei schnell zu einem Gewürke verkommen. Besser sieht es da auf dem kurzgeschorenen

Name **FIFA Soccer 97**
Genre Sport
Hersteller Electronic Arts
Niveau mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
		✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

System Win95, DOS
Festplatte belegt 3 - 65 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
..... unter Win95 16 MByte
Steuerung Tast., Maus, Joystick
Extras unterstützt Gravis GriP

Grafik **81%**
Sound **79%**
Spielspaß

Solo Multi
82% 84%
Demo auf



Der Joker gewinnt immer



MATROX MYSTIQUE

ab DM 399,-
(2 MB SGRAM)

unverbindliche Preisempfehlung

Die komplette 3D Entertainment und Multimedia Solution für zu Hause

- MGA-1064SG Chip
- 64-Bit Technologie
- PCI Bussystem mit Busmastering
- 2 oder 4 MB SGRAM Basisboard
- 2 MB aufrüstbar auf 4 MB SGRAM
- Bildwiederholfrequenzen bis zu 200 Hz
- TrueColor bei 1280 x 1024 mit 4 MB
- Beschleunigtes 3D-Hardware-Texture-Mapping bis 25 Millionen Texels
- Top Windows Performance mit über 20 Power-Features
- Überraszendes Full Screen & Full Motion Video durch X und Y Interpolation
- Rekordverdächtige DOS Performance aufgrund 32-Bit VGA Core

Zusätzlich neue 3D Spiele, Software MPEG Player & 3D Web Browser auf CD-ROM:



POWERED BY
MGA
64-BIT GRAPHICS

Für weitere Informationen schicken oder faxen Sie diesen Coupon an Matrox GmbH.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

Pfz, Wohnort

matrox

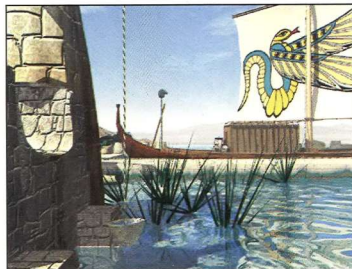
Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA

TIMELAPSE

Innovativ wie eine Fliegenklatsche: GTEs Renderadventure ist eine weitere Kopie des Klassikers "Myst"

Das geht ja schon mal gut los: Professor Alex Nichols, ein Kumpel von euch, verschwindet spurlos und hinterläßt euch lediglich eine Message auf dem Anrufbeantworter. Der gute Prof lädt euch, wie immer, auf die Osterinseln ein, denn dort hat er etwas ganz Geniales gefunden: Eine Zeitmaschine außerirdischen Ursprungs, die es endlich ermöglicht, die Sage von Atlantis zu entwirren. Doch bevor ihr dies tun könnt, muß der gute Nichols gefunden und sämtliche Rätsel in den alten Welten der Ägypter, Maya und Anasazi gelöst werden. Aus diesen Welten gilt es nämlich drei "Gene Pods" zu besorgen, die euch den Zugang zum mystischen Atlantis ermöglichen. Warum ihr euch allerdings



Aufregend und simpel: In Ägypten spielen wir Wasserhahn

auf diese Reise macht, bleibt gänzlich ungeklärt. Wie nicht anders erwartet, besteht das komplette Spiel nur aus zwei Dingen: Bildern und Rätseln, wobei das Verhältnis ungefähr bei 100:1 liegt. Via Maus klickt ihr euch im "Myst"-Stil durch die gerenderten Welten und löst Rätsel, wenn ihr denn welche findet. Dabei hilft euch das Tagebuch des Professors, das ihr gleich zu Beginn entdeckt, und eine Kamera, mit der bis zu 36 Bilder von Szenen (meist Hieroglyphen oder fremdartige Zeichnungen) aufgenommen werden können, die ihr vielleicht später im Spiel benötigen könntet. Die verschossenen Fotos können jederzeit während des Spiels im Foto-Album nachgeschlagen werden. Die Puzzles unterteilen sich in zwei Gruppen: Entweder löst ihr Logik-Spielchen wie einfache Memory-Aufgaben oder Puzzle-Spielchen, oder benutzt Gegenstände, von denen ihr allerdings stets nur einen tragen könnt, mit anderen Gegenständen, um irgend etwas zu bewirken.

Da "Timelapse" nicht in einer Sitzung durchgespielt werden will, kann natürlich jederzeit ein Spielstand gespeichert werden. kn



Welch hübsche Opfer mag dieser Maya-Shrine wohl gesehen haben?



Dieses Tagebuch begleitet euch mit Rat und Hilfe



Bei Einfallslosigkeit wird der Schauplatz halt auf die Osterinseln verschoben



Knut Gollert

GEHT SO

Irgendwo grenzt es schon an eine Frechheit, heute noch mit einem solchen Adventure die Spieler zu locken. Trotz der zugegebenermaßen grandiosen Rendergrafik besteht "Timelapse" nur aus einem, nämlich aus Bildern. Es kann heutzutage einfach nicht mehr angehen, in tausenden computergenerierten Bildern, die wie in einer Diashow gezeigt werden, nach Hieroglyphen zu suchen und irgendwelche Logik-Puzzles zu lösen, um irgendwann einmal weitere tausend Bilder zu entdecken. So hat "Timelapse" auch nichts, was irgendwie neu oder innovativ wäre, von der Idee mit der Kamera abgesehen.

Technische Annehmlichkeiten wie etwa Quicktime-VR oder Z-Vision, werden komplett vermißt, eventuelle Charaktere ebenso, und auch ein Inventory suchen wir vergebens. Zudem gehört die Story in die übliche "Uns-fällt-nichts-anders-ein"-Schublade. Motivation zieht man sich allein aus der optischen Pracht – für echte Adventure-Freunde ist dies allerdings bei weitem nicht ausreichend.

Name	Timelapse	System	Windows
Genre	Adventure	Festplatte belegt	45 MByte
Hersteller	GTE Interactive	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1	Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		DX 4
empfohlen		✓
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

Grafik 73%
Sound 60%
Spielspaß

58%
Demo auf



PRESSEFREIHEIT!

und trotzdem sind alle Experten einer Meinung



Matrox Mystique
9/96



Matrox Mystique
10/96



Matrox Mystique
10/96



Matrox Mystique
11/96



Matrox Mystique
11/96



Matrox Mystique
22/96



Matrox Mystique
12/96



Matrox Mystique
12/96



Matrox Mystique
12/96



Matrox Mystique
12/96

Keineswegs mystisch, sondern ganz real: Die Matrox hängt alle ab. Die 3-D-Beschleunigung ist unerreicht. Die Leistung unter DOS und Windows sowie die Ergonomie - hier stimmt einfach alles, und das verdient den CHIP-Tip.

CHIP 10/96, Seite 121,
Oliver Kluge, Kersten Walsheim

Für die Mystique gibt es keinen Bereich, den sie nicht meistert.

WIN 12/96, S. 82, Florian Heise

Wenn es einen Hersteller gibt, der bei Grafikkarten Zeichen gesetzt hat, ist es Matrox. Der kanadische Anbieter hat mit seiner Millennium-Familie den Qualitätsstandard derart hoch gesteckt, daß dem Wettbewerb nur staunende Anerkennung bleibt. Mit der 3-D-Karte Mystique scheint sich dies zu wiederholen.

Computer Reseller News
22/96, S. 30,
Karl Fröhlich, Andreas Raum

Matrox ist ein her-
vorragendes Produkt gelungen,
das im 2D-Bereich nur von der
Konkurrenz aus eigenem Hause
übertrroffen wird.

PC Professional 12/96, S. 54, Kai Schmeier

Ihre Stärken und Aufgaben
liegen deutlich in der
Beschleunigung von
3D-Games. Wer zusätzlich
eine schnelle Grafikkarte für
DOS und Windows sucht,
sollte zugreifen.

PC-Direkt 12/96, S. 132,
Timo Kribb

Die Matrox
Mystique bietet in allen
Bereichen ein Höchstmaß an
Leistung und muß derzeit
als Maßstab im 2D- und 3D-
Bereich angesehen werden.

PC-Shopping 1/96, S. 98,
Klaus Mayr

Ausgezeichnete DOS-
Leistung und hohe Windows-
Geschwindigkeit.

DOS 12/96, S. 257,
Michael Eckert

Als VGA-Board unter
DOS glänzt die Mystique mit
hohen Datentransfer-Raten.

CT 12/96, S. 207, Manfred Berruch

Die Matrox-Grafikkarte
Mystique ist ideal für
Anwender, die bei Grafiken
Wert auf hohe Bild-
wiederholraten legen.

PC-Welt 12/96, S. 108,
Renate Regnet-Seebode

In unserem Test
setzte die Mystique denn
auch sofort da an, wo die
Millennium aufgehört hatte.
Hervorragende Ergebnisse,
egal welche Farbtiefe,
Auflösung oder welches
Betriebssystem, ließen von
anfang an keinen Zweifel an
einer Kaufempfehlung
aufkommen.

Power Play 9/96, S. 154,
Michael Gellrichs

Die Matrox Mystique
berechnet die
3D-Umgebung in
Echtzeit bei
exzellenter
Geschwindigkeit.

PC Games 12/96, S. 234,
Kersten Mayer

Der Prozessor von Matrox
besitzt enorme
Geschwindigkeitsvorteile.

PC Action 10/96, S. 147,
Kersten Mayer

Beim Direct-3D-Test
war dieses Board mit
Abstand das schnellste...

PC Praxis 10/96, S. 113,
Christian Reul, Hauke Laging

Auch unter Windows 95
kann die Karte überzeugen, die
2D-Performance ist sehr hoch,
und mit DirectDraw ist diese
Karte die allerschellste, die es
zur Zeit gibt.

PC Intern 10/96, S. 60, Oliver Kuren,
Hauke Laging, Malte Schwitzer

Die Matrox Mystique
ist die beste bisher von
PC go! getestete
3D-Grafikkarte.

PC go! 12/96, S. 104,
Andr Wängler

Man kann erwarten, daß
zukünftige Direct 3D Titel
mit der Matrox Karte am
besten zusammenarbeiten
werden.

PC XTREME 12/96, Seite 107,
Andreas Ulrich



POWERED BY
MGA
64-BIT GRAPHICS

Matrox Electronic Systems GmbH: Inselkammerstr. 8, D-82008 Unterhaching, Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Hotline: 089-61 44 74 33, BBS/Mailbox: 089-614 00 91, Compuserve: GO MATROX

matrox

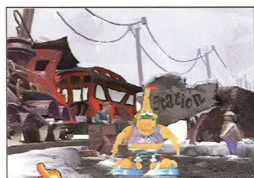
© 1994 All rights reserved: Matrox, Matrox MGA



DOWN IN

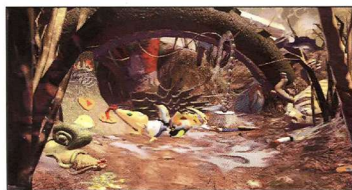
Traumurlaub auf

Familie Blub im Pech: Statt Sonnenbaden und Faulenzen gibt's Survival-Ferien auf Terra



Vater Blub reist mit der Playmobil-Bahn in den Frogwood Forest (ganz oben)

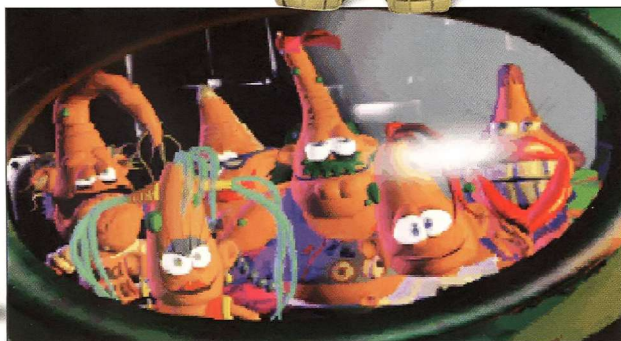
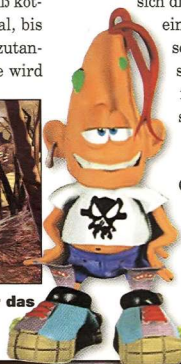
Wer bei Außerirdischen sofort an gültige Lichtgestalten oder blutrünstige Insektoiden denkt, kennt Familie Blub noch nicht. Diese Alien-Sippe könnte – abgesehen von ihrem zwerghaften Wuchs – direkt von der guten, alten Erde stammen: Opa nörgelt ständig an der laschen Jugend herum, Vati säuft ununterbrochen Dosenbier und hat ansonsten nur Luft zwischen den Ohren, Mutti ist der gute Geist des Clans, Junior hört zuviel laute Musik, ist aber ansonsten total pfffig, usw. Wie sich das für eine Bilderbuchfamilie gehört, freuen sich die Blubs tierisch auf ihren jährlichen Gemeinschaftsurlaub auf dem Holiday-Planeten. Also packt man die ganze Blase samt dauerfurchendem Alien-Hund ins Familien-Raumschiff und macht sich auf ins Paradies für gestreßte Extra-Terrestrische Lebensformen. Neben den üblichen Problemen mit den lieben Kleinen ("Papa, ich muß kotzen!") verläuft die Reise ruhig und normal, bis Vati sich entschließt, die Nuckelpinne vollzutanken. An der intergalaktischen Tankstelle wird



Die Ratte könnte ihr plätten, wenn ihr das "Zeitgefuge" günstig verändert

das blubsche Schiff von einer Bande Weltraumrüpkel grundlos gerammt und beschädigt. Die beiden Gefährte kommen vom Kurs ab und rasen unkontrolliert durch den Raum. Es kommt, wie es kommen muß: Sowohl unsere Helden, als auch die "Bad Punks" verschrägt es unter lautem Getöse auf einen stinkigen irdischen Müllplatz. Nun ist guter Rat teuer für Flodders from outer Space: Das Familien-Vehikel in desolatem Zustand, kein Dach überm Kopf und eine riesenhafte Welt, in der selbst eine Hauskatze zur tödlichen Bedrohung wird. Glücklicherweise nimmt Opa Blub das Heft in die Hand und verkündet seinem Anhang was zu tun ist: Die fehlenden Teile des Raumschiffs müssen wiederbeschafft, eine Unterkunft gebaut und die "Bad Punks" in Schach gehalten werden, sollten die Blubs ihre Heimat jemals wiedersehen wollen. Während

sich die ganze Family damit beschäftigt eine Lenorbuddel per Flaschenzug senkrecht zu stellen und als provisorisches Eigenheim auszustaffieren, treibt sich Junior mitsamt seinem geliebten Hündchen "Furz" auf dem Müllhaufen herum. Kurzerhand erteilt ihm Opa den Befehl, eines der fehlenden Raumschiffteile aufzustöbern. Dummerweise hat eine räuberische Ratte das Teil bereits gefunden und annektiert, womit die Aufgabenstellung des bisher zum Zuschau-

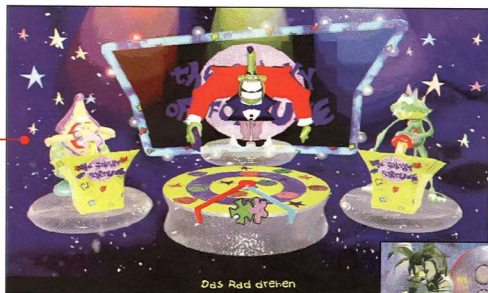


Nicht ganz so häßlich wie die Kelly Family aber mindestens genauso schmuttelig: Die Blub Sippe.



THE DUMPS

der Müllkippe



Mutter Blub im siebten Himmel: "Meine erste Gameshow!"

en verdammten Spielers klar ist: Im ersten Kapitel ("Blub, the rat and the bad guy") steuert ihr des Clans jüngsten Sproß und müßt das Ersatzteil zunächst der hektisch um sich ballernden Ratte und dann einem der "Bad Punks" abhaken. Kapitel zwei "The Hypnotic Machine" beginnt mit der Verwandlung von Omi Blub in ein menschenfressendes Monster. Einer der Punks hypnotisiert die friedliche Rentnerin und stiftet damit einiges Chaos in der inzwischen gemütlich ausgebauten Lenor-Behausung. Mom ergreift die Initiative und muß zunächst an einer interstellaren **Gameshow** à la "Glücksrad" teilnehmen und später ihrem Vater beim Bau einer Flugmaschine behilflich sein, um das Hypnosegerät der Aliens zu zerstören und Großmutter Blutrausch zu beenden. Omis Fangzähne sind kaum auf Normalgröße zurückgeschrumpft, als der scheinbar leicht verkalkte Weihnachtsmann die Geschenke für unsere Außerirdischen Freun-



Omi kloppt den Nachwuchs schon mal weich, Muttern ist entsetzt

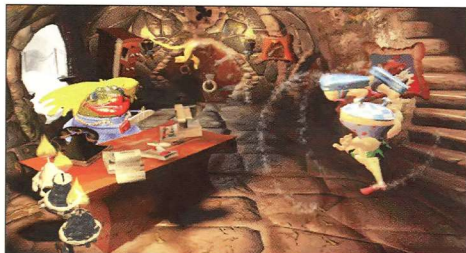
de zu spät aus seinem Schlitten wirft, wodurch sie außerhalb der Reichweite der Blubs im Frogwood Forest landen. Daddy macht sich natürlich sofort auf den Weg und gerät als Rächer der Enterbten in eine verkröte Version der Robin Hood-Legende namens "The Abominable Robin Blub". Im Verlauf dieses seltsamen Abenteuers belebt er den verschollenen King Richard wieder, gibt sich selbstlos der fetten Maid Marian hin und läßt sich im Folterkeller die Polygonbeine langziehen. Im noblen Schneemann-Turnier muß der Dosenbier-Liebhaber sich schließlich als würdig erweisen, um wieder zu seiner Alptraum-Familie zurückzufinden. Zum vierten und letzten



Michael Galuschka

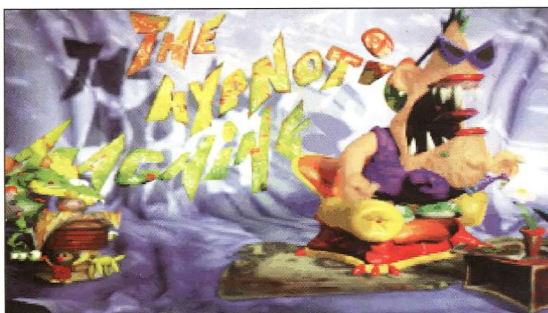
GEHT SO

Als ich auf der ECTS ein bißchen mit "Down in the Dumps" rumspielen durfte, ahnte ich noch nicht, daß ich damit schon fast ein Viertel des ganzen Programms gesehen hatte. Nur mit tollen Animationen allein ist gerade in diesem Herbst höchstens ein Trostpreis zu gewinnen, stehen mit "Discworld 2", "Baphomets Fluch" und allen voran "Toonstruck" schon drei exzellente Adventures auf dem Siegestreppchen, die neben der Präsentation auch mit der größeren Anzahl qualitativ besserer Puzzles zu überzeugen wissen. Allerdings vermag sich auch das Werk der Haiku Studios einem erfreulichen Trend anzuschließen, der sich wie ein roter Faden durch die Highlights der vergangenen Abenteuermonate zieht: Die Hersteller haben endlich die Zeichen der Zeit erkannt und bieten deutsche Versionen an, die dem Original kaum noch nachstehen. Zwar reitet schon Sascha darauf rum, dennoch kann auch ich es mir nicht verkneifen: Die Franzosen scheinen einfach nicht das richtige Verhältnis von Optik und Inhalt hinzukriegen.



Selten so herzlich gelacht: Vati rutscht im Nottingham-Castle auf Bananeschalen aus

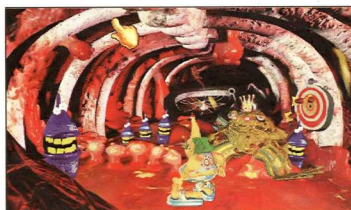
Jedes Kapitel hat einen Render-Vorspann im Toon-Style



BUG REPORT

Nach der BM 97-Schlappe von Software 2000 will auch Philips nicht hintenanstehen und lässt mit "Down in the Dumps" eine bessere Beta-Version auf die nichtsahnende PC-Gemeinde los. Hier die von uns gefundenen Schnitzer:

- Hotspots sind anklickbar, obwohl dort kein Item sichtbar ist (Klicken führt zum Absturz)
- einige Sprachsamples sind viel kürzer als Lippenanimationen
- einige Sprachsamples und Soundeffekte fehlen
- französischer Originaltext taucht vereinzelt auf
- kleinere Grafikfehler bei den Spielerfiguren
- Windows-Installer stürzt auf einigen Systemen ab
- Programm stürzt ab (selten)



Im Bauch des Krokofisches trifft ihr die richtigen Töne um weiterzukommen

Kapitel "The Bum" sei nur soviel gesagt, daß ihr hier gleich zwei Blubs steuert (Junior und sein Schwesterherz), die zunächst einen Penner für Free-Climbing-Übungen mißbrauchen. Wie es weitergeht, müssen alle, die das interessiert, schon selber herausfinden. Die Protagonisten in "Dumps" werden traditionell mit der Maus gesteuert, wobei euch ein recht komfortables Hotspot Sytem informiert, sobald ein Bereich des Screens mit einem Icon im Inventory eine mehr oder weniger sinnvolle Aktion auslöst. Das unendlich große Inventar läßt sich übrigens stillest zur Müllkippe umwandeln, denn alle Icons können schön unordentlich übereinander gruppiert werden. Gegenstände, die sich kombinieren lassen, blinken allerdings auf, sobald sie einander berühren. Zwar wurden sämtliche Hintergründe



Nottingham goes Business. Prinz John als ausbeuterischer Frosch-Entrepreneur.

und (fast) alle Figuren im Renderverfahren produziert, trotzdem präsentiert sich das Spiel als klassisches Grafik-Adventure. Die Spielerfigur latscht unbeschränkt in den Screens herum, und fast alle Szenenwechsel werden als nahtlos ineinander übergehende, abschaltbare Filmsequenzen dargestellt. Der teilweise fast schon geschmacklose Fäkalhumor zieht sich übrigens durchs ganze Spiel: Neben dampfenden Hundehaufen und ähnlichen Nettigkeiten wartet "Dumps" selbst im Savescreen mit Spielständen auf, die in den Furzblasen des Familienhundes abgelegt werden. Beim Laden saugt er (logischerweise) seine Abgase wieder ein. Wer's braucht... sg



Sascha Gliss

GEHT SO

Schadel! Was vor einem Jahr nach einem zynischen Anarcho-Adventure aussah, entpuppt sich als Schmuddelspiel mit einem Humor auf Niveau der seligen Klimbim-Familie. Zwar bewegen sich Grafik und Sound auf höherem Genre-Niveau, das Programm nervt jedoch mit Fehlern, die anno 1996 in keinem Adventure mehr vorkommen sollten: So laufen eure Hauptfiguren nicht auf direktem Weg zu Türen oder Hotspots, sondern machen einen Umweg über ihren Ausgangspunkt für den jeweiligen Screen. Auch die Story zieht den Karren nicht mehr aus dem Dreck: So wird z.B. nie klar, warum die "Punks" die Family am Verlassen des Müllplatzes hindern wollen, und die vier Kapitel bauen nicht gerade logisch aufeinander auf. Hauptkritikpunkt bleibt die mangelnde Rätseldichte: So läßt sich das erste Chapter durch Ausknobeln ganzer zweier (!) Rätsel abschließen, und die Space-Gameshow im Try and Error Prinzip nervt nach einiger Zeit mehr als ihr Vorbild auf SAT1. Was bleibt, ist ein typisches Franzosenspiel: Außen hui, innen pfui!

Name	Down in the Dumps	System	Win'95, DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	4-104 MByte
Hersteller	Haiku/Philips	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	leicht	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1	Extras	eingebauter Toon-VCR

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

Grafik **74%**
 Sound **76%**
 Spielspaß

69%

VOYEUR II

Mord oder Selbstmord – warum mußte Dr. Everett sterben? Wurde er Opfer einer heimtückischen Familienintrige oder hatte er einfach genug vom Leben? Dieser Frage soll der Spieler im zweiten „Voyeur“ auf die Schliche kommen. Der Spieler sitzt mit Videokamera und Richtmikrofon auf der einen Seite eines Canyons und beobachtet ein Drama auf der anderen Seite durch die Glasscheiben des dortigen Hauses:



Blick in die Kamera: Der gelegentliche direkte Blick ins Objektiv ist Teil der Dramaturgie



Mehrere Personen, alle Familienmitglieder von Everett, marschieren durchs Zimmer, duschen und streiten, lieben und hassen sich. Sollte sich herausstellen, daß der Doktor durch Fremdeinwirkung starb, läßt sich der Mörder mit dem aufgezeichneten Material überführen. Besonders viel hat man vor dem PC nicht zu tun, richtige Rätsel gibt es genau drei in dem Programm. Beispiel: Überflüssigen Strom abschalten, sonst geht der Kamera nach wenigen Minuten der Saft aus – die beiden anderen verraten wir nicht, sie sind aber auf ähnlich „hohem“ Niveau. Während Schauspieler und Story überzeugen, präsentiert sich der „Spanner 2“ technisch bescheiden wie der Vorgänger: Die Videos auf den zwei CD-ROMs pixeln stark, immer wieder schleichen sich Farbverfälschungen ins Bild. Eine Speicherfunktion fehlt: Das Programm ist absichtlich so konzipiert, daß es an einem Stück, quasi in Echtzeit, durchgespielt wird.

ste

Sex sells: Gelegentlich kommen Computer-voyeurs auf ihre Kosten, das Spiel hat sogar einen eingebauten „Elternschutz“ mit Paßwort

Name **Voyeur**
Genre Interaktiver Film
Hersteller Philips Media
Niveau leicht
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

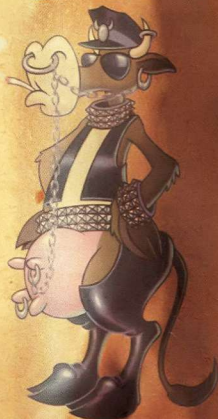
	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal empfohlen	66	75
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

System DOS
Festplatte belegt 1 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

Grafik 43%
Sound 50%
Spielspaß

28%

Marge gibt keine Milch, Marge gibt aufs Maul.

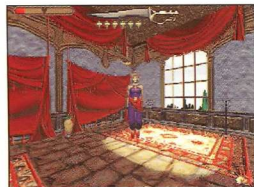
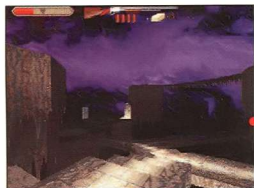


TOONSTRUCK

MARGE IST
EINE VON 50 DURCH-
GEKNALLTEN GESTALTEN AUS **TOONSTRUCK**,
DEM **COMIC-ADVENTURE** MIT CHRISTOPHER
LLOYD. **TOONSTRUCK** - AUF PC CD-ROM.

REALMS OF THE HAUNTING

Wachablösung:
Action-Adventure
mit Horrorappeal
ersetzt das schrä-
ge „Normality“



Mit Ohrstöpseln wird die Sirene harmlos



Die „Raquia“-Dimension ist ein einziger riesiger Park



Stille mit Blitz und Donner: Im Innenhof der mysteriösen Villa

Adam Randall konnte nie ein besonders herzliches Verhältnis zu seinem Vater Charles aufbauen. In den Jahren nach der Scheidung von Adams Mutter vertiefte sich sein alter Herr in die Arbeit als Pfarrer des Dorfes Helston in Cornwall. Für die Probleme seiner Schäfchen hatte er immer ein offenes Ohr, für seinen heranwachsenden Sohn blieb hingegen keine Zeit. Jetzt, nachdem Charles verstorben ist, macht sich Adam auf nach Helston, um einigen Geheimnissen auf den Grund zu gehen: Wer ist dieser ominöse Priester, der sich Elias Camber nennt und mit Randall sen. einen jahrelangen Briefwechsel geführt hatte? Was hat es mit dem verlassenen Haus am Rand der Gemeinde auf sich? Vater hatte dort scheinbar eine entsetzliche Entdeckung gemacht. Steht sein Tod womöglich mit dem verfallenen Landhaus in Verbindung?

In regnerischer Nacht kommt unser wißbegieri-

ger Held per Taxi an der Villa an. Er durchsucht das Anwesen und trifft schließlich auf den gemarterten Geist seines Vaters, der ihn anfleht, seine Seele zu retten. Er gibt Adam den Hinweis, daß es überaus wichtig sei, einen Edelmann namens Aelf zu finden. Wenig später taucht wie aus dem Nichts die hübsche Rebecca auf. Sie war Adam in den Monaten zuvor mehrfach im Traum begegnet. Rebecca verfügt über eine ausgeprägte telepathische Gabe, die dem von nun an vereinten Duo in näherer Zukunft so manches Mal aus der Bredouille helfen wird. Zunächst sieht alles nach einer in sich geschlossenen „Haunted House“-Story à la H.P. Lovecraft inkl. rostiger Ritterrüstungen und heulender Werwölfe aus, doch dann entdecken Adam und seine charmannte Begleiterin ein Portal zum „Tower“, einer Art Brücke zwischen verschiedenen Dimensionen. In jeder dieser Welten war-



Rebecca und Adam werden von Dämon Belial belästigt



Ulrich Schmidt

GUT

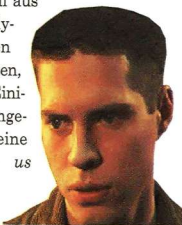
Hier ein Monster abgemurkst, dort einen Gegenstand aufgenommen, diverse Schalter umgelegt – die Bilanz der ersten Spielunde fällt ernüchternd aus, zumal der Actionanteil in „ROTH“ gewiß keinen hörigen id-Apostel zur Gremlin-Bruderschaft konvertieren läßt. Schuld daran sind in erster Linie eure dümmlichen Widersacher, für die selbst geöffnete Türen unüberwindliche Hindernisse darstellen. Auch wenn ihr sie bereits heftig beschießt, trotten sie stur in ihrem vordefinierten Patrouillenbereich herum und kehren auch gar ignorant den Rücken zu. Doch erfreulicherweise wird das stupide Ballern nach und nach von subtileren Knokeleien in den Hintergrund gedrängt. Grafik und Sound entfachen zwar keine Stürme der Begeisterung, sind aber noch einigermaßen Up to date. Recht manierlich geraten sind auch die Bluescreen-Zwischensequenzen, so daß hier häufiges Auftreten eher als atmosphärisches Plus denn als Störung des Spielflusses empfunden wird. Schade, mit gelungenerem Actionpart hätte „ROTH“ noch deutlich mehr Punkte einfahren können.



Bei diesem Abstand ein ernsthaftes Problem: Axtbewehrte Skelettschlitzer

ten mannigfaltige Herausforderungen in Form von mordlustigen Ungetümern und kniffligen Puzzles auf den Spieler. Einen nicht unerheblicher Teil des Gameplays machen Kämpfe in der Tradition des 3D-Shootergenres aus. Bis zu sechs Waffen kann Adam bei sich tragen, darunter mit Munition zu fütternde konventionelle Schießprügel genauso wie Schwerter, Panzerfäuste oder Artefakte, die gleißende Zaubersphären abfeuern. Die Gegner setzen zunächst vornehmlich auf den Nahkampf, erst später kommen härtere, mit Distanzwaffen ausgestattete Brocken hinzu. Um auch den Ansprüchen der Adventurefans gerecht werden zu können, beinhaltet das Interface ein ausgewachsenes Inventar, in dem ihr Gegenstände verwahren und nachträglich genau unter die Lupe nehmen könnt.

Die für "Realms of the Haunting" verwendete Grafikengine ist eine weiterentwickelte Variante des aus "Normality" bekannten 3D-Systems. Entgegen der ursprünglichen Gremlin-Planung bestehen die Feindfiguren wieder einmal aus flachen Bitmaps statt aus plastischen Polygonkörpern. Eine wichtige Rolle spielen die insgesamt 120 Minuten Videosequenzen, die zwischendurch eingestreut werden. Einige dieser Cutscenes haben durch die eingeblendeten Entscheidungsfragen auch eine Rückwirkung auf das Spielgeschehen. us



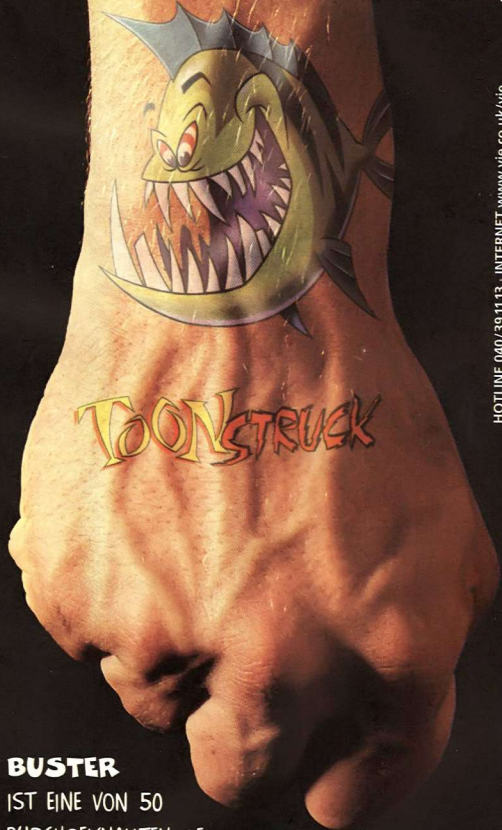
Name	Realms of Haunting			System	DOS
Genre	Action-Adventure			Festplatte belegt	90 MByte
Hersteller	Gremlin			RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel			Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark			Extras	keine
Spieler	1				

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

Grafik **67%**
Sound **74%**
Spielspaß

75%

BUSTER NIMMT DEN MUND GERN VOLL AM LIEB- STEN MIT ARMEN UND BEINEN.



BUSTER

IST EINE VON 50

DURCHGEKNALLTEN GE-

STALTEN AUS **TOONSTRUCK**,

DEM **COMIC-ADVENTURE** MIT CHRISTOPHER

LLOYD. **TOONSTRUCK** - AUF **PC CD-ROM**.

**Festgeschnallt
auf einer Rakete
durch pixelige
3D-Landschaften**

BLAM! - Machinehead



**Kawumm: Ein Männchen
weniger - und eine der guten
Explosionen mehr**



**Spiderman: Die fließend
animierten Spinnen beim
Angriff auf zwei Beinen**

Orville McArdle schlägt zurück: Seit langem schon leidet der fettleibige und verklemmte Forscher darunter, nur Assistent der schönen Wissenschaftlerin Dr. Kimberley Stride zu sein und nicht - umgekehrt - ihr Chef. Als die beiden zur Ausrottung der weltbedrohenden Seuche „Machinehead“ an einer Atombombe basteln und zur Steuerung noch ein kluges Elektronengehirn brauchen, ergreift Orville die Initiative und setzt auf die Kraft des natürlich gewachsenen Denkor-gans seiner Vorgesetzten: Ein kräftiger Schlag mit der Rohrzanze, und Dr. Stride findet sich nach ihrer Ohnmacht in hautengen und sehr freizügigen Klamotten auf der Rakete festgeschnallt. Entweder sie gehorcht Orvilles Befehlen, oder er drückt den roten Knopf und jagt den Sprengkörper in den Orkus - was im Fall einer Atombombe wörtlich zu verstehen ist. Zu seiner Verteidigung sei immerhin eingeräumt, daß Orville durchaus an der Zerstörung des Virus interessiert ist und nicht nur am Herumscheuchen der Wissenschaftlerin.

„Blam!“ ist neben „Tomb Raider“ gleich das zweite Programm in diesem Monat, in dem Core eine Frau an die vorderste Actionfront schickt. Damit hören die Gemeinsamkeiten mit Lara Crofts Abenteuern allerdings schon auf: „Blam!“ ist ein reinspariger Gleiter-Shoot'em-up. Das Gefährt (im Spiel „Vapor-Blade“ genannt) verfügt über MP-Geschütze und etliche weitere Waffensysteme,



Dr. Kimberley Stride auf ihrer Rakete

deren Munition der Spieler erst finden muß. Kimberley Stride beginnt ihre Missionen in Landschaften, in denen sie nicht zu allen Gebieten Zugang hat: Erst wenn sie „Unreality“-Schlüssel an den jeweils passenden Terminals benutzt, öffnen sich weitere Teile des Geländes: Manchmal geht ein Tor auf, bei späteren Aufträgen wird etwa der fehlende Teil einer Brücke wieder ersetzt. Teilweise wurden diese Schlüssel-Rätsel zu Missionen verbunden: So macht der Spieler etappenweise den Weg für einen Zug frei, um ihn zum Ziel zu geleiten. Natürlich greifen währenddessen Monster und Waffensysteme die Vapor-Blade an, von mechanischen Wespen bis zu riesigen Spinnen und einigen ungewöhnlichen Raketenwerfern hat sich Core viel einfallen lassen. Die gesamte Landschaft sowie alle Feinde bestehen aus texturierten Polygonen, wobei die Animationen der Monster verhältnismäßig natürlich wirken; besonders gelungen sind auch die Explosionen einiger Raketenwerfer, die ganze Kanonenrohre laut krachend durch die Lüfte werfen. Kleiner Nachteil: Das ganze gibt's nur in VGA und sieht ziemlich pixelig aus, auf einen HiRes-Grafikmodus verzichtet Core leider. *ste*



Peter Steinlechner

GEHT SO

Reichlich ungewöhnlich, was Core Design da mit der bedauernswerten Dr. Stride anstellt: Von der seltsamen Geschichte bis zu den aufwendigen Missionen präsentiert sich „Blam!“ als Actionspiel der etwas anderen Art. Teilweise gerät das Programm durch die Suche nach den gut versteckten Schlüsseln sogar fast schon zum Mini-Adventure, das man allerdings nach dem Schema „Erst alles niederballern, dann in Ruhe die Schlüssel suchen“ relativ problemlos bewältigt. So weit, so gut: Grafisch hinterläßt das Programm einen eher zwiespältigen Eindruck. Die Animationen und morphenden Landschaften sind gelungen, aber dank der niedrigen Auflösung sieht „Blam!“ nicht mehr zeitgemäß aus. Außerdem geht mir persönlich die eintönige Farbgebung langfristig ganz schön auf die Nerven, der eine oder andere bunte Farblekz würde hier positiv auffallen. Ärgerlich auch, daß Core auf eine Speicherfunktion in den Missionen verzichtet hat, die komplexen mehrteiligen Aufträge muß der Spieler grundsätzlich am Stück bewältigen.

Name		Blam - Machinehead	System		DOS
Genre		Action	Festplatte belegt		1 MByte
Hersteller		Core Design	RAM-Ausstattung		8 MByte
Niveau		einstellbar/mittel	Steuerung		Tastatur, Maus
Preis		ca. 100 Mark	Joystick		keine
Spieler		1	Extras		keine

	Deutsch	Englisch	Grafik		48%
Spiel	✓	✓	Sound		53%
Anleitung	✓	✓	Spielspaß		
Prozessor	386	486 Pentium			
minimal		66			
empfohlen		75			
Grafik	VGA	MidRes SVGA			
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.			
	✓	✓			

59%

U.S. NAVY FIGHTERS 97

Obwohl der Nachfolger (Jane's ATF) jetzt schon seit einem dreiviertel Jahr erschienen ist, bringt EA eine aufgebohrte Fassung des Urvaters heraus. Der Sammlung aus dem Ur-"U.S. Navy Fighters", "Marine Fighter", wurde eine neue Campagn aus dem Vietnam-Krieg spendiert. Diese, der Multiplayer-Modus und die Tatsache, daß sich die 97er-Fassung nur noch unter Windows 95 spielen läßt, stellen die Neue-



An der ursprünglichen Version hat sich, außer ein paar Texturen, nichts geändert



rungen dar. Natürlich wurden zur neuen Campaign auch die passenden Flugzeuge mitgeliefert. Neben den bisher bekannten Maschinen stehen dem Piloten jetzt auch zwei Versionen der F-4 Phantom II, die F-8J Crusader, eine ältere Version der Corsair (A-7A), die MiG-17F Fresco und die MiG-21F Fishbed-C zur Verfügung. Der neue Auftrag wird wieder mit einem Video eingeleitet. Die Engine wurde nur leicht überarbeitet, um gewisse Eigenheiten Vietnams darstellen zu können. Für Besitzer der alten Versionen besteht kaum ein Grund, sich die aktuelle Fassung zu kaufen (Vietnamkrieg-Fantatiker ausgenommen). Für ATF-Besitzer, denen das Programm gefällt, ohne den Vorgänger gespielt zu haben, eine gute Gelegenheit, das Versäumte nachzuholen.

bru

Eine Staffel Phantom-Jäger fliegt im Morgen-grauen ihrem Einsatzort entgegen. Der Flug führt über endlose Reisfelder und lichte Dechungen.

Name ... **U.S. Navy Fighters 97**
Genre ... Flugsimulation
Hersteller ... Origin/Electronic Arts
Niveau ... einstellbar/mittel
Preis ... ca. 100 Mark
Spieler ... 1 bis 16

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

System ... Win'95
Festplatte belegt ... 40 MByte
RAM-Ausstattung ... 16 MByte
Steuerung ... Tastatur, Maus
Extras ... Netzwerk, (Null-)Modem

Grafik ... **73%**
Sound ... **59%**
Spielepaß

Solo	Multi
77%	78%

SPIKE MACHT KEINE WITZE. SPIKE MACHT KURZEN PROZESS.



TOONSTRUCK

SPIKE IST EINE VON 50 DURCHGEKNALLTEN GESTALTEN AUS TOONSTRUCK, DEM COMIC-ADVENTURE MIT CHRISTOPHER LLOYD. TOONSTRUCK - AUF PC CD-ROM.

RAVAGE D.C.X.



Nach „The Hive“ und „Deadly Tide“ geht es jetzt auf fremde Renderwelten



Vor dem Sprung durch das riesige Dimensionstor



Das Licht auf der linken Seite ist ein zerbröselnder Necron, rechts andere Außerirdische

Die Erde sitzt ganz schön tief im Schlamassel: Marodierende Außerirdische überfallen eine Welt nach der anderen, zerstören die Städte und vernichten die Bevölkerung – und haben soeben unseren blauen Planeten erreicht. Die Aliens kommen aus Dimensionstoren, vergleichbar den Transportern aus StarTrek – nur mit viel größerer Reichweite. Als einzigem Überlebenden einer Rebellen-Gruppe liegt es nun am Spieler, die Dimensionen aufzusuchen, die bereits von den Necrons versklavt wurden, und die Konverter zu zerstören, um künftige Invasionen endgültig zu verhindern. Der einsame Rebell hat sich in der Kanalisation unter der amerikanischen Hauptstadt verkrochen und betreibt dort seine HiTech-Basis samt riesiger Transporter-Plattform. Sobald er sich in das System eingeklinkt hat, kann er den ersten von sechs Planeten auswählen und beamt sich dorthin; alle Welten sind von Anfang an erreichbar. „Ravage D.C.X.“ stammt von „Rainbow“. Die Amerikaner haben Erfahrung mit derartigen Spielen: Vor einem

Jahr erschien das Sci-Fi-Spektakel „The Hive“ unter dem Trimark-Label, kürzlich veröffentlichte Microsoft die Unterwasser-Ballerei „Deadly Tide“ – kaum jemand weiß, daß hinter beiden Spielen Rainbow steckt. Wer die anderen Titel kennt, der weiß, wie „Ravage“ funktioniert: Auf vorberechneten Kursen fährt der Spieler durch allerlei futuristische Gebäude und Anlagen. Dabei schwirren ständig feindliche Raumschiffe um ihn, Necrons und andere Aliens stürzen sich mit Karacho auf



Auf der originellsten Welt geht es auf knallorten Motorrollen rund

ihr armes Opfer. Gelegentlich hat man etwas mehr Bewegungsfreiheit, bleibt an einer Stelle stehen und darf sich in alle Himmelsrichtungen drehen. Bei „The Hive“ nannte man dieses System etwas großspurig „Panoractive“, in „Ravage“ wird es wesentlich öfter eingesetzt. Manchmal kombinieren die Entwickler beide Systeme auch, etwa wenn der Held auf einem fahrenden Zug steht und sich gleichzeitig drehen kann. Geschickt eingebunden in die Actioneinlagen sind Videosequenzen, die fast nicht mehr vom Spiel zu unterscheiden sind. Bewaffnet ist der einsame Kämpfer mit einer Laserkanone; per Knopfdruck wird zu einer Rakete umgeschaltet, die wie die „Smartbomb“ in „Deadly Tide“ ihre Ziele selbst ansteuert und gleich mehrere Feinde zerstört. Technisch macht der jüngste Sproß der Rainbow-Familie keine Unterschiede zu seinen Vorgängern, nur die Bilder flimmern weniger als in „The Hive“ – dafür präsentieren sich einige der Welten ziemlich farbar. Eine Eigenart haben die Programmierer ihrem Werk immer noch nicht ausgetrieben: Wer statt der Steuerung per Joystick lieber die Maus möchte, muß immer noch seinen „Freudenknüppel“ unter Windows 95 abmelden. ste



Peter Steinlechner

GEHT SO

Ich muß gestehen: Obwohl mir das Spielprinzip in Rainbows Renderorgien eigentlich so simpel ist, machen die Dinger wirklich Spaß. Die Entwickler haben einen Trick grandios raus: Wie man dem Spieler das Gefühl gibt, sich mitten in einem temporeichen Actionfilm Marke „Speed“ zu befinden – dagegen sehen die Bestseller in diesem Genre, die beiden „Rebel Assault“, ziemlich alt aus. Insgesamt fällt „Ravage D.C.X.“ gegenüber den Vorgängern aber etwas ab: Die Steuerung ist nicht so präzise wie bei „Deadly Tide“, manche der Welten sehen technisch zwar besser, aber etwas zu farblos aus. Das Szenario ist diesmal weniger ungewöhnlich als im bizarren „The Hive“ und optisch nicht so faszinierend wie bei „Deadly Tide“. Wer die Vorgänger mochte, wird auch mit „Ravage“ glücklich, aber: Allmählich langweilt die Masche – beim nächsten Rainbow-Titel mit gleichem Strickmuster dürften selbst frenetischste Anhänger anfangen zu gähnen, zumal bei der relativ kurzen Spieldauer auch das Preis/Leistungsverhältnis nicht ganz stimmt.

Name		Ravage D.C.X.	System		Windows 95
Genre		Action	Festplatte belegt		2,3 MByte
Hersteller		Rainbow/Warner	RAM-Ausstattung		8 MByte
Niveau			Steuerung		Joystick, Maus
Preis		ca. 100 Mark			
Spieler		1	Extras		keine

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

Grafik **.67%**
Sound **.72%**
Spielspaß

61%

FLASH POINT KOREA

Wie die anderen Jane's Produkte, kann jetzt auch AH-64D Longbow mit einer Mission-Disk aufwarten. Aber anstatt das Hauptprogramm nur um eine Kampagne (in diesem Fall Korea) zu erweitern, überarbeitete Origin das Programm von Grund auf. Zu den wichtigsten Neuerungen gehört das Cockpit des Waffenoffiziers, beziehungsweise Copiloten. Ähnlich wie bei DIs "Apache Longbow" ist es jetzt möglich, zwischen den beiden Stationen hin- und herzuschal-



Auch die Waffen wurden überarbeitet und verschiedene Sprengköpfe für die Hydras hinzugefügt



ten. Auch die Grafik wurde einem größeren Face-Lifting unterzogen. Die Texturen, die im extremen Tiefflug an einen groben Fleckenteppich erinnerten, lösen sich jetzt - bei genügend Rechenpower - viel feiner auf. Ebenso wurde das Terrain an die Umstände angepasst. Da Korea mit mehr Hügeln und Tälern aufwarten kann, als Panama, Polen oder dem Irak, erscheint das Gelände jetzt plastischer. Die schon im Hauptprogramm gute Bedienung hat sich bis auf ein paar Tasten kaum verändert. Durch die Verbesserungen zeigt sich der Apache jetzt wieder auf der Höhe der Zeit und kann bis zum nächsten größeren Update (mit Multiplayer-Unterstützung) seinen Platz an der Spitze der Hubschraubersimulationen verteidigen. *bru*

Die Motivation der Missiondisk sollte mit über 140 Aufträgen für eine Weile reichen. Zumindest bis das nächste Update fertig ist und in den Läden steht.

Name **Flashpoint Korea**
Genre Flugsimulation
Hersteller Origin/Electronic Arts
Niveau einstellbar
Preis ca. 50 Mark
Spieler 1

Deutsch Englisch

Spiel ✓
Anleitung ✓
Prozessor 386 486 Pentium
minimal 100
empfohlen 120
Grafik VGA MidRes SVGA
Sound ✓ ✓ ✓
S'Blast GMidi CD-A.

System DOS
Festplatte belegt 19 - 39 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Joystick
Extras keine

Grafik **81%**
Sound **72%**
Spielepaß

84%

POLLY-ESTHER GEHT AUFS GANZE. IHRE FREIER DABEI VOR DIE HUNDE.



POLLY-ESTHER
IST EINE VON 50
DURCHGEKNALLTEN
GESTALTEN AUS
TOONSTRUCK,
DEM **COMIC-ADVENTURE** MIT
CHRISTOPHER LLOYD.
TOONSTRUCK -
AUF PC CD-ROM.



erst nehmen wir dir dein geld. und dann dein leben.

bedlam ist die hölle. bedlam ist der untergang. fünfundzwanzig missionen an der spitze einer kampfroborer-spezialeinheit. meter um meter den eisigen hauch des todes im nacken. nie warst du dem ende so nah.

MIRAGE





Das fehlende Glied zwischen "Deadly Games" und "X-COM"



Ein neuer Auftraggeber meldet sich per "Comlink"



Das Büro ist der Ausgangspunkt aller eurer Einsätze



Granattrichter sind eine willkommene Deckung



Schützennest ade!

WAGES The Business

Obwohl sämtliche Waffensysteme und Ausrüstungsgegenstände antiquiert bis up-to-date sind, findet der Handlungsrahmen von "Wages Of War" in der Zukunft statt: Im Jahre 1998 begann der Irak einen Nuklear-Krieg mit Israel, das seinerseits nicht minder kleine Geschosse auffuhr. Die umliegenden Länder bezogen ihre Seiten und griffen in die Kämpfe ein. Nachdem die Auseinandersetzungen zur Ruhe kamen, glich der Mittlere Osten einer Endzeit-Landschaft und die Hälfte der Ölvorräte unserer Erde waren verpufft. Doch es sollte noch schlimmer kommen. 1999 radierten Terroristen mit einem nuklearen Sprengkörper fast ganz Washington aus. Der Präsident, der Vize-Präsident und ein Großteil des Kabinetts fielen dem Anschlag zum Opfer. Das gesamte Machtgefüge unseres Planeten verschob sich, während man allmählich realisierte, daß die Treibstoffreserven zu versiegen drohten. Die Regierungen kündigten sämtliche Verträge mit ihren Nachbarn und begannen die kostbaren Rohstoffe nur zu eigenen Zwecken zu horten. Da die traditionelle Art der Kriegführung zu viel Benzin verbrauchte, beauftragte man nur noch private Söldnerfirmen mit der Erledigung der schmutzigen Arbeit. Ihr seid der Inhaber einer solchen Firma, die sich "Mercs Incorporated" nennt. Man schreibt das Jahr 2001, euer Firmensitz ist das australi-

sche Hinterland, euer Geschäft ist der Tod. Die Aufträge kommen per **Bildschirm-Telefon** in euer Büro, das als zentraler Ausgangspunkt eurer Spielaktivitäten fungiert. Je nach Auftraggeber (Privatleute, Firmen, Regierungen) könnt ihr mit verschiedenen hohen Entlohnungen für eure Arbeit rechnen. Während Regierungen gut zahlen, allerdings nicht sehr verhandlungswillig sind, könnt ihr aus dem besorgten Vater einer entführten Millionärstochter noch so manchen Bonus herauslocken. Nach der Kontaktaufnahme per Telefon wickelt ihr den restlichen Vertrag über das Faxgerät eures Büros ab. Schon bald meldet sich euer Buchhalter, der die Angebote dreier Geheimdienste eingeholt hat, welche zum aktuellen Auftrag die Details für euch besorgen sollen. In das günstigste dieser drei Angebote hat sich des öfteren so mancher Fehler eingeschlichen, was Ihr bisweilen gerne in Kauf nehmt, denn neben der korrekten Auftragserfüllung steht euer finanzielles Wohlergehen an erster Stelle und sollte bei eurem Handeln oberste Priorität genießen.

Da euch die Einsätze in der Regel an ferne Orte führen, gilt es jetzt, wiederum drei Angebote von Reiseagenturen abzuwägen. Je schneller die Beförderung vorstatt gehen soll, desto mehr muß euer Geldbeutel bluten. Wenn ihr nicht in der Lage wart, eurem Auftraggeber eine Verlän-



Vorsichtiges Annähern: Im Flugzeugwrack wird ein Feind vermutet

OF WAR

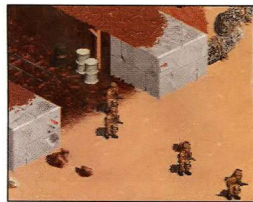
Of Battle



Nach dem Eliminieren der Gegner wird die Bambushütte gesichert

gerung der Frist abzurufen, solltet ihr ein Auge auf die Einhaltung der Erfüllungsfrist halten. Die Formalitäten sind geklärt – jetzt geht es an die Auswahl der geeigneten Männer oder Frauen für den Job. Je nach Mission kann das Anheuern eines technischen Spezialisten vonnöten sein, etwa dann, wenn ein Safe geknackt werden muß. Bis zu acht Leute stellen sich in eure Dienste. Wie bei "Deadly Games" besitzt ein jeder Söldner seine Eigenschaften wie z.B. Stärke, Treffgenauigkeit, Beweglichkeit und Mut. Die Werte dieser Eigenschaften werden nicht in Zahlen ausgedrückt, sondern mit fünf Beschreibungen von "acceptable" bis "excellent" wiedergegeben. Bereits wenn ihr die **Söldnerporträts** auf den Karteikarten betrachtet, wird euch klar, daß die 55 Kämpfer von "Wages of War" in puncto Persönlichkeit und Charaktervariation nicht mit den fein ausgetüftelten Individuen von "Deadly Games" mithalten können. Bei der Auswahl solltet ihr euch also nicht allzusehr von Äußerlichkeiten leiten lassen, allein die Eigenschaften und vor allem der Preis sind die entscheidenden Faktoren. Nach dieser schweren Wahl wälzt ihr den Katalog des örtlichen Waffenhändlers Abdul. Obwohl seine Preise nicht allzu horrend sind, beläuft sich die Verlässlichkeit der dort angebotenen Waffen und Ausrüstungsgegenstände auf magere 55 Prozent. Erst wenn ihr euch einen

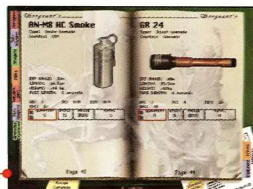
guten Ruf erarbeitet habt (ihr konkurriert gegen vier Söldnerfirmen), unterbreiten euch zwei renommierte Waffenhändler ihr Angebot. Beim Studieren dieser **Kataloge** bemerkt ihr sofort die Vielfältigkeit des Programms: Denn neben Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen, Gewehren und schweren Maschinengewehren könnt ihr Spreng-, Betäubungs- und Nebel-Handgranaten in euer Arsenal aufnehmen. Ohne entsprechende Schutzwesten und ein Verbandspäckchen solltet ihr euch ebenfalls nicht in die freie Wildbahn trauen. Wenn es die Mission verlangt, euer Etat es erlaubt und ihr experimentierfreudig seid, gibt es außer diesem dringend benötigten "Handwerkszeug" eines jeden Söldners noch so manches Schmankerl auszuprobieren. Zaunschneider, Spaten zum Eingraben, Panzerfäuste, Nachtsichtgeräte (teuer aber sehr effizient!), Leuchtraketen und Mörser warten auf ihren Einsatz. Kommt die bestellte Ware in euer Büro an, statet ihr eure kleine Truppe auf einem eigens dafür vorgesehenen Ausrüstungsbildschirm aus. Die linke Hälfte dieses Bildschirms nimmt eine Art **"Anziehpuppen-Modell"** des ausgewählten Söldners ein, rechts scrollt ihr Euch durch die bestellten Gegenstände und Waffen. Jedesmal, wenn ihr dem Söldner einen Gegenstand zuteilt, wird er an der "Anziehpuppe" sichtbar. Die Art der Uniform (Wüste, Win-



Ein feindliches Munitions-lager im Bergstollen



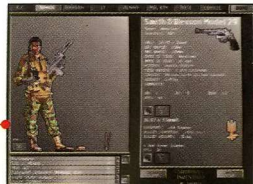
Weißer Weste: Eure Söldner im Winter-Tarnanzug



Evergreen: Die deutsche Stielhandgranate lebt noch



Die Karteikarten zeigen alle Eigenschaften der Söldner



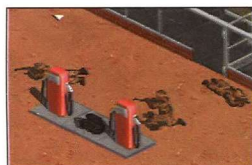
Big Jim-Feeling: Das Ausstatten der Kämpfer



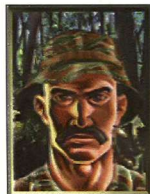
Eure Rundenreichweite: grün heißt gehen, rot heißt stehen



Droht Verdeckungsgefahr, werden Wände transparent



Lebensmüde? Zapfsäulen als zweifelhafte Deckung



Mit der Art des Szenarios wechseln auch die Uniformen Eurer Truppenmitglieder



Frank Heukemes

SUPER

Trotz der stark verwandten Thematik unterscheidet sich "Wages Of War" von "Jagged Alliance/Deadly Games" vor allem durch die an den Tag gelegte Ernsthaftigkeit, was durch genau recherchierte Waffensysteme und penibel zu planende Angriffstaktiken unterstrichen wird. Der fehlende Witz, die ungleich magerere und variantenarme Sprachausgabe und der Mangel an tragenden Söldner-Persönlichkeiten wird durch ein "X-COM"-ähnliches, spannungsgeladenes Flair wieder gutgemacht. Da bereits der kleinste Fehler im Angriffsschema verheerende Folgen haben kann, eignet sich "Wages Of War" keinesfalls für Echtzeit-verliebte Hobbystrategen. Geduldige Naturen und Tüftler hingegen können mit den 15 Missionen, von denen jede mit etwa einem Tag Spielzeit zu veranschlagen ist, im Detailreichtum schwelgen. Wenn ihr die oben genannten Programme kennt und schätzt, solltet ihr "Wages Of War" als das brückenschlagende Bindeglied zwischen diesen beiden großen Vorbildern auf gar keinen Fall verpassen.

ter, Dschungel, Feld oder Nacht) variiert automatisch mit der Art des Einsatzes. Zu beachten ist der individuelle Belastungswert der auszustattenden Person, das Gewicht der Ausrüstung darf diesen Wert nicht übersteigen. Verbleiben noch ein paar restliche Tage bis Missionsbeginn, könnt ihr eure Leute trainieren. Hierfür stehen die Bereiche "Mission", "Technische Fähigkeiten" und "Umgang mit Waffen" zur Auswahl. Während die beiden anderen selbst erklärend sind, sollte gesagt werden, daß "Mission" die Beweglichkeit und geschicktes Verhalten verbessert. Da das perfekte Zusammenspiel dieses von euch gewählten Teams simuliert werden soll, gelten die durch das Training verbesserten Eigenschaften nur für die betreffende Mission. Eine allgemeine Verbesserung der Werte des Söldners wird nur dann dauerhaft erzielt, wenn ihr die betreffende Person möglichst oft in den harten Einsatz schickt.

Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, geht es in medias res. Am Rand des isometrischen Spielfeldes bestimmt ihr die Startposition eurer Leute. Erreicht ihr das Zielgebiet per Helikopter oder Landungsboot, ist der Startpunkt vorgegeben. Falls es sich um einen Einsatz handelt, bei dem ihr mit dem Fallschirm abspringen müßt, erfolgt die Landung nach dem Zufallsprinzip. Wenn ihr Pech habt, setzt ihr mit dem Hosenboden direkt neben einem Feind auf, verfehlt das Spielareal komplett (M.I.A.), verstaucht euch einen Knöchel oder brecht euch gleich ein Bein. Da ihr beim Absprung selbst nur

leichte Ausrüstung mitnehmen könnt, müßt ihr nun sofort den Behälter aufsuchen, der oft das missionsentscheidende Material enthält. Gezo-gen wird nach **Bewegungspunkten** und rundenweise, allerdings mit den für dieses Genre obligatorischen Unterbrechungen bei plötzlichem Sichtkontakt. Bei den Waffen wurde Wert darauf gelegt, sämtliche Charakteristika der Wirklichkeit entsprechend ins Spiel zu integrieren. Für einen Treffer sind neben Wirkungsradius oder -distanz auch Wetterverhältnisse und die von Höhenunterschieden und Entfernungen abhängige "Line Of Sight" entscheidend. Getötete Gegner können geplündert werden, wobei diese bis hin zum Verbands-späckchen immer genau die Ausrüstung bei sich haben, mit der sie euch zuvor bekämpft hatten. Während ihr für verlorene Waffen finanziellen Ersatz leisten müßt, bringen aufgefundene Gegenstände einen Bonus. Trotz Isometrie "verstecken" sich eure Leute selten hinter Wänden, da diese **transparent** dargestellt werden, sobald sich einer eurer Söldner dahinter zu verbergen droht. Ob eure Kämpfer stehen, knien, liegen, robben, gehen oder rennen sollen, bestimmt ihr mit einem Icon-Interface, das dem von "X-COM" nicht unähnlich ist. Hiermit werden auch Sonderfunktionen gesteuert, wie etwa das Aufnehmen eines schwer verwundeten Kameraden, der so vorzeitig vom Schlachtfeld getragen werden kann. Laßt ihr ihn liegen, drohen sich seine Verletzungen zu verschlechtern, was dann äußerst schnell zum Tod führt. Meist habt ihr ein Zeitlimit zu erfüllen, doch auch wenn "unbegrenzt" Zeit ist, solltet ihr euch sputen, denn Trödl erwischt meist die nach gewisser Zeit willkürlich schießende Artillerie. Mit Vorsicht sind Minen zu genießen, die nur von erfahrenen Soldaten vor der Detonation erkannt und markiert werden.

Wieder Zuhause angekommen, gibt die Abrechnung des Buchhalters Aufschluß über den wahren Erfolg der Mission. Wenn ihr keine schwarzen Zahlen schreibt, nutzen erfüllte Aufträge nicht viel und schon bald müßt ihr Vinnie, den Kredithai, um seine zweifelhafte Hilfe bitten. *fh*

Name	Wages Of War	System	Win/95
Genre	Strategie	Festplatte belegt	50 MByte
Hersteller	New World Computing	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	...einstellbar/schwer	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	...keine
Spieler	1		

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

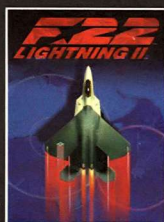
Grafik 76%
Sound 59%
Spielspaß

81%

F22 LIGHTNING II™



HOLEN SIE EINEN RUNTER.



Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein

und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

F22 Lightning II, NovaLogic und das NovaLogic-logo sind Warenzeichen von NovaLogic, Inc. © 1996 NovaLogic, Inc.

NOVA



LOGIC™

CYBERGLADIATORS

Sierras erster 3D-Prügler macht vor allem optisch eine blendende Figur



Mit Schwung zum Ziel: Jetzt gibt's was auf die Nase



Grafisch überzeugt Sierras Prügler mit Lichteffekten und guten Special-Effects

Wie es sich für ein ordentliches Prügelspiel gehört, kann auch CyberGladiators mit einer ebenso "literarisch wertvollen" Hintergrundgeschichte aufwarten, wie die Konkurrenzprodukte anderer Hersteller. Auf einem kleinen, unwichtigen Planeten wurde das beste Special Tactics Team der Quaaflax Allianz durch einen feigen Anschlag von Gy-Djin-Terroristen vom Leben zum Tode befördert. Durch ein kosmisches Kuriosum werden die toten Helden wiederbelebt. Verwandelt durch die Anomalie nennen sie sich jetzt CyberGladiators und kämpfen für das Gute in der Galaxis. Wie es das Schicksal so will, rast der mysteriöse Sturm weiter durch das Sternensystem, bis er auf das interstellare Hochsicherheitsgefängnis DungeonStar trifft. Auch hier werden einige Insassen Opfer der Verwandlung. Allen voran Master Pain, Führer der Gy-Djin-Terroristen. Die beiden CyberGladiator-Teams treffen nun aufeinander, um die Herrschaft über die Galaxis unter sich auszumachen. Soviel zur Vorgeschichte. Das Spiel präsentiert sich im Standard-Gewand moderner Prügelspiele: Auf einer Vektorebene kloppen sich Polygon-Männlein (6), bzw. Weiblein (2) das letzte bißchen Verstand aus dem Kopf (oder gleich inklusive Kopf). Die Perspektive verändert sich je nach Stellung der Kämpfer und deren Position auf der Ebene. Auf diese Weise entstehen die Ka-

meraschwenks, die man auch schon von Next-Gen-Konsolen wie der Playstation ("Tekken") kennt. Was die cybernetischen Gladiatoren von



Fire Fighters: Ein Special-Move sorgt für äußerst explosive Stimmung

ihren Videospiel-Konkurrenten unterscheidet, sind die dynamischen Hintergründe, die Objekte aus dem Nichts in die Arena schleudern und somit ein wenig Abwechslung ins trockene Geboxe bringen. Manchmal handelt es sich dabei um explosive Wurfspere, die aufgenommen und dem Gegner an den Kopf geworfen werden können. An anderen Orten werden dem Spieler Kisten oder Tonnen in den Weg gelegt. Sogar mit Niederschlag in Form von Meteoriten muß gerechnet werden. Ansonsten bietet Sierras Prügler Standardkost, ihr könnt aus einem Repertoire von acht Spielern wählen (vier von der Allianz, vier "böse" Terroristen). Hat man sich für einen Recken entschieden, wird gegen die verbleibenden sieben Gegner gekämpft. Wie üblich, besteht jeder Kampf aus mehreren Runden, gesiegt hat derjenige, der hintereinander zwei Runden gewonnen hat. Wurden alle Kämpfe gewonnen, steht der Spieler dem Obergegner gegenüber. Falls während der ganzen Runden auf kein Continue zurückgegriffen wurde, besteht die Belohnung aus einem Geheimcode, der euch für zukünftige Spiele den Obergegner als Charakter auswählen läßt. *bru*



Claudius Brunnecker

GUT

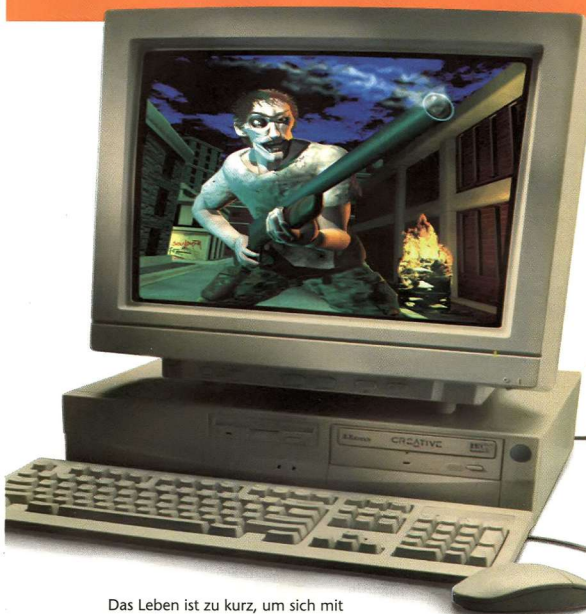
Obwohl ich eigentlich kein besonderer Fan von Prügelspielen bin, muß ich CyberGladiators einen gewissen Charme zugestehen, allerdings lassen sich auch mit mehr oder weniger sinnlosem Rumgehacke auf dem unschuldigen Gamepad zahlreiche Siege erzielen. Was die ganze Sache spannend macht, sind die zufälligen Ereignisse, die jeden Kampf vom vorhergehenden unterscheiden. Die Gladiatoren selbst bewegen sich relativ schnell und sind auch ganz nett animiert. Besonders gelungen sind die Bewegungen der Figuren, insbesondere dann, wenn sie am Rand der Arena stehen und wild mit den Armen rudern um Balance kämpfen, letztendlich aber doch runterfallen. "Bruder Grimm" dürfte der erste Einbeilige in einem Prügelspiel sein, auch wenn er seine Behinderung durch ein gefährlich aussehendes Holzbein mehr als wettmacht. Ob sich CyberGladiators durchsetzen kann, bleibt die Frage, da sich der PC als Plattform für Prügelspiele nur bedingt eignet und Fans des Genres meistens auf eine Konsole zurückgreifen, um ihrem Hobby zu fröhnen.

Name	CyberGladiators	System	Win/95
Genre	Prügelspiel	Festplatte belegt	27 MByte
Hersteller	Sierra	RAM-Ausstattung	12 MByte
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur, Gamepads
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1 bis 2		

	Deutsch	Englisch	Grafik	65%
Spiel		✓	Sound	64%
Anleitung		✓		
Prozessor	386	486 Pentium	Spielspaß	
minimal		75		
empfohlen		133		
Grafik	VGA	MidRes SVGA	Solo Multi	
Sound	S'Blast	GMidl CD-A.		
	✓	✓		

67% 70%

Das Klangerlebnis, das Sie mit unserer Sound Blaster-Karte haben werden, ist so realistisch - Sie wird fast der Schlag treffen, wenn Sie erst hören, was Sie sich die ganze Zeit entgehen ließen.



Durch 3D Positional Audio™ können Sie plötzlich das metallische Klicken eines Revolvers hinter Ihrer linken Schulter hören.

Sound Blaster 32 ist außerdem mit Creative 3D Stereo Enhancement™ ausgerüstet. Dadurch klingt Ihr ganzes Soundsystem voller und besser, so daß Sie das Hörerlebnis von allen Seiten genießen können.



Das Leben ist zu kurz, um sich mit gewöhnlichen Audiokarten zufriedenzugeben. Ob Sie ein echter Spieleenthusiast oder ein Fan von gutem Klang sind, der neue Sound Blaster® 32™ wird Sie umhauen.

Sound Blaster 32 ist der Durchbruch, auf den alle Audiophiler gewartet haben - und das zu einem erschwinglichen Preis. Die Karte bietet den realistischen Klang professioneller Wavetable-Synthese, bei der Aufnahmen authentischer Klangeffekte und Musikinstrumente verwendet werden. Durch die 32-Stimmen-Polyphonie kann die Karte bis zu 32 Töne auf einmal wiedergeben. So eröffnen sich völlig neue Möglichkeiten für Ihre Lieblingsspiele und -Software.

Sound Blaster 32 kann durch Hinzufügen von Standard-SIMM-Modulen so aufgerüstet werden, daß 3D Positional Audio™ und SoundFont® unterstützt werden.

Sie erhalten noch bessere Effekte, wenn Sie für SoundFont™ weiteren Speicher einbauen. Sie können dann neue Klänge hinzufügen. Oder Sie können den Speicher um bis zu 28 MB erweitern, um Ihre eigene Klangbibliothek zu erstellen. Und natürlich ist Sound Blaster 32 vollständig Plug-and-Play-kompatibel und arbeitet unter Microsoft® Windows® 95, Windows 3.1 und MS-DOS®. Einfacher und schneller kann eine Installation nicht sein.

Um die führende Rolle von Creative im Internet zu demonstrieren, wird Sound Blaster 32 mit einer exklusiven Reihe von INTERNET™-Software geliefert. Sie können mit weltweit telefonieren, mit Microsoft® Internet Explorer im World Wide Web surfen und beim Surfen mit dem RealAudio Player hervorragende Klangqualität genießen.

Damit Sie die ultimative Klangrealität am eigenen Leibe erfahren können, empfehlen wir passend zur Sound Blaster 32-Karte den Blaster CDTM 8x und Sound Blaster Speakers™, erhältlich bei Ihrem Creative Labs Fachhändler. Gehen Sie am besten heute noch hin, morgen kann es schon zu spät sein.

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

Sound Blaster 32 PnP. Was Sie schon immer hören wollten.

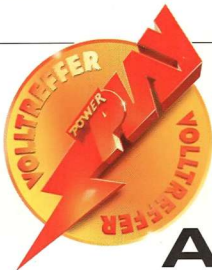
Ihre aktuelle Audiokarte					
Wiedergabe von Audio-CDs und Spielen	16 Bit Audio-aufnahmen	Wavetable-Synthese	32-stimmiger Synthesizer	128 authentische Instrumentenklänge	3D Positional Audio
Sound Blaster 32 PnP					

CREATIVE

Tausendsassa Lara Croft kämpft und knobelt sich durch Core Designs Meisterstück

ETABLIERT

Mit "Rick Dangerous" (eigentlich eine Art "Tomb Raider" in 2D) begann 1988 die Geschichte des im mittelländischen Derby beheimateten Eidos-Flaggschiffs. Obwohl von Anfang an auch dem PC zugewandt, verbuchten sie ihre Erfolge doch hauptsächlich auf Amiga und dem Mega-CD. Erst seit ca. 12 Monaten ist Core Design auch auf DOS-Rechnern mit Titeln wie "Thun-



TOMB

Action-Adventure

Die über 90 % Computerspieler männlichen Geschlechts bekamen bisher als Helden hauptsächlich Ihresgleichen vorgesetzt, meist muskelbepackte und/oder mit geistigen Defiziten versehen. Weshalb nicht mal zur Abwechslung eine junge, intelligente, mit gutgebautem Körper ausgestattete Dame nehmen, dachte man bei **Core Design** und erschuf eine Figur, die es von den "technischen Daten" her locker mit Indiana Jones aufnehmen kann. Lara Croft, so ihr Name, ist eine abenteuer- und reiselustige Sportskanone auf dem Rückweg vom Himalaja, wo ihr ein mehrere Meter großer Yeti erfolgreich in die Falle ging. Zu Hause angekommen, erhält sie von einer gewissen Jaqueline Natla den Auftrag, in antiken Grabkammern im tiefsten Peru ein antikes Artefakt aufzuspüren. Lara macht sich unverzüglich auf den Weg, muß jedoch nach den ersten überstandenen Widrigkeiten erfahren, daß sie in eine ganz mysteriöse Sache verwickelt ist. Das vermeintlich indianische Artefakt entpuppt sich nämlich als ein Teil des "Scions", ein Talisman mit überirdischen Kräften, dessen Spur bis ins untergegangene Atlantis zurück reicht. Kaum ist das Fundstück in Laras schickem Versace-Rucksack verstaut, wollen ihr zwielichtige Gestalten ans knapp geschnittene Leder. Die Archäologin mit der Figur eines Supermodels beschließt, der Sache auf den

Grund zu gehen. Nach und nach fügt sich ein Teil ans andere, ihre eigene Auftraggeberin gerät immer mehr unter dringenden Verdacht, die Drahtzieherin zu sein...

Obwohl die Story relativ ausgeklügelt wirkt, ist sie nicht mehr als ein Bindeglied für die vier, optisch höchst abwechslungsreichen antiken Kulturen, deren Heimat Lara im Verlauf ihres Abenteuers einen Besuch abstattet. Das Besondere an den bis auf einige, wenig ansehnliche Bitmapobjekte komplett in 3D konstruierten Leveln ist deren Größe. Selbst auf direktestem Wege sind die wenigsten unter 60 Minuten zu schaffen, durchschnittlich begabte Grabräuber können von einer Gesamtspielzeit so um die 40, 50 Stunden ausgehen, bis Atlantis überhaupt entdeckt ist. Dazu bedarf es neben einer gewissen Ausdauer – ständiges Speichern und Laden ist vor allem während der Jump'n'Run-Einlagen unumgänglich – hauptsächlich einer guten Tastatur, denn die knapp zwei Dutzend möglichen Aktionen des Bewegungswunders müssen manchmal pixel- und zehntelsekundengenau ausgeführt werden. Lara beherrscht unter anderem Salts in alle vier Richtungen, kann Blöcke verschieben, sich eine Wand entlanghangeln, immens hoch springen und stellt unter Wasser ihren graziösen Schwimmstil zur Schau. Dazu spendierte ihr Core Design über 2000 in einem selbstentwickel-



derhawk 2" und "Shellshock" wieder verstärkt ein Begriff, "Tomb Raider" soll ihnen nun in die Riege der High-End-Entwicklungsteams verhelpen.



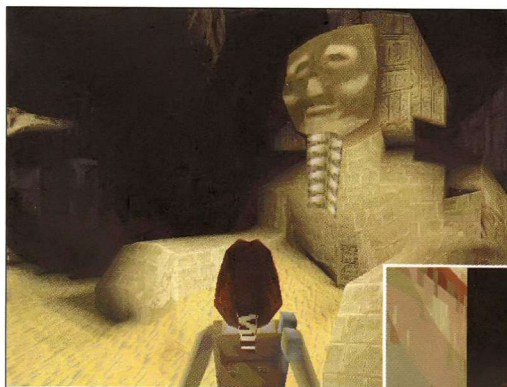
Bei ihren britischen adeligen Verwandten hat sie das bestimmt nicht gelernt: Wenn Lara sich auf ihrer Suche nach dem Artefakt ihren Gegnern stellt, geht es alles andere als zimperlich zu



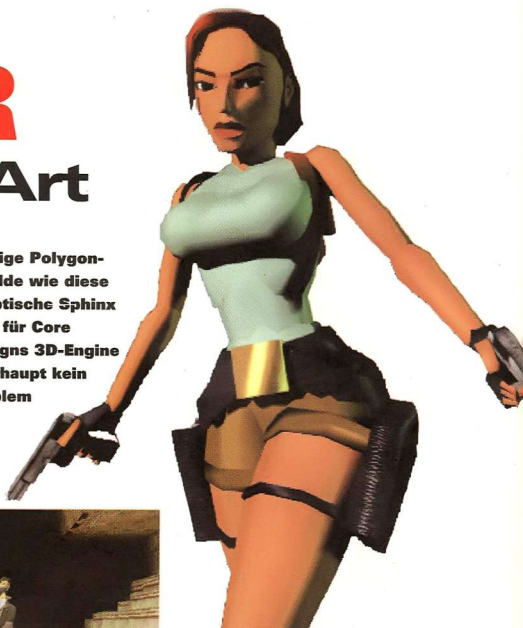
In den menschenverlassenen Tälern von Peru trifft Lara auf einige Dinosaurier, die nicht vom Aussterben dieser Tierart betroffen waren

RAIDER

der besondern Art



Riesige Polygon-gebilde wie diese ägyptische Sphinx sind für Core Designs 3D-Engine überhaupt kein Problem



ten Editor geschaffenen **Animationsstufen**, verzichtete folglich auf den Einsatz des in letzter Zeit auch so beliebten Motion Capturing. Fast so eine Art Allzweckmittel ist die "Strg"-Taste, mit der Lara je nach Spielsituation gefundene Gegenstände oder Munition aufnimmt, Schalter bewegt, sich an Vorsprünge klammert oder auf mißgestimmtes Getier mit einer von nur vier verschiedenen Waffen feuert. Schon daran erkennt man, daß die Actionkomponente keinen all zu großen Raum in Tomb Raider einnimmt. Durch die bei gezogenen Waffen automatische Feindanpeilung kann sich Lara aufs Ausweichen konzentrieren, was neben der permanenten Möglichkeit, selbst in kritischen Situationen eines der Medipacks zu benutzen, den Eindruck noch bestärkt.

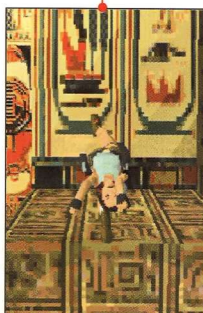
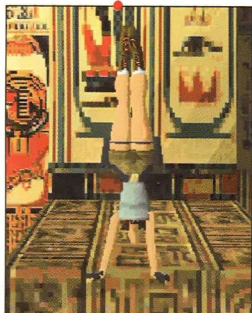


Natlas Handlanger verfolgen euch in Peru und Südeuropa. Lästigerweise könnt ihr sie zwar vertreiben, aber auch mit noch so vielen Treffern nicht töten.

In Peru und Griechenland entstammen die Gegner hauptsächlich der Fauna; Ratten, Krokodile, Gorillas, Panther und sogar einige Dinosaurier, die jedoch alle kein Problem sind. Erst in Ägypten und Atlantis, wo man sich mit Centauren, Flügelmonstern und später sogar interstellaren

ZUR PERSON

Name: Lara Croft
Geburtsdatum: 25.12.69
Größe: 1.75 m
Augenfarbe: Rehbraun
Haarfarbe: Kastanienrot
Beruf: Archäologin, nebenbei Schriftstellerin
Eltern: britischer Adel, 1988 bei einem Flugzeugabsturz tödlich verunglückt
Hobbies: Schreiben, Sport, v.a. Hockey, Fremde Sprachen und Kulturen, Reisen



Drückt ihr die Alt-, Strg- und Shifttaste gleichzeitig, vollführt Lara einen Hechtsprung; hängt sie an einer Kante, macht sie dagegen diesen wunderschön anzusehenden Handstand.

ALLE 15 LEVEL IM ÜBERBLICK



Level 1: Die Kavernen

Ein paar Wölfe, ein Bär und diese beiden Hängebrücken sind genau richtig, um sich an die Steuerung zu gewöhnen



Level 2: Die Stadt Vilcabamba

Hier muß Lara die ersten Strecken im kühlen Naß überwinden, die Wege werden deutlich verschlungener



Level 3: Das verlorene Tal

Hier geht's volle Kanne los: Ihr müßt die fehlenden drei Zahnräder dieser Reihe finden, außerdem warten im Tal Dinos



Level 4: Das Grab von Qualopec

Zum Abschluß des Peru-Besuchs steht die Orientierung in den irrgartenartig angelegten Gängen im Vordergrund



Level 5: St. Francis Folly

Die meisten Secrets in den teilweise riesigen Hallen erreicht Lara nur durch kunstvolle Sprungkombinationen



Level 6: Das Kolosseum

In dieser riesigen Kampfarena fletschen die Löwen gierig die Zähne und gemeine Fallen erschweren das Vorwärtkommen



Level 7: Der Palast des Midas

Drei geschickt verteilte Bleibarren wollen entdeckt und mit Hilfe von König Midas in Gold verwandelt werden



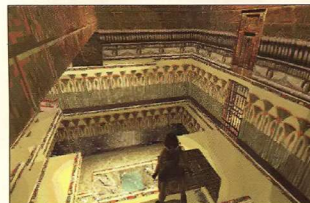
Level 8: Die Zisterne

Einer der schönsten Abschnitte: Nutzt gezielt verschiedene Wasserstände, um an alle Schlüssel zu gelangen



Level 9: Das Grab des Tichocan

In diesem ebenfalls wasserlastigen Level steht Laras Sprungkönnen (und häufiges Laden und Speichern) im Vordergrund



Level 10: Die Stadt Khamoon

Ägyptische Sehenswürdigkeiten en masse, für die Lara aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades keinen Blick übrig hat



Level 11: Der Obelisk von Khamoon

Von Rätseln über verzwickte Plattformkombinationen bis hin zu lästigen Feinden, dieser Abschnitt bietet alles



Level 12: Das Heiligtum des Scion

In den Felswänden rund um eine riesige Sphinx ist Lara vor allem in vertikaler Richtung unterwegs



Level 13: Die Minen von Natla

Auf dem Weg nach Atlantis warten noch allerlei Gefahren in diesem einzigartigen Grafikset auf Fräulein Croft



Level 14: Atlantis

Düstere Atmosphäre, garstige Aliens und ein gewaltiger Umfang machen Atlantis zu einem der vielen Höhepunkte

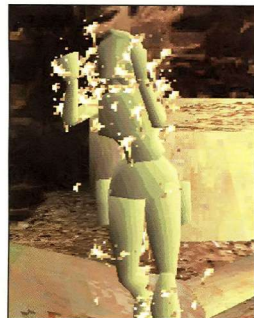


Level 15: Die große Pyramide

Nach einem schier unüberwindlichen Auftaktgegner ist eine in der Tat sehr große Pyramide Schauplatz des Showdowns



Dieser klassische Endgegner erwartet Lara bereits ganz am Anfang des letzten Atlantislevel



Goldfinger: Springt Lara auf Midas' Hand, ist für sie das Unternehmen Atlantis vorbei

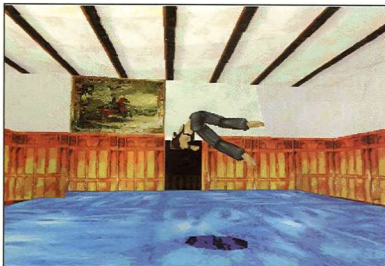
Lebensformen auseinanderzusetzen muß, gewinnt der Kampf an Bedeutung. Dabei kommt eines der innovativen Features von Tomb Raider, die flexible Kameraführung, deutlich zum Vorschein. Sie zeigt das Flintenweib normalerweise von hinten, steht Lara ganz nahe an einer Felswand, schwenkt die Kamera, bis man ihr direkt in die schönen Augen blicken kann. Als enorm hilfreich erweist sich im Verlauf der Odyssee die Taste "O" auf dem Ziffernblock, mit der Frau Croft in Kombination mit den Richtungstasten einen guten Überblick und manchmal auch grandiosen Ausblick gewinnt. Der ist auch notwendig, sind die Lokalitäten doch teilweise von gigantischem Ausmaß, wogegen selbst komplex angelegte id-Software-Level wie ein Puppenhäuschen wirken. An dieser Stelle paßt ein Wort zur Hardware: Das relativ grobpixelige Normal-VGA liefert ab einem Pentium 75 flüssige Bilder, die Performance ist aber ebenso wie in SVGA von der stark schwankenden Raumgröße abhängig. Dennoch empfehlen wir für 640x480 Pixel mindestens einen überdurchschnittlich schnellen P133, zur Not ist es wenigstens möglich, den Bildschirmmausschnitt zu verkleinern. Daß die Anforderungen noch halbwegs erträglich sind, ist unter anderem ein "Verdienst" der auffallend zahlreichen Clipping-Probleme, die laut Core Design

SUPER



Peter Steinlechner

Anfangs, beim Zuschauen über Mikks Schultern, war ich von Lara "Indy" Crofts Abenteuern nicht ganz überzeugt: Die vielen ärgerlichen Clippingfehler, die nicht vorhandene Automap, die riesigen, aber ziemlich leeren Höhlen sowie die in engen Gängen unübersichtliche Kameraführung ließen mich ein "Prince of Persia" in 3D befürchten: Tolle Animationen, mäßiges Gameplay. Alles egal: Wer erstmal selbst die Kontrolle in "Tomb Raider" übernommen hat, kommt von dem Teil nicht mehr los. Spätestens ab dem dritten Level verkommt sogar die schöne Lara zur Nebenfigur und die Höhlenwelt übernimmt die Hauptrolle. Was Core beim Leveldesign geschaffen hat, überzeugt selbst eingefleischte "1st-Person"-Fanatiker: Eine stimmige, überzeugende und atmosphärisch dichte Welt voller Überraschungen und "echter" Abenteuer, in der man sich irgendetwas wie zu Hause fühlt. "Tomb Raider" ist eines dieser ganz wenigen Spiele, an die ich mich noch in ein paar Jahren wie an einen vergangenen Urlaub erinnern werde.



In Lara Crofts Villa könnt ihr trainieren

GIB' BEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!



"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."

OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."

FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS
NOCH ZÜ ÜBERTREFFEN."

NEXT LEVEL 08/96



<http://www.psygnosis.com>

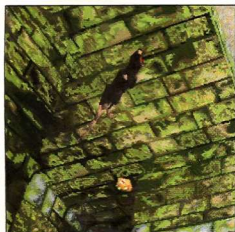
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

© 1996 PSYGNOSIS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Destruction Derby, Psygnosis and the Psygnosis logo are trademarks of Psygnosis Limited.



DESTRUCTION DERBY 2

CLIPPING



An diesem Ausschnitt erkennt man das Problem der Tomb-Raider-Engine ganz deutlich: Ratte und Medikit liegen eigentlich auf der Plattform, sie dürften deshalb bei einem Blick nach oben gar nicht zu sehen sein. Diese Fehler stören zum einen den ansonsten famosen Eindruck der 3D-Grafik, zum anderen werden versteckte Extras oder schwer zugängliche Türen und Durchgänge oft im unpassenden Moment sichtbar. Grund für dieses "Clipping" genannte Phänomen ist die sehr aufwendige Berechnung aller drei Koordinatenebenen, aus der Polygonobjekte bestehen. Sind ständig enorme Polygonmengen wie bei Tomb Raider in Bewegung, wäre selbst ein schneller Pentium-Processor fast ausschließlich damit beschäftigt, permanent alle Kanten und Objekte auf ihre Sichtbarkeit hin zu überprüfen. Dies ginge letztendlich deutlich zu Lasten der Grafikgeschwindigkeit, weshalb Core diese Clipping-Probleme in Kauf nahm.



Dieser ägyptische Mumiendino hat sich sein Verbandsmaterial schlauerweise gleich selbst mitgebracht



Der Unterschied zwischen VGA und SVGA ist auf dem Monitor noch viel deutlicher als auf den beiden Screenshots

kein Bug, sondern absichtlich im Programm enthalten sind. Abhilfe könnten hier die beschleunigten Versionen für 3Dfx- und Rendition-Grafikkarten schaffen, die darüber hinaus mit High Color und Auflösungen jenseits der 640x480 Pixel bei bis zu 30 fps das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen.

Zwischen den Levels erzählen selbstablaufende Videosequenzen den Fortgang der Geschichte, für die sich Core Design in zwei verschiedenen Technikregalen bediente. Vorgänge, die direkt mit dem zuvor bewältigten Abschnitt zusammenhängen, zeigen das Geschehen mit der gleichen Grafikkarte wie das eigentliche Spiel, die Verbindungsetappen wurden aufwendig gerendert. Trotz der qualitativ hochwertigen, Eidos-eigenen "Escape"-Videotechnologie erreichen sie dennoch nicht ganz den restlichen hohen Standard, sondern lassen die Zeiten vergangener Core Design-Mittelmäßigkeit aufleben.

Fest steht: Bislang hat es selten dermaßen viel Spaß gemacht, eine so selbstbewusste Frau durch alle Unwägbarkeiten zu begleiten. Lara Croft ist mächtig sexy, und vielleicht stimmt ja das Gerücht, daß in Tomb Raider ein "Nacktheitscheat" eingebaut wurde. mg



Michael Galuschka

SUPER

Lara Croft ist für mich ganz klar die Frau des Jahres. Was sie in den riesigen, dabei höchst selten langatmigen Abschnitten alles erlebt, stellt 99% der sonstigen 3D-Spiele weit in den Schatten. Nie zuvor wurde dreidimensionale Grafik so direkt ins Spieldesign eingebunden. Die verschiedenen Elemente vom Plattform-Gehöbe bis hin zu äußerst verzwickten versteckten Schaltern und Türen verschmelzen dabei zu einem homogenen Konglomerat, das extrem fesselt und trotz der wenigen Feinde für ständige Hochspannung sorgt. Absolutes Highlight sind die Unterwassersequenzen, mit denen Core Design dem Spieler die flüssigste Grafik und manch besonders knifflige Kopfnuß beschert. Daß Froline Croft die Strapazen dennoch relativ streßfrei übersteht, ist ein Verdienst der sauber durchdachten Tastatursteuerung und intelligenten Kameraführung. Hätten die Engländer noch an das eine oder andere komplexe Puzzle und eine weniger Clippingfehler verursachende Polygontechnik gedacht, stünde einer 90er-Wertung nichts im Wege.

Name **Tomb Raider**
Genre Action-Adventure
Hersteller Core Design/Eidos
Niveau mittel-schwer
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

System DOS
Festplatte belegt 2 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur,
Joystick
Extras entzückende
Hauptdarstellerin

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		166
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	✓

Grafik **80%**
Sound **52%**

Spielspaß

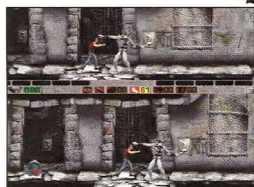
87%

HUNTER HUNTED

Sierras Action-eintopf aus "Prince of Persia" und "Black Hawk"



Lang hat es gedauert, bis diese Firma mal wieder das gute alte "Prince of Persia" aus der Kiste kramte, um aus diesem Spielprinzip ein vermeintlich eigenes zu machen. Nach Blizzards 1994 erschienenen "Black Hawk" und dem letztjährigen "Bermuda Syndrome" von BMG, beides sehr gute und weithin unterschätzte Spiele, macht Sierra das Trio komplett. "Hunter Hunted" ist sozusagen ein SVGA-"Prince of Persia" mit vielen Waffen, vielen Feinden und vielen Fallen. Die Story ist soweit nichts besonderes: Aliens haben die Erde geplättet und nur ein paar Sklaven am Leben gelassen. Diese dürfen nun für die sogenannten "Masters" in Arenen um ihr Überleben kämpfen. Zeitgleich wurde allerdings auch der Planet Kullrathe inklusive sämtlicher darauf befindlicher Monster von den Aliens gekapert, so daß auch diese armen Tiere in die irdische Arena müssen. Eure Aufgabe ist es natürlich, ganz egal



Im Zweispielermodus wird per Splitscreen gekämpft



Diese Feuerwand wurde von uns gelegt

ob als Biest oder als Mensch, die Arenen der "Masters" zu überleben und in den 100 Levels die Teile für ein Fluchtauto zusammen zu klaben. Im Gegensatz zu allen anderen Genrevertretern wählt ihr zu Beginn entweder das gewünschte Level an oder startet ein neues Spiel, in dem zuerst Tutorial-, dann Intro- und natürlich echte Level gespielt werden müssen. In jedem Level gibt's eine Aufgabe zu



Eine Leiste am unteren Bildschirmrand informiert über verfügbare Waffen

erfüllen, die vom schnöden Ausbüchsen bis zu extrem aufwendigen Sammel- oder Terminator-Missionen reichen. Zusammenhänge zwischen den Missionen wie etwa das Mitnehmen von Extras oder Waffen in die nächste Mission, gibt es nicht. Außerdem wechselt ihr nach fast jedem Level die Haut und seid gerade Mensch und schon im nächsten Auftrag Monster. Mittels Tastatur oder Pad bewegt ihr euch durch die in alle Richtungen scrollenden Gänge und sammelt brav Munition, Waffen, Schutzschilde oder Medipacks auf. Über Abgründe wird gehüpft und an Leitern hinaufgeklettert. Die Arenen bestehen dabei übrigens aus mehreren hintereinander liegenden Ebenen. Hier machen euch nicht nur Selbstschußanlagen oder feindliche Wachdroiden das Leben schwer, sondern auch Fallen, Giftpfützen und leicht entflammare Fußböden. Netterweise findet ihr bei näheren Untersuchungen zahlreiche Geheimräume, die Extrawaffen, Power Ups und andere Leckereien offenbaren. Zeitgemäß dachte man bei Sierra an einen Zwei-Spieler-Modus, der allerdings nur an einem Rechner via Splitscreen im "Deathmatch"- oder "Cooperative"-Mode spielbar ist. *kn*



Knut Gollert

GEHT SO

Schade, schade, aber desto länger man Sierras "Hunter Hunted" spielt, desto weniger Spaß macht es. Eigentlich hat das Spiel alles was dazu gehört: Vernünftige Grafik, atmosphärische Musik, passende Soundeffekte und ansprechendes Leveldesign. Doch werde ich den Machern nie den Fehler verzeihen, keine vernünftige Levelstruktur und Story eingebunden zu haben. Da hätte man sich Blizzards "Black Hawk" anschauen sollen, denn dort entwickelte sich das Spiel je weiter man kam. In "Hunter Hunted" gibt es kein Weiterkommen, denn jede Mission ist einzeln anwählbar, steht in keinem Bezug zur vorher gelösten und es interessiert kaum, ob ihr die Mission schafft oder nicht. Zudem fängt ihr in jedem Level immer wieder bei Null an und müßt Extras oder Waffen neu einsammeln. Dies ist dermaßen demotivierend, daß auch die zahlreichen schönen Ideen nichts aus dem Feuer reißen können. Mit aneinanderhängenden Levels und dazugehöriger Story hätte "Hunter Hunted" das Genre regiert, so allerdings nicht.

Name	Hunter Hunted	System	Win'95
Genre	Action	Festplatte belegt	45 MByte
Hersteller	Sierra	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	Einstellbar	Steuerung	Maus
Preis	ca. 80 Mark	Extras	2-Spieler-Splitscreen
Spieler	1 bis 2		

	Deutsch	Englisch
Spiel		
Anleitung	geplant	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		100
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.
	✓	

Grafik **.61%**
Sound **.71%**

Spielspaß

56%

Sie leben!



Legen Sie Eier in Ihren Computer – per mitgelieferter Diskette.



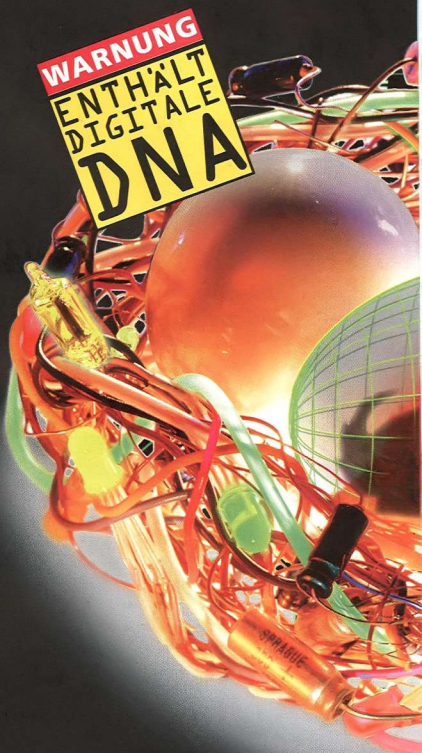
Glückwunsch – Ihr Creature ist da!



Nachwuchs!
Sobald Ihre Creatures erwachsen sind, können Sie sich fortpflanzen.



...aber er lebt weiter in seinen Nachkommen!



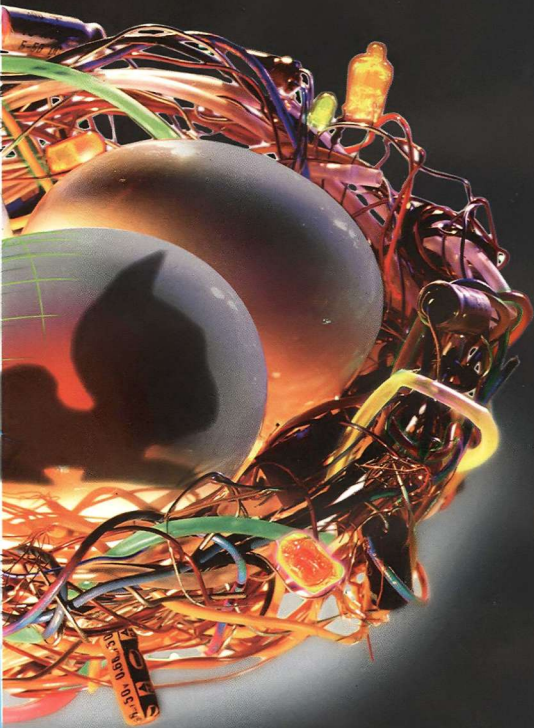
WARNUNG
ENTHÄLT
DIGITALE
DNA

POWER
PLAY
KAUFTIP

WARD
et Games
for Play

PC POWER
PLATIN
AWARD

PC ACTION
GOLD



Mit der neuesten Entdeckung im Bereich Künstliches Leben schaffen Sie eine virtuelle Welt in Ihrem Computer, die von faszinierenden Lebewesen, den Creatures, bevölkert wird. Das ermöglicht Ihnen die innovative Technologie CyberLife™, die in vierjähriger wissenschaftlicher Forschung von einem Team aus Biologen, Experten für künstliche Lebensformen und Informatikern entwickelt wurde. Jedes Creature ist eine Persönlichkeit mit individuell ausgeprägten Eigenschaften, Merkmalen und Erbanlagen. Wie richtige Haustiere brauchen Ihre Creatures Pflege und Zuwendung, damit sie sich voll entwickeln, vermehren und so den Fortbestand Ihrer Creatures-Sippe sichern.

„CyberLife™ heißt das Stichwort, und was Millennium hier an „intelligentem“ Computerleben ins selbige ruft, stellt alles bisher Dagewesene in den Schatten! Einzigartig!“ MCV 10/96

„Was Millennium hier an künstlicher Intelligenz präsentiert, führt den oft strapazierten Begriff auf einen völlig neuen Level.“ PC Action 10/96

„Ein neues Software-System realisiert zahlreiche Ideen aus der Forschungsrichtung Künstliches Leben. Wesen von erstaunlicher Komplexität entstehen, agieren und vergehen in einem gewöhnlichen Personal Computer.“

Spektrum der Wissenschaft 10/96

PC CD-ROM

MAC CD-ROM

creatures™

MILLENNIUM INTERACTIVE

CyberLife



WARNER INTERACTIVE

SUPPORT ¹97

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



[Erste Hilfe]

- CYRIX & AMD**
Diesmal: Die Softwarefallen
- Joystick ohne Orientierung**
Richtige Konfiguration muß sein
- CD-ROM zu schnell?**
Ruckeleffekt durch zu viel Power
- In eigener Sache**
Auch kleine Probleme sind wichtig

112
112
112
113

[Tips & Tricks]

- Mechwarrior 2: Mercenaries**
Heiße Tips für alle Missionen
- Fable**
Quickthorpes Tricks zum Abenteuer
- Hind**
Schleichweg zu unbegrenzter Munition

90
102
105

[Hexerei]

- Mechwarrior 2: Mercenaries**
- Syndicate Wars, Need for Speed SE**
- Diablo (Demo)**
- Daggerfall**
- Schleichfahrt**

106
106
108
109
110

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



Claudius Brunnecker

Diesmal stehen die Tips und Tricks ganz im Zeichen von Activisions neuer Battletech-Schöpfung Mercenaries. Aber auch Adventurefreunde kommen mit der Lösung zu Fable auf ihre Kosten.



Mechwarrior 2: Mercenaries

Philipp Dietz aus Heilbronn hat als erster Kommandant einer kleinen aber feinen Söldnerereinheit alle Missionen gespielt und folgende Tips herausgefunden.

Allgemeine Hinweise:

- Bezahlung (normalerweise):
Jedes erfüllte Target: 100.000 C
Jeder erfüllte Bonus: 50.000 C
Jedes erfüllte Bounty: 25.000 C
Jeder Kill: 25.000 C
Kontraktbezahlung: nach Vereinbarung
- Nach jeder Mission speichern.
- Als erstes solltet ihr eure Mechs voll aufpanzern, denn so ein bißchen mehr Stahl zwischen dem Innenleben eures Mechs und einem Laserstrahl ist schon viel wert vor allem, da manche Missionen recht viele Gegner hervorbringen und ausweichen nicht immer möglich ist.
- Nicht vergessen, die Mechs nach jeder Mission wieder neu auszurüsten bzw. zu reparieren. Hierfür solltet ihr alles da haben, also alle verwendeten Waffen immer auf Vorrat kaufen, doch genügend C-Bills für Reparaturen im Feld zurückhalten (min 200.000).
- Schießt allen Mechs zuerst die Arme ab. Bei Sentinel, Catapult, Urban Mech, Jenner

und JagerMech z.B., liegen die Cockpits schön offen da und können leicht durchlöchert werden. Zielt ab und zu auf die Beine feindlicher Mechs. Bei Verlust eines Beines fällt der Mech um und ist hilflos.

- Ein häufig beobachtetes Verhalten überhitzter feindlicher Mechs ist, daß sie sehr nah heran-

kommen und nicht feuern. Schickt vielleicht noch eine Lasersalve ab und seht ihn dann nach kurzer Zeit explodieren.

- Die Reichweite aller Energiewaffen ist größer als angegeben. Die PPC reicht sehr weit. Probiert die Entfernung einfach aus, indem ihr auf einen feindlichen Mech feuert. Wenn ihr ihn trifft, reagiert er.

- Bei zufallsgenerierten Aufgaben am besten nur Search & Destroy oder Recon annehmen, da es sein kann, das euer Mech zu langsam ist, um den Feind zu erreichen, bevor der das Ziel zerstört.

- Lanzenkameraden:

Überwiegend zu zweit auf ein Ziel ansetzen und sich immer wieder vergewissern, wie ihr Status ist.

- Jäger:

Aerotechs zählen wie ein Mechkrieger, ihr müßt also bei eurer Einteilung unbedingt Platz für sie lassen.

Setzt sie nie allein auf einen Mech an, da sie recht schnell abgeschossen werden.

Sie in Stadtgebieten einzusetzen, ist nicht ratsam, da sie hin und wieder gegen die Häuser fliegen.

- Die größte Durchschlagskraft erreichte Philipp mit einem Atlas-1K, ausgestattet mit 2 LLasern(C), 6 MLasern und mehreren Tonnen Double-Heatsinks.

Missionen:

Die Missionen sind chronologisch geordnet und können nur genau in dieser Reihenfolge gespielt werden, das heißt, die Liste ist nicht abwärtskompatibel. Die Luthien-, Wolcott- und Gravenhaguenkampagnen müssen gespielt werden. Bei gleicher Operationsnummer laufen die verschiedenen Missionen zeitgleich ab, es kann also folglich nur eine gespielt werden. Die Angaben "Empfehlung" (E) beziehungsweise "Keine Empfehlung" (KE) sagen aus, ob sich der Auftrag, im Vergleich zu den anderen zur Verfügung stehenden Missionen lohnt.



Kämpfe in Städten können ganz schön eng werden

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! Fax sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier **ohne Linien oder Karos** und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprohomen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

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

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

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



Ihr Groß- händler für PC- CD-ROM + Sony PSX- Spiele + Zubehör

Bitte nur
Händleranfragen!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhrenbach
Tel. 08582/9605-0
Fax 08582/9605-99

Compustore

Tel 08807 310 Mo-Sa 10-20h

Erfragen Sie die Tagespreise!

Alle Angebote solange Vorrat reicht
zzgl. Versand + NN gemäss unseren AGB

Upgrades	Pentium 200	1.398.-
	Pentium 166	998.-
	Pentium 133	648.-
Mainboard	5 K 100	398.-
+ CPU + Lüfter	Cyrix 6x86 166+	598.-
einbaufertig	Cyrix 6x86 200+	948.-
mit Anleitung	PentiumPro200	1.898.-

PS/2	RAM 4MB	38.-
60ns	16MB 178.-	8MB 68.-
	32MB 348.-	
	EDO 8 MB	78.-
	4MB 58.-	16 MB 198.-
	32MB 398.-	
SIMM 30pin	1MB 28.-	4MB 88.-

Mainboards	Pentium ab	228.-
	Pentium Pro	ab 598.-

Prozessoren	486DX4-100	58.-
	Cyrix/AMD 5X	88.-
	Pentium 133	398.-
	Pe 150 598.-	166 698.-
	Pe 200 1.048.-	
	Cyrix6x86	166+ 348.-
	schnell+günstig	200+ 698.-
	Cx 150+ 248.-	
	AMD 5K 100	158.-
	Pentium Pro 200	1.048.-

Grafik	1 MB	78.-
	2 MB	128.-
Miro Media + TV out	2 MB	298.-
Eisa Winner Victory 3D	2 MB	348.-
Videologic Grafikstar	2 MB	248.-
Spea V7 Storm	2 MB	398.-
Matrox Mystique	2 MB	348.-
...und viele weitere Grafikkarten		

Festplatten	1,08 GB	298.-
	1 GB SCSI	448.-
	2 MB	348.-
	2 GB SCSI	598.-
	1.6 GB	398.-
	4 GB SCSI	1.498.-
	2.0 GB	498.-
	9 GB SCSI	4.498.-
	3.2 GB	648.-

Sound	S-blaster 16Bit	78.-
	AWE Soundblaster 32Bit	148.-
	32Bit	348.-

CD-ROM	IDE 4x	98.-
	IDE 6x	148.-
SCSI 6x	298.-	IDE 8x 198.-
SCSI 10x	398.-	IDE 10x 298.-

CD-Recorder	ab	798.-
CD-Rohlinge	zu Tagespreisen	

Modems	ab	78.-
Controller SCSI-2	ab	148.-
Media-Bus	ab	448.-
Floppy 3.5" 1.44MB	ab	48.-
Gehäuse	ab	98.-
Gehäuse ATX-Format	ab	278.-
Lautsprecher	ab	38.-

Drucker	mono ab	248.-
	Color ab	398.-
	HP 690C	598.-
	HP 694C	698.-
	Laser ab	598.-

Scanner	EZ mono ab	248.-
	Einzug Color ab	298.-
	Flachbett Color ab	498.-

Monitore	14" ab	398.-
	15" ab	598.-
Yakumo-Miro-NEC	17" ab	898.-

PCs	Tower 256KB PB-Cache, PCI	
	IDE, 6MB RAM, CD-ROM, 1GB	
	HD, FD	
	133	1.498.-
	166	1.798.-
	200	2.298.-
	5K	100 1.298.-
	Cyrix 6x86	166+ 1.598.-
		200+ 1.898.-

10 Tage Rückgaberecht + 6 Monate Garantie

Gratis - Preislisite mit weiterer
Hard- und Software anfordern!

Tel 08807 310 Fax 08807 8953

Compustore

Zufallsgenerierte Mission Zufallsgenerierte Mission

Venaria/Training (Draconis Combine) E

Diese Mission empfiehlt sich sowohl für Rookies als auch zur Aufstockung des Startkapitals. Ihr kämpft unter der Aufsicht von Unther, Söldner der Hannsons Roughriders, gegen Piraten.

In dieser Mission wird euch von Unther der Gebrauch des Navigationssystems beigebracht. Befolgt also seine Befehle und patrouilliert die 4 Nav-Punkte. Kehrt danach zur Wildride zurück. Es erwarten euch weder Gegner noch Geld.

Hier dürft ihr Schießübungen auf feindliche Jäger, die sich noch am Boden befinden, eine Energiestation und einen Hangar abhalten. Lauft zu Nav Alpha, dann zu Nav Beta und zerstört dort das oben Genannte. Geht danach zur Wildride zurück.

Die Einnahmen betragen 4.000 (1.000 pro Target)

In der dritten Mission dürft ihr feindliche Trucks nach Munition untersuchen. Lauft zu Nav Alpha, danach zu Nav Beta, schwenkt Richtung Trucks und identifiziert sie im vorbeigehen alle. Laßt Unther nun ruhig den Spaß, sie zu zerstören. Und wieder geht es zurück zur Wildride.

Die Einnahmen betragen 4.000 (1.000 pro Target)



Die Skyline einer unbedeutenden Stadt auf einem entfernten Planeten

In der letzten Trainingsmission dürft ihr richtige Mechs vernichten. Lauft zu Nav Alpha und greift dann bei Nav Beta den Javelin, wie Unther befiehlt, an und vernichtet ihn. Nun könnt ihr Unther bei der Zerstörung des Panthers zusehen, da er sich bei einem Angriff eurerseits auch zuwenden würde. Da die Reparaturkosten aber eure Kosten sind, haltet euch raus und beehrt nach der Zerstörung des Panthers die Wildride zum letzten Mal.



Das Dropship bringt euch sicher zu den verschiedenen Aufträgen

Die Einnahmen betragen 301.500 (300.000 Contract, 1.000 pro Target, 250 pro Kill) Repariert nun euren Mech, stellt weder Killer noch Psycho ein, da erstens für sie noch kein Mech vorhanden ist und später sowieso bessere Söldner anzuwerben sind.

Galedon V/Riot Duty (DC) E

Hier kämpft ihr gegen Rebellen, die vielleicht mit ihrer Sache im Recht sind, aber nicht genug Geld aufgebracht haben, euch selbst anzuheuern. Pech für sie, ein Söldner kämpft für den, der zahlt.

Als erstes sollt ihr Novastar für eventuelle Verkäufe an die Rebellen bestrafen, indem ihr ihren Firmensitz, das erleuchtete dritte Stockwerk eines Hauses bei Nav Alpha, zerstört. Zielt genau und ruiniert nur diesen Stock. Sobald ihr es zerblasen habt, erscheinen vier Gegner auf eurem Radar. Ihr wendet euch entgegen aller Warnungen gen Osten und zerstört das dortige Scoutfahrzeug, holt danach den Hubschrauber vom Himmel und wendet euch nun eurem feindlichen Ebenbild zu. Zuletzt ist das zweite Scoutfahrzeug an der Reihe. Euer Return ist bei Nav Beta.

Einnahmen: 550.000 (1 Target, 2 Bonus, 4 Kills, 1/6 Contract)

Um den Bonus zu erhalten, müßt ihr schnell vorgehen. Zerstört zuerst den Jenner, der den zu beschützenden Wagen jagt. Zielt direkt auf den Torso. Dann hetzt weiter in Richtung der drei feindlichen Scoutfahrzeuge und helft dem draconischen Panzer aus seiner Bredouille. Nachdem ihr alle drei erledigt habt, lauft in Richtung Nav Beta und holt den Hubschrauber vom Himmel, falls das die Panzer nicht schon getan haben. Das war's auch schon.

Einnahmen: 575.000 (1 Target, 2 Bonus, 5 Kills, 1/6 Contract)

Vom Feld gerettet: 2 MLaser

Nun sollt ihr der Rebellion endlich ein Ende bereiten, indem ihr ihre Anführer tötet. Lauft Richtung Süden in die Stadt und zerstört den Jenner. Lauft nun westlich um die

Häuser zum Panther und greift ihn an. Es aktivieren sich sofort drei Panzer und ihr erhaltet Hilfe von zwei Draconis-Mechs. Sobald der Panther zur Strecke gebracht wurde, kümmert ihr euch um den Raketenpanzer. Falls nötig, helft den beiden Freund-Mechs bei der Eliminierung der verbliebenen beiden Panzer.

Einnahmen: 1.700.000 (1 Target, 2 Bonus, 5 Kills zu je 100.000, 4/6 Contract (Rest))

Vom Feld gerettet: 1 JR7-D JENNER, 3 SRM6

Nachdem ihr von Galedon V zurück seid, repariert zuerst eure Mechs und panzert den Jenner dann voll aus, baut dazu die SRM4 + Munition aus und verkauft sie. Vielleicht kauft ihr noch ein paar MLaser für alle Fälle. Stellt als nächstes Daniel Wilks ein und weist ihm später den Jenner bzw. den Commando zu. Die nächste Mission ist insofern wichtig, als daß man nach ihr Konshiki Yabu anheuern kann, einen erstklassigeren Piloten, den ihr noch gut gebrauchen könnt.

Engadin/Search&Destroy

(Freie Republik Rasselhague) E

Ihr sollt einen zurückgelassenen Atlas (100 t) mit euren zwei Mechs (zusammen 60 t) suchen und vernichten. Im Missionsgebiet habt ihr dann noch zwei leichte Gehilfen von der FRR. Auf eurem Weg nach Nav Alpha, erscheinen auf eurem Radar drei feindliche Jäger. Wenn alle zerstört sind, fährt der Atlas seinen Reaktor hoch und rennt zu einem Landungsschiff. Gebt Wilks den Befehl zum Angriff und greift selbst nur ein, wenn Wilks angegriffen wird, falls möglich in den Rücken. Nach der Mission wäscht die FRR ihre Hände in Unschuld, ob der Ermordung des Piraten am Fallschirm, den ihr laut ausdrücklichem Befehl getötet habt. Feine Herren.

Einkommen: 700.000 (1 Target, 4 Kills, Contract)

Stellt nun als erstes Konshiki Yabu ein. Wilks könnt ihr behalten, da später 3 Mechs zu bemannen sind. Die beiden folgenden Mis-

sionen sind nicht empfehlenswert, angenommen zu werden, da sie mehr schaden als nutzen, es sei denn, ihr besorgt euch einen neuen, schwereren Mech. Außerdem sind die beiden per Zufall bestimmten Aufträge erstens leichter und zweitens besser bezahlt.

Bryceland/Reconnaissance (Federated Commonwealth) KE

Ihr sollt erkunden, ob die landenden Schiffe eine Invasionsflotte oder nur eine Ablenkung darstellen. Hierzu müßt ihr alle Landungsschiffe untersuchen. Beim Landungsschiff A warten ein Quickdraw und ein Assassin auf euch. Der Jenner und der Panther bei Landungsschiff C reagieren nur, wenn sie angegriffen werden. Erledigt also euren Job und wenn es die Umstände zulassen, diese zwei Mechs gleich mit. Geht dann zurück zu Nav Beta.

Einkommen: 550.000 (1 Target, 4 Kills, Contract)

New Oslo/Scout Mission (FRR) KE

Eigentlich sollt ihr nur eine Chemiefabrik auskundschaften und beseitigen, doch stellen sich euch hierbei viele Gegner in den Weg. Panther und Commando schnell zerstören. Als nächstes Clint und Whitworth entfernen. Wenn die beiden Hubschrauber angreifen, schickt sie in die Hölle. Begeht euch zu Nav Alpha, wo euch ein weiterer Whitworth erwartet. Untersucht danach die Chemiefabrik und zerstört sie. Zurück zu Nav Beta eure Wunden lecken.

Einkommen: 725.000 (1 Target, 7 Kills, Contract)

New Ivaarsen/ Guerilla Operations (FC) E

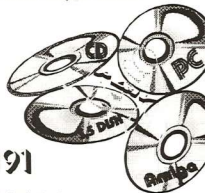
Ihr kämpft auf Seiten der Rebellen auf Proserpine gegen das DC um die Unabhängigkeit dieser Welt.



Die Zentrale eures Unternehmens

Lutz Althoff
Computerspiele
Marker Breite 38
34497 Korbach

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



BTX: Althoff#

TEL : 05631-913191

FAX : 05631-913192

Preisliste kostenlos - Versand im Sicherheitskarton

PC-Spiele CD-ROM:			
3D Ultra Pinball 2	D 66,90	Formel 1*	D 85,90
Ace Ventura*	D 56,90	Flying Corps*	D 79,90
Area 51*	H 72,90	G-Name*	D 66,90
AH 64 Longbow	D 78,90	Gene Wars	D 72,90
- Flashpoint Korea*	D 46,90	Golden Gate Killer	D 69,90
- American Dream*	D 36,90	Hardline	D 59,90
Azrael's Tears	D 69,90	Hattrick Wins*	D 69,90
Baphomet's Fluch	D 69,90	Hexagon Kartell*	D 66,90
Barbie Druckstudio	D 69,90	Hind	D 69,90
Barbie Filmstudio	D 69,90	Holiday Island*	D 69,90
Barbie Modedesign	D 79,90	Hugo 2	D 47,90
Battle Cruiser 3000*	D 79,90	Hugo 4	D 64,90
Bedlam	D 73,90	Hyperblade*	D 79,90
Betrayal in Antara*	H 76,90	Interstate 76*	D 79,90
Betrayal in Antara*	D 79,90	Isogud*	D 67,90
Birmingham*	D 78,90	Jagged Alliance 2*	D 72,90
Bling Lim Edition	D 45,90	J. Madden NFL 97	D 72,90
Blam! Machinehead*	D 69,90	Kals Power Goo	D 84,90
Bull. Manager 97	D 69,90	Leisure Suit Larry D	D 79,90
Civilization 2	D 81,90	Lighthouse	H 79,90
Civil War Games*	D 77,90	Links LS	D 79,90
Clandestiny*	D 72,90	Lords o.t. Realm 2*	D 78,90
			S.T.O.R.M.
			D 64,90



Toonstruck DV 69,90		Bleifuß 2 DV 49,90	
Cuado*	D 73,90	Marvel Drop*	D 39,90
Command+Conquer	D 79,90	Master of Orion 2*	D 49,90
C&C Missions	D 79,90	Meridian 59	H 69,90
C.+Conquer D 87,90		Mechw. 2: Mercenar	E 76,90
Alarmstufe Rot		Mechw. 2: Mercenar	D 79,90
Crazy Ivan*	D 66,90	Mega Race 2	D 56,90
Creatures	D 66,90	Mis. f.: Cyberstorm D	D 79,90
Crusader-no regret	D 64,90	M. Pyt. R. d. Kokosnuß	D 66,90
Cyber Gladiators*	D 67,90	Myst	D 63,90
Daggerfall*	D 79,90	NASCAR Racing 2*	
Daytona USA*	D 73,90	H 76,90	
Deadlock	H 72,90	NBA Live 97*	D 72,90
Der Planer 2	D 69,90	NHL Hockey 97	D 72,90
Destiny*	D 71,90	NHL Powerplay H.97*	D 59,90
Destruction Derby 2*	D 72,90	Nihilist	D 64,90
Diablo*	H 79,90	Need for Speed Sp.	D 69,90
D.gr. Schl. i. Ardennen D	D 67,90	Normality	D 71,90
D.gr. Schl. u. Gettys	D 69,90	Organic Art	D 56,90
D.gr. Schl. u. Shiloh*	D 67,90	Oriönburger	D 72,90
D.gr. Schl. u. Waterl.	D 67,90	Othello*	D 39,90
Die Hard Trilogy*	D 72,90	Panzer Dragon*	D 72,90
Die Pandora Akte*	D 74,90	Phantasmagoria 2*	
Die Siedler 2	D 69,90	H 76,90	
- Mission CD*	D 31,90	Prince of Persia Col. H	D 26,90
D. Stadt d. verl. Kind	D 72,90	Privateer 2*	D 75,90
Discworld 2*	D 79,90	- The Darkening -	
DSA3: Schatten u. R.	D 39,90	Privateer 2 Spec.*	D 89,90
Down i. the Dump*	D 69,90	Puppen Perl u. Pist.	D 67,90
Earthquake 2: Skyforn	D 69,90	Rallye Racing 97	D 72,90
Einstein	D 69,90	Rayman	D 39,90
EF2000 Taktcom*	D 69,90	Rebel Assault 2	D 79,90
EF2000+ Taktcom*	D 69,90		
Electr. Arts Classic	D 79,90		
Elisabeth I	D 66,90		
Enemy Nations*	D 52,90		
Escatica 2*	D 72,90		
F1 Grand Prix 2	D 69,90		
F1 Grand Prix 2	D 84,90		
F1 Manager 96	D 69,90		
F22 Lightning 2	D 72,90		
F22 Lightning 2*	E 79,90		
FIFA Soccer 97*	D 72,90		
Flottenmanöver*	D 73,90		

* Bei Anzeigenschluß (06.11.) noch nicht lieferbar
E englische Version H deutsches Handbuch
D komplett deutsche Version

Nachnahme + 10,90 + 3,00 Zahlkartengebühr
Vorkasse + 7,90
Rechnung + 8,50 (Stammkunden mit Kundennummer)

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 15,- berechnen.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
Unfehle Sendungen können wir nicht annehmen.

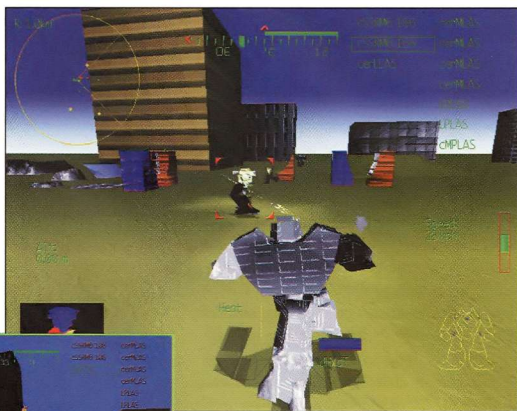
Euer erster Auftrag führt euch in die Crystal Desert, gespickt mit metallischen Kristallen, die euer Radar verwirren. Dort sollt ihr euch mit einem Rebellen treffen und eine Basis finden. Zerstört als erstes den Javelin und Commando. Lauft dann Richtung Nav Alpha. Dort findet ihr einen Awesome. Ihr könnt vor Erreichen des Nav-Punktes aber auch, laut Anweisung, nach Nav Beta umschwenken. Dort steht euer gesuchter Kontaktmann. Greift nun in den Kampf um die Basis bei Nav Gamma ein, vernichtet sowohl Javelin, als auch Jenner und schützt danach den Hoovertruck vor dem weiteren angreifenden Jenner. Begeht euch dann zu Nav Delta.

Einkommen: 550.000 (4 Target, 6 Kills)
Dieses Mal sollt ihr den Tyrannen Varus, einen DC-Commander, der sich in einem Javelin bei einer Feuerbasis aufhält, in die ewigen Jagdgründe schicken. Wartet bis ihr das Freizeichen der Rebellen erhaltet und bewegt euch dann hinter Centurion und Trebuchett her. Diese schalten sich nach einiger Zeit ab. Zerstört beide dann sofort, denn sie reaktivieren sich wieder, sobald einer beschossen wird. Wendet euch der Basis bei Nav Kappa zu und eliminiert zuerst die vier Türme und dann den deaktivierten Javelin. Macht sodann die Basis dem Erdboden gleich. Als nächstes nehmt ihr die zwei Türme und den Panther bei Nav Iota auseinander, identifiziert den Javelin und tötet Sho-Sa Varus. Der Basis ergeht es nicht besser, als der ersten. Eure Dustoff-Site ist bei Nav Lambda.

Einkommen: 675.000 (4 Target, 11 Kills)
Es soll eine Lanze schwerer Mechs ausgeschaltet werden. Um die Sicherheit der Artillerie zu gewährleisten, vernichtet ihr Sentinel und Commando. Laft nun Richtung Norden, bis ihr die Konturen von Mechs im Sandsturm entdeckt. Bewegt euch auf sie zu, bis sie sich aktivieren. Wenn die Artillerie die Mechs unter Beschuß nimmt, sollt ihr euch in keinen Nahkampf verwickeln lassen und feindlichem Beschuß ausweichen. Eigentlich sollte die Artillerie die Mechs leicht vernichten. Falls nicht, müßt ihr selbst sicherstellen, daß euer Missionsziel erfüllt wird. Sobald der Letzte zu Boden gegangen ist, ist die Mission beendet.

Einkommen: 350.000 (2 Target, 6 Kills)
In dieser Mission riskiert ihr keinen eurer Mechs, denn ihr bekommt einen Stalker gestellt. Ihr sollt zwei Fahrzeuge beschützen. Vernichtet hierfür zuerst die zwei Panzer und dann, wenn ihr den zwei Fahrzeugen folgt, den Urban Mech und Panther. Um den Bonus zu erhalten, sollte das schnell gehen.

Bei größeren Gefechten verliert man schnell den Überblick. Da heißt es dann seinem Wingsmen vertrauen. Manchmal bringt euch aber auch eine kleine Veränderung der Waffe den entscheidenden Vorteil zum Sieg.



Zufallsgenerierte Mission

Nun müßt ihr eigentlich genug C-Bills besitzen, um den Catapult auf dem Markt zu kaufen. Rüstet den Catapult aus. Wer will, kann einen seiner leichten Mechs verkaufen.

Unknown/Deep Strike (FC) KE

Auf Rasel Hague sollt ihr viele Mechs in einer Anlage zerstören. Hierfür vernichtet ihr bei Nav Alpha Clint und Cicada. Stellt euch dann direkt vor einen Mech in der Anlage und vernichtet ihn schnell. So verfährt ihr auch mit dem Jenner, Centurion, Urban Mech, Commando, Javelin, Assassin und Whitworth. Erledigt das ohne euren Partner, da sich im gegenseitigen Feueraustausch sonst ein Mech nach dem anderen aktiviert, und sie euch ins Kreuzfeuer nehmen. Laft danach zum Landungsschiff bei Nav Beta zurück.

Einkommen: 825.000 (1 Target, 9 Kills, Contract)

Unknown/Deep Strike (DC) E

Nun führt ihr auf New Ivaarsen einen Guerilla-Kampf, um dem DC zu einigen Vorteilen bei Verhandlungen von Grenzstreitigkeiten zu verhelfen. Jägereinsatz ist nicht möglich. Ihr sollt eine Basis, deren Verteidigung und eine Scout-Mechlanze unbrauchbar machen. Zerstört zuerst die Windkraftanlage bei Nav Omicron. Die zwei Türme bei der Basis haben daraufhin keine Energie mehr. Laft nun zur Basis bei Nav Phi und zerstört die Türme und den gesamten Komplex. Als nächstes taucht die vom Angriff unterrichtete Scoutlanze auf. Sie besteht aus einem Panther, einem Mongoose, einem Assassin und einem Sentinel. Wenn ihr sie vernichtet habt, tauchen auf eurem Radar noch vier

Als nächstes identifiziert ihr das Rising Sun Hotel, welches auf der rechten Seite zu finden und unten herum beleuchtet ist. Es wird nachher die Aufmerksamkeit von den Fahrzeugen ablenken. Bewegt euch nun schnell in Richtung Westen, wo ihr ein "FC" Landungsschiff findet. Zerstört es. Sobald die zwei Trucks Nav Alpha erreicht haben, aktivieren sich ein Orion und ein Javelin, die sich auf den Weg zum Landungsschiff machen, ein Atlas nimmt euch und ein Urban Mech das Hotel unter Feuer. Zerstört alle Mechs, begeht euch danach zu Nav Beta zurück und wartet auf die Ankunft der beiden Trucks. Der Planet ist nun DC-frei.

Einkommen: 2.400.000 (2 Target zu je 300.000, 2 Bonus, 8 Kills, Contract)
Vom Feld gerettet: 1 PNT-9R PANTHER, 2 MLaser, 1 Autocannon/20
Der Aerotech Jesse Winfield steht mit einem leichten Jäger zur Verfügung.

Multiple Worlds/Garrison (Jandex Corporation) KE

Diese Mission ist eine Falle von Piraten, um eure Mechs zu erbeuten. Wenn ihr in der Missionszone abgeworfen werdet, befinden sich ein Urban Mech und ein Flashman in eurer Nähe. Vernichtet sie wie auch die zwei Panther, die nach einer kurzen Zeit eintreffen. Begeht euch dann zum Nav-Punkt Delta. Einkommen: 250.000 (1 Target, 1 Bonus, 4 Kills)

Savanna Master auf. Sie sollten jedoch kein großes Problem sein. Ist die Gegend feindfrei, wartet Nav Rho auf euch.

Einkommen: 600.000 (3 Target, 1 Bonus, 10 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ASN-101 ASSASSIN
Ihr sollt eine feindliche Basis zerstören. Wenn ihr eure Freunde die Trucks zerstören laßt, senden sie keinen Hilferuf und Sentinel & Panther aktivieren sich erst später. Lauft links an den Pillars vorbei und erledigt den Stalker, der sich beim Erreichen der Basis aktiviert. Zerstört nun den wartenden Flashman, dann Basis. Sobald das letzte Gebäude fällt, erhaltet ihr Deckung von zwei Hub-schraubern. Bevor diese die zwei deaktivierten Mechs erreichen und sie so aktivieren würden, nutzt lieber die Aktivationszeit um anzugreifen, während sie noch hilflos sind. "Flieht" nun zu Nav Epsilon.

Einkommen: 300.000 (1 Target, 1 Bonus, 6 Kills)

In dieser letzten Mission sollt ihr von New Ivaarsen evakuiert werden. Vernichtet Mon-goose und Jenner. Lauft in Richtung Nav Rho, biegt aber vorher links ab und überquert den Canyon, indem ihr auf der einen Seite schräg hinunter lauft und auf der entgegengesetzten bei einer Abflachung direkt wieder hinauf. Wenn ihr den oberen Rand erreicht, aktivieren sich ein Zeus und ein Thug. Den Zeus beschäftigen eure Freunde, während ihr den Thug alle macht. Falls beide Mechs erledigt sind, geht zurück zur Brücke und pulverisiert Crab und Assassin. Nun haltet nach einem weißen Band ausschau, das am Boden nach Süden läuft. Bewegt euch auf ihm nach Süden und ihr werdet rechts der Straße einen Jeep erreichen, der gleichzeitig auch das Missionsende darstellt.

Der Bonus fürs Erreichen des Landungs-schiffs geht zwar flöten, doch ergibt sich dadurch ein neues Target, also 50.000 mehr.



Auch Clan-Mechs könnt ihr steuern

ES wirft so viele Fragen auf,
daß selbst Allwissende
anfangen zu zweifeln.

© 1994 and the design trademarks of, or licensed to Sierra On-Line, Inc. All rights reserved. Windows is a registered trademark of the Microsoft Corporation.

Rendezvous im WELTRAUM

VOM
AUTOR DES
BESTSELLERS „2001 -
ODYSSEE IM
WELTRAUM“

**ES KOMMT ZUR ERDE. WAS WILL ES VON UNS? IST IHM DIE MENSCHHEIT
EGAL? WIRD ES UNSER SCHICKSAL BESTIMMEN? FINDEN SIE ES HERAUS!**

Direkt inspiriert durch die legendären Bücher von Arthur C. Clarke und Gentry Lee hinterfragt RENDEZVOUS IM WELTRAUM das egozentrische Weltbild, nach dem es außer uns kein Leben im Weltraum gibt. Ihre Aufgabe ist es nicht, die Menschheit zu retten – das wäre zu einfach! Genießen Sie eine fantastische Story mit Video-sequenzen, begleitet von hervorragenden Soundtracks, sowie über 3.000 Hintergrundgrafiken und 3-D-Figuren.



DIE LÖSUNG LIEGT AUF DER HAND ... SIE MÜSSEN SIE NUR FINDEN!
PC CD ROM - DOS & WINDOWS® 95

KOSTENLOSE SIERRA-KATALOG-CD-ROM

SIERRA COKTEL Deutschland, Robert-Bosch-Str. 32, D-63303 Dreieich

RAM1110D

Name:
Straße:
PLZ/Ort:



S I E R R A®

Einkommen: 2.350.000 (2 Target, 6 Kills, Contract)

Den erbeuteten Assassin könnt ihr aufgrund seiner geringen Modulkapazität (Zuladung) ruhig verkaufen und euch stattdessen den Bombardier zulegen. Hierfür, falls nicht vorher schon getan, einen der leichten Mechs verkaufen. Heuert nun Jennifer Brockton und gegebenenfalls Hans O'Malluki an.

Meachom/Training (FC) E

Beschützt einen Prinz auf seinen Spaziergängen. Lauft immer dem Prinz hinterher. Sobald er stehen bleibt, besucht ihr den nächsten Nav-Punkt. Der Prinz führt euch so zuerst nach Nav Beta zu einem JägerMech und einem Whitworth und dann nach Nav Delta zu einem Jenner und einem Whitworth. Wenn ihr alle Nav-Punkte besucht habt und der Prinz noch lebt, begeben euch zur Dustoff-Site bei Nav Epsilon. Wenn der Prinz dort stehenbleibt erledigt ihr ihn, bevor ihr den Nav-Punkt erreicht, um eure Mission zu schaffen! (Kleiner Bug am Rande).

Einkommen: 1.000.000 (1 Target, 1 Bonus, 4 Kills, Contract)

Raselhague/Capture (FRR) E

Ein Commander der Streitkräfte der FRR meutert mit seiner untergebenen Lanze. Ihr sollt ihn lebend zurückbringen und seine Lanze eliminieren. Lauft in Richtung Nav Beta, in dessen Gegend sich der Thug des Commander aufhält. Wenn er sich aktiviert, schießt ihr ihm sofort ein Bein ab. Seine Lanze, bestehend aus einem Panther, einem Commando und einem Assassin. Sobald das Bein ab ist, ist die Mission beendet. Vorsicht Zeitlimit.

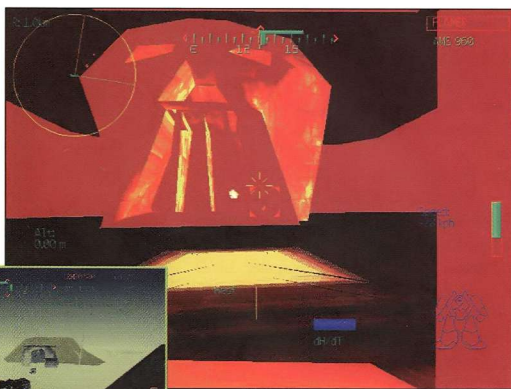
Einkommen: 825.000 (1 Target, 1 Bonus, 3 Kills, Contract)

Coventry/Garrison (FC) E

Der Schutz einer medizinischen Anstalt wird euch in eure zuverlässigen Hände gelegt. Sofort nach Missionsbeginn lauft ihr an der Hauswand gen Süden und ändert eure Richtung gegen Osten, wenn ihr die Ecke erreicht. Laft nun auf die linke Seite des Berges vor euch zu. Nach einer Weile tauchen zwei Fahrzeuge auf, die ihr in Ruhe laßt. Das dritte Fahrzeug, das ihr seht, ist das gesuchte. Untersucht es und vernichtet es hinterher. Als nächstes greifen aus derselben Richtung ein Sentinel und zwei unbekannte Mechs an. Zerstört sie und eure Missionsziele und der Auftrag sind erfüllt.

Einkommen: 800.000 (2 Target, 1 Bounty, 3 Kills, Contract)

Die Missionen um die Arenen auf Solaris gehören nicht nur spielerisch zu den Highlights von Mechwarrior 2: Mercenaries



Liezen/Escort Duty (FRR) E

Ihr schützt einen Eiswürfel vor der Zerstörung durch von bösen Leuten angeheuerte Söldner. Er soll Wasser auf einen trockenen Planeten bringen. Alle Missionen finden im Weltall statt. Ihr seid also wesentlich schneller als sonst und driftet in den Welt-raum, wenn ihr nicht auf der Eisfläche bleibt.

Ihr sollt die Commando-Brücke vor den Angriffen feindlicher Jäger schützen. Jäger, die sie angreifen, werden von euch abgelenkt. Zerstört alle 6 Aerotechs.

Einkommen: 850.000 (2 Target, 6 Kills, 1/5 Contract)

Ihr sollt für die weitere Durchführbarkeit des Plans "Eiswürfel auf Planet" sorgen. Das gegnerische Sprungschiff sendet einen Störimpuls aus, der eure Erfassung teilweise unterbindet. Vor euch setzt ein Landungsschiff einen Crab ab. Wenn möglich vernichtet ihn, ihr habt keine Zielerfassung. Als nächstes zerstört die zwei Magnettau- e, die das Landungsschiff auswirft, um den Kurs des Eisbrockens zu ändern. Einige Zeit später greifen zwei Aerotechs den Antrieb an. Vernichtet zuletzt auch sie.

Einkommen: 825.000 (2 Target, 1 Bonus, 3 Kills, 1/5 Contract)

Ihr erfahrt, daß trotz eurer Bemühungen bereits Feinde an Bord sind. Sie befinden sich in einer Höhle, aber nicht mehr lange. Ihr habt keine weitere Unterstützung, drei schnelle Feinde und nur geringen Platz. Das alles macht die Mission recht schwer. Sobald ihr Flashman, Commando und Crab vernichtet habt, kann die Atombombe, die sie gelegt haben, entschärft werden. Vorsicht Zeitlimit.

Einkommen: 1.675.000 (1 Target, 3 Kills, 3/5 Contract)

Falls euer Aerotech schon wieder verpufft ist, steht Reggie Faust zur Verfügung. Er hat die bis jetzt schlagkräftigste Maschine.

Zufallsgenerierte Mission Zufallsgenerierte Mission Zufallsgenerierte Mission

Gravenhague/Planetary Assault (DC) E

Ihr sollt gegen die Dread Legion losschlagen, die einfach einen Planeten annektiert hat. Später wird bekannt, daß sich dort ein Sternenbund-Depot befindet, das einiges wert ist. Als erstes braucht ihr Wasser und die Dread Legion möglichst keines. Demzufolge erobert ihr ihre Wassertanks. Bei den Wassertanks stehen ein Hunchback und ein Catapult. Wenn ihr nah genug an die Siedlung herangeht, aktivieren sie sich und greifen euch an. Sobald Crab, Sentinel und Assassin terminiert sind, greifen die beiden die Wassertanks an. Hindert sie daran und zerstört sie vielleicht schon vorher.

Einkommen: 1.050.000 (1 Target, 1 Bonus zu 300.000, 1 Bounty, 5 Kills, 1/6 Contract)

Vom Feld gerettet: 1 HBK-4G HUNCHBACK

Ihr sollt einen Canyon halten, den die Dread Legion zur Evakuierung braucht. Zerstört zuerst den Jenner. Während eure Kollegen das Landungsschiff angreifen, vernichtet ihr den Hunchback und untersucht den Catapult. Wer Lust/Zeit hat, auf den warten noch ein Thug und ein Centurion.

Einkommen: 875.000 (2 Target, 1 Bonus, 5 Kills, 1/6 Contract)

In der letzten Mission sollt ihr schließlich den Rest der Dread Legion vertreiben. Ein Centurion, Crab und Flashman warten in einen alten Schiffsrumpf auf euch. Sie unter-

breiten euch das Angebot, das Doppelte wie das DC zu zahlen, wenn ihr sie in Ruhe laßt. Solltet ihr annehmen, wollen euch die zwei DC-Mechs Dracon & Thug aufhalten. Wenn nicht, zerstört die drei DL-Mechs und geht zu Nav Alpha. Entscheidet nun selbst, nachweisen kann man euch gar nichts.

Einkommen 1: 2.175.000 (1 Target, 3 Kills, 4/6 Contract)

Einkommen 2: 4.000.000 ("Contract")

Ihr könnt nun Jenner & Panther verkaufen und euch den Atlas zulegen. Es steht der Aerotech Arthur Dankings mit einer 100t Stuka zur Verfügung.

New Caledonia/Planetary Defense (FRR) E

Last Hope, eine friedliche Siedlung, ist überfallen und niedergebrannt worden. Übt nun an den Piraten von Hendrik Grimm Oberon III Rache. Seine Lanze besteht aus Catapult, Clint, Trebuchet und Whitworth. Ein Clan Wolf Landungsschiff nimmt euch noch unter Feuer. Weicht seinen Schüssen aus. Seine Zerstörung ist nicht notwendig. Wenn alle Mechs vaporisiert sind, ist Feierabend.

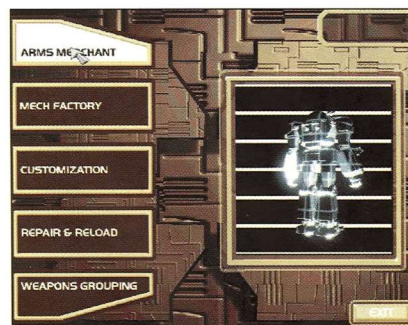
Einkommen: 950.000 (1 Target, 4 Kills, Contract)

Zufallsgenerierte Mission

Raselhague/Garrison (FRR) KE

Schützt eine HPG-Station vor Söldnern. Laßt zuerst direkt nach Süden, wo ihr bald drei abgeschaltete Mechs, Urban Mech, Vindicator & Trebuchet, findet. Eine Weile später kommt noch ein Trebuchet hinzu. Wenn ihr wieder sorgenfrei seid, begeben euch zu Nav Alpha auf dem Hügel und vernichtet den dortigen Clint. Vorsicht Zeitlimit.

Einkommen: 1.225.000 (2 Target, 5 Kills, Contract)



In solchen Menüs werden die Mechs gekauft bzw. Aufträge ergattert

DK softmedia

Segeln am PC!

Neu: Sail Simulator 3.0. Inklusive 10-m-Motoryacht!

- 8 authentische Reviere in bestechender 3-D-Grafik
- Einstellmöglichkeiten für Wind + Wetter, Crew + Equipment
- satter Stereosound
- 8 Originalboote zur Wahl
- über 10 Min. Videosequenzen

Sail Simulator 3.0

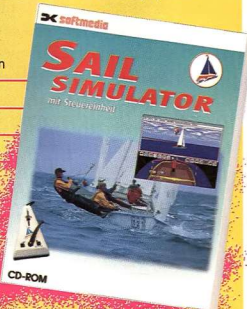
DM 149,- (unverb. Preisempf.)

Best.-Nr. 3-7688-9508-4

- Sail Simulator 3.0 inkl. Steueranleitung DM 198,- (unverb. Preisempf.) Best.-Nr. 3-7688-9509-2
- Update von Version 2.1 auf 3.0 sowie weitere Revier- und Boots-Sets auf Anfrage erhältlich.

Systemanforderungen:

Windows ab 3.1., 486 DX 66 MHz, 8 MB RAM, 5-VGA, Auflösung 800 x 600 dpi, 256 Farben, 5 MB freier Speicherplatz, Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk, MS-kompatible Soundkarte und Maus.



DK softmedia
SIMULATIONSPROGRAMME

Klar zum Ordern?

Sie haben die Wahl:

- ▶ **Per Telefon:** Unsere Bestell-Annahme erreichen Sie rund um die Uhr unter **0521/559-292** und **0521/559-295**
- ▶ **Per Fax oder Post:** Mit dem Bestellschein. Einfach faxen: **0521/559-114**. Oder per Post abschicken an: Delius Klasing Verlag • Postfach 10 16 71 • D-33516 Bielefeld
- ▶ **Im Handel:** Unter der obengenannten Bestell-Nr. bekommen Sie Sail Simulator natürlich auch im Buch- und Fachhandel.

Direktbestellung in Österreich über Freytag-Berndt & Artaria KG. Tel.: 0222/533-20 94, Fax: 0222/533-86 85
Direktbestellung in der Schweiz über Neptun Verlag. Tel.: 071/664 20 20, Fax: 071/664 20 23.

Bestellschein **DK softmedia**

☒ **Hiermit bestelle ich:**

_____ Exemplare von Sail Simulator 3.0 auf CD-ROM zum Preis von je DM 149,-.

_____ Exemplare von Sail Simulator 3.0 auf CD-ROM inkl. Steueranleitung zum Preis von je DM 198,-.

Versandkosten: Die Versandkosten betragen DM 6,95 (Ausland 15,-). Per Nachnahme zusätzlich DM 3,-. Ab DM 500,- Bestellwert liefern wir frei Haus. **24-Stunden-Service:** Bei Bestellungen, die wochentags bis 12.00 Uhr bei uns eingehen und per Bankinzug/Scheck beglichen werden, liefern wir gegen einen Aufpreis von DM 6,- innerhalb von 24 Stunden.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

☒ Datum, Unterschrift

Wie möchten Sie zahlen?

☐ per beiliegendem Verrechnungsscheck

☐ per Nachnahme (nur in Deutschland möglich)

☐ bequem per Bankinzug (nur mit deutscher Bankverbindung möglich).

Meine Bankverbindung:

Name des Kreditinstituts _____

Konto Nr. _____

BLZ _____

☒ Datum, Unterschrift

Power Play

Solaris VII/Championship Games E

Panem et circenses. Werdet Champion von Solaris in einem modernen Gladiatorenkampf. Mech Heil. Die Regeln sind einfach, seid der Letzte, der noch steht.

In der Arena-4-Cross kämpft ihr gegen einen Victor, Awesome und Bombardier. Victor und Bombardier greifen euch an, der Awesome den Bombardier. Schießt zuerst dem Victor die Arme ab und helft dann dem Awesome bei der Zerstörung des Bombardier. Vernichtet danach den Awesome und schließlich den Victor. Es empfiehlt sich nicht, den langsamsten Mech zu nehmen, da euch die Schüsse des Awesome ganz schön einheizen können. Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 1 AWS-8Q AWESOME
Der zweite Kampf findet in der Arena Neon Grid statt. Ihr werdet von einem Thug, dem ihr zuerst die Arme amputiert, und von einem Stalker angegriffen, der jedoch recht schnell vom Atlas aus dem Verkehr gezogen wird. Der Atlas wendet sich nun dem Thug zu. Weicht dessen Schüssen aus bis er eliminiert ist. Nun nehmt den Atlas auseinander. Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 1 THG-10E THUG
Das Finale findet in der Arena Iron Skull Mountain statt. Der Atlas hat es auf euch abgesehen. Victor und Stalker auf den Atlas. Bleibt immer auf der anderen Seite des Skull. Sobald der Atlas vernichtet ist, wendet sich der Stalker euch zu, und der Victor dem Stalker. Benutzt dieselbe Taktik wie zuvor beim Atlas. Zurück bleibt der Victor, den ihr dann angreift und zerstört. Nun seid ihr Champion von Solaris, obwohl zwei angekündigte Gegner gefehlt haben. Einkommen: 2.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 1 ZEU-6S ZEUS, 1 STK-3F STALKER

Kauft nun das Heatsink-Upgrade und die CASE ein. Kauft den weiteren Atlas ein, indem ihr den Thug verkauft. Es steht der Aerotech Arvin Utchakov und der Pilot Sean McMiller zur Verfügung. Nun beginnen die Kämpfe gegen die Clans.

Peripherie Worlds/Battle (FC) E

Schützt einen Urban Mech und einen Trebuchet vor den Angriffen von Jenner IIC, Feuervogel, Rotfuchs, Phantom und Waldwolf, die allesamt aus 120° geführt werden.

Einkommen: 1.300.000 (1 Target, 1 Bonus, 1 Bounty, 5 Kills, Contract)

Zufallsgenerierte Mission

Sigurd/Deep Strike (FRR) KE

Willkommen auf der Heimatwelt von Lori Kalmar (s. BattleTech Band 1-3). Zerstört die Piraten und flieht vor den Clans.

Eigentlich solltet ihr nur Piraten und ihre Basis ausschalten, doch kommen die Clans dazwischen. Lauft Richtung Nav Alpha und dann um den zweigehörnten Berg herum. Auf der anderen Seite findet ihr die Basis, einen Panther, Orion und Catapult. Desweiteren hält sich noch ein Jäger in der Gegend auf, den ihr vernichten könnt. Wenn alle Mechs zerlegt sind, ebnet ihr die Basis ein. Lauft dann zu eurem Landungsschiff bei Nav Beta. Ehe ihr es erreichen könnt, werdet ihr von einer Nova, einer Nemesis und einer Sturmkrähe angegriffen. Zerstört sie. Derweil wird euer Landungsschiff von anderen Mechs ausgeschaltet. Hierbei handelt es sich um Waldwolf, Henker und Nemesis. Ihr könnt alle zerstören, müßt aber nicht. Der Einsatz ist beendet, wenn der letzte der ersten Drei ins Gras gebissen hat.

Einkommen: 325.000 (1 Target, 9 Kills)

Eure Flucht wurde geplant, allerdings steuert ihr nur einen Luftkissenpanzer. Als erstes jagt die beiden Kühltürme in die Luft. Nach der Explosion, aus deren Einflußbereich ihr euch entzogen habt, greift ihr zunächst den Feuervogel und dann Rotfuchs an. Zerstört die beiden Lasertürme und fährt dann Richtung 300-330° den Canyon entlang, biegt Richtung Westen und somit zu Nav Beta ab. Schließlich müßt ihr die Erste rechts (F3) abbiegen und nur noch dem Lauf des Canyons zu Nav Gamma folgen. Dort wartet ein weiterer Rotfuchs. Bei den Rotfuchsen zielt ihr am besten auf die Arme. Die Mission ist irgendwie leicht schwer. Um den

begleitenden Truck braucht ihr euch nicht zu kümmern, außer er stört euch beim Manövrieren. Benutzt dann Alt-S.

Einkommen: 400.000 (2 Target, 1 Bonus, 6 Kills)

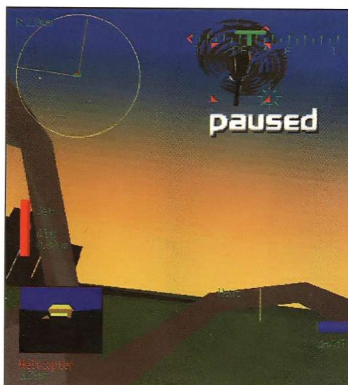
Diese Mission hat einen kleinen Bug. Sucht euch einen schnellen Mech aus, schafft dem Flashman den Rotfuchs vom Hals und lauft zu Nav Alpha weiter. Dort zerstört ihr Sturmkrähe und Nova, bevor das Landungsschiff weiterfliegt. Zu schaffen, indem Krähe erst ein Bein verliert, die Nova durch direkten Torsoschuß eliminiert wird und dann das letzte Bein ebenfalls verschwindet. Das war's, die Mission ist anders nicht zu schaffen. Ohne Bug und mit Patch könnt ihr euch vermutlich mehr Zeit lassen. Zerstört Rotfuchs und Nova, sowie bei Nav Alpha Nova und Sturmkrähe. Stellt euch der Herausforderung des Kriegsfalken bei Nav Beta und gewinnt. Nemesis und Naga bei Nav Beta brauchen nicht zerstört werden. Das wird es dann wohl gewesen sein.

Einkommen: 3.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract[wider Willen der FRR])

Es steht der Aerotech John Gutierrez und die Piloten Jack Chandler und Matt Mamias zur Verfügung.

Zufallsgenerierte Mission

Der Atlas-1K und der Mauler, die zum Verkauf stehen, haben XL-Reaktoren, also mehr freien Tonnageraum. Nun solltet ihr eigentlich für alle kommenden Kämpfe bestetns ausgerüstet sein.



Dieser Mech hat in dem letzten Kampf wohl einige Treffer einstecken müssen. Dank ausreichender finanzieller Mittel ist diese Reparatur aber kein größeres Problem.

Zufallsgenerierte Mission Zufallsgenerierte Mission

Wolcott/Garrison (DC) E

Hohiro Kurita, Thronfolger des DC, kämpft mit viel List und Tücke gegen den Clan Smoke Jaguar. Es wurden viele Täuschkörper ausgelegt. In 1. & 3. Mission habt ihr deswegen haufenweise rote Punkte auf eurem Radar.

Da die Mechs in Landungsschiffen recht wehrlos sind, soll zuerst die Landung von möglichst vielen Schiffen verhindert werden. Ein Hubschrauber legt an den Landestellen Minen aus. Ihr braucht euch also nicht um die runden Schiffe zu kümmern. Bei Nav Alpha erwarten euch eine Nova und ein Rotfuchs, bei Nav Beta ein Waldwolf und eine Nemesis, bei Nav Gamma schließlich ein Kriegsfalke. Zerstört alle und das aggressive Landungsschiff bei Nav Gamma.

Einkommen: 400.000 (1 Target, 1 Bonus, 10 Kills)

Vom Feld gerettet: 4 ER SLaser(C)

Trotz eurer Bemühungen haben viele Mechs den Boden erreicht und ihr sollt deshalb eine Nachschubbasis beschützen. Bleibt in der



Exzellent - wie aus dem Lehrbuch

Nähe und achtet auf sich neu aktivierende Mechs, die ihr sofort von ihrem Ziel ablenkt und ausschaltet. Es erscheinen eine Nova und ein Feuervogel, Pause, zwei Rotfüchse, Pause, ein Waldwolf, Pause und ein Bluthund. Außerdem werdet ihr von zwei Jägern behelligt, um die sich aber die SAM der Basis kümmert.

Einkommen: 300.000 (1 Target, 8 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 FEUERVogel, 2 Pulse SLaser(C), 1 Pulse MLaser

Ihr sollt die Lanze des gegnerischen Commanders Osis eliminieren. Um die 4 Elementare am Anfang und den weiteren aus Süden

zu erledigen, solltet ihr LRM-bestückte Mechs mitnehmen. Laßt am besten die Freunde den Job erledigen, während ihr dem Kampfgeschehen ausweicht. Macht euch dann auf den Weg zu Nav Zeta. Auf eurem Weg werdet ihr von 2 Rotfüchsen angegriffen. Beim Nav-Punkt findet ihr dann noch eine Nemesis, einen Henker und den Kriegsfalke des Commanders. Solltet ihr den 5. Elementar durch Fluggerät beseitigen lassen wird selbiges vom Henker angegriffen.

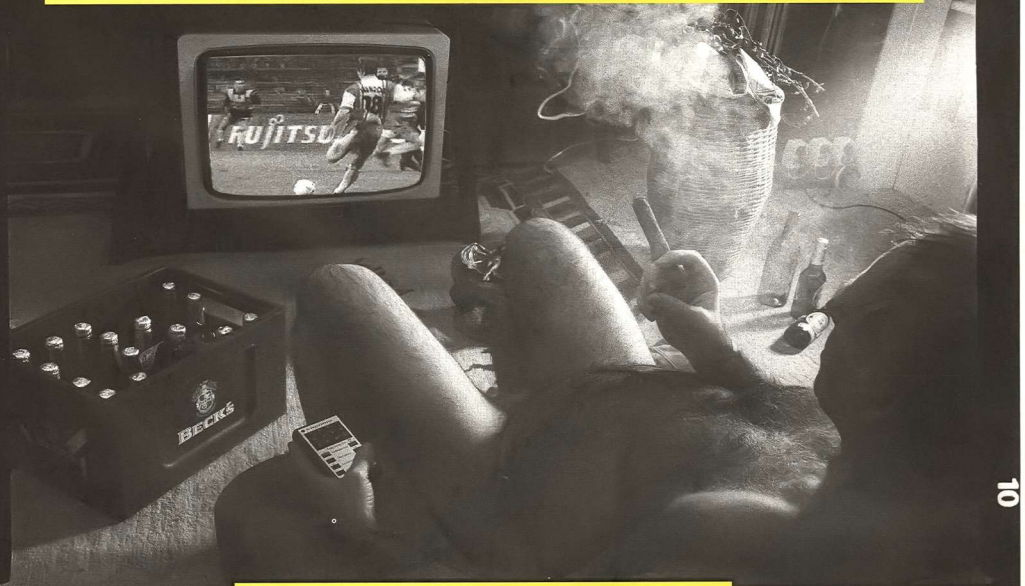
Einkommen: 8.350.000 (1 Target, 10 Kills, Contract)

Am besten verkauft ihr nun den Feuervogel. Auf dem Markt finden sich viele schwere Mechs und jede Menge Energiewaffen. Falls ihr Nachschub an Flugkünstlern braucht, steht euch Karl Doogan zur Verfügung.

Unzmarkt/Extraction (FRR) E

Da der FRR gegen Clans kampferprobte Krieger fehlen, sollt ihr drei beschäftigten Mechs aus der Patsche helfen. Vernichtet zuerst die Naga und dann den Bluthund. Bei Nav Alpha findet ihr die Mechs. Untersucht einen und sie machen sich auf den Weg zum Landeplatz. Mit ihnen aktiviert sich noch ein

Fußball? oder...



Deutschland: Samstag 19.30 Uhr

Waldwolf, den ihr schnell zerstört und euch dann auf den Rückweg zum Startpunkt macht. Vorsicht Zeitlimit.

Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 3 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 2 ER PPC, 6 MLaser

Unknown/Deep Strike (FRR) E

Ein Landungsschiff der Clans wurde abgeschossen. Die Clans sollen es nicht zurückerhalten. Zerstört es also oder erobert es, indem ihr alle Feinde dort besiegt. Greift den Jäger erst ganz zum Schluß an. Lauft zur linken Seite der "Landestelle". Dort findet ihr zwei, euch den Rücken zukehrende, Mechs, ein Phantom und einen Waldwolf. Wenn sie Geschichte sind, hat sich bestimmt schon die Sturmkrähe auf der anderen Seite aktiviert. Eine kurze Zeit später kommt ein zweites Phantom hinzu. Wenn nun auch der Jäger nicht mehr am Himmel kreist, ist das Landungsschiff euer. Solltet ihr euch dazu entschließen das Schiff zu zerstören, bleibt ca 630m entfernt stehen und zerstört es seelenruhig mit Fernwaffen.

Einkommen: 1.175.000 (1 Target, 5 Kills, Contract)

Vom Feld gerettet: 2 ER PPC(C), 2 ER LLaser(C)

Unknown/Deep Strike (FRR) KE

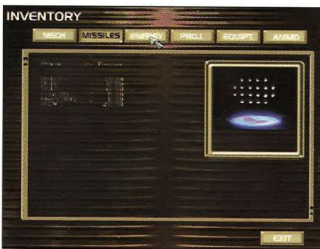
Ihr sollt sechs Jäger hinter den feindlichen Linien solange beschützen, bis alle gestartet sind und ein Landungsschiff vor euch niedergeht. Die vier feindlichen Jäger verlassen ohne euer Zutun aus ungeklärten Gründen den Himmel schon sehr früh. Wartet also, bis sich alles von selbst erledigt hat und begeben euch zum Landungsschiff.

Einkommen: 1.250.000 (1 Target, 1 Bonus, 4 Kills, Contract)

Last Frontier/Raid (DC) E

Es geht darum, fürs DC den Clans einen ihrer Mechs zu entreißen und gegebenenfalls selbst zu behalten. Alle Missionen führt ihr ohne Lanzenkameraden durch.

Als erstes muß der Feind abgelenkt werden. Hierzu sollen in einer recht schweren Operation zwei bis drei Objekte an verschiedenen Nav-Punkten eingegeben werden. Wer nur das Target erreichen möchte, zerstört aus einiger Entfernung das Ziel bei Nav Gamma und dann sowohl Schwergewicht als auch den Bluthund bei Nav Beta. Danach werden die Gebäude dort abgerissen und ihr geht zurück zu Nav Delta. Wer die Boni erhalten möchte, zerstört erst die zwei Feuervögel und den Kodiak bei Nav Alpha aus der Ferne, dann Kodiak und Grizzly bei Nav Gamma.



Der Waffenhändler verlangt unverschämte Preise für seine Waren

Als nächstes sind Schwergewicht und Bluthund bei Nav Beta euer Ziel. Schließlich halten sich zwischen Beta und Alpha noch ein Henker und ein Gargoyle auf. Nachdem die Karte feindfrei ist, sind die drei Targets auch nicht mehr vor euch sicher. Um die abgeschalteten Mechs vorher zu sehen, benötigt ihr die Infrarotabtastung.

Einkommen: 425.000 (1 Target, 2 Bonus, 9 Kills)

Ihr sollt euch den Weg zum Clanmech freikämpfen. Zerstört deshalb zuerst die beiden Feuervögel vor euch und kümmert euch anschließend um die zwei Jäger. Bei Nav Delta ist ein Henker, den ihr beseitigt, und euer Ziel, ein Kodiak. In der Nähe von Nav Beta steht ein Schwergewicht und bei Nav Gamma halten sich ein Kodiak und ein Grizzly auf. Sie können zerstört werden, was aber nicht nötig ist.

Einkommen: 400.000 (2 Target, 8 Kills)

Nun führt ihr einen Kodiak und müßt euch entscheiden, euren Kontrakt zu erfüllen oder dieses nette Spielzeug zu behalten. Der Mech ist allerdings einiges mehr Wert, als der Kontrakt. Laßt die DC-Mechs den Kampf schlagen, während ihr zuseht und fliehende Mechs zerstört. Nun begeben euch entweder zum Landungsschiff, um euren Kontrakt zu erfüllen, oder zerstört die zwei Draconis Combinat-Mechs und dann das wehrhafte Schiff. Wenn ihr euch für letzteres entschieden habt, lauft anschließend zu Nav Alpha. Auf eurem Weg dorthin stellen sich euch ein Kodiak und ein Grizzly, anscheinend Symbionten, in den Weg. Sobald diese Gefahr gebannt ist, könnt ihr auf der rechten Seite der Bergansammlung bei eurem Landungsschiff noch zwei Feuervögel und einen weiteren Kodiak finden. Wenn ihr euer Landungsschiff erreicht, ist diese Operation beendet.

Einkommen 1: 4.250.000 (2 Target, 2 Kills, Contract)

Einkommen 2: 475.000 (3 Target, 7 Kills [logischerw. nur Clan]) + 1 KODIAK

Luthien/Planetary Defense (DC) E

Kämpft mit um die Hauptstadt des DC an der Seite von den Kell Hounds, Wolfs Dragornern und mehreren Schweren des Lichts Regiments. Diese Schlacht bestimmt das Fallen oder das Stehen der Inneren Sphäre in diesem Krieg. Die ersten zwei Missionen sind nicht so gut für Aerotechs geeignet, weil es sich um Stadtgebiet handelt.

Das städtische Umland soll von allen Feindmechs gesäubert werden, falls notwendig sollt ihr alle Nav-Punkte absuchen. Wartet, bis ihr den Befehl zum Angriff erhaltet. Wenn ihr Glück habt werden Henker, Kriegsfalke und Nemesis von den Bomben zerrissen, falls nicht, beseitigt die Reste. Am besten gebt ihr den Befehl Alt+W, dann greifen eure mit LRMs bestückten Freundmechs gleich auch die abgeschalteten Elementare an, die sich im Umfeld von Nav Alpha und eurer Startposition befinden. Patrouilliert Nav Alpha und es aktivieren sich zwei Elementare, sobald ihr Nav Beta erreicht, aktivieren sich die restlichen zwei. Zerfetzt sie und kümmert euch nun um den Kriegsfalken, die Nemesis und das Schwergewicht, die sich entweder aktivieren, wenn einer zerstört oder Nav Gamma patrouilliert wird. Die Mission ist beendet, wenn alle Feinde eliminiert sind. Wenn möglich besucht alle Nav-Punkte wegen der Bonusse.

Einkommen: 475.000 (1 Target, 1 Bonus, 11 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ER PPC(C), 1 ER LLaser(C), 2 ER MLaser(C), 1 Ultra AC/20(C), 2 Streak SRM-6(C)

Der Nav-Punkt Alpha soll gehalten werden. Entfernt euch im Kampf nicht weiter als 250m von ihm. Laßt zuerst den DC-Mauler vorbei und greift dann Rotfuchs und Nova, pause, Sturmkrähe und Waldwolf, pause, Schwergewicht, pause, und Kriegsfalke an und schickt sie in die Ewigen Jagdgründe. Einkommen: 350.000 (2 Target, 6 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ER LLaser(C), 1 Ultra AC/20(C), 1 Streak SRM-6(C)

Ein feindlicher Commander soll gefunden und getötet werden. Er hält sich bei Nav Gamma in einem Cauldron auf. Bei ihm befindet sich ein Schwergewicht. Außerdem könnt ihr alle Teile, die am Boden liegen, in der Satellitenansicht grau, zerstören sowie alle Feindmechs eliminieren, was jeweils einen Bonus wert wäre. Bei Nav Alpha halten sich ein Rotfuchs und eine Nova auf, bei Nav Beta eine Nemesis und eine Naga. Ich habe allerdings nie weitere Feindmechs oder alle Teile gefunden.

Einkommen: 450.000 (2 Target, 2 Bonus, 6 Kills)

Vom Feld gerettet: 1 ER PPC(C), 1 ER LLaser(C), 2 ER MLaser(C), 1 Ultra AC/20(C), 2 Streak SRM-6(C)

Willkommen in der allerletzten Mission dieses Spiels. Der Auftrag an sich ist einfach: zerstört alle Feindmechs. Wenn auch der Auftrag einfach ist, die Durchführung ist es nicht mehr so ganz. Sobald der erste Elementar, den ihr am Anfang in die Erfassung bekommt, zerstört wurde, aktivieren sich die Nemesis, der Waldwolf und der Höllenbote. Wenn hier der Letzte zerstört wurde, aktivieren sich im Norden ein Bluthund und eine Sturmkrähe. Wenn auch hier der Letzte vernichtet ist, aktivieren sich im Norden noch zwei Cauldron und ein Kriegsfalke. Ein Tip: Laßt einen der ersten drei Mechs mit abgeschossenem Bein übrig, dafür habt ihr Zeit, solange sie noch nicht aktiviert sind, und schießt dann allen anderen Mechs, sowohl im Norden als auch im Süden, je ein Bein ab. Wenn alle so wehrlos gemacht wurden, könnt ihr sie genüßlich verspeisen.

Einkommen: 10.475.000 (2 Target, 11 Kills, Contract)

Auch bei Mercenaries gibt es wieder Cheat-Codes, Thorsten Demski aus Rheine hat sie alle herausgefunden und eingesandt. Aktiviert werden sie wieder mit der Tastenkombination SHIFT-ALT-STRG. Die Tasten gedrückt halten und dann einen der Cheats eingeben:

superfunkalifragisex
iseenfireandiseenrain
ooohhhlllaaalllaa
ontimeeverytime
bubbleboy
crazysexycool
beholdmyglory
antijolt
itsdabooomb
redjackantikrules
inmybeautifulballoon
likethecomstarbaby

Unverwundbar (funktioniert nur bei maximaler Installation)
Unendlich Munition
keine Wärme
Zeitkompression ein/aus
Sphären werden sichtbar
Unendlich Jumpjets
Free Eye Modus
Zeit Expansion
Beschädigt den anvisierten Mech
Zerstört den anvisierten Mech
Jumpjets
Beendet Mission erfolgreich

Mit diesen Codes (siehe Tabelle oben) sollte keine der oben beschriebenen Missionen ein Problem darstellen. Wer trotzdem noch zweifelt, schlägt einfach bei unserer Hexerei nach, dort finden sich weitere Tips.

Startet das Spiel wie gewohnt, zieht euch einen ertragreichen Vertrag an Land. Nun entfernt ihr die CD aus dem Laufwerk und startet dann die Mission. Siehe da, die Mission ist erfolgreich beendet.

BOTSOCER

Das neue
Fußball-Action-Spiel
mit der Dose.

2 Spieler
+ 2 Gamepads
+ 1 Computer

= Action & Fun pur

Wenn Du nicht
foulen kannst,
dann geh doch
Fußball spielen!

Die ALTERNATIVE

PC-CD-ROM

NBS
VERLAG

aps

Fable

Olaf Nobis aus Berlin konnte seinem Großvater folgendes Märchen aus dem fernen Land Balkhane entlocken.

Die Eiswelt

„Es war einmal vor langer, langer Zeit, da wurde ein Knabe Namens Quickthorpe dazu auserkoren, sein Heimatland zu vereinen und den Frieden wieder herzustellen. Das große Abenteuer sollte an den Toren seines Heimatdorfes Balkhane beginnen. Quickthorpe redete mit dem Dorfältesten, der ihm ein Medaillon mit auf den Weg gab. Er überquerte den Fluß und gelangte zu einem alten Haus. Er öffnete die Kellertür und stieg hinab. Dort unten lagen ein Seil und eine kleine Statue. Quickthorpe verließ den Keller und wollte gerade die Tür des Hauses öffnen, als ein Geist erschien. Es gelang dem wackeren Knaben aber, diesen mit Hilfe des Medaillons loszuwerden. Er nahm einen Sack mit Samen aus dem Haus mit. Nun ging er zu dem gefrorenen See. Hier schaute er den Sitz im Boot an und untersuchte ihn nochmal genauer. Simbeline, die Göttin des Sees, erschien ihm und gab ihm eine Kristallkugel mit einem Teil ihrer selbst darin.



Der Wald

Quickthorpe ging zum Waldrand. Er übergab die kleine Statue an den Dieb und lief weiter zum Pfad der Skulpturen. Zwischen den eingefrorenen Soldaten fand er ein rostiges Schild. Nun ging er zum hohlen Baum. Er schaute den Baumstumpf an, nochmal genauer, dann benutzte er den Hebel, der eine Tür im großen Baum öffnete. Mit den Samen lockte er den Vogel aus seinem Nest und konnte das Armband holen. Bei dem Dieb tauschte er diesen Fund gegen ein Paar Handschuhe ein. Quickthorpe betrat jetzt den hohlen Baum, streifte sich die Handschuhe über und nahm die blaue Frucht und den Ring.



Die Höhle des Orks

Der junge Held legte nun das Seil in die Winde des Brunnens ein und kletterte hinab. Unten holte er die leuchtende Kugel aus der Tasche und nahm eine Steinhälfte, die er in einem Haufen Schmutz fand, mit. Er ging nach links und sammelte eine zweite Steinhälfte ein. Dann fügte er die beiden Hälften zusammen und kletterte nach oben.

An der Kreuzung wählte er den mittleren Weg. Viele Büsche wuchsen hier empor. Quickthorpe versteckte sich schnell, als er verdächtige Geräusche hörte. Zum Glück sah der große Ork den Jungen hinter den Büschen nicht. Quickthorpe konnte die Höhle des Orks durch das kleine Loch oben am Felsen betreten. Auf dem Lager des Trolls lag ein verborgener Schlüssel, der die Truhe öffnete. Mit einer Flasche Öl verließ Quickthorpe den Schauplatz.

Der Eisriese

Quickthorpes Ziel war nun die große Schlucht. Der Weg war lang und beschwerlich. Eine Räuberbande machte sich über Quickthorpe her. Er gab dem Anführer den Ring, der ihm den Tod bringen sollte. Quickthorpe nahm des Räuberhauptmanns Messer und den Schal.

In der Schlucht rief Quickthorpe ein Erdbeben hervor, als er den Stein benutzte. Er lief den Pfad zum oberen Ende der Schlucht und nahm das Streichholz, das bei dem Toten lag.



Nun war Quickthorpe gerüstet. Er machte sich auf den Weg zur Burg des Eisriesen. Gerade als er die Zugbrücke überqueren wollte, erschien dieser, um Quickthorpe zu begrüßen. Der Knabe schüttete das Öl über den Giganten und benutzte das Streichholz. Der Eisriese schmolz dahin. Im Palast polierte der Held

das rostige Schild mit dem Schal und benutzte es. Nun konnte er an den Energieblitzen vorbeilaufen. Quickthorpe nahm den Smaagd und gab dem Vogel die blaue Frucht.

Das Land der Nebel

Quickthorpe landete sicher in dem Land der Nebel. Die Wache ließ ihn die alte Holzbrücke nach einem kurzen Gespräch passieren. Er schaute sich unter der Brücke um und fand eine tote Ratte. Diese gab er dem Wächter, der Quickthorpe sein Horn überreichte. In dem Horn fand Quickthorpe zwei Ohrstöpsel, die er sogleich benutzte. Der Junge lief den Weg zum Spinnennest, als Jemima in seinen Weg sprang. Mit den Ohrstöpseln war Quickthorpe gegen ihre hypnotische Trommelmusik gefeit. Er nahm die Trommel und ging zum Spinnennest. Hier benutzte er das Horn und nahm den Schlüssel vom Skelett mit dem purpurnen Umhang.



Der hölzerne Turm

Mit der Trommel sandte Quickthorpe den Wächter ins Reich der Träume. Dann nahm er den Speer und den Schlüssel. Er betrat den hölzernen Turm, holte die Axt von der Wand, das Buch hinter dem roten Vorhang hervor und nahm das Wolltuch. Mit dem neu gefundenen Schlüssel öffnete er den Gitterkäfig. Iris zeigte sich dankbar und gab Quickthorpe ein magisches Pulver.

Die Themen
im Dezember (ab 5.12.):

Titel-Interview:
**Die Toten
Hosen**
WOM-JOURNAL
verhört die
Veteranen des
Fun-Punk



WOM Act des Monats!
Ermittelt von WOM
und MTV.
**Lightening
Seeds**
Charmanter
Hochglanz-Poprock



Baby Face
Der verschmiste Hit-
Produzent und Soul-
Popmusiker über
Clapton, Tränen und
große Gefühle



Reportage:
**Musik &
Medizin**
Gurus,
Gesundheitsrisiken
und Hörstürze

Zu gewinnen:

99 Super-Weihnachtsgeschenke

CD des Monats:

DJ Shadow
«Producing»
Stilles Geschehen, grooves
ohne Worte. Im Windschatten
des Hiplog experimentiert der
DJ aus Davis, California mit
schimmigen Sounds und
hoppelnden Beats.



Außerdem:

Counting Crows, Phil Collins, ZZ Top, Bobo & The
London Session Orchestra, Dana Bryant, Jule Neigel und
House Of Pain u.v.m.

Deutschlands meistgelesene Musikzeitschrift –
unparteiisch, kostenlos und nur von
WOM. WORLD OF MUSIC

Computerspiele

**Spiel laden &
Online - Cafe**

Viele MMS-Läden mit
lokalen Netzwerken oder
Internet - Anschlüssen!
Spielen in gemütlicher
Atmosphäre, die neuesten
Games testen oder
Computerzeitschriften lesen,
Einführung in Rollenspiele
(Battletech, Warhammer,
etc), viele Brettspiele
vorrätig. Besuchen Sie Ihren
MultiMedia Soft Laden.
Ständig Sonderangebote
vorrätig.

**Info ☒ Info ☒ Info
Geschäfts- und
Franchise-Partner**

Sie wollen sich selbstständig
machen? Sie haben Interesse an
Spielesoftware? Sichern Sie
sich jetzt Ihren Standort für einen
MultiMedia Soft Laden mit oder
ohne Online-Cafe. Fordern Sie
schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

**MultiMedia Soft
finden Sie in:**

04177 LEIPZIG
Enderstr.10 ☒0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☒03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

15234 FRANKFURT/ODER
August Bebel Str.15 ☒03335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☒02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☒0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☒02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet,
Kinder-Computerschule, Install-Service

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☒0651-9940656
Computer-Spielen vor Ort

66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofstraße 1 ☒06894-2055

75172 PFORZHEIM
Zerrennerstraße 11 ☒07231-17275
Computer-Spielen vor Ort

96052 BAMBERG
Untere Königsstr. 10 ☒0951-202210

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☒0361-5621656

MultiMedia Soft BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str. 50
☒02421-28100 FAX 281020

Mit dieser
CD
DU schaffst
sie
ALLE!



Über 20
Spiele-Lösungen
zu den aktuellsten
Spielen – und das
zu einem sagen-
haften Preis!
Absoluter Wahn-
sinn! Damit kannst
Du endlich beruh-
tigt einschlafen,
ohne daß Du Dich
fragst, wie es in
Deinem favorisierten
Spiel weitergeht. Und
damit Du auch in
Zukunft bei neuen
Spielen weißt, wie
der Hase läuft,
erscheint diese CD alle
3 Monate neu – jeweils mit
neuen Spiele-Lösungen.

IM GUT SORTIERTEN
FACHHANDEL
ERHALTLICH!

ab
29,95
unverbindliche
Preisempfehlung

Also gleich anrufen und bestellen:

FON: 06184-99 0376
FAX: 06184-99 0378



**HÄNDLERANFRAGEN
ERWÜNSCHT!**
BITTE NUR MIT GEWERBENACHWEIS!

Quickthorpe nahm die mit Wasser gefüllte Vase und stieg weiter den Weg zur Alten Stadt empor. Er benutzte das Pulver mit der Vase, um Titan loszuwerden. Mit der Axt zertrümmerte er die Tür des Wachhäuschens und holte einige Goldmünzen heraus. Das Tor öffnete er, indem er die linke, die untere und dann die obere Steinplatte betätigte.



Die Alte Stadt

Quickthorpe betrat die Bibliothek. Er gab das Buch, das er im hölzernen Turm gefunden hatte zurück und erhielt zwei Schlüssel. Im Mecubarz Schlüssel ließen sich alle Edelsteine einsetzen, die Quickthorpe fand. Mit dem anderen Schlüssel öffnete er die Fesseln der Gargoyle. Im kleinen Haus redete er mit der Gargoyle und nahm den Lolli von dem Kind, sobald es ihn aus dem Mund nahm. Im Tempel tötete er Angor, den Schlangendämonen. Ein Diamant fiel aus der Krone des Dämonen. Quickthorpe nahm ihn mit. Zwischen den Knochen im Kerker lagen Goldmünzen.



Die Schiffsreise

Der Kapitän des Schiffes zeigte sich wenig kooperativ. Quickthorpe bestach den Schiffsjungen, der den Preis für die Überfahrt herabsetzte. Quickthorpe bezahlte, und die Reise konnte beginnen.

Während der Reise machte Quickthorpe einen Besuch in der Kapitänskajüte. Er nahm den Zettel, die Socken und die Haarnadel. Er bog die Nadel zurecht und öffnete das Kästchen. Es enthielt einen Edelstein. Als nächstes nahm sich Quickthorpe den



Frachtraum vor. Er fand ein rohes Steak. Er öffnete den Treibstofftank, hielt das Fleisch hinein und benutzte es mit den Socken. Dann warf er den Socken zu dem Hai hinüber, dem dieses Gemisch nicht gut bekam. Nun benutzte Quickthorpe den Edelstein und das Papier und sprang in das eiskalte Wasser.

Die verschlungene Festung Perlensuche

Quickthorpe unterhielt sich eine Weile mit dem Seepferdchen, das ihm eine Pflanze gab. Dann ging er weiter, er ignorierte die Sirene und öffnete schließlich die Auster mit dem Messer. Eine wunderschöne Perle kam zum Vorschein. Dies wiederholte er bei den Muscheln am Korallenpfad und fand noch zwei weitere Perlen. Er klopfte an die Tür des Muschelhäuschens und bot der Schildkröte die Perlen an. Im Tausch erhielt er eine Schatzkarte.

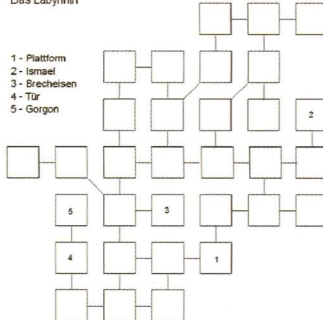
Quickthorpe unterhielt sich mit der Krabbe Leroy, gab ihr die Pflanze und nahm die Schaufel. Nun schaute er sich die Schatzkarte an, ging zur Kreuzung und buddelte König Thuts Schatz aus. Diesen gab er Khor, der Hals über Kopf floh und seinen Speer zurückließ. Quickthorpe betrat die Höhle und ging den linken Gang entlang.



Das Labyrinth

Bei Punkt 1 war eine Plattform installiert, die zu den Treppen des Nebels führte. Quickthorpe beachtete sie zunächst nicht und redete bei Punkt 2 mit Ismael. Bei Punkt 3 lag ein Brecheisen, mit dem er die Tür bei Punkt 4 öffnete. Er traf auf Gorgon (Punkt 5). Er tötete ihn indem er Khors Speer mit dem kosmischen Fenster benutzte.

Das Labyrinth



Quickthorpe nahm den Saphir und drückte den Schalter. Die Richtung der Plattform war hierdurch verändert worden. Der Knabe lief in die Haupthalle zurück, betrat die Plattform und fuhr los. Unglücklicherweise blieb die Plattform stecken und er mußte das Laken als Fallschirm benutzen und in das Schattenland hinabspringen.

Das Schattenland Im Gefängnis

Durch Betätigung des Hebels holte Quickthorpe die Plattform nach unten. Er redete mit den Toren und durfte passieren. In der Stadt wurde er gefangengenommen und in eine Zelle gesperrt. Er nahm die Tasse und den Löffel vom Tisch. Den Löffel benutzte er



mit dem losen Stein unter dem Fenster. Quickthorpe lief den Gang entlang und redete mit dem anderen Gefangenen. Nachdem dieser gestorben war, nahm Quickthorpe den Schlüssel an sich, öffnete damit die Tür seiner Zelle und war frei.

Der Rubin

Quickthorpe redete mit dem Skelett Bill und bekam eine offizielle ID-Karte. Mit Khors Speer schaffte es der Junge schließlich, über das Loch in der Mitte der Brücke zu gelangen. Er füllte die Tasse mit der Lava aus dem Fluß Styx. Er zeigte seine ID-Karte vor und benutzte dann die Bahn, um über den

Fluß zu gelangen. Quickthorpe traf auf den Feuerdämonen. Quickthorpe erzählte ihm, daß er gerade gehen wollte, schüttete dann aber schnell die Tasse mit der Lava über ihn. Jetzt konnte er den Rubin problemlos vom Sockel nehmen.

Das Finale

Quickthorpe fuhr mit der Plattform nach oben. Er lief durch den Irrgarten zu Punkt 5. Nun setzte er in den Schlüssel alle Edelsteine ein, öffnete den Sicherheitsraum und drückte den Knopf auf dem mittleren Sessel. Quickthorpe setzte sich in den mittleren Sessel und hatte sein erstes großes Abenteuer bestanden."



Hind

Dirk Mehlhorn aus Bad Bodendorf beweist sich als genauer Kenner des Hind-Hubschraubers. Durch die Eingabe der folgenden Pilotennamen (im Bordbuch) gelangt ihr zu unbegrenzter Munition.

Lewis-Polar

Jonny Five

Swilmeist

Lisa Harwood

Wem diese Option noch nicht reicht, der erhält durch die Eingabe von "Robo-Cop" als Pilotennamen auch noch unendlichen Treibstoff und Unverwundbarkeit.



POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? Bis zu 200 Spieler in einem Spiel!

- Fantasy - Legends, Epic
- Science Fiction - CTF 2187
- History - World Conquest



Beispiel: LEGENDS simuliert eine Welt mit Städten, Ruinen, Monstern, vielen Rassen und Religionen, 300 Zaubersprüchen, Schätzen und vieles, vieles mehr. Also **Gratisinfo anfordern oder Regelwerk um 350,- € bestellen und 10 Runden lang kostenlos hineinschneppen.**

SSV Klap-Bachler OEG, PF 12051
A-8021 GRAZ, ☎ 0316/919327
Fax 9193274

Magie Line Hintbooks nur 9,95 DM

Über 250 Lösungen zu Adventure-, Rollen-, Strategie- und Konsolenspielen

Affäre Morlow & Synnergist Albin Alien Incident & Mutation of JB Alone in the Dark 1 & 2 oder 3 Arvil of Dawn Armies Tear Bad Mojo Bad Tacker in Double Trouble Bighornes Fluch Bighornes Chewy: Escape from F5 Conqueror of the Sword Conqueror D & Evocation Death Gate Die, the Die, the Die Dungeon Master 1 oder 2 11th Hour & 7th Guest Elk Moon & Golden Gate Killer Fable Frankenstein Gabriel Knight 1 oder 2	Gene Machine Indiana Jones 3 oder 4 Jewels of the Oracle Karma Kingdom O' Magic Kings Quest 5 & 6 oder 7 Lands of Lore Legend of Kyrandia 1 & 2 oder 3 Lighthouse Maniac Mansion 1 & 2 (Tentakel) Monkey Island 1 & 2 Mummy Mystery Normality Pandora's Box Phantasmagoria & Last Dynasty Riddle of Master Lu Rippert Sam & Max & Voligas Secret Mission Shannan Sherlock Holmes 2: Titus Rose Shivers	Simon the Sorcerer 1 & 2 Spud 1 Star Trek 1+2, Next Gen., DS 9 Sternsagen 3 Skulls of Toltecs Time Commando Ultimate Miss Ultima 7 & 8 oder Underworld 1, 2 Vanzetti 6 oder 7 Wizardry: Nemesis Adventure Orion Burger Gene Wars Jagged Alliance 2: Deadly Games Sybil's Wars Strategic Conquest & Conquer 1 oder 2 Gene Wars Jagged Alliance 2: Deadly Games Sybil's Wars Sony and Saturn Blazing Dragons Caesar Resident Evil Shining Wisdom Story of Thor 2
---	--	--

Dies ist ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot. Fordern unsere Gesamtliste zum Preis von 1 DM an. Preis für eine Lösung gibt nur noch 9,95 DM plus Nachdruck 10 DM (Ausland 25 DM) bzw. 1 DM bei Vorkasse. Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachdruckgebühren. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor. Jetzt auch **Ladentexte!**

Magie Line Provinzstraße 60 Tel/Fax: 030/4911785
Öffnungszeiten von 10-18 Uhr 13409 Berlin oder Tel: 0172/3911072
An- und Verkauf von Computerspielen Internet Adresse: <http://www.spielteforum.de>
Distributor für Österreich: KEEC Austria - Herberg 22/4 - 1110 Wien - Tel/Fax: 7895664
Distributor für die Schweiz: AHA CD-ROM Spiele - Postfach - 3662 Seftingen - Tel/Fax: 03345700

Hint Shop

Komplettlösungen mit Plänen
Tips & Tricks für fast alle
Computer- und Videospiele

Inh.: Chris. von Mellenthin
Am Hollerbroch 36
51503 Rösrath
Tel: 02205.910313
Fax: 02205.910314

Bestellannahme ist von montags
bis freitags von 10 bis 18 Uhr. Ansonsten
steht unser Anrufbeantworter für Sie bereit.

**Wir führen über
300 Komplettlösungen.**
Fordern Sie die Gesamtliste an.

Unsere Hefte sind auch bei
anderen Händlern erhältlich.
Fordern Sie die Liste der Händler an.

Händleranfragen erwünscht.

Distributor für Österreich
Kornfeld OEG - Oberlaaerstr. 16
1100 Wien - Tel/Fax: 0222.60875-50/-51

Distributor für die Schweiz
AHA CD-ROM Spiele - Postfach
3662 Seftingen-Tel/Fax: 033/3457001

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

Sie finden uns auch im Internet: <http://www.vuJiHint-Shop und im BTX: melles>

Fragen Sie die Bestellannahme nach Neuheiten,
da ständig neue Lösungshefte erscheinen.

3 Skulls of the Toltecs 7th Guest & 11th Hour (ja) Albin Aliens - A Comic Book Adventure Arvil of Dawn Bad Mojo Bighornes Fluch Beneath a Steel Sky Bermuda Syndrome Bioforce Fede to Block Flight of the Amazon Queen Frankenstein-Threat 1 Eyes Gabriel Knight 1 und 2 (ja) Gene Machine Golden Gate Killer/Elk Moon 1 Hall und Bureau 13 Herrschen, Handeln & Gewinnen Hühnerwelt Sago - Teil 1 Imperium Romanum Indiana Jones 3 und 4	Jagged Alliance Jewels of the Oracle Karma, Alien Virus, Burn Cycle King's Quest 1 bis 7 (ja) Kingdom O' Magic Knights of Xentar Lands of Lore 1 - Throne o. Chaos Last Dynasty, The Lighthouse Little Big Adventure Maniac Mansion 1 und 2 Maniac Mansion Mission Knight Monkey Island 1 & 2 Mummy-Tomb of the Pharaoh Myst, Necropolis, Lost Eden Normality Pandora's Box Phantasmagoria Police Quest: SWAT	Ravenloft 1 und 2 (ja) Rebel Assault 1+2+3+Privater Resident Evil Return to Zork Riddle of Master Lu Rippert Sam & Max hit the Road Secret Mission, Cruise to Carpe Shannan Sherlock Holmes-Tatortier Carpe Shivers Space Quest 1 bis 6 (ja) Star Trek - DS9 - Harbinger Star Trek - T.N.G. - "A.F.U." Star Trek System Shock System Shock Wars Sybil's Wars Tallman Terra Nova - Strike Force Cent. Thundercage	Time Commando Time Gate 1: Knights Cross Touché - 5. Musketeier Tonin's Passage Ultima 8 - Pagan Ultimate Miss Ultima Raiser Volumes (Full Throttle) WZ - Beyond the Dark Portal Warhammer Woodruff and the Schindels Zok Mcracken Zok Nemesis Zok	Legend of Kyrandia 1 bis 3 LucasArts' Top Adventures (Indy's Monkey 2, Maniac 182) LucasArts Classic Adventure. (Quincy 3, Loom, Monkey 1, Maniac No. 1, Zok Mcracken) Quetz for Glory 1 bis 3 Simon the Sorcerer 1 und 2 Star Trek 1 & 2 Ultima 7-Teil 1&2 - Forge o.V Ultima Underworld 1 und 2 Warcraft 1 und 2 War of the Worlds 3 und 4 Wizardry 6 und 7 Sammelhefte: Alone in the Dark 1 bis 3 Eye of the Beholder 1 bis 3 Goblins 1 bis 3 Ishari 1 bis 3 King's Quest 1 bis 6
---	--	--	---	--

Originalisierungen (in 24.800)
Bling! (PC & AII) (19,95 DM)
DSA 1 - Schicksalsklinge
DSA 2 - Sternenschweif
DSA 3 - Schatten über Rives



Claudius Brunnecker

Pünktlich zum Fest haben unsere Hexereien einen stattlichen Umfang erreicht. Wenn's draußen stürmt und schneit, könnt ihr es euch also am Computer so richtig gemütlich machen...

Dieser Atlas könnt der eure sein, wenn ihr unsere Hexereien befolgt ▼



HexXerei

Mechwarrior 2: Mercenaries

Für alle, die die "Power Play Spiele Spezial 1/97" verpaßt haben, hier nochmal der Money Cheat zu Mercenaries.

Ladet einen beliebigen Spielstand (MERSA-VE*.sav *=0-9) in einen Hex-Editor. Geht nun zum Offset 12A. Dort ändert ihr die Werte in FF E0 F5 05. Nach dieser Änderung könnt ihr über 99.999.999 C-Bills verfügen. Wenn dieser Betrag noch nicht reicht, kann noch weiter herum experimentieren. Vor allzu großen Beträgen sei allerdings gewarnt, irgendwann schlägt das Kapital ins Negative um.

In letzter Minute kam noch folgender Cheat von Jens Austermann aus Vordorf an. Es handelt sich dabei zwar um keine Hexerei, ist immerhin aber ausgesprochen hilfreich. Wer sich darüber aufregt, daß er zum Beispiel in einen Commando keine drei PPCs einbauen kann, dem kann jetzt geholfen werden. Packt den Mech mit allem voll, auf das ihr meint, nicht verzichten zu wollen. Jetzt klickt ihr auf "Exit". Die nun folgende Frage wird mit "Yes" beantwortet. Nun klickt ihr erneut auf "Exit" und beantwortet die Frage diesmal mit "No". Geht wieder in die "Customization" und siehe da, der Mech ist ganz nach Wunsch bewaffnet, ohne daß ihr einen Pfennig zahlen müßt.

Syndicate Wars

Da ja leider der schöne Wirtschaftsteil aus dem ersten Teil nicht übernommen wurde, kümmerte sich Bastian Langer aus Büren um die finanziellen Schwierigkeiten die jeden Spieler früher oder später erwarten. Nehmt die Datei "MAIN.EXE" im Hauptverzeichnis von Syndicate Wars mit einem Hexeditor unter die Bytelupe (wie immer solltet ihr vorher eine Sicherheitskopie anlegen!) und sucht nach der Bytefolge: 50 C3 00 00.



Mit genügend Geld, sieht sogar ein Terminator gegen eure Cyborgs alt aus

Diese existiert zehnmal in dieser Datei. Ändert jede der zehn in FF FF FF 5F um. Dies bedeutet, daß ihr bei jedem neuen Spiel stolze 1.610.612.735 Credits (!) hat, mit denen es so schnell keine Probleme geben sollte. Auf jeden Fall besser als die 50.000 Credits im normalen Spiel.

Need for Speed SE

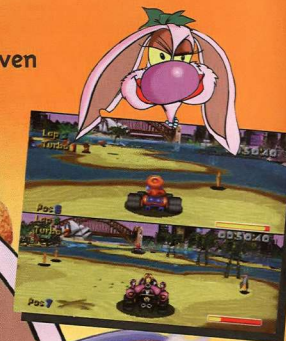
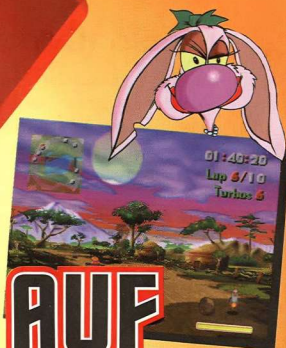
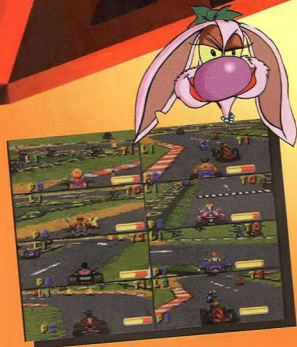
Der Hex-Cheat von Uwe Wójke aus Oberhausen ähnelt dem des Vorgängers. Er ist zwar relativ einfach zu ändern, aber etwas schwierig nachzuvollziehen.

Startet einen Wettkampf und speichert nach dem ersten Rennen ab. Ladet diesen Spielstand in einen Hex-Editor. Sucht dort nach eurem (in Hex umgerechneten) Punktestand. Ändert ihn auf FF, 255 Punkte. Mit diesem Punktepölster braucht ihr euch keine Sorgen um den Ausgang des Wettkampfs zu machen. Jetzt könnt ihr über die Bonusstrecke "Lost Vegas" verfügen. Wiederholt die ganze Sache nochmal und schon ist das Superauto "Warrior", der Spiegelmodus für alle Strecken und die Sandstrecke "Rusty Springs" eure Belohnung.

STREET RACER

PRÜGELEI AUF HEISSEN REIFEN!

- ★ Erhältlich ab November auf folgenden Plattformen:
Playstation, Saturn, Game Boy, PC
- ★ Ein knallhartes Rennen, höllisch schnell und verdammt gefährlich
- ★ Versteckte Strecken und Gegner
- ★ Bis zu 8 Spieler gleichzeitig
- ★ Apokalyptische 3D-Umgebung
- ★ Jede Menge Optionen und Perspektiven



Konsolen-Vertrieb: Konami
Tel.: 0 69-95 08 12 22



PC-Vertrieb: Guillemot International
Tel.: 02 11-33 80 00



Diablo (Demo)

Christian Münscher aus Geeste erweist sich als echter Kenner der Diablo-Demo: Mit den Dingen, die ihr jetzt ändern könnt, wird auf jeden Fall die Wartezeit bis zum endgültigen Erscheinen verkürzt.

Wie ändert man den Aufbau eines Levels ?

Im TEMP - Verzeichniss auf der Festplatte findet sich ein Unterverzeichnis SAVE, bei mir ist das z.B. C:\WIN95\TEMP\SAVE. Darin befindet sich eine Datei GAME00.SAV. Diese in den Hexeditor laden.

Dann sollte es ab Adresse 640 (Hex) etwa so aussehen:

```
00000640 08 76 00 00 A5 24 00 00 12 7E 00 00 CD 4A 00 00
           Lvl 1      Lvl 2      Lvl 3      Lvl 4
```

Das sind die Seeds für Level 1 - 4 (die Nummer Seeds bekommt man, indem man im Level "R" drückt). Diese kann man nun beliebig verändern (wenn sich seit dem Demo nicht sehr viel verändert hat, wird es noch 12 weitere Dungeon-Level geben. Die Seeds sind jedenfalls schon im Savegame vorhanden.).

Wie füllt man ein abgegrastes Level wieder auf?

Ab Adresse 6C8 stehen die Flags, wo der entsprechende Level schon abgegrast wurde.

```
000006C0 04 00 00 00 01 00 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00
000006D0 01 00 00 00 01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Jetzt noch 01 in 00 umändern und schon ist der Dungeon wieder gefüllt. Vorsicht: Auf keinen Fall den Level verändern, in dem man sich gerade befindet! Lieber kurz aus dem Dungeon raus, speichern, reseten und wieder rein.



Vor einem vollausgerüsteten und erfahrenen Kämpfer weichen alle Monster zurück



Macht aus der Demo eine fast vollständige Vollversion. Mit der Hexerei ist auch der Zauberer (Sorcerer) als Charakter anwählbar, ebenso wie es jetzt durch mehrere Ebenen geht.

Wie bekommt man mehr Geld?

Datei-Offset 1.536, Hex 600

```
00000600 05 05 00 00 FF 1E 00 00 - 00 00 00 00 7B 2A 00 00
00000610 00 00 26 00 ** ** 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00000620 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
...usw...
```

Dort, wo die Sternchen stehen, trägt man FF FF ein. Dann hat man 16 Mio. Credits zum Einkaufen. Das Geld ist aber nur im Charakterinfo-Fenster sichtbar!

Dort, wo jetzt die Sternchen stehen, stand vorher eine 01. Dahinein muß jetzt eine 00 eingetragen werden und schon kann man mehrere Level spielen. Jetzt von Win95 aus die veränderte DIABDEMO.EXE starten. Vorher noch evtl. das SAVE-Verzeichnis in das neu aufgebaute Verzeichnis kopieren, in dem die veränderte EXE liegt.

Demo verlängern?

Um aus der Prerelease Demo eine V1.0 Alpha Version zu machen, braucht man wieder den Hex-Editor: Ein Verzeichnis auf der Platte aufstellen und aus dem in der AUTO-EXEC.BAT angegebenen TEMP-Verzeichnis die versteckten Dateien DiabDemo.EXE, SmackW32.DLL und Storm.DLL in das neue Verzeichnis kopieren. Mit einem Hex-Editor nach 1.0 (ASCII) in der DiabDemo.EXE suchen und die nächste 01 in 00 ändern

Nebeneffekte:

- Wenn man den Rogue auswählt, kommt es unweigerlich zum Absturz
- Der Sorcerer sieht genauso aus wie der Warrior
- Keine Spachausgabe mehr vom Besitzer der Taverne
- Wenn ihr in Level 3 versucht zum Skeleton Lord zu kommen: Absturz
- Wenn ihr von Level 4 nach Level 5 wollt: Absturz

Datei-Offset 728.064, Hex B1C00

```
000B1DB0 01 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 01 00 00 00
000B1DC0 01 00 00 00 FF FF FF FF - 56 31 2E 30 00 00 00 00
000B1DD0 00 00 00 00 ** 00 00 00 - 01 00 00 00 01 00 00 00
000B1DE0 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
000B1DF0 00 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
```




Mit den richtigen Waffen hat der Kerl keine Chance

Wie bekommt man OHNE Hex-Editor mehr Geld?

Auch ohne Hexeditor kann man leicht zu Geld kommen. Einfach ein Spiel spielen, alles verkaufen und 'NEW GAME'. Und siehe da, ihr behaltet das Geld des vorherigen Spiels. Das Geld ist aber nur im Charakterinfo-Fenster sichtbar!

Wie bekommt man 2 Butcher?

Zwei Butcher bekommt ihr, indem ihr nicht mit dem Sterbenden vor dem Dungeon sprecht. Im Dungeon müßt ihr dann die Tür zum Raum des Butchers öffnen, kein Butcher ist da. Dann wieder raus aus dem Dungeon, mit dem Sterbenden sprechen und wieder zum Raum des Butcher. Dort müßt ihr nun zwei dieser Viehcher herumlaufen.

Daggerfall

Marius Ludwig aus Troisdorf hat Daggerfall durch eine magische Kristallkugel betrachtet. Hier die Hex-Adressen zu den verschiedenen Attributen. Steigert nicht alle Werte auf 100 (in Hex: 64), da das Spiel sonst abstürzt, wenn ihr eine Stufe aufsteigt.

STR: 149A INT: 149C
WIL: 149E AGI: 14A0
END: 14A2 PER: 14A4
SPD: 14A6 LUC: 14A8

STR: 14AA INT: 14AC
WIL: 14AE AGI: 14B0
END: 14B2 PER: 14B4
SPD: 14B6 LUC: 14B8

Körperkraft: 14F6 Körper Max: 14F8
Stufe: 14FB Geld: 14FF
Geld: 1500 Magiepunkte: 1507
Magie Max: 1509

FRONTLINE

Birkbuschstraße 17 • 12167 Berlin

PC SPIELE

ANKAUF – VERKAUF

SIE WOLLEN VERKAUFEN???

Wir machen Ihnen ein Angebot:
Schicken Sie uns eine Liste der Spiele, die Sie verkaufen wollen per Brief oder FAX (Version und Datenträger nicht vergessen)
Oder rufen Sie uns einfach an! Tel.: 030/844 07 37

SIE WOLLEN KAUFEN???

Fordern Sie eine Preisliste an, unser Programm wechselt ständig.
Schnäppchen bitte am Telefon erfragen. Tel.: 030/844 07 37

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

GEBRAUCHT

FAX 030/844 07 38

GEPRÜFT

TEL 030/844 07 37

GÜNSTIG

TSR Dragon Kalender '97

Format 89 x 55 cm, 32,- DM + Versand

weitere Kalender:
MAGIC The Gathering,
Star Trek Classic,
Voyager, Deep Space Nine,
The Next Generation

Brettspiele, Bücher,
Rollenspiele, Software,
Hardware, Strategiespiel,
Magazine, Zinnminiaturen,

Wir sind jetzt auch im Internet: <http://www.playsoft.de>

Microsoft SideWinder 3D Pro
Joystick mit optischer Digitaltechnik
94,95 DM + Versand

PLAYSOFT

Int. Robert Einhäuser

Teichweg 6 • 35043 Marburg • Tel.: 064 21-9 41 00
Fax: 064 21-4 75 26 • Email: verkauf@playsoft.de
Gesamtkatalog, ca. 100 Seiten gegen 8,- DM in Briefmarken

BEFEHLSCHILDER



©1996 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Logo und allen Namen der Warenzeichen bzw. eingetragte Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Marken oder Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragte Warenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei

<http://www.3do.com>



Schleichfahrt

Wer wie Kai Rhodovi aus Bad Salzungen auch schon bei den Anfangsleveln an seinem Können in der Seefahrt zweifelt, weil die Aufträge schier unmöglich erscheinen und das eigene Schiff auch mit unendlich Credits nicht gut genug ist, macht es sich etwas einfacher, indem er sich sein Schiff wie einen Baukasten zusammenbaut.

Das ist auch für Unerfahrene gar nicht schwer. Nehmt euch einen Spielstand (*.des), geht zum Waffenhändler und merkt euch alle Bauteile eures Schiffes. Dann muß der gute alte Hex-Editor ran, sucht euch einfach die passenden Zahlenwerte und ändert sie je nach Bedarf um. So braucht ihr nur eure Hiob (=2049) in eine Succubus (=2052) umwandeln, und schon habt ihr das beste Schiff im Ozean. Ebenso kann man das mit allen anderen Schiffsteilen machen. Ihr solltet aber darauf achten, daß ihr nur das Inventar aufwertet und nicht wild Werte überschreibt. Also nur nach dem Motto: Aus einer kleinen Waffe eine große Waffe und nicht: Aus einem Magazin ein Schiff machen.



Reiche Söldner schießen besser

Hin und wieder solltet ihr kontrollieren, ob das, was ihr im Hex-Editor geändert habt, auch im Spiel geändert wurde. Und wie immer eine Sicherungskopie des Spielstandes anlegen. Sicher ist sicher!

Zum Booster und Silator:

Ersetzt die Werte des Generators, startet das Spiel dann wieder und kauft euch wieder einen Small Block. Speichert erneut ab und macht dann aus dem Small Block einen Big Block ect. Auf die Fixer und Noise Reduce Skin könnt ihr solange verzichten, bis ihr sie auch ganz legal in "Neopolis" kaufen könnt.

Schiffe

Hiob:	2049
Gator:	2050
Zorn:	2051
Succubus:	2052

Magazine

Magazin I:	1025
Magazin II:	1026
Magazin III:	1027
Magazin IV:	1028
Revolver I:	1029
Revolver II:	1030
Revolver III:	1031
Revolver IV:	1032

Torpedos

STA1 (Stanley I):	1
STA2 (Stanley II):	2
THR1 (Thresher Shark I):	3
THR2 (Thresher Shark II):	4
BUL1 (Bull Shark I):	5
BUL2 (Bull Shark II):	6
TIG1 (Tiger Shark I):	7
TIG2 (Tiger Shark II):	8
MAN1 (Man Eater I):	9
MAN2 (Man Eater II):	10

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	173
Althoff	93
AOL Bertelsmann	15
Softwareversand Bachler	49
BMG	200
Bomico	2/3,25,31,37,40/41,121,123,132/133,139,165
Buy or Change	113
Call & Play Geratz	137
Centre Gold	155
CINEMA	191
CompuStore	91
Creative Labs	75
DMV-/Franzis-Verlag	189
Eagle Games	169
Electronic Arts	143,170/171
ELSA	13
Fantasy Productions	175
FRONTLINE	109
Game it!	88
Gametek	33
Gross Electronic	91
GUILLEMOT International	107
Hahn & Julian	197
Hewlett-Packard	4
Hint Shop	105
IKARION	160/161
Kabel 1	193
Karosoft	83
Klasing	97
Koch Media	129

Magic Line	105
Matrox Electronic Systems	55,57
Media Point Rose	140/141
Media Publishing	145
Media World	17
Microsoft	18/19
Mindscape	177
MK-Computer	197
Multimedia Soft	103
NBG	99,101
New PHD	23,109,111,113
NovaLogic	73
Okay Soft	83
Philips	43
Playcom Software	169
Playsoft	109
Psynosis Deutschland	80/81,181
Schiwi Elektronik	39
Sierra Cocktel Vision	95,157
Softgold	187
Softsale	131
Software 2000	124/125
Softwarehouse	179
Sony Deutschland	29
SSV Klapf-Bachler	105
TopWare	199
Versand 99	85
Virgin Interactive	34/35,61,63,65,67,68/69
Visio Nova Handelsges.	103
Warner Interactive	86/87,182/183
WIAL Versand	116/117
WOM	103

HAMM (Hammerhead Shark):	11
FLA1 (Flash Shark I):	12
FLA2 (Flash Shark II):	13
FLA3 (Flash Shark III):	14
BIG1 (Big Bang I):	15
BIG2 (Big Bang II):	16
SUB1 (Subsonic I):	17
SUB2 (Subsonic II):	18
LEE1 (Leech I):	19
LEE2 (Leech II):	20
CLUS (Cluster Bomb):	21
TORC (Torch):	22

Geschütze

Vendetta I:	3081
Vendetta II:	3082
Vendetta III:	3083
Max. Impact I:	3080
Max. Impact II:	3081
Plasma Gun I:	3078
Plasma Gun II:	3074
Plasma Death I:	3075
Plasma Death II:	3076
Plasma Death III:	3077
Doom Mortar:	3078

Software

Torpedo Claw V1.6:	7169
Torpedo Claw V2.1:	7170
Torpedo Claw V3.6:	7171
Punisher V1.0:	7172
Punisher V1.4:	7173
Punisher V2.2:	7174
Eraser V0.8:	7175
Eraser V1.0:	7176
Eraser V1.4:	7177

Sensoren

Spy I:	6145
Spy II:	6146
Spy III:	6147
Spy IV:	6148

Generatoren

Small Block:	4097
Medium Block:	4098
Big Block:	4099
Booster:	4100
Silator:	4101



Mit dem besten Schiff durch den Ozean

Deutscher Sportbund

Hier geht's rund...



Kegeln – im Verein am schönsten.

Leben mit Sport – im Verein am schönsten! Beim Kegeln ist die Freizeit immer eine runde Sache: Die ideale Verbindung von sportlicher Aktivität und Geselligkeit. Das Faltblatt „Kegeln zum Kennenlernen“ und die Broschüre „Im Verein ist Sport am schönsten“ gibt es beim Deutschen Sportbund, 63146 Heusenstamm, gegen DM 2,- in Briefmarken.

Deutscher Sportbund



Deutscher Keglerbund



WARNSCHILDER



©1999 The 3DO Company. 3DO, Studio 3DO, die 3DO Logo und Nine Hours sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der 3DO Company. Alle anderen Namen oder Produktnamen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Alle Rechte vorbehalten.

Erscheint im März bei

<http://www.3do.com>





Thomas Ziebarth

Außer Cyrix & AMD gibt's doch noch andere Themen. Diesmal ein zu schnelles CD-ROM und einen Joystick, der partout nicht weiß, wo's langgeht.

SO GEHT'S

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

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

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

Erste + Hilfe

CYRIX & AMD: Die Softwarefallen

Obwohl immer noch 90 Prozent aller Anrufe zu diesem Thema kommen, hier nur noch wenige Zeilen dazu, denn beim folgenden Problem kann ich euch leider nicht helfen. Einige Spiele lassen sich nunmal bei der Verwendung dieser CPUs mit keinem Trick der Welt installieren. Gemeint sind alle Games, die die gefürchtete Pentium-Abfrage durchführen. Hierbei wird vom Installationsprogramm nämlich der Initialisierungsstring des Intel-Pentium gesucht. Weder bei CYRIX noch bei AMD ist dieser jedoch vorhanden (und das darf er ja auch nicht – Stichwort Intel-Patent!).

So wird die Installation also gnadenlos abgebrochen, wenn das Programm diesen String nicht findet, da es dann annimmt, daß ein 486er vorliegt. (Bestes Beispiel: selbst Windows 95 meldet den CYRIX P166+ in der Systeminfo als 486er!)

Bei den betroffenen Spielen wäre folglich eine Änderung der Software notwendig, damit nicht mehr nach der Bezeichnung der CPU, sondern nach der erforderlichen Rechengeschwindigkeit gefahndet wird, was nach meiner Meinung auch wesentlich sinnvoller wäre...

Joystick ohne Orientierung

Er heißt Sidewinder und ist von Microsoft höchstpersönlich. Wo's langgeht, war ihm allerdings nicht so ganz klar, denn immer wenn's rechts herum ging, konnte unser Wiener Rennfahrer nur links abbiegen – schade, da war doch glatt 'ne Leitplanke!

Der Renomier-Joystick ist an diesem Problem allerdings nicht alleine schuld. Denn, um diesen Stick richtig einsetzen zu können, muß er zuerst konfiguriert werden. Alle Tasten können dabei (fast) beliebig belegt werden. Das bedeutet aber, daß dieses Eingabegerät wegen der vielen Konfigurationsmöglichkeiten nicht von allen Spielen unterstützt wird. In diesem Fall war

wohl die gewünschte Belegung nicht mit dem Autorenn-Spiel kompatibel – also gab es reichlich (Pixel-) Blechschaden...

Lösung: Standardbelegung wählen oder einen weniger komplexen Stick für die Ratserei verwenden!

CD-ROM zu schnell?

Einige Anrufer hatten folgendes Problem: Auch auf CPU- und speichermäßig gut ausgestatteten Rechnern ruckelten Spiele wie der Wing Commander 4 nur so vor sich hin. Die Videosequenzen waren dagegen einwandfrei. Auf anderen, weniger gut bestückten Maschinen liefen sowohl die Videos als auch die Games selber aber völlig normal – was also tun?

Was alle Ruckel-Rechner gemeinsam hatten, war ein 8- oder 10-fach-CD-ROM.

Die häufigste, aber bei weitem nicht die einzige Fehlerursache, ist die extrem hohe Lesegeschwindigkeit unserer heutigen CD-Laufwerke! Sie sind manchmal nicht in der Lage, jede (ältere oder zerkratzte!?) CD in dieser Geschwindigkeit zu lesen. Normalerweise fährt ein gutes Gerät in diesem Fall auf Single- oder (meistens) Double-speed herunter, um sich dann langsam an die maximale Übertragungsrate "heranzutasten". Dabei kann es passieren, daß das Laufwerk gerade Spiele-CDs nur mit Minimalspeed liest, weil es nicht zwischen den Game- und den Videosequenzen unterscheiden kann. Videosequenzen zum Beispiel (also auch die Zwischensequenzen bei WC4) werden generell 2-fach gelesen – hier fällt somit ein zu langsamer Modus noch nicht auf. Geht es aber ins Game zurück, beginnt die Ruckelei wieder von vorn.

In diesem Fall sollte ein gutes Laufwerk wieder hochfahren. Vor allem preiswerte No-Name-Laufwerke leisten sich diesen Luxus jedoch oft nicht – sie warten damit, bis eine andere CD eingelegt wird. Enthält auch diese dann wieder Video-Sequenzen, ist uns erneut der 2-fach-Gang sicher. Nun sollen hier keinesfalls die schnellen CD-Laufwerke "schlechtgemacht" werden – ganz im Ge-

genteil – wer viel installiert, wird sie lieben lernen. Vielmehr sollten sich die Game-Hersteller überlegen, wie sie die Video- und Spielsequenzen für diese mittlerweile zum Standard gehörenden schnellen CD-ROMs besser lesbar machen können!

Aber bis dahin: Wenn möglich, die CD-Rennmaschine nur zum Installieren benutzen und zum Spielen ein zweites CD-ROM mit 4-facher Geschwindigkeit einbauen – schneller werden Spiele (bis jetzt) fast nie gelesen.

Soll es dennoch eine der "neuzzeitlichen" CD-Zentrifugen sein – Tests lesen, Fehlerkorrektur und den internen Cache vergleichen, erst dann kaufen!

In eigener Sache

Eigentlich freue ich mich über jeden Anrufer. Es gibt jedoch einige, die immer wieder anrufen, ohne zu wissen, welches Problem sie eigentlich haben? Und seltsamerweise kommen genau sie auch tatsächlich immer wieder durch – die "echten" Problem-Inhaber müssen sich oft die Finger wund wählen! Seit zwei Wochenenden ruft zum Beispiel mehrmals am Tag Mark E. (17) aus Dort-

mund an, um mir immer wieder zu berichten, daß er einen Dual-Pentium Pro mit 2 x 200 MHz (!) hat, 128 MByte Hauptspeicher sind drin, und betreiben tut er das Ganze, wie er selbst sagt, erfolgreich mit Windows 95 – na Klasse!

Seine einzige Frage: "Kann ich auch dieses oder jenes Spiel installieren..." und so weiter.

Lieber Mark, hier gebe ich es dir nun schriftlich: Du kannst auf Deinem "Superrechner" bestimmt jedes Spiel der Welt installieren. Du mußt mir aber hinterher berichten, wie du die Kiste überhaupt zum Laufen gebracht hast! Wenn man mal davon absieht, daß Windows 95 schon nicht so recht weiß, was es mit EINEM Pentium Pro anfangen soll, möchte ich mal sehen, wie dieses Betriebssystem mit deinen ZWEI Pro 200 fertig geworden ist! Bau' doch einfach mal einen davon aus – einen Unterschied wirst du sicher kaum feststellen, denn selbst Bill Gates weiß wahrscheinlich noch nichts davon, daß sein Windows 95 plötzlich multiprozessorfähig geworden ist. Vielleicht sollte deine Version zum Patent angemeldet werden!?

Ich möchte dich daher bitten, noch einmal deine "Rechnerkonfiguration" zu überdenken, und all denen, die echte Probleme haben und deshalb diese Hotline-Nummer wirklich dringend brauchen, auch eine Chance zu geben, ihre Sorgen loszuwerden...

Aber allen anderen zum Trost – jedes noch so kleine Problem wird von mir sehr ernstgenommen. Viele fragen mich zum Beispiel, ob sie mich auch mit einer "dummen Frage" belästigen dürfen.

Dazu nur soviel: dumme Fragen gibt es für mich nicht! Erstens muß nicht jeder, der mit einem PC arbeiten will, auch wissen, wie's drinnen aussieht, und angefangen hat schließlich jeder mal. Vor einigen Jahren hielt auch ich einen Datenbus noch für eine direkte Verkehrsverbindung zum Computerhändler.

Und noch etwas: Es wird immer wieder Probleme geben, die sich telefonisch nicht klären lassen – habt bitte Verständnis dafür. Eine Blinddarmsoperation ist für einen Chirurgen auch einfach – per Telefon allerdings unmöglich.

Also bis Sonntag – euer Tom

3DO FON 07182 - 2079
T-Online *200578* FAX 07182 - 2097
Händleranfragen erwünscht.

Unsere Weihnachtspreise - fast geschenkt

Akte Pandora*	ADV KD	69,90
Bleifuß 2	ACT KD	54,90
Com. & Conq. 2 Red Alert*	SIM EV 78,90 KD	84,90
Das Schwarze Auge 3	ROL KD	34,90
Daggerfall*	ADV EV 69,90 KD	78,90
Destruction Derby 2*	SIM KD	69,90
Die Hard Trilogy*	ACT DA	69,90
Diablo* od. MDK je	ACT KD	76,90
Discworld 2*	ADV KD	69,90
Down in the Dumps	ADV KD	69,90
Dungeon Keeper*	SIM KD	69,90
F 22 Lightning	SIM KD	72,90
Formel 1*	SIM KD	69,90
Gold Games (15 Spiele)	PAK KD	34,90
NHL / Fifa Soccer 97	SPO KD	69,90
Privateer 2 The Dark.*	SIM KD	76,90
Risiko od. Flottenmanöver je	SIM KD	69,90
Comanche 3/Armored Fist 2	ACT KD	74,90
Syndrome Wars	ACT KD	69,90
Tomb Raider	ACT KD	69,90
Toonstruck	ADV KD	69,90

2 Spiele bezahlen + 1 Spiel gratis

Wing Commander 4, Need for Speed SE, Ripper, Cybernaga, Rayman, Terra Nova, (nur die kostenlosen Titel)
Assault Rigs, Bad Mojo, Druidenzirkel, Crusader No Remorse, Cricket 96, Top Gun, Fifa Soccer 96,
Rebel Assault 2, Juggo Dread, Mechwarrior 2, US Navy Fighter Gold, Across the Rhine, TriTrit
Action Pack, Frankenstein Alone in the Dark 1+2+3, Descent 2, Pitfall, Earthw. Jim, Dungeon Master 2, Bloodwings
je 59,90

Das ultimative Weihnachtsgeschenk!
TIMEX DATA LINK 150
Drahtlose Kommunikation zwischen PC und Uhr. Personalmanagement in der Uhr. INFO kostenlos!

Buy or Change
Postfach 1310
73638 Welzheim

HANDZEICHEN

Ich finde, Sie sind ein mieser Fahrer.



Ich finde, Sie haben die Geschlechtssteile eines Winzignagers.



Erscheint im März bei

<http://www.3do.com>



HOLIDAY

Wer ist reif für

Von der einsamen Südseeinsel zur Touristenfalle und Betonburg: Wirtschaftssim von Sunflowers

TOURISMUS

Einer der weltweit größten Wirtschaftszweige. Nach Angaben der WTO (World Tourism Organization) waren 1994 runde 528 Millionen Menschen auf Reisen, die Branche erwirtschaftete über 500 Milliarden Mark Umsatz. Bis zum Jahr 2000 soll der Tourismus nach Schätzungen der WTO weltweit größter Wirtschaftszweig sein, wichtiger als Ölhandel oder Industrieproduktion.

Der **Tourismus** boomt: Grund genug, sich des Themas in einer Simulation anzunehmen. Verantwortlich dafür zeichnet Sunflowers, die zuletzt mit „Die Fugger II“ zumindest einen kommerziellen Erfolg einfahren konnten. Im jüngsten Werk „Holiday Islands“ übernimmt der Spieler die Kontrolle einer Ferieninsel und soll darauf möglichst schnell die komplette Infrastruktur aufbauen. Nach sechzig Jahren wird abgerechnet: Wieviel Gesamtvermögen wurde nach Abzug eventueller Kredite angehäuft – kann der erfolgreiche Ferienmanager sich endlich mit Taschen voller Geld selbst in die Sonne legen? Anders als die meisten Wirtschaftssims aus deutschen Landen ist „Holiday Islands“ kein Managerspiel, das vorwiegend in Menüs und Bilanzen stattfindet: Sein Eiland sieht der Touristiktycoon aus einer isometrischen „schräg-von-oben“-Sicht und kann genau verfolgen, wie es sich allmählich in eine Betonwüste verwandelt. Der Spieler fängt als armer „Tellerwäscher“ an, der nur wenig geborgtes Kapital verfügt. Immerhin reicht es gleich zum eigenen Flug-



Sabotage: Wer Ärger mit der Konkurrenz hat, heuert Maitaucher an

hafen, auch wenn der mit einer Schlammpest auskommen muß. Dazu gesellt sich ein Zeltplatz, ein kleiner Laden, Frittenbuden und ein Fahrradverleih. Das karge Angebot zieht in erster Linie alternative Globetrotter an: Die sind für den Anfang zwar willkommen, aber später möchte man natürlich Gäste mit Geld in der Tasche. Mit dem langsam einsetzenden Talerstrom kann sich der kleine Inselzampano bald größere Hotels, Supermärkte und Gaststätten leisten, immer mehr Geld in Werbung und zugkräftige Attraktionen stecken und weiter expandieren.

DIE ZWÖLF GEBÄUDEGRUPPEN



Häuser: Die kleinsten Wohneinheiten sind zur Auflockerung des Angebots unverzichtbar. Wer „High Society“-Besucher will, kommt um Luxusvillen nicht herum.



Hotels: Die wichtigste Einnahmequelle überhaupt – ein paar teure Hotels um gute Attraktionen herum sind fast immer restlos ausgebucht, auch wenn man die Preise später drastisch anhebt.



Gaststätten: Unentbehrlich, sollten zielgruppengerecht verteilt sein – Gourmet-Tempel neben Luxushotel, „WaterBurger“ neben Billigabsteige.



Einkaufsmöglichkeiten: „Shopping“ lockt Touristenströme an und bringt Geld ein: Während der einfache Laden nur die Grundversorgung deckt, machen sich Kaufhäuser schnell bezahlt.



Sportanlagen: Aktivurlaub ist „in“. Ob Bolz- oder Tennisplatz, Planschbecken oder Wellenbad: Sporteinrichtungen sorgen für Publikumsverkehr und gefüllte Kassen



Attraktionen: Nichts ist schlimmer als gelangweilte Touris. Ob Disko, Theater, Casino oder Besichtigung der Sphinx: Sie erhöhen das Image und damit die Besucherzahlen beträchtlich.



Parks: Wer macht schon Urlaub in Betonwüsten? Parks lockern die Stadtstruktur auf, heben die Inselqualität und machen sich durch Eintrittsgelder sogar finanziell bezahlt.



Straßen: Obwohl Gebäude nicht zwingend angeschlossen sein müssen, können sich größere Einrichtungen ohne Straßen netz nur unvollständig entwickeln.



Fahrzeugverleihe: Anfangs reicht ein Fahrradverleih, später sorgen „Rent-a-Jeep“ und dann eine richtige Autovermietung für den Transport über größere Entfernungen.



Flughäfen: Von der Stopelpiste zum Aerodrome – über Flughäfen läuft der Großteil des Reiseverkehrs. Die Größe sollte zur Bettenkapazität der Insel passen, später kann man damit sogar Geld verdienen



Häfen: Die maritimen Brüder der Flughäfen sind längst nicht so leistungsfähig, aber oft lohnt sich ein Hafen bei kleinen Inseln eher als ein großer Flugplatz – und macht weniger Lärm.



Versorgung: Ohne Müllkippe und Klärwerk versinkt die schönste Ferieninsel im Abfall. Beide sollten nicht gerade im Stadtzentrum, sondern außerhalb stehen.

ISLAND

diese Ferieninsel?



Eiffelturm: Solche Attraktionen locken riesige Besucherströme an

Neben diesem Standardspiel gibt es verschiedene Szenarien: So gilt es, in maximal 20 Jahren eine halbe Milliarde Mark zu verdienen, alle Gegner in den Ruin zu treiben oder eine Luxusinsel für 4000 reiche Gäste aufzubauen. "Holiday Island" spielt sich zwar wie eine Mischung aus "SimCity" und "Theme Park", setzt aber andere Akzente. So ist das Programm toleranter was die Infrastruktur angeht: Müllkippen, Kläranlagen und Kraftwerke sollten vorhanden sein – wenn sie fehlen, hat das allerdings nur geringe Auswirkungen. Das Straßennetz bricht bei Störungen nicht vollständig zusammen, sondern funktioniert eingeschränkt weiter. Anders als bei der Konkurrenz kann man auf seiner Ferieninsel die Bedürfnisse der Gäste nicht direkt abfragen: Die Statistiken geben Auskunft über Finanzen,

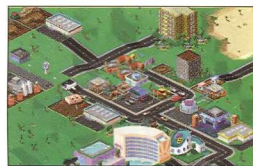
zusätzlich gibt's zu jedem Gebäude Infos – aber ob die Kundschaft zufrieden ist, erfährt man nicht. Insgesamt läßt sich das Inselimperium einfach steuern, allerdings sorgen Höhenunterschiede gelegentlich für Ärger: Ähnlich wie in "Populous" muß der Spieler sein Baugelände für sehr viel Geld erst eibebnen. Was mit Gebäuden wenig Probleme verursacht, wird beim Anlegen von Straßen schwierig: Die lassen sich über zweifach angewinkelte Grundflächen nicht verlegen; wer Pech hat, muß für ein kleines Vermögen eine Umgehung bauen. Veralbert fühlt man sich, wenn Badegäste am Strand das Bauland belegen und die Millionen Mark teure Anhebung des Meeresbodens blockieren – wo verhindert denn ein einzelner Sonnenanbeter gleich komplette Hotelneubauten?



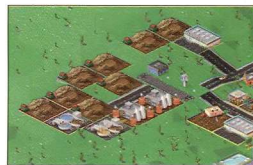
Von der Baustelle...



... über das ruhige Dorf...



... und schließlich zum brum-menden Ferienzentrum...



... mit allen Nachteilen:
Eine Müllkippe im Hinterland.



Peter Steinlechner

GUT

Sunflowers hat neue Vorbilder: Statt "Kaiser" und "Hanse" jetzt "SimCity" und "Theme Park". Dabei setzt die "Ferieninsel" eigene spielerische Akzente und betont weniger das Makromanagement mit unzähligen Details, sondern stellt den Wirtschaftspart deutlicher in den Vordergrund. Wichtig: Die Gebäudetypen und sonstigen Einrichtungen sind gut aufeinander abgestimmt, im Spielverlauf dazukommende Neubauten reizen zum Weiterspielen nach dem Motto: "Schnell noch ein neues Ferienzentrum, dann mache ich Feierabend". Neben einigen ärgerlichen Ungereimtheiten bei der Bedienung schreke ich nur wegen des insgesamt zu niedrigen Schwierigkeitsgrades vor einer höheren Einstufung zurück; die Entwickler geben dem Spieler zu mächtige Statistiken und Managementhilfen zur Hand, mit denen das freizeitliche Eiland für meinen Geschmack zu leicht auf maximalen Profit hin optimiert ist. Für Einsteiger und Gelegenheitspieler ist "Holiday Island" bestens geeignet, "Sim"-Profis finden in dem Inselstreiben nicht genug Herausforderung.

Name **Holiday Islands**
Genre Wirtschaftssimulation
Hersteller Sunflowers
Niveau einfach/einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 bis 8

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

System Win3.11
Festplatte belegt ... min. 5 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras keine

Grafik **61%**
Sound **58%**

Spielspaß

Solo Multi
73% 75%

Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
(0 81 42) 5 96 40

Fax
(08142) 54654

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme

**Mo.–Do. 9⁰⁰–18⁰⁰h,
Fr. 9⁰⁰–17⁰⁰h**

rsand Service GmbH

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

CD-ROM-GAMES

[illegible]

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Eurocheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,- DM RÜCKPORTO ANFORDERN HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Mechanized Assault

Mit einer hervorragenden Mixtur aus Elementen von Echtzeit- und rundenbasierter Strategie gelingt Interplay die Überraschung des Monats

SPASS ZU VIERT

M.A.X. macht zwar auch zu viert eine Menge Spaß, wegen des hervorragenden Computergegenspiels aber nicht mehr als alleine. In unserer Testversion noch nicht eingebaut waren spezielle Multiplayerszenarios, mit denen der zu mehreren etwas bremsende Basisaufbau praktisch wegfällt und stattdessen die pure Action im Vordergrund steht.



Eine Übersicht zeigt den Status jeder einzelnen Einheit



Die grünen Balken verweisen auf verbliebene Hitpoints



Die Grafik im Hauptbildschirm gibt nicht gerade zu Begeisterungstürmen Anlaß

Keine Genrebezeichnung sagt so wenig über den tatsächlichen Inhalt eines Programms aus, wie der Begriff "Strategie". Selbst mit der Beschränkung auf kriegerische Auseinandersetzungen mittels miniaturisierter Einheiten findet der Interessent ein schier unüberschaubares Angebot vor. Das reicht von eindeutig actionorientiertem Stoff wie "Z" bis hin zu trockenstem Armeengeschiebe à la "War College". Ähnlich divergierend ist folgerichtig auch die Käuferchar; nur einige populäre, leicht verdauliche Titel wie "Command & Conquer" oder "Warcraft 2" schaffen es allerdings, die Massen in ihren Bann zu ziehen. Interplay versucht mit einem teilweise neuen Konzept und größtmöglicher Flexibilität zwei scheinbar gegensätzliche Vorhaben zu vereinbaren: M.A.X. macht dem Publikum eine gewaltige Spieltiefe und bemerkenswerte Komplexität durch aufwendige Präsentation und eingängige Bedienung schmackhaft.

An allererster Stelle steht natürlich die geschickte Umgehung des bis dahin grundsätzlichen Unterscheidungsmerkmals ähnlich gearteter Programme: M.A.X. ist weder dem Lager der rundenbasierten noch dem der in Echtzeit ablaufenden Strategiespiele eindeutig zuzuordnen. Prinzipiell teilen sich die Missionen in eine meist vorgegebene Anzahl von Runden auf. Innerhalb eines Turns ist dafür Echtzeit angesagt. Das

In manchen Missionen müßt ihr euch mit außerirdischen Truppen herumschlagen

heißt, alle verfügbaren Truppen können jederzeit agieren, auch die beliebte Gruppenbewegung mittels eines gezogenen Rahmens ist selbstverständlich vorgesehen. Eine Einschränkung gibt es allerdings: Jeder Einheit sind verschiedene Attribute zugeordnet, unter anderem, wie weit sie innerhalb einer Runde ziehen kann. Wer es ein bißchen weniger hektisch mag, kann den Simultanmodus abschalten. Dann machen menschliche und computergesteuerte Parteien immer schön abwechselnd ihre Züge, sind jedoch nie vor gegnerischem Feuer gefeit. Drückt eines der beiden Lager noch vor Ende der einstellbaren Rundenzeit auf den "End Turn"-Knopf, hat das Gegenüber nur noch eine deutlich verkürzte Zeitspanne zur Verfügung, seine Tätigkeiten zu verrichten. Speziell im Netzwerkmodus eine hilfreiche Finte, um in entscheidenden Momenten Panik beim Gegner ausbreiten zu lassen. Damit sich die aufwendigen Szenarien von M.A.X. nicht ewig in die Länge ziehen, gibt es ein fest definiertes, auf die Vorgeschichte abgestimmtes

& EXploration



Spielziel. Wie schon so oft in der Spielegeschichte ist die Erde mal wieder am verenden, weshalb insgesamt acht Gruppen mit riesigen "Generations"-Raumschiffen ins weite All aufbrechen, um dort auf fruchtbaren Planeten eine neue Heimat zu finden. Da die Clans untereinander verfeindet sind, kommt es auf den frisch besiedelten Himmelskörpern immer wieder zu erbitterten Auseinandersetzungen um die Vorherrschaft. Vorrangiges Ziel ist es, sogenannte "Ecospheres" zu errichten, komplett ausgerüstete Minizivilisationen unter einer riesigen Glaskuppel. Jede dieser Ökostrukturen scheffelt pro Runde einen der entscheidenden Punkte, auf die die Missionen zumeist ausgerichtet sind, wie z.B.: "Gewinner ist, wer nach 30 Runden die meisten Ecosphere-Punkte aufweisen kann." Der Gag dabei: Zerstört der Feind eine Ökosphäre, gehen alle bisher gesammelten Punkte dieser Einrichtung mit verloren, was kurz vor dem sicher geglaubten Sieg die Lage noch einmal gehörig durcheinander wirbeln kann. Die Bedienung entspricht hohen Standards, weist aber einige Besonderheiten auf.

Mit dem ersten Klick wird eine Einheit oder ein Gebäude selektiert; nach dem zweiten erscheint ein Menü, das alle für den jeweiligen Typ sinnvollen Befehle auflistet. Wie erwähnt, sind einige Befehlsstrukturen leicht abweichend. Um z.B. einen Transporter zu beladen, müßt ihr ihn anwählen, den Befehl "load" ausgeben und danach alle Truppen anklicken, die ihr mitnehmen wollt. Sehr nützlich ist die am linken Bildrand platzierte Hilfsmittelleiste, die so ziemlich jede sinnvolle Option bietet. Weltpremiere in einem Strategiespiel dieser Art feiert der stufenlose Zoom, der sich als extrem praxistauglich erwiesen hat und deshalb wohl bald Nachahmer bei der Konkurrenz finden wird.

Die Ausstattungsfülle inklusive 15 Trainings-, 24 Einzel- und 10 spezieller Multiplayerlevel klingt schon in der Theorie beeindruckend, die tatsächlichen Qualitäten von M.A.X. zeigen sich jedoch erst in der Praxis. So avanciert zum Beispiel die KI (künstliche Intelligenz) zur neuen Referenz im Genre und sticht selbst die von "Z" deutlich aus. Der Computergegner greift weder blind an,



Der Surveyor sucht die Gegend nach Bodenschätzen ab



Alle Upgrades müssen einzeln erforscht werden

KLEINE AUSWAHL DER EINHEITEN UND GEBÄUDE



Scanner

Unverzichtbar bei Vorstößen tief ins Feindesland



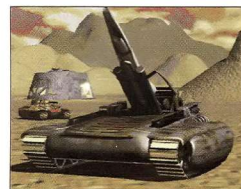
Mobile Flak

Bei Luftunterlegenheit solltet ihr davon ein paar besitzen



Repariereinheit

Besonders bei teuren Truppen macht sie sich schnell bezahlt



Mobiler Raketenwerfer

Besonders mit Upgrades eine der mächtigsten Einheiten



AWAC

Das Aufklärungssystem sorgt bei Luftkämpfen für Übersicht



Trainingshalle

Hier könnt ihr unter anderem Infiltratoren ausbilden



Forschungszentrum

Sie machen die Upgrades erst möglich



Fabrik für schwere Waffen

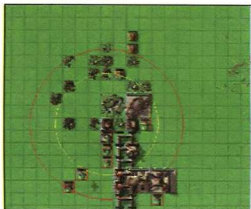
Ohne Nachschub an schweren Waffen habt ihr keine Chance



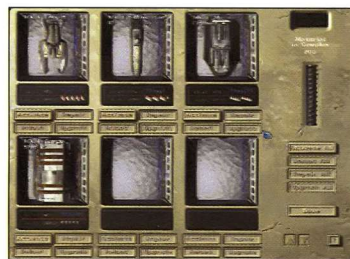
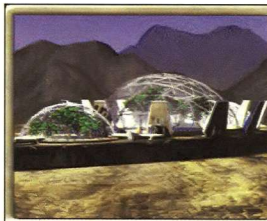
Um diese Ecosphären dreht sich im Prinzip das ganze Spiel



In den Mining Stations könnt ihr die richtige Mischung der zu fördernden Rohstoffe austarieren



Hier nur ein kleiner Bruchteil der theoretisch unendlichen vielen Zoomstufen



Im "Trainingscenter" könnt ihr Einheiten reparieren oder upgraden

noch steht er dumm herum, sondern überrascht ständig mit durchdachten Aktionen, die sogar vom Programm als "leicht" eingestufte Missionen zu einer Herausforderung werden lassen. Die KI erkennt außerdem materielle Überlegenheit (und auch Unterlegenheit) des Gegners, umgeht zielsicher starke Verteidigungspräsenz und ist erstaunlich flexibel. Das heißt, es kann durchaus vorkommen, daß der Rechner innerhalb eines Zuges seine Strategie umstellt und zu einem anderen, für ihn erfolgversprechenderen Plan überwechselt. Doch auch der Mensch profitiert von diesen überragenden Routinen. So ist die Vorgehensweise der feindlichen Seite nicht auf bestimmte Verhaltensweisen fest einprogrammiert wie etwa bei Command & Conquer, sondern der Computer analysiert ständig die aktu-

elle Lage und richtet seine Taktik gegebenenfalls blitzschnell danach aus. Nicht ganz so erfreulich sieht es bei der Optik aus. Zwar peingien dank SVGA keine Pixelwüsten das Auge, doch die insgesamt recht triste Farbgebung und die schmucklos gezeichneten Gebäude und Einheiten passen nicht zu dem ansonsten hervorragend Eindruck, den M.A.X. macht. Zum Ausgleich gibt's ein ellenlanges, gut gemachtes Intro sowie ausgesprochen atmosphärische Hintergrundtracks und eine sexy klingende Frauenstimme als Sprachausgabe. mg



Michael Galuschka

SUPER

M.A.X. ist trotz des herkömmlichen Grundkonzeptes – Kampf um die Vorherrschaft neubesiedelter Planeten – eindeutig eines der erfischendsten Strategiespiele seit langer Zeit. Was mich neben der ganz an der Spitze stehenden Computerintelligenz und der stuftelosen zoombaren Karte besonders beeindruckt, ist die enorme Komplexität. Ein bißchen Einarbeitungszeit ist deswegen schon nötig, damit die prinzipiell logische Bedienung locker von der Hand geht, doch diese wird mit monatelangem Spielspaß belohnt. Vermittelt man auf Anhieb ein Feature – nach ein bißchen Herumprobieren oder einem Blick ins Handbuch stellt man bald fest, daß es doch in M.A.X. integriert ist. Seien es das detaillierte Baumanagement, Einheiten-Upgrades, Rohstoffabbau oder auch nur "Kleinigkeiten" wie die Reichweitenanzeige: alles drin, alles dran. Schwächen sind zwar spärlich gesät, sollen aber nicht unerwähnt bleiben: Die Grafik verspricht nicht gerade Massenappeal, und das bereits erwähnte Manual gibt nur einen recht groben Einblick in die Materie.

Name **M.A.X.**
Genre Strategie
Hersteller Interplay
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 bis 4

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

System Win'95, DOS
Festplatte belegt 2 – 260 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Tastatur,
Joystick
Extras keine

Grafik 63%
Sound 77%

Spielepaß

Solo Multi
88% 88%
Demo auf





**KEIN AIRBAG
KEINE KLIMAAANLAGE
KEINE SERVOLENKUNG
KEIN AUTORADIO
KEIN SCHIEBEDACH**

UNSER NEUSTES MODELL...

Fernsehsüchtiger Gecko jump und rennt um sein Leben

GEX

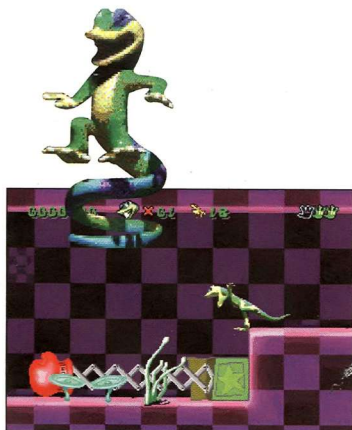


**Gewässer sind nix für Gex,
da geht er nämlich baden**



**Gex kann mit dem Schwanz
wedeln, gegen die Messer-
echse ist er jedoch mächtlos**

GEX kann einem wirklich leid tun. Nicht genug, daß sein Vater bei NASA-Experimenten den Löffel hinschmißt, der arme Kerl wurde von seiner Mutter mit Hilfe der Glotze großgezogen und so sitzt er nun täglich vor seinem Big Screen-TV und brabbelt ein Filmzitat nach dem anderen vor sich hin (kommt mir irgendwie bekannt vor). Bei einer seiner Mega-Sessions angelt sich unser Gecko ein Insekt aus der Luft und schon geht der ganze Ärger los: Die Stubenfliege war eine Falle des finsternen Rez, seines Zeichens TV-Network-Besitzer, der sich nichts sehnlicher wünscht, als GEX zu vergolden und als Maskottchen für seinen Sender zu benutzen. Rez verbannt den Helden in seine Fernsehwelt, wo das Reptil nun sämtliche Fernbedienungen finden und damit die verschlossenen Level Eingänge – jeweils in Form von Glotzen – öffnen muß. Insgesamt stehen sieben Level zwischen euch und der Freiheit: Friedhof, Cartoon, Dschungel, Mittelalter, Sci-Fi, Kung Fu und eine Geheimwelt bestehen wiederum aus jeweils sieben Stages, wobei die letzte stets für einen besonders fetten Endgegner reserviert ist. Jede Welt wartet mit ihrem eigenen Bestiarium auf: So verfolgen euch auf dem Friedhof frankensteinmäßige Geckos und Hockey-Masken-Killer, in der Kung-Fu Welt wollen euch fette Sumo-Ringer ans schuppige Leder. In fast jeder Stage harren Geheimräume eurer Entdeckung, dort finden sich neben besonders vielen der vergoldeten Fliegen auch die begehrten Power Ups und Health Symbole.



**An Vorsprüngen und Kanten wird auto-
matisch Gex' Panik-Animation aktiviert**

Wie sich das für einen Gecko gehört, läuft GEX auf zwei Beinen durch die Gegend und hüpfet nach Herzenslaune über Abgründe hinweg. An bestimmten Wänden bewegt sich unser Held dank Saugnäpfen senkrecht empor, und mittels extralanger Zunge sind auch weiter entfernte Symbole nicht vor seinem Zugriff sicher. Die Animationen eures tierischen Protagonisten wirken (SGI sei Dank) allesamt butterweich und flüssig, bei den Gegnerfiguren allerdings wurde nicht ganz so viel Aufwand getrieben. Hauptwaffe des piffigen Reptils ist übrigens sein kräftiger Schwanz, mit dem er das Monstergezücht in den ewigen Quotenkeller schickt. Gesteuert wird der Gecko vorzugsweise mit dem Joypad, aber auch Sticks und die Tastatur werden unterstützt. Neben den levelspezifischen Musikstücken erfreuen unzählige TV und Film "One Liners" – gesprochen vom hierzulande eher unbekannten U.S. Komiker Dana Gould – des Spielers Ohr. Speichern ist in GEX leider tabu, stattdessen muß sich der Spieler mit einem kombinierten Rücksetzpunkt/Passwort-System begnügen, eine unselige, wenn nicht sogar unzumutbare Hinterlassenschaft aus vergangenen 3DO-Zeiten. *sg*



Sascha Gliss

der Pad locker von der Hand, und die geckospezifischen Features wie das "Zungeschmalzen" und Wändeklettern, sind eine nette Zugabe. Bahnbrechendes gibt jedoch weder in der Story noch beim Gameplay: GEX wirkt in allen Disziplinen nurmehr durchschnittlich. Vermißt habe ich die aus den Activision-Konvertierungen bekannte Level-Anwahl per Pull-Down-Menü: Paßwörter sind inzwischen mega-out.

GEHT SO

Microsoft knows games? Für mein Dafürhalten ein reichlich hochtrabender Spruch, zumindest was GEX angeht. Das zugekaufte Crystal-Dynamix-Produkt war bei Erscheinen auf dem 3DO vor mehr als einem Jahr unseren Kollegen von der "Video Games" zwar ein Präkdat wert, geht aber anno 1996 auf PCs bestenfalls als solide Hausmannskost durch. Die Level sind allesamt fair designt und teilweise riesig, können aber in der Gestaltung und Detailfülle mit Referenzspielen wie z.B. "Earthworm Jim" nicht mithalten. Die Steuerung ist ebenfalls ordentlich programmiert, geht gerade mit MS' Sidewinder

Name	Gex	System	Win/95
Genre	Geschicklichkeit	Festplatte belegt	10 MByte
Hersteller	Crystal Dynamics/MS	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Tastatur, Maus
Preis	ca. 100 Mark	Joystick, Pads	
Spieler	1	Extras	keine

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

Grafik **65%**
Sound **70%**
Spielspaß

64%
Demo auf



NASCAR RACING 2

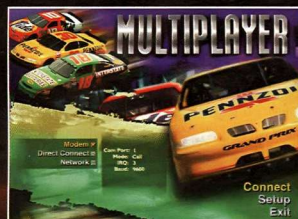
V8 MOTOR
16 VENTILE
10.000 U/MIN
700 PS
350 KM/H
4 SCHEIBENBREMSEN
SPORTLENKRAD



16 Rennstrecken mit
Nachtfahrt-Option



Simulation oder Arcade-Action



Multispieler-Option: 8 Spieler über
Netzwerk oder 2 per Modem

WARTET AUF SIE!
SIND SIE STARK GENUG?

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
<http://www.bomico.com>



S I E R R A®

**ERHÄLTlich
FÜR PC CD-ROM**



Dortmund, 8.22 Uhr: **Der Wechsel platzt!** München, 10.



Die Features

- Hi-Color Grafik
- SVGA
- 3D-Darstellung der Spielszenen
- Gesprochene Spielkommentare
- Zeitungsmeldungen
- Optimierte benutzerfreundliche Menüführung
- Frei definierbare Hotkeys
- Stadion-Zuschaueratmosphäre
- Integrierter Editor
- Sämtliche Europapokalwettbewerbe inklusive UI-Cup
- Enthält die neuen UEFA Transferbestimmungen
- Erweiterte Taktikeinstellungen
- Vereinswechsel
- Presse-Interviews
- Grafischer Stadionausbau
- Flexible Vertragsverhandlungen
- Vorbereitet für Modem-Play-Option
- Aktuelle Saisondaten 96/97

JA

Ich bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. Infomaterial
gegen 5,-DM in Briefmarken.

AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -

COUPON

Vorname, Nachname
Straße
PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN

IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFÜMSCHLAG - AB DIE POST

Auf der
Software 2000-CD
befinden sich spielbare
Demoversionen sowie Trailer und
Screenshots zu Bundesliga Manager 97,
Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich
jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

Das ist wie *live* dabei



VOM DFB EMPFOHLEN.

Uhr: **Lothar mault!** Lautern, 17.09 Uhr: **Otto tobt!**

Bundesliga 97 manager



SOFTWARE 2000





DAS HEXA

Als Rotor-Rächer gegen

**Flugsimulationen
made in Germany
sind rar und
selten gut. Asca-
rons Anti-Drogen-
Hubschrauber
macht allerdings
eine unerwartet
gute Figur.**



Hier wählt ihr euren
Helicopter aus



Zwischensequenzen
verbinden die Missionen



Über der Hazienda der ko-
lumbianischen Drogenbarone

Der kalte Krieg ist vorbei und trotzdem will es auf unserem Planeten nicht so klappen, wie man sich das vorstellt. Bereits im Jahre 2000 ist die moderne Welt von einer Wirtschaftskrise zerrüttet, wie es sie seit den 30er Jahren nicht mehr gegeben hat. Kein Wunder also, daß das organisierte Verbrechen einen immensen Aufschwung erlebt und sich 2001 zum Hexagon-Kartell zusammenschließt. Diese Organisation ist zweifellos die mächtigste kriminelle Errungenschaft seit Cäsar erdolcht wurde und die UN erkennt die Gefahr. Flugs wird ein neuer, weltweiter Geheimdienst namens CSI gegründet, und auch internationales Elite-Militär muß her. So entsteht die United Navy, die von den Großmächten dieser Welt mit Waffen und Ausrüstung gesponsert wird. Mit einem hochmodernen Träger wird diese aus Hubschraubern und Elite-Infanteristen bestehende Einsatzgruppe zu den Hotspots unserer Welt entsandt, um dort mit dem Kartell aufzuräumen – und natürlich seid ihr dabei. In der Rolle eines umstrittenen Piloten-Asses namens Hawk ist es nun eure Aufgabe, in fünf verschiedenen Regionen das Hexagon-Kartell in Grund und Boden zu schießen. In mehr als 50 Missionen müßt ihr euch mit den unterschiedlichsten Hubschrauber-Typen in stets differierenden Missionen beweisen.

Ascarons "Hexagon-Kartell" ist und bleibt dabei allerdings kein Actionspiel, sondern eine recht penible Hubschraubersimulation. Dank vielerlei Einstellmöglichkeiten bezüglich der

Realität des Flight-Models, läßt sich das Spiel allerdings zu einer Fun-Sim herunterzuschrauben, so daß auch Einsteiger problemlos spielen können. Doch nicht nur am Flight-Model darf gebastelt werden. Die Grafik läßt sich stufenlos einstellen und auch spielerisch läßt sich alles sehr vereinfachen. Unendliche Munition und ein Unzerstörbarkeits-Button fehlen ebenso wenig, wie ein verbessertes Radar, das alles sieht, oder eine "Easy-Gun"-Funktion, die fast jeden Schuß zum Treffer macht.

Bevor ihr mit der Campaign loslegt, kann bei Bedarf ein ausführliches Training mit Rainer Wilke durchgeführt werden. Der Bundeswehr-Heli-Ausbilder und Kunstflieger weist euch per Video und während der Missionen mit seiner Stimme in die Funktionen eines Hubschraubers ein und zeigt euch, wie ihr die Rotorblätter unter Kontrolle haltet. Ein Waffentraining gibt's selbstverständlich auch.

Habt ihr Herrn Wilkes Willen erfüllt, geht's nach Südamerika, wo die ersten Missionen stattfinden. Vor jeder Mission sucht ihr euch den passenden Helicopter aus, wobei zwischen acht Hubschraubertypen gewählt werden kann. Von der kleinen MD 500 über Super Cobra und Apache



Ob FCS, VFX 1
oder I-Glasses:
alles wird
unterstützt



Unsere MD 500
über einem
befreundeten
Träger

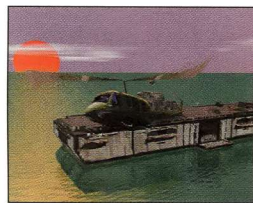
GON-KARTELL

die Drogenbarone dieser Welt



Schön,
schnell,
gefährlich:
Unser Apache
von außen...

...und von
innen
(Cockpit-View)



Bei Bedarf fliegt auch eine
Cut-Scene zum Ziel



Unser Träger wird attackiert
und ihr müßt ihn verteidigen



Am Golf von Mexiko knipsen
wir ein paar Fotos

bis hin zu den dicken Seakings oder CH-53 wird geflogen, was zum jeweiligen Einsatz paßt. Natürlich läßt sich auch eigenständig aus einem unerschöpflichen Waffenreservoir inklusive Mavericks, Hellfires und sogar Bomben schöpfen. Die Aufträge reichen dabei vom simplen Eliminieren bestimmter Einheiten oder Objekte, über Transportaufgaben, Rescue- und Unterstützungsmissionen bis hin zu Aufklärungs-Flügen, bei denen bestimmte Objekte fotografiert werden müssen. Bei besonders wichtigen Aufträgen gibt es vorab eine näher erklärende Zwischensequenz. Je nach Ausgang der Mission, muß diese bei Nichterfüllen wiederholt werden. Einige Aufträge lassen sich auch mehr oder weniger gut beenden, was direkten Einfluß auf die Art des nächsten Auftrags hat. Bei besonders herausragenden Leistungen gibt's natürlich Beförderungen und manchmal sogar einen Orden.

Im Spiel selbst greift Ascon mal wieder auf herkömmliche Vektor-Grafik zurück. Objekte sind dabei voll texturiert, der Boden bleibt aus Geschwindigkeitsgründen bis auf wenige Ausnahmen relativ blank. Gesteuert wird am einfachsten mit Joystick und Schubregler. Wer nur per Tastatur fliegen will, wird im "Hexagon-Kartell" klar überfordert. Das große Problem der Kollektiv- und konstanten Höhen-Steuerung wurde mit passenden Autopiloten-Funktionen ausgeglichen, die zum Beispiel den Pitch-Winkel in direkte Höhe und nicht in Kollektiv-Einstellungen umrechnen. Spielstände werden im "Hexagon-Kartell" übrigens vollautomatisch auf Festplatte gebannt.

kn

GUT

Alle Achtung, aber eine so gute Simulation hätte ich von einem deutschen Softwarehaus nicht erwartet. Die acht verfügbaren Helis fliegen sich wunderbar unterschiedlich, die Missionen sind äußerst schön designt, überraschen immer aufs neue und lassen auch nach längerem Spielen keine Langeweile zu. Allerdings krankt auch "Das Hexagon-Kartell" an einigen typisch deutschen Schwächen: So wirken einige Menüs zu sehr hingeschlampft, die Missionbriefings sind im Gegensatz zur internationalen Konkurrenz ein Witz, und ein Missionplaner wird schmerzlich vermißt.

Auch grafisch hat man sich nicht mit Ruhm bekleckert. Zwar sehen einige Objekte genial aus, wie zum Beispiel alle Hubschrauber, die schlichte Landschaftsgrafik ist allerdings nicht das Gelbe vom Ei und sorgt durch die eintönige Farbpalette für Unverständnis. Einen zwiespältigen Eindruck hinterläßt auch die Sprachausgabe inklusive Holzhammerhumor. Alles in allem eine an sich wunderbare Simulation mit kleinen Mankos, die für ein, zwei weitere Wochen Finetuning dankbar gewesen wäre.



Knut Gollert

Name **Das Hexagon-Kartell**
Genre Simulation
Hersteller Ascaron
Niveau mittel
Preis ca. 90 Mark
Spieler 1

System DOS
Festplatte belegt 22 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Joystick
Extras keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		100
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik **74%**
Sound **45%**
Spielspaß

79%

FRAGILE ALLEGIANCE

Goldrausch: Asteroiden als Schürfgelände für den kosmischen Bergarbeiter

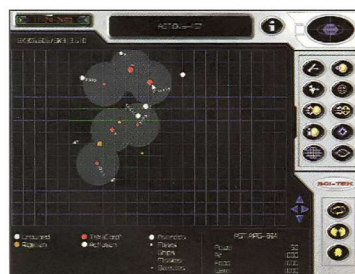


Mit Alienbotschaftern werden Verträge ausgehandelt



Das Kolonienmanagement geht ihr besser in die Hände eines fähigen "Supervisors".

Wir befinden uns in der zweiten Hälfte des dritten Jahrtausends. Wie es Wissenschaftler schon lange vorausgesagt haben, sind sämtliche Mineralrohstoffe des Erdballs verbraucht. Die Politik ist zum Spielball riesiger Konzerngebilde geworden, die alle profitablen Wirtschaftszweige unter sich aufteilen. Dazu gehört natürlich vor allem die Erschließung neuer Erzquellen im All. Mit diesem Ziel vor Augen macht ihr euch auf den Weg, um Asteroiden geeigneter Größe für den Bergbau zu kolonisieren. Auftraggeber TetraCorp, eines der größten Firmenkonglomerate, schickt in regelmäßigen Abständen ein Transportschiff vorbei, das euch die geförderten Minerale abkauft und somit die Finanzplanung auf eine stabile Basis stellt. Zusätzlich wird die Kasse durch Geschäfte mit Handlungsreisenden und den Vertretern außerirdischer Völker gefüllt. Allerdings kann es auch zu unangenehmen Begegnungen mit der Alienkonkurrenz kommen. Für diesen Fall hat der kluge Kolonienmanager durch den Bau von Langstreckenraketenstills, Boden-Luft-Lasern und Flottenverbänden vorgesorgt. Soll es etwas diskreter zugehen, greift ihr auf die Sabotagedienste eines der ab und zu auftauchenden Agenten zurück. Der eigentliche Gag des Spiels besteht darin, daß anders als bei "Master of Orion 2" alle Aktionen nicht zugewiese, sondern in Echtzeit ausgeführt werden. Nachdem euer Kolonieschiff eine Dependence auf einem Asteroiden gegründet hat, beginnt der Ausbau: Diverse Wohn- und



Auf der kargen Übersichtskarte sieht man die Asteroiden auseinanderdriften

Versorgungseinrichtungen, Schiffshangars und -docks sowie die Fördertürme für Erze schießen auf euren Befehl hin wie Pilze aus dem Boden. Die ersten Ansiedlungen müßt ihr nach diesem Schema komplett von Hand hochziehen, doch bevor der Durchblick vollends verloren geht, stellt euch TetraCorp sogenannte "Colony Supervisors" zur Verfügung, die gegen Besoldung das Management gleich mehrerer Siedlungen übernehmen, so daß ihr euch nur noch um die strategisch wichtigsten Entscheidungen wie etwa die Neugründung von Kolonien, Kriegsführung, das Sammeln von Erzen an einem zentralen Punkt oder diplomatische Verhandlungen zu kümmern braucht. Ein Forschungspart existiert übrigens nicht, stattdessen könnt ihr die Blaupausen einiger wichtiger Technologien bestellen. In ihrem Urzustand driften die Asteroiden unkontrolliert durch den Weltraum. So kann es passieren, daß eine anfangs sichere Kolonie auf einmal im Einflußbereich des Feindes liegt, mit anderen Himmelskörpern kollidiert oder gar aus dem Spielareal herausgleitet. Abhilfe verschafft der Einbau von Steuerdüsen, mit deren Hilfe die Asteroiden auf sicheren Kurs gebracht werden. us



Ulrich Schmidt

GEHT SO

Aus gutem Grund sind Strategiereferenzen wie "Master of Orion 2" nicht echtzeitbasiert. Das Management mehrerer Kolonien gleichzeitig überfordert den Spieler zwangsläufig, nicht zuletzt deswegen, weil sich das Spiel nicht jederzeit nach Bedarf beschleunigen oder verlangsamen läßt. Das hat wohl auch Gremlin erkannt und flugs die "Colony Supervisors" eingebaut. Die jedoch erledigen gleich so viele Arbeiten selbständig, daß euer Aufgabenbereich beträchtlich zusammenschrumpft. Eine weitere Achillesferse ist die Bedienung: Anstatt wichtige Daten und Befehle auf einem Bildschirm zusammenzufassen, hat das Interface für jede nichtige Einzelaktion gleich mehrere Untermenüs parat. Gar nicht logisch erscheint die Aufteilung des Budgets in vier Einzelpfö, die ständig wieder aufgefüllt werden müssen. So sehr ich eigenständige Konzepte und neue Ideen wie das "Asteroidendriften" zu schätzen weiß, in diesem Fall hätte eine Annäherung an "MOO 2" in bezug auf Bedienung und Spieltiefe mehr Qualität bringen können.

Name **Fragile Allegiance**
Genre Strategie
Hersteller Gremlin
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

System DOS
Festplatte belegt 36 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras keine

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

Grafik **43%**
Sound **40%**
Spielspaß

61%

Der Wahnsinn!

**10 Top -Titel zum
Preis von Einem**



Eurofighter 2000

Für viele die beste Flugsimulation überhaupt!

Das Rätsel des Meister Lu

Grafikadventure-Hit des Jahres

CivNet

Multiplayer-Version des Megasellers Civilization

Links 386 CD

CD-ROM-Version der über Jahre hinweg realistischsten Golfsimulation

Mephisto Genius Pro

Windows-Version des berühmten Schachprogramms „Chess Genius 2“

Formula One Grand Prix

Top-realistische Formel 1-Simulation

Hattrick!

Fußballbundesliga-Management vom Feinsten

Transport Tycoon Deluxe

Ein Aufbau-Strategiespiel mit Suchtgefahr!

Arcade America

Das abgefahrenste Jump'n Run-Spiel des Jahres



Adress CD Deutschland

Telefon-CD mit ca. 35 Mio. Privat- und Firmenadressen

Guinness CD-ROM der Rekorde

Hochwertige Multimedia- Umsetzung eines der bekanntesten und meistverkauften Bücher der Welt

Corel DRAW 3.0

Grafik- und Zeichenprogramm der absoluten Spitzenklasse

Bertelsmann Lexikon der Geschichte

Bekanntes Standardwerk mit zahlreichen Fotos, Videos, Tondokumenten etc.

Geothek Weltatlas 2.0 Grundversion

Erweiterte Windows-Version des meistverkauften deutschsprachigen CD-ROM-Weltatlanten

Großes Lexikon Steuern Sparen

1001 legale Tipps zum Steuern Sparen

Der farbige Brehm

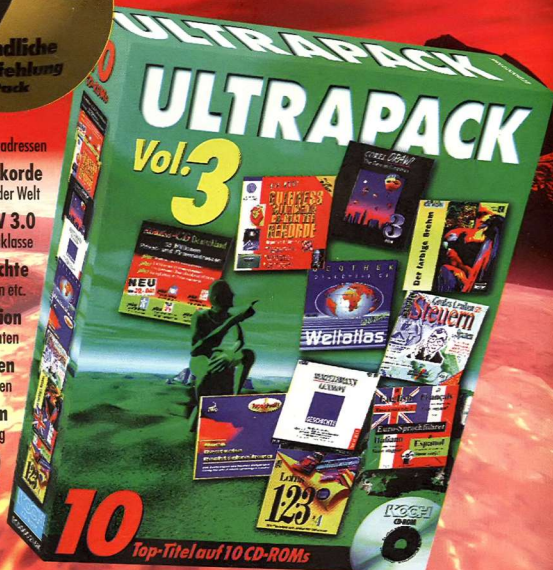
Der Tierbuch-Klassiker jetzt als multimediale Umsetzung

Euro-Sprachführer (E/F/I/SP)

Zum schnellen Lernen und Festigen von wichtigen Vokabeln und Phrasen für Reise und Urlaub

Lotus 123

Die weltbekannte Tabellenkalkulation aus dem Hause Lotus



Überall im guten Fachhandel!

Im Vertrieb von

KOCH
MEDIA

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

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

Schweiz: Poststraße 10, CH-9202 Gossau, Tel. 071 388 68 68, Fax 071 388 68 88



Ein bodenständiger 3D-Shooter bildet den Auftakt für Neuling Scavenger



Im Briefing werden die Missionsziele dargelegt



So geht's nicht! Der "Slambird" wurde effektiv tranchiert.

AMOK

Nach 47 Jahren erbitterten Bürgerkriegs auf Planet "Amok" herrscht endlich Frieden. Doch nicht alle sind glücklich mit den Bedingungen des ausgehandelten Waffenstillstands – Söldner Gert Stau soll mit Hilfe seines amphibischen Kampfäufers "Slambird" eine neue Runde im Konflikt zwischen den beiden größten Konzernen einleiten. Ein typischer Actionplot, der wie immer auch aus einem mit Phrasen gefüllten Zufallsgeneratorsatz stammen könnte. Der Einstieg ins Cockpit gestaltet sich spielautomatenartig einfach, von Optionswust kann hier wirklich keine Rede sein: Gleich nach dem Briefing, das euch auf einer Übersichtskarte alle nacheinander auszuschaltenden Ziele anzeigt, geht es mitten ins Getümmel. Ihr betrachtet euer Vehikel aus der Sicht einer Verfolgerkamera, deren Entfernung zum Walker sich in drei Stufen ganz nach Geschmack umschalten lässt. So stakt ihr nun also in neun Missionen durch



Das Radar oben rechts verrät, aus welcher Richtung sich der Feind nähert

ziemlich grob aufgelöste Voxellandschaften und nimmt alles unter Feuer, was so aussieht, als könnte es euch irgendwie schaden. Vor allen Dingen sind dies die raue Menge an Infanteristen, es kommen euch aber auch "Bienenbomber", fahrende und stationäre Raketenwerfer oder Kampfdrohnen vor die Flinte. Apropos Flinte: Der "Slambird" ist serienmäßig mit einem Plasma-Maschinengewehr ausgestattet, das ohne das Nachladen von Munition auskommt. Zusätzlich könnt ihr leichte und schwere Raketen sowie Granaten und temporäre Extras wie Schnellfeuer, eine Superplasma-Knarre oder Unverwundbarkeit vom Boden aufladen. Euer Energiebalken ist zu Beginn übrigens nur zu einem guten Viertel gefüllt und kann zunächst nicht weiter aufgestockt werden. Eine dünne Linie markiert die Obergrenze. Durch Sammeln der "Hull"-Symbole schraubt ihr das Limit allmählich weiter nach oben. Davon solltet ihr auch unbedingt Gebrauch machen, denn ist der Walker erst einmal in seine Einzelteile zerlegt, heißt es gnadenlos "Game Over" – kein Continue, kein zweites Leben, nicht einmal speicherbare Spielstände machen euch das Leben leichter. Nur eine spärliche Paßwortfunktion steht euch zur Seite. us



Ulrich Smidt

GUT

Der auf Erfolg bedachte Amokläufer sollte viel Geduld mitbringen, denn hektische Sturmattacken durch feindliche Reihen enden hier oft im totalen Desaster. Ganz gemächlich eine Stellung nach der anderen auszuhebeln hat sich im Test als effektiver erwiesen, zumal nur selten Zeitlimits an den Nerven zerren. Echten Streß verursacht ein anderer Faktor, nämlich die fehlende Möglichkeit, Spielstände zu speichern. Darüber kann auch das Paßwortsystem nicht hinwegtäuschen, da es erst in der zweiten Spielhälfte greift, für die erste gibt es keine Codes. Von der Präsentation her wirkt "Amok" brauchbar, obwohl die niedrig aufgelöste Voxelgrafik nicht sehr zweckmäßig erscheint, da man sich ständig nah am Boden befindet und daher jede ungewollte Treppenstufe in Großaufnahme vor die Nase gesetzt bekommt. Die sieben Audiotracks im Hintergrund sind kompositorisch eigenständig, die Soundeffekte muten hingegen etwas dürrig an. Alles in allem ist Scavenger noch nicht der große Wurf gelungen, zumindest hat man aber gewisse Grundtalente bewiesen.

Name	Amok	System	DOS
Genre	Action	Festplatte belegt	1 MBYTE
Hersteller	Scavenger/Lemon	RAM-Ausstattung	8 MBYTE
Niveau	einstellbar	Steuerung	Tastatur
Preis	ca. 100 Mark	Extras	... Interlaced- und HiColor-Modus
Spieler	1		

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

Grafik **67%**
Sound **73%**
Spielspaß

69%

nur in der ersten Reihe!

Willkommen
auf dem

Schleudersitz



VOM FEINSTEN

CD-ROM

[illegible]

Produktinfo

Ausführung d. Anleitung	Bildschirm- text	Sprach- ausgabe
D	E	E
D=Deutsch E=Englisch ?=Unbekannt (nix wissen)	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise ?=Unbekannt	D=Deutsch E=Englisch T=Teilweise X=Keine ?=Unbekannt

SOFTSALE®

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis* = zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise

können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM
zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gel-
ten unsere allg. Geschäftsbedingungen.

Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Jetzt im Tonträger-Fachhandel*



Ein Muß für alle Warcraft-Fans —
6 neue Dancetracks mit Originalsamples aus dem Spiel!
Inklusive CD-Extra-Track mit 80 Zusatz-Levels
und spielbarer Warcraft-II-Demo.

erhältlich als Maxi/CD-Maxi
Polydor Bestellnr. 575831-1/2



Zwei Bestseller in einem.
Strategie-Action in Echtzeit

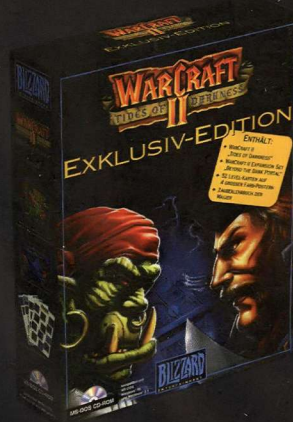
*nicht in der Warcraft II Deluxe Edition enthalten!

WARCRAFT

TIDES OF II DARKNESS

EXKLUSIV- EDITION

Und noch mehr!
und SVGA-Grafik



ENTHÄLT:



WARCRAFT II: TIDES OF DARKNESS
WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL



ZAUBERLEHRBUCH DER MAGIER



ALLE 52 LEVEL-KARTEN AUF 4 POSTERN

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

BILZZARD™

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>



DISCW

Vermutlich

Für manche ein Sakrileg, für andere ein Segen: Terry Pratchetts "Scheibenwelt"-Romane ziehen seit 1983 nahezu sämtliche Eckpfeiler der zeitgenössischen Couchkultur durch den Kakao. Vor allem Hollywoods Glitzerwelt steht wieder und wieder im Kreuzfeuer der flapsigen Satire. Kapitel Zwei der computerisierten "Discworld"-Saga ist thematisch unabhängig vom ersten Teil, führt also dessen Handlung nicht fort. Ging es damals noch um entlaufenes Dra-

chenvieh, so sorgt heute der ungenehmigte Urlaub eines besonders wichtigen Angestellten des öffentlichen Dienstes für reichlich Verdruß. Bei dem besagten Amtsträger handelt sich um keinen geringeren als Gevatter Tod. Aus heiterem Himmel verschwindet der Seelensorger auf seinem Pferd Binky im Nichts. Die überstürzte Abreise zieht verheerende Konsequenzen nach sich: All die kürzlich Verbliebenen, deren Seelen eigentlich von Tod aus der Welt geschafft werden sollten, hängen jetzt schmarotzend und krakeelend in den Gassen der Hauptstadt Ankh-Morpork herum. Aber erst als ein Promi den Notstand am eigenen Leib zu spüren bekommt, werden die Bemühungen, Tod zurückzuholen, intensiver. Denn Obermagier Windle Poons höchstpersönlich versucht vergeblich, stilvoll ins Gras zu beißen und krabbelt schließlich verärgert aus dem offenen Sarg, um seine eigene Trauerfeier zu verlassen. Daraufhin fällt der Erzkanzler der Unsichtbaren Universität den Entschluß, das mächtige "AshkEnte"-Ritual zu initiieren. Warum nun ausgerechnet dem trottelligen Magier Rincewind die verantwortungsvolle Aufgabe übertragen wird, die nötigen Ingredienzien zu besorgen, verschließt sich dem Verständnis des Beobachters. Nun denn, auf dem Einkaufszettel stehen jedenfalls drei gleichlange Stücke Holz, vier Kubikzentimeter Mäuseblut, ein wenig Glitzerstaub, besonders tropfige Kerzen und eine Prise möglichst deftigen Gestanks. Nachdem es Rincewind im ersten von vier Akten des Spiels

Obertrottell Rincewind sucht in seinem zweiten digitalen Abenteuer nach dem verschollenen Knochenmann



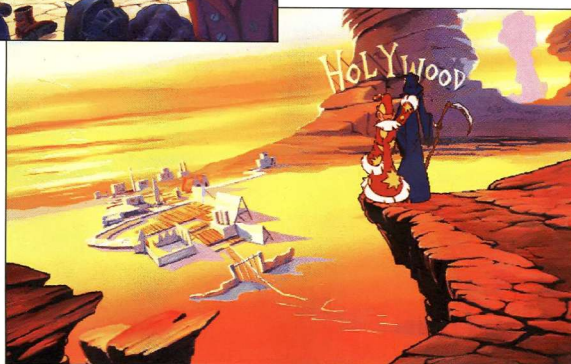
Wie an der Ausrichtung des Labyrinths unschwer zu erkennen ist, war hier ein wahrer Meister des Gartenbaus am Werk



Die Scheibenwelt wird von der Schildkröte "Great A'Tuin" durchs All getragen



Bis auf Pferd Binky ist in Tods Behausung absolut alles schwarz



"Mit einem Werbespot bringen wir deine Popularität im Nu auf Vorderrmann!" Rincewind entführt Tod in die Welt des Glamour.

ORLD 2

vermißt...?



**Nichts als fixe Ideen:
Der Magiernachwuchs
bastelt an völlig über-
flüssigen Apparaten**

schließlich gelungen ist, alle Zutaten zusammenzuarbeiten, versammeln sich die Magier im großen Saal der Unsichtbaren Universität, um das **Ritual** zu vollführen. Die Zeremonie glückt, Tod erscheint im Urlaubsoutfit und verkündet, daß er nicht im Traum an eine baldige Wiederaufnahme seiner Pflichten denkt. Erneut macht er sich aus dem Staub, der Erzkanzler setzt nun auf Plan B: "Finde Tod und bringe ihn unter allen Umständen zurück!" Diese Order leitet Akt Zwei des Abenteuers ein.

Diverse Indizien sprechen dafür, daß der Sensenmann sich an den sonnigen Palmenstränden des "XXXX"-Kontinents vergnügt. Leider gibt es momentan nur eine Möglichkeit, von Ankh-Morpork aus dorthin zu gelangen: Ein Transportschiff für Leichen. Eine freundliche Nachfrage



**Sieht aus wie Jazzdance für Anfänger, ist
in Wahrheit aber eine heilige Zeremonie**

bei dessen Kapitän ergibt, daß er tatsächlich nur solche Passagiere an Bord nimmt, die mit Brief und Siegel für tot erklärt wurden. Sein dringlicher Auftrag gibt Rincewind aber leider nicht die Zeit zu warten, bis er von allein abknippt, hier muß dem Schicksal also wieder einmal ein wenig auf die Sprünge geholfen werden.

Schräge Typen trifft man in der auf einer riesigen Schildkröte durchs All schwebenden Scheibenwelt allenthalben. Angefangenen beim Bibliothekar, der durch einen Unfall von den verwunschenen Schriften seiner Bücherei in einen Orang-Utan verwandelt wurde, über durchgedrehte LSD-Magieanwärter mit "Flower Power"-Appeal bis hin zu Architekten, die sich auf Pyramidenonderkonstruktionen spezialisiert haben, sind alle nur erdenklichen Spinner anzutreffen. Teils handelt es sich dabei um "echte" Pratchett-Schöpfungen, teils sind es Psygnosis-Eigenkreationen.



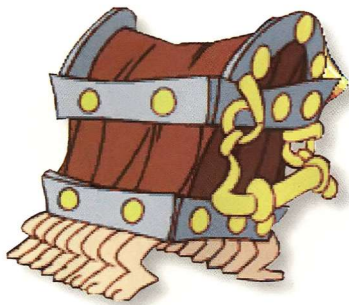
Ankh-Morpork in ganzer Schönheit. In der Mitte übrigens die dank Rincewinds Mithilfe explodierte Narrengilde.

WINK MIT DEM ZAUNPFAHL

Mit breitgefächertem Allgemeinwissen auf dem Buch-, Leinwand- und Mattscheibensektor habt ihr noch mehr Spaß an "Discworld 2". Die folgenden Beispiele sind nur ein Bruchteil dessen, was das Programm an mehr oder weniger offensichtlichen Seitenhieben auf die bunte Welt der Unterhaltung enthält: Ein allmächtiger Großcomputer in der Unsichtbaren Universität weiß angeblich die Antwort auf jede beliebige Frage ("Per Anhalter durch die Galaxis"), ein Krocket-schläger muß durch einen Flamingo ersetzt werden ("Alice im Wunderland") und das naive Milchmädchen versucht sich als Marilyn an der berühmten Luftschachtszene aus "Das verflixte



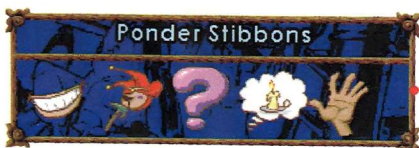
siebte Jahr". Fast schon wortgetreu wurde die Steinigung aus dem Monty-Python-Film "Das Leben des Brian" übernommen. Ob da wohl der ohnehin am Projekt beteiligte Mr. Idle seine Finnger im Spiel hatte?



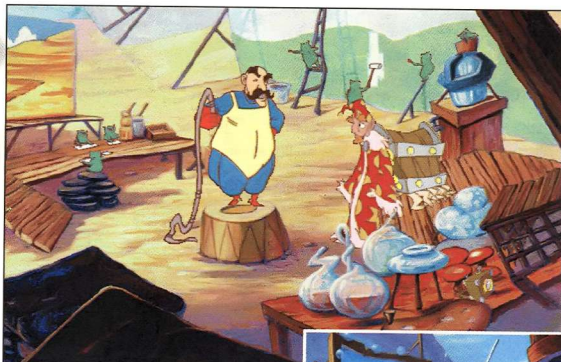
Der Leichenbeschauer checkt Rincewind komplett durch



Auch als Abrißunternehmer müßt ihr tätig werden



Die Dialogicons von rechts nach links: Begrüßung, Schabernack, sachliche Frage, Monolog, Verabschiedung



Hollywoods Traumfabrik wird mit eiserner Hand geführt



Um Tod einen dem Massengeschmack entsprechenden Look zu verpassen, gibt die Maskenbildnerin ihr Bestes

Wie Story und Charaktere, werden auch die Puzzles vom Wahnsinn Marke Pratchett regiert: Das Gros ist zwar relativ simpel und logisch aufgebaut, einige wenige verlangen jedoch ziemlich verquere Gedankengänge von euch. Um den Sachverhalt etwas zu verdeutlichen: Aus einem Eintonnen-Gewicht durch Überkleben der "1" mit einer "10" ein Zehntonnen-Gewicht zu machen, ist doch eigentlich alles andere als einleuchtend, oder? Und auf die Idee, Blumen mit Cayenne-Pfeffer zu würzen, um damit Nektar sammelnde Bienen zum Schwitzen zu bringen, ist mit Sicherheit auch noch niemand zuvor gekommen. Da ihr mit Rätseln dieser Art nicht

eben selten konfrontiert werdet, solltet ihr über eine ausgeprägte Ader zum "Um-die-Ecke-Denken" verfügen.

Sein treuer Begleiter "Truhe" weicht Rincewind nicht von der Seite. Die laufende Kiste aus Birnbaumholz fungiert wie im ersten "Discworld"-Adventure als Inventar. Wenn ihr sie anklickt, öffnet sich ein frei verschiebbares und in der Größe variables Fenster.

Auch Rincewind selbst kann ein paar Items in seinen Manteltaschen verstauen. Ein anderes Fenster erscheint, sobald ihr ein Gespräch entfacht. Die **fünf Standardicons** lassen euch alle Aspekte einer gepflegten, meist aber belanglosen Konversation abklopfen. Richtig interessant wird es erst, wenn Zusatzicons auftauchen, die sich direkt auf Gegenstände beziehen.

Im englischen O-Ton wird Rincewind wieder einmal vom Ex-Python Eric Idle gesprochen, seinem deutschen Gegenstück verlieh Arne Elsholz (Tom Hanks, Bill Murray) seine Stimme. Mit Andreas Brandhorst konnte man den Übersetzer der Discworld-Bücher zur Kooperation bewegen, besser konnte Psychosis die hiesigen Pratchett-Fans also kaum bedienen.

us



Ulrich Smidt

Sprachwitz erhalten blieb, "Discworld 2" darf sich ohne weiteres einen Orden für hervorragende Übersetzung und erstklassige Sprecherstimmen an die Brust heften. Etwas schwächer ist die technische Seite: Kulissen und Charaktere sind zwar gut gezeichnet und bis auf wenige Momente ebenso gut animiert, Sahnahauben wie die brillanten "Toonstruck"-Cutsenes oder das "Baphomet"-Parallaxscrolling gibt's allerdings nicht.

SUPER

Terry Pratchett ist ein Mann des Wortes – das merkt man auch diesem Spin-Off-Produkt seiner Romane an: Pfundweise ellenlange, amüsante Dialoge, die aber meist nur locker mit der Lösung von Puzzles verknüpft sind. Es wird mit Sicherheit Leute geben, denen dieser übermächtige "humoristische Overkill" mit der Zeit so sehr auf die Nerven geht, daß sie auch durch eine Fülle ideenreicher Kopfnüsse nicht versöhnt werden können. Wer jedoch in jeder Szene auf einen hintergründigen Gag spekuliert, wird hier mehr als einmal fündig. Zum Glück gab Psychosis die Lokalisation in erfahrene Hände, so daß der

Name	Discworld 2	System	Win'95, DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	11 MByte
Hersteller	Psychosis	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 100 Mark	Extras	keine
Spieler	1		

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	✓
Anleitung	✓	✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		166
Grafik	VGA	MidRes SVGA
		✓
Sound	S'Blast	GMidl CD-A.
	✓	

Grafik **77%**
Sound **85%**
Spielspaß

82%

Preisliste
anfordern!
kostenlos u.
unverbindlich.

Software-Versand

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

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



HUGO
4
Deutsche
Version
Nur DM **67,-**

CD-ROM		CD-ROM	
3D Ultra Pinball 2	DA 69,99	-Ascendancy	
Ace Ventura	DVx57,99	-Jagged Alliance	
AH - 64 Longbow	DV 79,99	-Kaiser deluxe	
AH - 64 Missiondisk	DV i.V.	F1 Manager	DV 69,99
Alien Trilogy	DV 74,99	Flottenmanöver	DV 69,99
Azazel Tears	DV 69,99	Formula One Gr. Prix 2	DV 89,99
Baphomets Fluch	DV 69,99	Gene Maschine	DV 79,99
Battle Isle 3	DV 39,99	Gene Wars	DV 79,99
Betrayal in Antara	DA x74,99	Golden Gate Killer	DV 69,99
Birthright	DV x74,99	Grand Prix Manager 2	DA 84,99
Blam Maschinehead	DV 69,99	Grid Run	DV x59,99
Bleifuß 2	DV 54,99	Hard Line	DV 59,99
Blood & Magic	DV 79,99	Helibomber	DA 79,99
Botsooccer	DV 54,99	Hind-Kampfhubscht.	DA 74,99

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

Bundesliga Manager 97	DV 69,99	Hugo 4	DV 67,99
Cesar 2 / Wind.95	DV 54,99	Hunter Hunted	DV x69,99
Civilization 2	DV 79,99	Imperium Galactica	DV x69,99
Civil War General	DV 79,99	Jagged Alliance 2	DV 74,99
Cleddo	DV 69,99	John Madden NFL 97	DA 74,99
Comanche 3.0	DV x79,99	Krazy Ivan	DV x69,99
Command & Conquer	DV 79,99	Larry 7	DVx79,99
Comm. & Conq. Data	DV 24,99	Lighthouse	DV 79,99
Comm. & Conquer 2	DV 84,99	Links LS-Golf	DA 89,99
Creatures	DV 69,99	Lords of Realms 2	DV x79,99
Crusader No Regret	DA 64,99	Lost Vikings 2	DV 69,99
Daggerfall	DV 69,99	MAX.	DV x77,99

Top Titel!

COMMAND & CONQUER

ALARMSTUFE ROT

Deutsche Version **DM 84,-**

Das schwarze Auge 3	DV 29,99	Mechwarrior 2 + Data	DV 49,99
Down It. Damps	DVx69,99	Mechwarrior 3/Mechen.DV	79,99
Daytona USA	DV x69,99	Mega Race 2	DV 54,99
Deadlock	DV 74,99	MissionForce Cyberstorm DV	74,99
Destruction Derby 2	DV x69,99	Monster Truck	DV x69,99
Deus	DA 64,99	Monster Truck/Madn.	DA 74,99
Diablo	DVx79,99	Monty Phyt./Holy Grail	DA 69,99
Diablo	DA 79,99	Nascar Racing 2	DA 77,99
Die fünfte Dimension	DV 74,99	NEA Jam extreme	DA 69,99
Die Fugger 2	DV 74,99	Need for Speed Edition	DV 79,99
Die gr. Schlacht u. Gttd.	DV 69,99	Nemesis	DV 74,99
Die Siedler 2	DV 69,50		

Händleranfragen erwünscht!

Die Siedler 2 DATA	DV 29,99	NHL Hockey 97	DV 74,99
Disworld 2	DV x74,99	Nihilist	DV 64,99
Elisabeth 1	DV 69,99	Orionburger	DV 69,99
F22 Lightning 2	DV 79,99	Pandora Akte	DA 74,99
Fable	DV 69,99	PC-Games Cheater 2	DV x24,99
Fifa Soccer 97	DV 74,99	Phantasmagoria 2	DV 79,99
Funsoft Edition:	DV 54,99	Phantasmagoria 2	EV 74,99

Versandbedingungen: Ab DM 200,- 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!

Unsere Hits!

Jagged Alliance

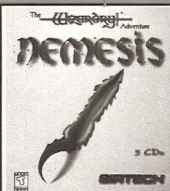
Deadly Games

Deutsche Version **DM 74,-**



Nemesis

Deutsche Version **DM 74,-**



Toonstruck

Deutsche Version **DM 69,-**

Dawn in the Damps

Deutsche Version **DM x69,-**

Creatures

Deutsche Version **DM 69,-**

Flotten Manöver

Deutsche Version **DM 69,-**

RISIKO

Deutsche Version **DM 69,-**

Das schwarze Auge 3

Deutsche Version **DM 29,-**

Daytona USA

Deutsche Version **DM x69,-**

TOMB RAIDER

Deutsche Version **DM 64,-**

Destruction Derby 2

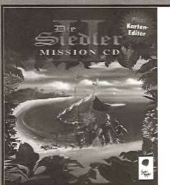
Deutsche Version **DM x69,-**

Privateer 2 Darkening

Deutsche Version **DM 79,-**

Die Siedler 2 Mission CD

Deutsche Version **DM 29,-**



Larry 7

Deutsche Version **DM x79,-**



CD-ROM	
Pinball Construc. Set	DA 59,99
Privateer 2/Darkening	DV 79,99
Railay Racing '97	DV 69,99
R.A.M.A.	DV x79,99
Riddle of Master LU	DV 74,99
Risiko	DV 69,99
Road Rash	DV 59,99
Schleichfahrt	DV 69,99
Sega Rally	DV x69,99
Shattered Steel	DA 79,99
Sherlock Holmes 2	DV 74,99
Silent Hunter	DV 69,99
Silent Hunter Data	DV 29,99
Sonic	DA 49,99
Star Control 3	DV x69,99
Star General	DV 49,99
Stonekeep	DV 49,99
Syndicate 2 / Wars	DV 69,99
The Crow	DA 79,99
The Dig	DA 74,99
Time Commando	DV 74,99
Time Laps	DVx 69,99
Tomb Raider	DV 69,99
Toonstruck	DV 69,99
Tunnel B 1	DV 79,99
War Bird	DV 24,99
Warcraft 2 Data	DV 24,99
Warcraft 2+ Data/Edi.	DV 79,99
Wing Commander 4	DV 64,99
Worms Data	DV 34,99
Worms + Data	DV 69,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV i.V.
Zork Nemesis	DA 84,99
Z+	DV 74,99

Wir führen über 200 Spiellösungen zum Beispiel:

Afterlife	14,80
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Elisabeth 1	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Normality	14,80
Prisoner of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Shannara	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1 + 2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Trek Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Z+	14,80
Zork Nemesis	14,80

Zubehör

Alfa Twin Umschaltbox	37,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sideshow 3 D Pro	89,99
Microsoft Sideshow	69,99
Game Pad	69,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad	34,99
4 Button	34,99
Gravis Game Pad Pro	54,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Gripp Pad System	24,99
enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button	
inclusive NHL Hockey 96	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Logitech Wing. Warrior	129,99
Wingman Light Joystick	49,99

Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA 34,99
Aces over Europe	DV 19,99
Battle Bugs	DV 29,99
Betrayal at Krondor	DV 19,99
Bundesl. Manager 2.0	DV 24,99
Carrier Strike Force	DV 19,99
Christoph Columbus	DV 24,99
Creature Shock	DV 19,99
Day of Tentacle	DV 34,99
Der Reeder	DV 19,99
Earth Siege 1	DV 19,99
Eishockey Manager	DV 19,99
Freddy Pharkas	DV 19,99
Goblins Teil 1 + 2	DV 19,99
Goblins Teil 3	DV 19,99
Goblins 4/Woodruff	DV 19,99
Inca 2	DA 34,99
Indy Car Racing 2	DV x19,99
Kings Quest 7	DV x19,99
Larry 6	DV 29,99
The Little Big Adventure	DV 19,99
Lost Eden	DV 19,99
Magic Carpet 1 + Data	DV 29,99
Might & Magic Trilogy	DV 39,99
Monkey Island 1	DV 24,99
Monkey Island 2	DV 24,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA 14,99
Pitfall	DV 29,99
Pizza Connection	DV 19,99
Police Quest 4	DV 19,99
Privateer + Data	DA 29,99
Rüsselsheim	DV 19,99
Sam & Max	DV 29,99
Shanghai Gr. Moments	DV 24,99
Shivers	DV x19,99
Simon the Sorcerer 2	DV 29,99
Space Quest 6	DV 34,99
Star Trek 1	DV 24,99
Star Trek 2	DV 24,99
Tik-Tapper	DV 19,99
U.S. Navy Fighter	DV 29,99
Volgas	DV 29,99
Wing Commander 3	DV 34,99
X-Wing Comp.	DV 29,99

Geschenktips!

Thrustmaster Lenkrad T2	
incl. Gas. Bremse	219,99

Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad
preiswerte Variante des Formuls T2: Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt! **169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsproblemen Call & Play! HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen und probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

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



Sir Techs Render-Adventure ist ein wenig Rollenspiel und ein wenig "Myst"



Das Automapping darf beschriftet werden



Gefährlich: Diese Mäuler schließen und öffnen sich unaufhörlich



Knut Gollert

GEHT SO

Schuster, bleib bei deinen Leisten! Diesen Spruch sollte man sich bei Sir Tech endlich mal an die Wand nageln. War schon der Einkauf "Druidenärkel" eine dicke Enttäuschung, schafft es "Nemesis" ebenso wenig, in die Elite der Computerabenteuer einzudringen. Technisch sind die an sich gut gemachten 3D-Studio-Rendereien lediglich Schnee von gestern, zumal eine vernünftige Grafikengine fehlt und ständig nur "schrittweise" von einem Bild zum nächsten umgeblendet wird. Spielleicht nerven die Kämpfe schon nach kurzer Zeit und haben mit dem eigentlichen Adventure überhaupt nichts zu tun. Allein die zahlreichen Rätsel sind gelungen und spendieren "Nemesis" einen Spaßfaktor. Eine Frechheit ist allerdings der Untertitel, da das Spiel mit "Wizardry" nun überhaupt nichts zu tun hat und die Story in dieser Verworren- und Einfallslosigkeit nahezu eine Beleidigung des großen Namen ist. "Myst"-Fans wären ohne die Kampfeinlagen begeistert, so werden echte Abenteurer allerdings verschreckt.

Der Name "Wizardry" sorgt in Rollenspieler-Kreisen immer noch für leuchtende Augen und löst sofort Diskussionen über die gute alte Zeit aus. Ohne Zweifel gehört die "Wizardry"-Serie zu den bekanntesten, beliebtesten und besten Rollenspielen aller Zeiten. Und eben diese Serie bekommt dieser Tage einen Ableger: "Nemesis" heißt das erste Wizardry-Adventure und es hat mit den alten Rollenspielen nichts mehr gemein, ja nicht mal Sir Tech weiß, was genau "Nemesis" mit "Wizardry" zu tun hat.

Ihr schlüpft in die Rolle eines jungen Burschen, von dem plötzlich das Schicksal der ganzen Welt abhängt, denn, wie könnte es anders sein, eine dunkle Macht bedroht das Fantasyreich. Ein übriggebliebener Magier stattet euch mit der ersten magischen Lektion aus, und los geht's. Eure einzige Hoffnung ist dabei die angeblich schon längst ausgestorbene Rasse der Nitherin.

Diese Rasse war im Besitz von sieben unschreiblich mächtigen Talismanen, mit denen ihr das Böse verbannen könnt. Auf der Suche nach diesen Utensilien klickt ihr euch durch eine komplett gerenderte Welt, die allerdings nur Bild für Bild durchforstet werden kann. Eventuelle Gegenstände können per Mausclick angesehen oder aufgesammelt werden. Stoßt ihr

auf Puzzles, werden diese entweder via Klickerei oder mit Items aus dem Inventory gelöst. An Rollenspiel-Elementen weist "Nemesis" nur wenig



Kennen wir: Halb Frau, halb Schlange

auf: Als erstes wären da die verschiedenen Fähigkeiten des Helden, die im Laufe des Spiels natürlich ansteigen und ein wenig aufwendiges Echtzeit-Kampfsystem. Dazu gehören selbstverständlich unterschiedliche Waffen, verschiedene Arten von Rüstungen und der eine oder andere Feind. Die Monster laufen dabei durch die 3D-Gänge und attackieren euch in altbewährter Echtzeitkampfmanner. Mit dem Gesicht zum Feind schwingt ihr eure Waffe und benutzt die magische Kraft eines Amulets oder anderer verzauberter Gegenstände. Eventuelle Zaubersprüche, von denen es insgesamt acht gibt, werden im Laufe des Spiels gefunden und haben grundsätzlich eine defensive und offensive Wirkung. Neben offensiven Feuerbällen, Blizzards oder Giftsprüchen dürft ihr auf euch Heilungs-, Schild- und Magischutz-Sprüche anwenden.

Natürlich läßt sich das auf fünf CDs verpackte Spiel jederzeit speichern. Das beiliegende Handbuch ist übrigens keins, sondern fungiert eher als Mini-Hintbook, das euch bei ausweglosen Situationen weiterhelfen will.

kn

Name	Nemesis	System	DOS
Genre	Adventure	Festplatte belegt	39 MByte
Hersteller	Sir Tech	RAM-Ausstattung	8 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
Preis	ca. 90 Mark		
Spieler	1	Extras	keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✓	Grafik
Anleitung	geplant	✓	Sound
Prozessor	386	486 Pentium	Spielspaß
minimal		DX 4	
empfohlen			
Grafik	VGA	MidRes SVGA	
Sound	S'Blast	G'Midi	CD-A.
	✓	✓	

63%

G-NOME

ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!

KAMPAUSSTATTUNG:

Real-Time 3D-Grafik

**Über 20
komplexe
Missionen**

**Soundtrack von
Chris Boardman**

**Netzwerk Option für
bis zu 8 Spieler**

für PC CD-ROM

Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Elswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC besetzen. Haben Sie eine Chance?

PC-Games

3 Skulls of the Toltecs (dt.)	89
3D Pinball 2: Creep Night (dt.)	69
Aoe Ventura (dt.)	69
Addams Family Pinball (dt.)	79
Affäre (dt.)	89
AH-64D Longbow (dt.)	89
AH-64D Longbow Mission Disk *	49
Alien Trilogy *	69
American Dream (dt.) *	69
Amok (Win 95) *	79
Ancient Empires (dt.)	79
Armored Fleet 2 *	79
A.T.F. (dt.)	AKTIONSPREIS
A.T.F. Mission Disk (dt.)	79
Atropolis 2097 (dt.)	69
Azrael's Tears (dt.)	79
Baldies (dt.)	69
Baghmetta Pluch (dt.)	79
Battle Arena Toshinden (dt.)	69
Battle Cruiser 3000 Pinball *	79
Bazooka Boe	69
Betrayal in Antara *	79
Bling Ltd. Ed. (incl. Tips-Tracks)	49
Birthright	79
Blut & Magic *	79
Boong! (dt.)	49
Bot Soccer (dt.)	79
Bubble Bobble *	79
Bug!	79
Bundesliga Manager 97 (dt.)	79
Chesterman 5000 (dt.)	79
Civil War General (dt.)	79
Civilization 2 (dt.)	79
Cuse Combat	79
Cuervo *	79
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	89
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.)	89
C&C: Mission: Australien (dt.)	79
C&C: Alarmschutz (dt.)	89
Comanche 3.0 *	79
Conquest of the New World (dt.)	79
Conquest (dt.)	69
Crusader - No Regret (dt.)	69
Cyberia 2 (dt.)	69
Cyber Gladiators (dt.)	69
Cyberstorm (dt.)	79
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.)	79
Davis Cup Tennis	79
Daytons USA *	109
Deadly Games (US-Import)	109
Deadly Tide (dt.)	69
Death Gate (dt.)	69
Death Rally *	69
Demonworld *	69
Der Planer 2 (dt.)	79
Der Produzent (dt.)	79
Descent to Undermountain *	79
Destiny (dt.) *	79
Destruction Derby 2 *	79
Die	79
Die gr. Schlacht bei Gettysburg (dt.)	69
Die Fugger 2 (dt.)	69
Die Hard Trilogy (dt.) *	79
Die Sieger 2 (dt.)	69
Die Sieger 2 Mission Disk (dt.) *	29
DiscoWorld 2 (dt.) *	69
Down in the Dumps (dt.)	79
DSF Fußballmanager (dt.) *	79
Dungeon Keeper (dt.) *	79
Dr. House 2: Syfyforce (dt.)	79
Eisenbahn 1 (dt.)	79
F1 Manager '96 (dt.)	89
F-22 Lightning 2	89
Fable (dt.)	79

PC-Games

Fantasy General (dt.)	69
FIFA Soccer '97 (dt.) *	79
Floppenmanöver *	79
Flying Corps (dt.) *	79
Formula 1	79
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99
Forrest Gump: Strategic Adventure: Jagged Alliance, Kaiser Deluxe	59
Gabriel Knight 2 (dt.)	79
Game Wars (dt.)	79
G-Nome *	79
Golden Gate Killer (dt.)	79
Grand Prix Manager 2 (dt.) *	89
Guts 'N' Garters (dt.) *	89
Hanse - Die Expedition (dt.)	79
Hardline (dt.)	69
Hattrick Wins! (Iranian) *	79
Heart of Darkness *	79
Hexagon Islands (dt.) *	89
Holiday Karrels (dt.)	89
Holmes 2: Rose Tattoo (dt.)	79
Hugo 4 *	69
Hunter Hunted (dt.)	79
IMT42 Abrams (dt.) *	79
Imperium Galactica *	79
Into the Void (dt.)	79
Iron & Blood *	79
Krazy Ivan (Win 95) *	79
Lands of Love 2 (dt.) *	79
Letsure Surf Larry 7 *	79
Lighthouse (dt.)	89
Link's LS *	79
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79
Mad TV 2 (dt.) *	79
Madagascar (dt.)	89
Martin Racing	79
Master of Orion 2 (dt.)	79
M.A.X. *	89
Max (dt.) *	79
McLaren at LeMans (dt.)	89
MDK *	89
MechWarrior 2: Mercenaries (dt.)	89
Mega Pigs vs. Vols (dt.)	79
Megarace 2 (dt.)	89
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.)	89
Mighty Truck Madness (dt.)	69
Moto X *	79
Murder Simulator 6.0 (engl.)	89
MS Fußball	69
Mutant Penguins (dt.) *	79
Nascar Racing 2 *	79
NBA Full Court Press (dt.)	69
NBA Live 97 (dt.)	79
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89
Nemesis (Wizardry) *	79
Net Zone (dt.) *	69
NHL Hockey 97 (dt.)	79
Onion Burger	79
Pandora Aale (dt.) *	79
Panzer Dragon *	69
Perfect Assassin (dt.) *	69
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79
Pinball '97 *	59
Pinball Time Bomb *	69
Police Quest Completion	79
Privateer 2 - The Darkening (dt.)	79
Puppen, Perlen und Platonen (dt.)	79
Quest for Glory Collection	69
Rally Racing '97 (dt.)	79
Rama - Rendezvous im Weltraum	79
Realms of the Haunting *	79
Return Fire (dt.)	79
Ridge Racer *	89
Risiko (Win 95) *	69
Road Race	69
SafeCracker *	79
Schatten über Afrika (SVGA 3, dt.) *	79
Schleichfahrt (dt.)	69
Sega Rally *	79
Shannara (dt.)	79
Shattered Steel	79
Shine (dt.) *	79
Silent Hunter (dt.)	79
Silent Hunter Patrol (dt.) *	79
Silent Thunder (dt.)	79
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99
Simon Cooper (Win 95) *	79
Sim City	79
Star Control 3 *	89
StarControl (dt.)	89
Star General (dt., Win 95) *	79
Star Trader (dt.) *	69
Steel Panthers 2 (US-Import)	109

CD

Syndicate Wars (dt.)	79
Terminator: Skynet *	69
The Dig 2000 Special Edition (dt.) *	69
The Simpsons *	79
The Thin *	69
Theme Hospital (dt.)	79
The Muppets Inside	69
The Simpsons *	79
The Tigger (dt.)	69
Time Commando (dt.)	79
Tomb Raider *	79
Tronstruck (dt.)	69
Tunnel B1 (dt.)	89
Urban Runner (dt.)	69
US Navy Fighters '97 (dt.)	79
Viking - Quest of Ulthm, Conq. *	69
Virus Cop *	79
WarCraft & Warcraft II (dt.)	89
WarCraft 2 Expansion Pack	89
Warwind (dt., Win 95) *	79
Win Commander 4 (dt.)	79
WinStard (dt.)	69
Wipeout 2097 *	79
Wizardry Gold *	99
Woodenships & Iron Men (US-Imp.)	69
Worms Special Edition (dt.)	69
X-Car *	79
Yankee *	79
Z (dt.)	79
Zoids - Cartoon Network (dt.) *	89
Zork Nemesis (dt.) *	89

PC-Preishits (solange Vorrat)

11th Hour (dt.)	39
1942 - Pacific Air War	39
3D Ultra Pinball	39
7th Gust	39
Albion (dt.)	39
Amerika *	39
A-Train *	39
Battle Bugs (dt.)	39
Battle Isle 2: Erbe des Titan (dt.)	39
Bonaparte (dt.)	39
Bonaparte (Pilsko-Spiel)	39
Bundesliga Manager Professional	39
Caezar 1	39
Chevy - Esc von F5 (dt.)	39
Cinemas	39
Comanche incl. Missions (dt.)	39
Crusade (dt.)	39
Cyberia (dt.)	39
Daedalus Encounter (dt.)	39
Das Amt (dt.)	39
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29
Der Meister (dt.)	39
Der Palitiner (dt.)	39
Der Reeder (dt.)	39
Descent (dt.)	39
Descent 2	AKTIONSPREIS: 49
Destruction Derby	29
Die Sieger (dt.)	29
DiscoWorld (dt.)	29
Dune 2 (dt.)	39
Dungeon Master 2 (dt.)	39
EarthSiege 1 (dt.)	39
East Quest	39
Eschbeck Manager	39
Fatal Racing	39
Fields of Glory (dt.)	39
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39
Flight Unlimited (dt.)	39
Freddy Pharkas (dt.)	39
Gabriel Knight 1	39
Gold Games (Towpave, 40 Spiele)	49
Grand Prix	39
Grand Prix Manager (dt.)	39
Handball 5	39
Hohlenwied Saga (dt.)	39
Inca 2 (dt.)	39
Indiana Jones 4 (dt.)	39
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	39
IndyCar Racing 2	39
Jagged Alliance (dt.)	39
Kingdom: The Far Reaches	39
Kings Quest 7 (dt.)	39
Kolumbus (dt.)	39
Larry 6 (dt.) *	39
Legend of Kyandia 3 (dt.)	39
Lemmings 3	39
Lemmings 3D	29
Little Big Adventure (dt.)	39
Lost Runner (dt.)	39
Lost Eden	39
Magic Carpet Plus (dt.)	39

CD-Preishits (solange Vorrat)

Maniac Mansion 2 (dt.)	29
Master of Magic (dt.)	39
Might & Magic Trilogy (dt.)	39
Real Racing Incl. Track Pack *	19
Samurai Tournament Edition	39
NHL Hockey 95 (dt.)	39
North & South	39
Outpost (dt.)	39
PGA Tour Golf 486 (dt.)	39
Prätor (dt.)	39
Prätor - Mayan Adventure (dt.)	39
Police Connection (dt.)	39
Police Quest 4 (dt.)	39
US Navy Police Collection	39
Police Pinball (dt.)	39
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	39
rainSoccer (dt.)	39
rainTrain 2 (dt.)	39
Rayman (dt.)	39
Sam & Max (engl., dt. Ut.)	39
Sam & Max (dt.)	39
Shanghai - Great Moments (dt.)	39
Shivers (dt.)	39
Sim Farm *	39
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	39
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	39
Space Quest 5 (dt.)	39
Space Quest 6 (dt.)	39
Star Trek TNG: A Final Unity (dt.)	39
Stonewall (dt.)	39
Strike Commander	39
Syndicate Plus (dt.)	39
System Shock (dt.)	AKTIONSPR. 39
Technor (dt.)	39
Theme Park (dt.)	39
Tilt *	39
Transport Tycoon incl. World Editor	29
Top Gun - Fire At Will (dt.)	39
Touche! (dt.)	39
Ultima Underworld 1+2 komplett	29
Under A Killing Moon (engl.)	39
Unnecessary Roughness '96	39
US Navy Fighters (dt.)	39
Volgas (dt.)	39
Warcraft: Orcs & Humans (dt.)	39
Wayne Gretzky NHLPA All Stars	39
Werewolf vs. Comanche	39
Win Commander 3 (dt.)	39
Wipe Out	39
Woodruff & Schnibbele of Az. (dt.)	39
WWF Wrestlingmania	29
X-Wing (inkl. aller Zusatzdisks, dt.)	39

Software der anderen Art

10.000 Color Clips	39
Abenteuer Raumfahrt (dt.)	39
Abenteuer Universal Lexikon '97	39
Calz - die Pausenkarte (dt.)	29
Der große PC-Zauberkasten	69
D-Info 3.0	39
D-Medien	49
D-Route 2.0	39
Dogz - der Pausenhund (dt.)	29
Eine kurze Geschichte der Zeit	89
Gold 3 (Towpave, 40 Anwendungsp.)	79
Guinness Buch der Rekorde '96	79
Kai's Power God 3.0	69
Lexikon des Zeit, Films (dt.)	119
M. P. Kyril: Ritter der Kokosnuß	69
MS Cinema 7	189
MS Encarta '97 Enzyklopädie (dt.)	189
MS Encarta '97 Weltatlas (dt.)	149
MS LexiROM (dt.)	299
PC-Fahrstuhl 2.0	29
Pegasus 4.0 (2 CDs)	39
Star Trek: Warrior Set	29
Telekom: Telefonbuch	69
Telekom: Gelbe Seiten	69
Telekom: Vol. 3 (Koch) *	39

Kindersoftware

AD! Lernsoftware	je 99
Barbie Druckschulz (dt.)	59
Barbie Filmstudio (dt.)	59
Barbie MedieDesigner (dt.) *	59
König der Löwen: Zeichentrickfilm	59
Obelix (dt.)	59
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	59
Ronny im Erbe-Zauberland	59
Sam Loew (dt.)	59
Tuneland (dt.)	59

CD

CD-ROM: 8th. IDE	29
Lausprecher (2x80 Yast, Netzeil)	99
Lausprecher Yamaha YST M15	129
Satelliten-Subwörter-System	299
Soundblaster 16 Value IDE	179
Soundblaster 32 PNP	269
Yamaha DSD 50 XG WaveTable	219
3,5" MF 2HD (10er Pack)	59

Joysticks

Alfa Twin - Joystickweiche	39
CH Flightstick Pro	129
CH Pro Throttle	109
CH Virtual Pilot Pro	189
Gravis GamePad	39
Gravis GamePad Pro *	59
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69
Gravis Grip Set (Multiport-Pads)	169
Gravis Joystick Analog Pro	39
Gravis Joystick Blackhawk	59
Logi Thunderpad	99
Logi WingMan Extreme	99
Logi WingMan Warrior *	149
MS SideWinder Game Pad	69
MS SideWinder Pro Joystick	99
Thrust. Formula T2 (Lenkpad)	269
Thrust. Grand Prix 1 (Lenkpad)	179
Gamecard 3 (2 Ports)	39

Mäuse / Trackballs

Logi MouseMan 86	79
Logi MouseMan Cordless	119
Logi MouseMan 3-Button	79
Logi MouseMan Marble	139
MS Home Mouse	49
Yakumo Mouse	149

Lösungsbücher / Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games	29
Wie man eine kleine Auswahl:	29
Civilization 2	29
Command & Conquer	149
Command & Conquer Mission Disk	149
Das ultimative Lucas Arts Handbuch	39
Das ultimative Sierra-Buch	39
Die Sieger 2	149
Riddle of Master Lu	149
Schummeln bei PC-Spielen	39
Simon the Sorcerer 1+2	149
Star Wars Technisches Handbuch	39
WarCraft 2	39
WarCraft 2 - Expansion Pack	149
Win Commander 4	149
Zork Nemesis	149

Kaufvideos (VHS)

Apollis 13	39
Das Schweigen der Lämmer	39
Demolition Man	19
Die Akte	19
Eine Frage der Ehre	99
Ein Schweinchen namens Babe	39
James Bond - Golden Eye	29
Jurassic	39
Lost Action Hero	99
Star Trek - 30th Anniversary	249

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	389
BLAM! Machinehead	99
Crash Bandicoot	109
Formel 1	99
Myst *	99
Soviet Strike	89
Tekken 2	99
Tekken 3	149
Wipe Out 2097 *	99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starler Pack 4, Edition 10 K. dt.	169
Booster Pack 4, Edition 10 K. dt.	549
Starler Pack Trugbilder 6 K. dt.	169
Booster Pack Trugbilder 15 K. dt.	549
Chronicles	12 K. e. 499

CD

Fallen Empires	8 K. e. 299
Renaissance	8 K. e. 349
Hemelland	8 K. e. 399
Homelands	8 K. e. 299

Fan-Shop

Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Logo: Computer"	5,00
Anstecker "Logo: Forke"	5,00
Anstecker "Logo: Sengung"	5,00
Geschenkbuch inkl. vier Ansteckern	20,00

Wo Sie uns finden: **Tele. Bestellanfrage: (030) 794 72 111**



WIR PACKEN AUS!

Fast geschenkt!

Gigapack 1:
CivNet
Links 386 CD
Pro Pinball: The Web
Mephisto Genius Pro
F1 Grand Prix
Hat trick! (Ikarion)
TFX Euro Fighter 2000
Transport Tycoon Deluxe
Das Rätsel des Master Lu
Arcade America
10 Spiele auf CD-ROM zum
sensationalen Komplettpreis!
komplett 79,99

Zwei actiongeladene Top-Hits!
Nichts für schwache Nerven!

Tomb Raider

CD-ROM *

69,99

Diablo

CD-ROM *

79,99

Unser Tip des Monats:

Command & Conquer – Alarmstufe Rot –

Das lange Warten hat ein Ende! Wir präsentieren
Westwoods neuesten Strategie-Hammer für PC.
dt., CD-ROM *

89,99

Einfach günstig!

Discworld

dt., CD-ROM

29,99

Lemmings 1-3

CD-ROM

29,99

Destruction Derby

CD-ROM

29,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

WarCraft Orcs & Humans

dt., CD-ROM

25,99

Dungeon Master 2

dt., CD-ROM

25,99

Cyberia

dt., CD-ROM

25,99

Descent

dt., CD-ROM

25,99

Ankauf

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

Jetzt wird's sportlich!

Fifa Soccer 97

dt., CD-ROM *

79,99

Grand Prix Manager 2

dt., CD-ROM *

89,99

Privateer 2 – The Darkening –

Auf der Suche nach ihrer verlorenen Identität er-
kunden, erkämpfen und erklären Sie sich ihren
Weg auf der dunklen Seite des Universums.

dt., CD-ROM * **79,99**

Down in the Dumps

dt., CD-ROM *

79,99

Kreditkarten ...

der einfachste und bequemste Weg
für Ihre Versandbestellung:
Anrufen, Kartenummer und Gültigkeits-
datum durchgeben und Ihre Bestellung
geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Media Point

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



Media Point

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



Media Point

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



Media Point

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

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

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

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

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Inhaber und Preisänderungen
vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,- Post-NH-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

ALIEN TRILOGY

Ripleys Rache



Im CyberSpace hört dich keiner schreien: „Alien“ jetzt in 3D



Zwei Dog-Aliens auf der Such nach Ellen Ripley



Einer der Siedler mit der Wumme im Anschlag

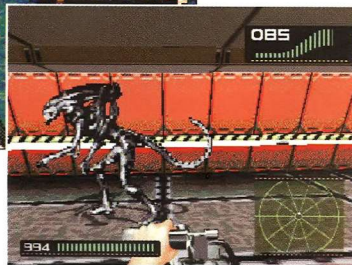


Der Flammenwerfer im Einsatz gegen Aliens



Ein Alien hängt an der Decke, ein Face-Hugger schlängelt sich empor – solche Ansammlungen sind selten

Ein schwarzes Alien in der Seitenansicht



Während Hollywood gerade den vierten „Alien“ dreht, veröffentlichten Acclaim und das Entwicklerteam Probe Software die ersten drei Filme als Überbrückung der Wartezeit komprimiert in einem Computerprogramm: Die „Alien Trilogy“ verbindet Elemente aus den Kultstreifen zu einem 3D-Actionshooter, in dem sich der Spieler als Ellen Ripley auf die Jagd nach der vornehmlich aus Zähnen bestehenden Kreatur macht. In der locker zu einer nebensächlichen Story zusammengefaßten Handlung landet Ripley gemeinsam mit einem Trupp Marines auf dem Mond LV-426, um der dortigen Kolonie gegen die anstürmenden Aliens zu helfen. Leider kommt alles anders als geplant, und die wackere Kämpferin wider Willen sieht sich bald nicht nur der außerirdischen Lebensform, sondern auch ihren infizierten und „umgedrehten“ Ex-Kollegen, Soldaten und Kolonisten gegenüber. Etwa die Hälfte der Feinde in der „Alien Trilogy“ sind menschliche Wesen, der Rest besteht aus Außerirdischen aller Lebensphasen: Facehugger kriechen auf das Gesicht des Spielers, Chestburster springen aus Leichen und verschiedene Formen der erwachsenen Aliens reißen ihr verschachteltes Maul zum Angriff auf. Gegen Ende bekommt es Ripley auch mit dem Haupt der fortpflanzungsfrohen Sippschaft, der Alienkönigin, zu tun. Zur Verteidigung hat sie nur die aus den Filmen bekannten Waffen: Anfangs ist das eine schwache 9mm-Pistole, später lassen sich auch Pump-Gun, zwei Arten von MPs sowie der legen-

däre Flammenwerfer einsammeln, gelegentlich darf man mit Granaten oder seismischen Bomben Geheimgänge freilegen. Fast wichtiger als alles Kriegsgeschehen ist Ripleys Bewegungsmelder, der wie ein kleiner Radar am unteren Bildschirmrand vor nahenden Lebewesen warnt; die erscheinen als kleine weiße Punkte, sobald sie sich bewegen. Auf Gegner, die in Kisten warten oder still hinter Türen stehen, macht das Gerät nicht aufmerksam. Vor jeder der insgesamt 34 Missionen brieft ein kurzer Text Ripley für ihre Aufgabe und teilt ihr mit, was sie im jeweiligen Level erledigen muß. Die Entwickler haben sich viel einfallen lassen, denn meist reicht es nicht aus, einfach alle Gegner niederzumetzeln: Mal soll Ripley Hindernisse wie Fässer oder Kisten aus dem Weg räumen, mal von der Alienkönigin als Kokon eingesponnene Menschen von ihrem Leid erlösen oder bestimmte Schalter umlegen. In einigen Levels gibt es gar kein Ziel, dann kündigt die Einsatzleitung an, in 60 oder 30 Sekunden mit dem Hoover-Schuttle wegzufiegen, und der Spieler muß in der knappen Zeit den rettenden Aufzug erreichen. In den Levels selbst kann man den Spielstand übrigens nicht speichern, das geht erst nach Erfüllung der Missionsziele. Technisch präsentiert sich die Hatz nach der

ÜBERWÄLTIGT VON SOVIEL DURCHSCHLAGSKRAFT?

EXPLOSIVE 32-BIT-POWER

CRUSADER NO REMORSE

“(…) Handlungsdichte und Atmosphäre sorgen für tagelange Fünf-Sterne-Unterhaltung.”

POWERPLAY 11/95: 87%

“Mit 17 ausgedehnten Levels in Super-VGA-Grafik und isometrischer Kameraperspektive (...) stellt das Spiel auch hartgesottene Action-Freaks vor eine schwierige Aufgabe (...)”

PC Games 11/96: 89%

“Crusader – No Remorse ist optisch und spieltechnisch das Beste, was dem Action-Fan passieren konnte.”

CD-ROM Magazin 11/95: 9,2/10



Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.

Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.

Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>



FILME

Rund die ersten zehn Level spielen den zweiten Film „Aliens“ von James Cameron nach: Ripley sprengt Fässer und macht so ihrem Trupp Marines den Weg frei, um die Kolonisten zu retten.



Das zweite Drittel der „Trilogie“ erinnert an „Alien3“, in dem Ripley auf einem Gefängnisplaneten landet. Hier findet der Spieler die Rettungskapsel, mit der sie und das Mädchen notlanden.



Das letzte Drittel schließlich knüpft an „Alien“ an, den ersten Film von Ridley Scott und spielt teilweise in einer Umgebung wie auf dem neuentdeckten Mond LV426 und in der Nostromo.



Ist er nicht niedlich? Ein kleiner Alien-Facehugger schlüpft aus seinem schleimigen Ei – und hängt wenig später im Gesicht des nächstbesten Opfers



säurehaltigen Lebensform eher schlicht: Trotz Ankündigung des Herstellers, das Programm werde auch in verschiedenen HiRes-Modi laufen, bietet die fertige Version gerade mal VGA-Auflösung. Zwar kann der Spieler sowohl durch Gänge mit 256- als auch mit 16,7 Mio. Farben marschieren, von dem TrueColor-Modus sieht er allerdings nicht sehr viel. Die Grafikengine bietet kein echtes 3D, sondern relativ „platte“ Level ohne Brücken oder übereinanderliegende Räume. Lichteffekte fehlen vollständig, selbst wer seinen Flammenwerfer anwirft, sieht an den Wänden keine Reflexionen. Alle Gegnergrafiken bestehen aus flachen Bitmaps, die sich relativ ruckelig bewegen und kaum über Details verfügen – insbesondere bei den Aliens sind selbst auf kürzester Distanz keine Einzelheiten auszumachen. Deutlich aufwendiger präsentieren sich nur Intro sowie die gerenderten drei Zwischen- und sechs Sterbeszenen: Die sind zwar allesamt ziemlich kurz und laufen nur als Halbzeilenvideos, wurden aber spannend inszeniert und erinnern deutlich an ihre gefilmten Vorbilder. Die Soundabteilung von Probe Software hat ihren Job ordentlich erledigt: Alle Samples wie Schreie

oder Gewehrkugeln stammen ebenso wie die CD-Musik aus den Filmen. Gelegentlich stößt Ripley sogar ein paar Sprachsamples hervor, etwa ein „Burn, baby, burn“ beim Abfackeln von Alieniern. Etwas merkwürdig klingen nur ihre je nach Geschwindigkeit unterschiedlich schnellen Schritte, die eher wie Absatztrippeln auf Büroboden denn nach Turnschuhschleichen über weichen Aliending klingen. Hierzulande erscheint eine komplett synchronisierte und übersetzte Version, die entgegen früheren Ankündigungen des Herstellers in keinsten Weise beschnitten wird: Ursprünglich wollte Probe Software alle menschlichen Gegner durch Aliens ersetzen. Die „Alien Trilogy“ können ballerwütige Sci-Fi-Pistoleros nicht nur alleine, sondern im Netzwerk auch mit bis zu vier Spielern im Multiplayer-Modus spielen – Modems unterstützt das Programm nicht. Auf der CD-ROM sind zehn eigens angepasste Mehrspielerlevel enthalten. **ste**



Peter Steinlechner

GEHT SO

Von den Ankündigungen ist nicht viel übriggeblieben: Die „Alien Trilogy“ flucht nicht hochauflösend über den Screen, sondern spielt sich altmodisch in VGA. Waffen, Explosionen und Gegner wirken fast schon lächerlich und verlieren chancenlos jeden Vergleich mit den technisch überlegenen Titeln von 3D-Realms oder id Software. Dazu gesellen sich spielerische Mängel, die ein 3D-Shooter heutzutage nicht mehr haben darf: Etwa wenn sich eine Alienkönigin so in eine Nische hineinmanövriert, daß sie feststeckt und in aller Ruhe niedergemäht werden kann oder verschwundene Aufzüge zum Neustart des Levels zwingen. Auf der Habenseite verbucht das Programm die klevre Levelgestaltung: Die bringt das ganz bestimmte Alien-Feeling einigermaßen rüber, die klausrophobische Stimmung der Filme baut sich stellenweise auch im Spiel auf. Ein übriges macht der Bewegungsmelder: Spannung ist, wenn sich was anschleicht, ich es aber nicht sehen kann. Insgesamt für echte Fans der Filme gerade noch empfehlenswert.

Name **Alien Trilogy**
Genre Action
Hersteller Probe Softw. / Acclaim
Niveau einstellbar/mittel
Preis ca. 90 Mark
Spieler 1 bis 4

System DOS
Festplatte belegt 2 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Joystick
..... keine

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

Grafik **51%**
Sound **65%**

Spielspaß

Solo Multi
62% 65%

Heavy Christmas

(dt.: schwere Weihnacht)



BRAINBUM **Z DV**

Command & Conquer II* DV

Denkhammer:
Strategiepaket für nur **149.-**

TRIMM DICH

Bundesliga Manager 97 DV

Bewegung **NHL Hockey 97 DV**
ist gesund:
Sportpaket für nur **129.-**

AFTERLIFE	DV	75.-
AK 64 D LONGBOW	DV	75.-
AKTE PANDORA	DV	75.-
ALIEN TRILOGY*	DV	69.-
ATF	DV	69.-
AZRAEL'S TEAR	DV	59.-
BAPHOMET'S FLUCH	DV	69.-
BLEIFUSS 2	DV	55.-
BUNDESLIGA MANAGER 97	DV	69.-
CIVILIZATION 2	DV	75.-
COMMAND & CONQUER 2*	DV	89.-
CREATURES*	DV	69.-
CRUSADER NO REGRET	DV	65.-
CYBERIA 2	DV	69.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DAGGERFALL*	DV	79.-
DAYTONA USA*	DV	69.-
DER PLANER 2	DV	69.-
DESTRUCTION DERRY 2*	DV	75.-
DIABLO*	DV	79.-
DIE FUGGER 2	DV	75.-
DIE HARD TRILOGY*	DV	75.-
DIE SIEDLER 2	DV	65.-
DUNGEON KEEPER*	DV	69.-
EARTHSIEGE 2	DV	79.-
F1 MANAGER 96	DV	65.-
F 22 LIGHTNING 2	DV	79.-
FABLE	DV	75.-
FIRE FIGHT	DV	59.-
FORMULA 1 GP 2	DV	69.-
FORMULA 1 GP 2	DV	79.-
GENE WARS	DV	75.-

U-SHOOT

Schleichfahrt DV

Silent Hunter EV

Das Tauchpaket
für nur **109.-**

BOXENSTOP

Formula 1 GP2 EV

The Need For Speed SE DV

Hol Dir Dein
Rennpaket für nur **129.-**

HARDLINE	DV	59.-
HIND	DV	65.-
HUGO 4	DV	55.-
JAGGED ALLIANCE DEADLY GAMES	DV	79.-
LANDS OF LORE 2*	DV	85.-
LIGHTHOUSE	DV	79.-
MAX	DV	75.-
MDK	DV	85.-
MEGA RACE 2	DV	59.-
MONSTER TRUCK*	DV	75.-
MASCAR 2*	DA	79.-
NHL HOCKEY 97	DV	69.-
NORMALITY	DV	69.-
PRIVATEER THE DARKENING*	DV	69.-
RALLY RACING 97	DV	69.-
RETURN FIRE	DV	69.-
RIPPER	DV	69.-
ROAD RASH	DV	59.-

SCHLEICHFAHRT	DV	69.-
SHATTERED STEEL	DV	69.-
SILENT HUNTER	DV	49.-
SILENT HUNTER	DV	65.-
SONIC PC	DV	59.-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	DA	75.-
SYNDICATE WARS	DV	69.-
THE CROW: CITY OF ANGELS*	DV	79.-
THE NEED FOR SPEED SE	DV	69.-
3 SKULLS OF THE TOLTECS	DV	79.-
TIME COMMANDO	DV	69.-
TOMB RAIDER*	DV	69.-
TOONSTRUCK*	DA	69.-
VIRTUA FIGHTER	DV	69.-
WARCRAFT II	DV	75.-
WARCRAFT II EXP. PACK	EV	29.-
Z	DV	69.-
ZORK: NEMESIS	DV	79.-

DV: Deutsche Version
EV: Englische Version
DA: Engl. Spiel mit dt. Anleitung

Mit * gekennzeichnete Spiele
erscheinen in den nächsten
Wochen. Vorbestellung möglich!

0180 5 130 530

BORIS GAMES
is a Trademark of
Media Publishing

Spezialpreisliste gegen
Altersnachweis anfordern!

Irrtum
vorbehalten.



Versand und Ver-
packung je
Bestellung DM 9,-

Kostenlos Katalog
mit weiteren 700
Titeln anfordern!



Tune it up!

14 **PCgo!**

Das verständliche Computer-Magazin

DM 14,90 / € 5,120,-

PCgo! Spezial



So modernisieren Sie Ihren Computer

- Schritt für Schritt installieren Sie CD-ROM-Laufwerk, Sound- und Grafikkarte, ISDN-Karte, SCSI-Kontroller, Motherboard, CD-Brenner, Prozessor, zweite Festplatte
- So leicht finden & beheben Sie Fehler
- Windows 95 und Windows 3.11 optimieren leichtgemacht
- viele Tips & Tricks

TOP-PROGRAMME AUF DIESER CD-ROM:

- ◀ Alle Testprogramme für Ihren PC
- ◀ Die neuesten Treiber für CD-ROM-Laufwerke, Grafik- und Soundkarten

SONDERHEFT

► ► So
wird Ihr PC
Schritt für Schritt zur

Power-Station!

Ab sofort überall im Handel!

BLOOD & MAGIC



**Greifen gehören wegen ihrer
Flugfähigkeit zu den beliebtesten**

Natürlich ist das Genre zur Zeit mehr als beliebt und so bleibt es nicht aus, daß auch große Namen und Lizenzen in Echtzeit-Strategiespiele verwandelt werden. Jüngstes Beispiel: TSR hat AD&D an Interplay für einen solchen Genrevertreter ausgeliehen, und die Kalifornier schufen ein "Forgotten Realms"-Strategiespiel, daß, um es gleich vorweg zu nehmen, gnadenlos vom Zahn der Zeit gebissen wurde.

Wie in "Forgotten Realms" üblich, gibt's wieder mal Zoff zwischen diversen Königen und Magiern, der auf euren Schultern ausgetragen wird. So warten in "Blood & Magic" fünf Fantasy-Reiche auf die Befriedung, die jeweils einen anderen Schwierigkeitsgrad darstellen und nacheinander gespielt werden müssen. In jedem Reich gibt's zur eigenen Story drei Level, wobei ihr zu Beginn aussuchen könnt, welche Seite ihr spielen wollt. Habt ihr dies getan, geht's auch schon auf die Landkarte, die wie immer aus einer leicht abgeschrägten Vogelperspektive zu sehen ist. Hier ist es nun eure Aufgabe zuerst sogenannte "Basis Golems" zu erschaffen, die euch mit Mana versorgen. Diese Gesellen sind auch der Grundstein für Gebäude oder Kreaturen. Bauwerke werden errichtet, in dem ihr

vier Golems auf ein Fundament, das sich nicht bauen läßt, sondern mit etwas Glück in der Nähe ist, setzt und sie dann in die Kreaturen-Fabrik eurer Wahl umwandelt. Danach können weitere Golems in kämpfende Kreaturen umgewandelt werden, wobei diese allerdings direkt neben dem Gebäude stehen müssen. Jeder Kreaturenbrutkasten verfügt standardmäßig über eine zu erschaffende Art. Wer weitere, wesentlich bessere Untergebene züchten will, muß diese erst erforschen, was wiederum Erfahrungspunkte kostet. Die Punkte bekommt ihr immer dann, wenn ihr Kreaturen oder Gebäude erschafft und Kämpfe gewinnt. Dabei stehen euch vom einfachen Soldaten über Ranger, Ghuls, Harpien und Steingolems sogar feuerspeiende Lindwürmer oder zerstörungswütige Furien zu Auswahl, um nur einige zu nennen.

Bis auf wenige Ausnahmen kann jede eurer Figuren einen Gegenstand mit sich tragen, der auf der Karte aufgesammelt wird und unterschiedlichste Funktionen erfüllt. Magische Umhänge schützen vor Zauber, verzauberte Stiefel lassen den Träger schneller laufen undso weiter. Gesteuert wird die Fantasy-Armee auf herkömmliche Art und Weise, wobei wieder Rahmen für Gesamtbefehle gezogen werden dürfen. Auf Knopfdruck steht euch eine **Enzyklopädie** zur Verfügung, die über alle Gegenstände und Kreaturen genauestens informiert.

Leider gibt es nur einen Multiplayer-Modus für zwei Spieler, die über Netz, Modem oder Direct-Link antreten können. *kn*

**Trotz AD&D
ist "Blood &
Magic" ein ge-
rademal mittel-
klassiges
Echtzeit-
Strategical**



**In der Enzyklopädie ist jede
Figur genau beschrieben**



**Lindwürmer kämpfen zwar ganz gut, sind aber in
der Forschung klar überteuert**



Knut Gollert

GEHT SO

Stümperei ist wirklich das letzte, was ich von Interplay erwartet hätte, aber man lernt ja nie aus. "Blood & Magic" hat spielerisch durchaus einiges auf dem Kasten: Die Idee mit dem Mana-Sammeln ist toll, die Kreaturen zahlreich und die Karten recht gut designt. Allerdings zerschellen die netten Ideen an der wirklich schlimmen Grafik, wobei besonders die Sprites der verschiedenen Figuren grottenschlecht animiert sind und langsam über den Screen rutschen. Die teils turme Al (Figuren laufen gern mal in die entgegengesetzte Richtung) und der langweilige Sound sorgen für weiteres Unverständnis. Sicherlich, vor drei Jahren wäre "Blood & Magic" ganz gut angekommen, aber heute holt diese langweilige Fantasy-Sause keinen Gnom mehr hinterm Ofen hervor. Kurzum: Wer nicht allzu gut sehen kann und Fantasy-Strategiespiele mag, ist ganz gut mit "Blood & Magic" bedient – alle anderen halten sich an "Warcraft 2" oder, wenn es unbedingt Interplay sein muß, an das wesentlich innovativere "M.A.X."

Name **Blood & Magic**
Genre Strategie
Hersteller Interplay
Niveau mittel
Preis ca. 80 Mark
Spieler 1 bis 2

System Win'95, DOS
Festplatte belegt 26 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras Netzwerk/Modem-option

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

Grafik 34%
Sound 30%
Spielspaß

Solo Multi
57% 59%
Bilder auf

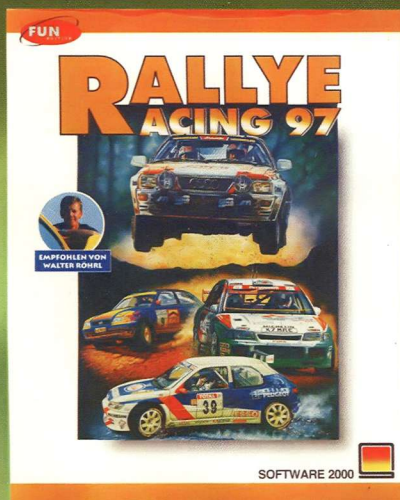




PRÄMIE 1: INFRAROT-STEREO-KOPFHÖRER



PRÄMIE 2: BUNDESLIGA MANAGER 97



PRÄMIE 3: RALLYE RACING 97



PRÄMIE 4: JEEP-CD-BOOMBOX

Infrarot-Stereo-Kopfhörer im Topdesign

Genießen Sie ungestört erstklassigen HiFi-Sound! Besondere Features: Aufladefunktion für Akkus und Sendeeinheit mit einer Reichweite von bis zu 7 m. Die Lautstärke läßt sich direkt an den Kopfhörern regulieren. Frequenzbereich: 50-15000 Hz. Lieferung komplett mit Sendeeinheit, Netzadapter, Kopfhörer, Mono/Stereo-Adapter 3,5mm-Stereo-Klinkenstecker, 2 Mikro-Akkus (Festabo 1 Jahr)

Bundesliga Manager 97 – Fußball total am PC

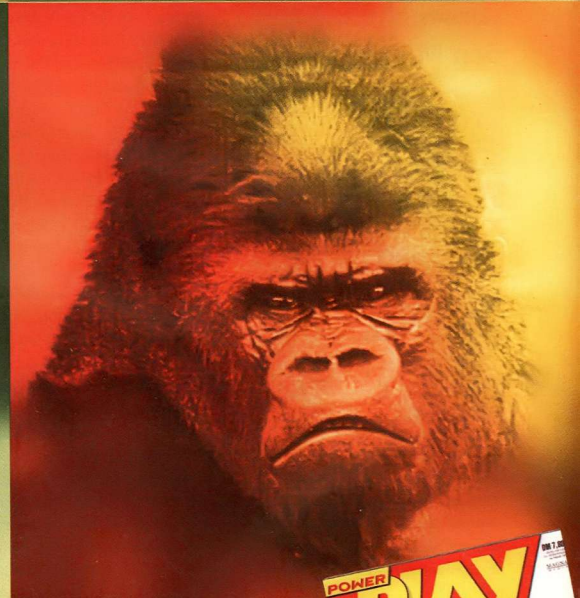
Das Softwareleder rollt wieder. Deutschlands erfolgreichste Spieleserie geht in seine vierte Saison. Mit genialen Features wie Hi-Color Grafik, 3D-Vektor Darstellung der Spielszenen, frei definierbare Hotkeys, Stadion-Zuschaueratmosphäre, integrierter Editor, sämtliche Europapokalwettbewerbe, enthält die neuen Transferbestimmungen, grafischer Stadionaufbau und vieles mehr. (Festabo 1 Jahr)

Rallye Racing 97 – Super Rennsimulation

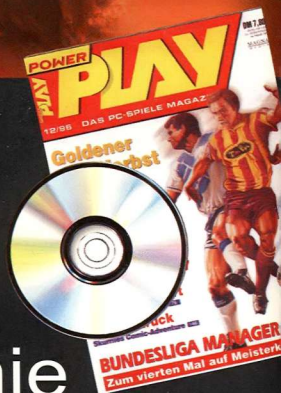
Schnallen Sie sich an und treten Sie aufs Gas! Sie gehören zur Elite der Fahrer und haben die Wahl zwischen sechs der besten Wagen des Rallyesports. Sie fahren bei Schnee, Regen und Nebel, bei Tag und Nacht, auf Asphalt, Geröll und Matsch. Super-Features: alle 28 Strecken der RAC Rallye, vier Schwierigkeitslevel, 3D-Darstellung der Rennen, authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack (Festabo 1 Jahr)

Jeep-CD-Boombox – Starker Sound im starken Outfit

Die Super-Prämie! Diese Cassetten/Radio-CD-Kombination im spritzwassergeschützten Gehäuse macht alles mit und bringt auch geschlossen die volle Leistung. CD-Player mit Synchron-Dubbing, 21-Titel-Speicher, Titelsprung, Wiederholfunktion. Abnehmbare Teleskopantenne, CD-Aufbewahrungstaschen, Trageriemen, Kopfhörer- und Mikrofonanschluß. Zuzahlung DM 199,- (Festabo 1 Jahr)



Sie werben einen
netten, neuen Leser...
und bekommen dafür
eine nette, kleine Prämie



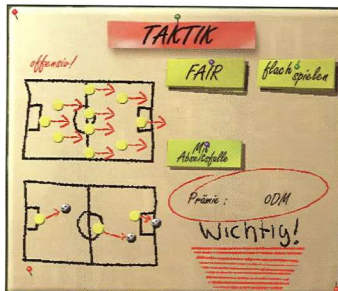


Der Skandal des Jahres: Deutschlands meistverkauftes Programm kommt bugverseucht auf den Markt



Mit dem Update lassen sich endlich Spielstände laden, allerdings keine von der ungepatchten Version

Auch der Bug, daß die Prämie ständig 0 Mark beträgt, wurde mit dem Patch behoben



DIE MANA



Das Stadionmenü war in der Version 1.06 ein einziger Ort des Grauens

Alles war für ein Fußballfest gerichtet: Der BM 97 versprach mit Highcolor-Grafik in SVGA, problemloser Bedienung, schicken 3D-Torszenen und einer Unmenge an Optionen der mit Abstand beste seiner Art zu werden. Die Mitte Oktober eingetroffene Testversion verfestigte dann diesen Eindruck, was uns zu der Verleihung eines PP-Volltreffers und stolzen 85% Wertung bewog. Zwar hatte das Rezensionsexemplar noch einige kleinere Mängel, die bewegten sich aber im üblichen Rahmen, außerdem lief die BM-97-Beta ausgesprochen stabil. Erste Verwunderung entstand, als SW 2000, entgegen zuvor selbst gemachten Angaben, den Manager mit einem Ausstoß von 100 000 Stück praktisch pünktlich ausliefern konnte. Die Freude der emsig zugreifenden Fans währte jedoch nicht lange. Beim Auspacken des beidseitig silbernen Datenträgers, der ohne ein Label auskommen muß, glaubten viele wohl noch an einen Gag. Ein erster Versuch, in eine Bundesligasaison einzusteigen, scheiterte bei manchen dann schon an der Installation bzw. dem Programmaufruf, mit dem auch wir unsere liebe Mühe und Not hatten, weil die Einstellung der Soundkarte im Installationsmenü den Rechner regelmäßig zum Absturz brachte.

Die Einstellung von Hand gestaltete sich dann ebenfalls schwierig, da sich das Set-sound-Programm schamhaft in einem Unterverzeichnis versteckt. Was in den folgenden Tagen und Wochen folgte, war eine Welle der Entrüstung. Sowohl bei allen Spielmagazinen als auch bei Software 2000 trafen Tausende von Anrufen, Mails und Briefen ein, in denen Käufer ihrer Empörung Ausdruck verliehen und von dauernden Abstürzen und inhaltlichen Bugs berichteten, die den BM 97 an den Rand der Unspielbarkeit bringen.

Hier eine Aufzählung der wichtigsten Fehler:

- Ein Spielstand kann nicht im Eingangsscreen geladen werden wie im Handbuch angegeben.
- Sobald ein Bildschirm mit Tabellen erscheint, werden diese automatisch ausgedruckt.
- Die Pokalauslosung ist nicht mit einem Mauseklick, sondern nur mit wüstem Herumhacken auf den Tasten abzubreaken.
- Der Stadionausbau ging völlig daneben. Zwar wird das Geld abgezogen, von den bereits prinzipiell eine Woche später fertiggestellten Anlagen ist jedoch nichts zu sehen. Anmerkung: In unserer Testversion funktionierte dieser Teilbereich zur vollen Zufriedenheit.
- Ins Team kommende Jugendspieler haben prinzipiell Stärke 99.
- Trotz Qualifikation für den UEFA-Cup muß man erst die Hürde UI-Cup überwinden.
- Die Prämie im Taktikmenü ist meistens nicht einstellbar.
- Die Torszenen sind nicht nur schwach gemacht, oft stimmen auch Text und Kommentar nicht überein bzw. ob ein Tor fällt, scheint wenig mit der angezeigten Chance zu tun haben.
- Im Einstellungs-Bildschirm werden die einzelnen Punkte nicht erklärt, wenn man den Cur-



Michael Galuschka

Ich stehe nach wie vor zu meiner Meinung, daß der BM 97 seine 85% vom Test der letzten Ausgabe verdient hätte. Die Betonung liegt auf "hätte", denn auch in dem Update auf Version 1.10 sind noch zu viele ärgerliche Bugs und Schwächen enthalten, die von einer Kaufempfehlung abraten lassen. Interessierte sollten auf einen vernünftig laufenden Manager harren, der weiterhin auf sich warten läßt. Immerhin: Besser als mit der Erstversion geht's mit dem Patch allemal. Als eigentlichen Skandal empfinde ich aber das Verhalten von SW 2000 nach dem Faux Pas. Knapp drei Wochen nach dem Verkaufsstart wurde auf der "Computer 96" in Köln der ungepatchte BM 97 immer noch an unwissende Kundschaft verschoben, ohne auch nur ein Sterbenswörtchen von dessen eklatanten Mängeln zu erwähnen. Mit dem Update lief es auch alles anders als optimal. Wer nicht die Möglichkeit hat online zu gehen, sollte schnellstmöglich die Registrierkarte abschicken, da der Patch erst auf den Cover-CDs der 2/97er-Ausgaben zu finden sein wird, die erst Anfang 97 erscheinen.

GER-AFFÄRE



Software 2000 - Statement

Nachfolgend das original und ungekürzt wiedergegebene offizielle Statement von Software 2000 zu dieser Angelegenheit: "Der BM 97 hat einen Fehler..."

Software 2000 bietet mehrere Lösungen. Ja, es stimmt, die ausgelieferte Version des neuen Bundesliga Manager 97 läuft nicht so stabil, wie man es von einem ausgereiften Spiel erwarten darf. Das Programm hat leider einen Fehler – aber der ist gravierend: versehentlich ist das "falsche Master" zum Duplizieren aus Presswerk geschickt worden. Der Fehlerteufel hat sich leider erst zu Erkennen gegeben, als das Produkt schon im Handel war.

Wir bitten, diesen Fehler zu entschuldigen! Selbstverständlich werden wir alles Erdenk-

liche unternehmen, den Schaden möglichst schnell zu beheben – mit einigen Anstrengungen sollte uns das auch schon in kürzester Zeit gelungen sein. Als Abhilfemaßnahmen für die bestehenden Spielmängel bieten wir folgende Möglichkeiten an:

■ Jeder Kunde, der uns die Registrierkarte mit einem entsprechenden Vermerk zuschickt, bekommt von uns umgehend und kostenlos eine Patch-Diskette.

■ Dieser Patch wird auch auf der Cover-CD aller namhaften Spielezeitschriften der kommenden Heftausgaben zu finden sein.

■ Über unsere Website <http://www.software2000.de> kann jeder den Patch downloaden.

■ Alle, die sich mit ihren Fragen persön-

lich an uns wenden wollen, können dies gerne unter unserer Hotline Nummer 052421/986010 tun, oder aber unseren telefonischen "Express-Line-Service" 0190-572000 anrufen. Insgesamt stehen 12 Mitarbeiter allen Anrufern mit Rat und Tat zur Seite.

■ Auch alle schriftlichen Anfragen, die uns per Post oder unter der Fax-Nummer 04521/800488 erreichen, werden selbstverständlich umgehend beantwortet.

Mit den oben genannten Maßnahmen erreichen wir alle BM-97-Käufer. Wir wünschen den Bundesliga-Manager Fans nach der Behebung der anfänglichen Ärgernisse nun ungehinderten Spielspaß.

Euer Software 2000 Team"

KOMMENTAR

Soweit also Software 2000. Was auf Anhieb durchaus plausibel klingt – immerhin geben sie damit so ziemlich den dümmsten Fehler zu, den man überhaupt machen kann – stellt sich nach genaueren Nachforschungen als zumindest fragwürdig heraus. So wurde uns noch wenige Tage vor der Veröffentlichung erklärt, der BM 97 würde sich aufgrund einiger Probleme um mindestens 7-10 Tage verschieben. Da ursprünglich der 28.10. für den Verkaufsstart geplant war, hätte der BM 97 laut Eigenaussage von SW 2000 also frühestens am 4. November in den Läden stehen dürfen. Statt dessen konnten Fans noch am Abend des 30. Oktober die ersten Exemplare ergattern. Sieht also so aus, als hätte man bei SW 2000 auf die Behebung der Probleme verzichtet und sie dafür auf die arglosen Käufer abgewälzt. Auch die Versionsnummer 1.06 der ausgelieferten CD paßt nicht so ganz zur SW 2000-Theorie. Zwar ist es nicht unüblich, daß selbst Versionen später als 1.0 noch Betas sind (der vertauschte BM soll angeblich sogar eine frühe Beta gewesen sein); komisch allerdings, daß der Patch nur auf Version 1.10 updatet. Bei

DEN Bugs müßten ja eigentlich Welten zwischen beiden Varianten liegen... Die Frage ist deshalb mehr als berechtigt: Handelt es sich bei der Erstausslieferung wirklich um eine vertauschte CD, oder wurde der unfertige BM 97 samt seiner Fehler auf den Markt geworfen, um den mehrfach lauthals angekündigten Termin einhalten zu können? Selbst oder gerade wenn Software 2000 Recht haben sollte, ist das Verhalten nach dem zweifellosen Software-GAU des Jahres aufs schärfste zu verurteilen. Statt die – je nach Rechnerkonfiguration – stark verbugte bis absolut unspielbare Version 1.06 mit einem wenig tauglichen Patch zu flickschustern, hätte sie komplett vom Markt genommen und gegen einen vernünftigt spielbaren Manager eingetauscht gehört. So aber versucht die Chefetage in Eutin anscheinend den bei bereits deutlich über 100 000 verkauften Exemplaren riesigen kommerziellen, wenn auch unverdienten Erfolg ins Ziel zu retten. Allerdings haben Computerspieler im allgemeinen ein gutes Gedächtnis, so daß der Schuß für Software 2000 langfristige wohl nach hinten losgehen wird.

sor auf das Icon bewegt, außerdem lassen sich die Einstellungen nicht speichern.

Dazu kommen noch Dutzende anderer Bugs, außerdem läuft der BM 97 alles andere als stabil, bei vielen stürzt er nach dem 5. Spieltag prinzipiell ab. SW 2000 tat zuerst so, als wären die Probleme hauptsächlich auf die Konfiguration der Computer zurückzuführen, schob dann jedoch eine Erklärung nach (siehe oben), außer-

dem wurde ein Update auf Version 1.10 fertiggestellt (Achtung! Auch die "völlig neue" Version, die nach unserem Stand vom 20.11. ab Ende November im Handel sein soll, hat diese Versionsnummer), das die größten Probleme beseitigt. Allerdings sind weiterhin Fehler enthalten (z.B. stimmen viele Torszenen immer noch nicht), weshalb unsere Kaufempfehlung der Ausgabe 12/96 nur unter Vorbehalt gilt.

mg



Das erste Soccer nur für Win 95 ist keine Zierde fürs Betriebssystem

Microsoft FUSSBALL



Bei einer vom Computer simulierten Partie gewinnt oft die eindeutig schwächere Mannschaft



Der Vollbildmodus ist sehr übersichtlich, bei kleineren Monitoren aber auch fuzzielig

Ob Microsoft wohl lange für die Namensfindung seiner neuesten Schöpfung gebraucht hat? Jedenfalls bringt der Titel unmissverständlich zum Ausdruck, was der Käufer zu erwarten hat. Die Unterzeile "Action in Höchstform" soll zudem suggerieren, daß DOS als Sportplatz ausgedient hat. "Microsoft Fußball" läuft ausschließlich unter der hauseigenen Windows-95-Oberfläche, dementsprechend problemlos gestalteten sich Installation und Konfiguration. Das Programm selbst ist eine abgestandene Mischung aus altbackener Isometriegrafik und abgenudeltem Elementen. Hat man die technisch guten Introvideos hinter sich gebracht, wartet schon das spärliche Hauptmenü auf seinen Einsatz. Neben Einzelspiel und Turniermodus lockt der verheißungsvoll "Teammanager" beschriftete Button. Damit könnt ihr die Trikotfarben wechseln, die insgesamt 14 Eigenschaften der Kicker samt deren Haut- und Haarfarbe editieren oder gleich

eine komplett neue Mannschaft zusammenstellen. Ändern lassen sich auch die Namen, da die stündteuer zu erwerbende FIFA-Lizenz selbstverständlich den arg beschränkten finanziellen Spielraum von Microsoft überstieg. Ärmlich auch der Turniermodus. Ausschließlich im KO-System kämpfen hier immer 16 Mannschaften um den Sieg. Ihr könnt selbst entscheiden, welche Nationen das sein sollen, ansonsten werden

vom Programm mit Vorliebe Teams wie Singapur, Tschad oder Trinidad und Tobago zur



Meistens ist der Torwart der beste Mann

Teilnahme auserkoren. Die bestreiten dann meistens auch die Finals, kommt der Prozessor nach einigen Milliarden Rechenoperationen in schöner Regelmäßigkeit zu dem Ergebnis, daß ein 3:0-Sieg über Brasilien durchaus drin ist.

Die von einer feststehenden Kamera in zwei Zoomstufen eingefangenen Matches erreichen ein solide niedriges Niveau. Den Akteuren merkt man ihr Motion Capturing nicht an, die Fanmassen beherrschen sogar teutonische Anfeuerungen ("Deutschland vor, noch ein Tor!") und das runde Leder sträubt sich erfolgreich gegen physikalische Regeln. Für blutige Anfänger geeignet ist das Paßsystem. Solange ein Mitspieler in der näheren Umgebung steht, führt selbst blindes Drücken des Paßknopfes zum Erfolg. Zum Ausgleich erfordert ein Torschuß den ganzen Profi. Der Ball fliegt nach dem Abziehen nämlich in Laufrichtung und nicht wie bei EA-Sports-Spielen Richtung gegnerisches Gehäuse. Da bei "Microsoft Fußball" noch nichtmal Effet in den 16-Meter-Hammer gelegt werden kann, machen nur Versuche aus ganz bestimmten Winkeln oder frontal zum Tor einen Sinn.

mg

NA JA



Michael Galuschka

Klar, man kann nicht ausgerechnet von Microsoft einen FIFA-Killer erwarten. Warum aber deren Fußball so trocken und unansehnlich geriet, als hätte es ein Excel-Programmierteam mal eben in der Mittagspause gemacht, ist mir völlig schleierhaft. Die deutliche Anlehnung an die eigene Business-Software ist bei den sachlich-edlen Menüs noch ganz angenehm, wenigstens nergewenig ein Klick auf den "Anstoß"-Button zurück zur gleichnamigen Hauptebene führt und nicht zum eigentlichen Match. Dessen Präsentation wirkt auf den ersten Blick attraktiv, die zwei verschiedenen Zoomstufen gerieten überaus praxisgerecht. Spätestens nach drei, vier Spielminuten sind die gravierenden Mängel aber unübersehbar: Ein Tor zu schließen ist eine anstrengende Angelegenheit, das Paßsystem dagegen fast schon zu einfach. Der größte Fehler war sicherlich, sich ausgerechnet auf die Vorarbeit von Dino Dini zu stützen, dessen "Kick Off"-Machwerke scheinbar immer noch einen meiner Meinung nach unverständlich guten Ruf in der Szene genießen.

Name **Microsoft Fußball**
Genre Sport
Hersteller Microprose
Niveau mittel
Preis ca. 90 Mark
Spieler 1 bis 4

System Windows 95
Festplatte belegt 19 MByte
RAM-Ausstattung 4 MByte
Steuerung Tastatur, Joystick
Extras keine

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

Grafik **36%**
Sound **54%**

Spielspaß

34%

KML, Hamburg

FINGER WEG SONST FINGER AB!

KOMPLETT
IN DEUTSCH
DAS NEUESTE WERK
DER MACHER VON "DAS
NATSEL DES MASTER LU"

Sie versauen mir meine
Proteinbeschaffungsquote
nicht! Schließlich kommt bei uns
nur 100% intelligenzfreies
Menschenfleisch
in die Burger. Und bei Ihrem
sogenannten Hirn bestehen
Sie unsere ausgetüftelten
Intelligenztests sowieso nicht.



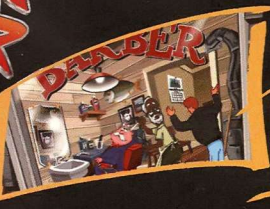
GEPRÜFT
VOM HERZ UND NIEREN



SANCTUARY
WOODS

**ORION
BURGER**

AUCH SIE
WERDEN UNS
SCHMECKEN



PC ACTION
GOLD
11/96

4/5
PC Player 12/96

... mit viel Herzblut und
Freude am Detail gestaltet."

Spielspaß **81%**
PC Games 12/96

... sprüht nur so vor Witz ...
ein Ideenfeuerwerk, das im Genre so
schnell nicht seinesgleichen findet."

Powered by
NOI
ENERGY

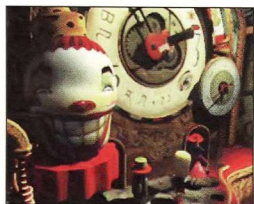
PC
CD-ROM

EIDOS
INTERACTIVE

© 1996 Sanctuary Woods. Alle Rechte vorbehalten. Sanctuary Woods und Orion Burger sind eingetragte Warenzeichen von EIDOS Inc. Sanctuary Woods Multimedia, EIDOS Interactive und das EIDOS Interactive Logo sind eingetragte Warenzeichen von EIDOS Inc.



Mysteriöses Adventure mit Starbesetzung



**Spielzeug: Clowns und
andere Blechkameraden**



**Typisches Rätsel: Der Buschmann im Hintergrund trommelt Rhythmen vor,
der Spieler trommelt die Stücke in der richtigen Reihenfolge nach**



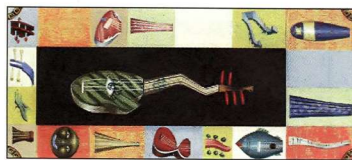
Peter Steinlechner

GUT

„9“ ist einer dieser Titel, die manchmal scheinbar aus dem Nichts auftauchen und gleichzeitig eines der schönsten Spiele, die ich kenne. Optisch stecken unglaublich viele brilliant umgesetzte neue Ideen in Onkel Thurstons Gemäuer, fast jedes Einzelbild könnte ohne Probleme auf Buch- oder Plattencovern auftauchen. Die Grafiken sind originell, teilweise sehr witzig, wunderbar stimmig, längst nicht so steril wie andere Spiele dieser Art und voll ungezügelter Phantasie – „9“ wirkt teilweise wie ein „Alice im Wunderland“ für Erwachsene. Schade, daß es beim Thema „Gameplay“ wieder nur mäßig zugeht: Was die Optik betrifft, richten sich die Entwickler an ein älteres Publikum, aber wenn es um die Puzzles geht, fühle ich mich nicht ernstgenommen. Ich würde zu gerne mal erleben, daß sich Topgrafiker dieses Ranges mit ein paar etablierten „Gameplay“-Experten zusammentun und gemeinsam ein Spiel entwickeln. Trotzdem: Wer „Myst“ mochte, wird dem klar überlegenen „9“ einen Schrein errichten.

9 - NINE

Es gehört in Filmen und Computerspielen zu den gängigen Ausgangssituationen: Ein reicher Onkel stirbt, hat sonst keine Familie und hinterläßt notgedrungen dem entfernten Verwandten sein geheimnisvolles Haus. Also macht der Neffe sich auf zur Erkundung des Anwesens und entdeckt entweder liebe Gespenster, böse Monster oder hungrige Termiten. Im vorliegenden Fall „9 - Nine“ geht es noch dramatischer zu: Kaum hat er neugierig das Gemäuer betreten, stürzt sich ein „Toxic Twins“ genanntes Paar rosaroter Minidrachen auf ihn, verwendet ein Monokel, mit dem man hinter andere Dimensionen sehen kann, versperrt alle Türen und schubst den Spieler auch noch die Kellertreppe hinunter – alles wird schwarz. Kurz darauf kommt der unbekannte Protagonist wieder zu sich und der nächste Schock naht: Ein riesiger Pilotenkopf auf einem winzigen Spielzeugflugzeug saust auf ihn zu, der Pilot stellt sich als **Salty** vor, während er auf seiner Zigarre herumkaut und seltsames Zeug plappert. Es stellt sich heraus: Onkel Thurston war ein spleeniger, aber



Gitarre: Nach der Vorlage soll der Spieler dieses Instrument zusammenbauen

genialer Erfinder, Musiker und Künstler, der sein ganzes Haus mit lebendigem Spielzeug vollgestopft hat. Zwei dieser Wesen, eben die Toxic Twins, basteln an einer „M.U.S.E.“ genannten Apparatur, mit der sie in dem Gemäuer herrschen könnten – wenn der Spieler sich nicht was einfallen läßt und eine ähnliche Maschine konstruiert. Für „9 - Nine“ zeichnet Tribeca verantwortlich: Eigentlich keine Softwarefirma, sondern die New Yorker Filmproduktionsgesellschaft von Robert de Niro. Der wird im Abspann als Executive Producer genannt und hat offensichtlich zur Vertonung einige Kontakte spielen lassen. So tummeln sich unter den Sprechern Promis wie James Belushi (Salty), Christopher Reeve (Thurston), Cher (Isadora, die Speicherfunktion – brillant!) sowie Steven Tyler und Joe Perry von Aerosmith (Toxic Twins). Was die Hauptanregung für „9“ war, wird schnell klar: Das Ganze ist ein weiterer „Myst“-Clone. Wieder bewegt sich der Spieler durch eine vorgerenderte Umgebung, die Bilder werden im Standbildverfahren umgeklappt, nur gelegentlich führt ein weicher Kamerashwenk weiter. Ähnlich wie bei „Myst“ hat im Inventory genau ein Gegenstand Platz, die Rästelkoste besteht entweder aus den bekannten „Bediene-die-Maschine“-Puzzles oder aus Denksportaufgaben, es gibt gleich mehrere Varianten von „Klang“-Memory. ste

Name	9 - Nine	System	Win'95
Genre	Myst-Clone	Festplatte belegt	5 MByte
Hersteller	Tribeca	RAM-Ausstattung	9 MByte
Niveau	mittel	Steuerung	Maus
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 **79%**
Sound **62%**
Spielspaß

67%

Beim Spiel mit LARRY 7 benutzt man nicht nur seinen Kopf...



Oh, nein... der größte Schmalspur-Macho der Softwarewelt ist zurück!
Seit 10 Jahren zieht Larry Laffer bei den Frauen den kürzeren -
aber diesmal läuft alles anders!!

Genießen Sie billige Anmachsprüche, original Disco-Musik aus den 70ern und die
einmalige Atmosphäre an Bord eines Traumschiffs.

Bestaunen Sie den völlig neuen Larry-Look: Echte Zeichentrickanimationen für
echte Männer und emanzipierte Frauen! Erleben Sie die heißesten Häschen,
die jemals in der Serie zu bestaunen waren. Jetzt nur keine falsche
Bescheidenheit... Lassen Sie den Larry raushängen!



BESTELLEN SIE KOSTENFREI DEN SIERRA KATALOG AUF CD-ROM.

Füllen Sie bitte den Bestellschein aus und senden Sie ihn in einem frankierten Umschlag an folgende Anschrift: SIERRA - DEUTSCHLAND - Robert - Bosch - Str. 32 - D - 63303 - DREIEICH

☐ JA, senden Sie mir bitte kostenfrei den Sierra Katalog.

Name: Vorname:

Anschrift:

Postleitzahl: Ort: Land:



SIERRA®

SSI macht ernst:
Wurde im ersten
Teil lediglich der
zweite Weltkrieg
nachgespielt,
geht's im Sequel
um fiktive und
bereits geschla-
gene Schlachten
zwischen 1950
und 1999



STEEL

Hexfeldkrieg

Allzu schwer hat man es sich bei SSI nicht gemacht: "Steel Panthers 2" ist ein Nachfolger wie er im Buche steht. Gegenüber dem ersten Teil wurde die Engine komplett übernommen, ein paar winzige Spielelemente hinzugefügt und allein das Szenario gänzlich neu entwickelt. Letzteres ist auch die Stärke des neuen Stahlpanthers: Zwischen 1950 und 1999 können sowohl realistische als auch fiktive Szenarien mit sämtlichen Waffensystemen dieser 50 Jahre gespielt werden.

Zu Beginn habt ihr die Wahl zwischen Einzelszenarien oder sechs Campaigns, die jeweils verschiedene Konflikte der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts behandeln – drei fiktive und drei realistische Kriege. Entweder beweist ihr euch 1950 in Korea, 1973 auf den Golan Höhen oder 1991 im Golfkrieg. Erfunden wurden folgende Schauplätze: Der Kampf der Nato gegen den Warschauer Pakt 1980 in Deutschland, ein Krieg der USA gegen China um Taiwan im Jahre 1998 und ein fiktiver Schlagabtausch zwischen Japan und den USA um Okinawa 1999. Die Campaigns sind dabei je nach Spielweise bis zu 200 Missionen lang – welche Seite ihr spielen wollt, darf übrigens wieder ausgesucht werden. Je nach Ausgang der aktuellen Mission entscheidet das Programm über die nächste, sprich, wenn ihr den Gegner nicht stark genug zurückwerft, müßt



Kopf einziehen: Der Feind – hier die Chinesen – greift mit Fliegern an

ihr im nächsten Auftrag mit einem erneuten Vorstoß desselben rechnen. Wie schon in Teil 1 kauft ihr euch vor jeder Campaign die sogenannten Core-Einheiten, die euch, sofern sie nicht vernichtet werden, bis zum Schluß begleiten und Erfahrung sammeln sowie befördert werden. Nach jedem Auftrag werden diese selbstverständlich gegen gewonnene Kohle repariert oder durch andere Einheiten ersetzt. Zusätzlich zu den Core-Units werden für jede Mission Unterstützungstruppen (Support Units) geordert, die jedoch nach dem Sieg oder der Niederlage wieder verschwinden und weder Erfahrungspunkte sammeln noch weiterbenutzt werden können.



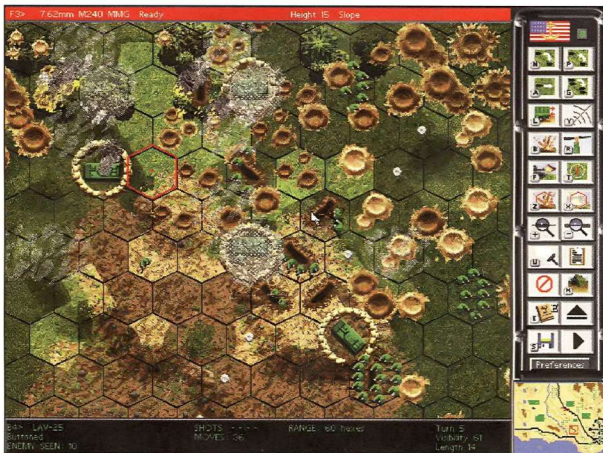
Operation Desert Storm:
Im Jahr 1991 befreien wir Kuwait von Saddams Herrschaft



Unsere A-10 bombardiert die irakischen Stellungen. Selbst Panzer halten dem nicht stand.



Im eingebauten Editor werden wie immer neue Missionsgebiete nach eigenem Gutdünken designt



Kraterwüste: Nach feindlichem Artilleriefeuer wird's schwer für uns

PANTHERS 2

zwischen Realismus und Fiktion



▲ Die große Neuerung? Angreifenden Flugzeugen darf jetzt gesagt werden, von wo sie anfliegen und in welche Himmelsrichtung sie entschwinden sollen.

Einmal auf dem Schlachtfeld angekommen, seht ihr das Hexfeldgeschehen mal wieder aus einer stufenweise zoombaren Vogelperspektive. Während eures Zuges werden eigene Einheiten bewegt oder feindliche angegriffen. Geratet ihr unverhofft ins gegnerische Blickfeld oder der Feind in eures, kann dieser ohne weiteres attackieren oder von euch attackiert werden, was für ein wenig Echtzeit-Strategie-Atmosphäre sorgt. Dabei dürfen dieses Mal auch Hubschrauber direkt gesteuert werden, deren Flughöhe ebenfalls eingestellt werden kann und die sich besonders als Aufklärer optimal einsetzen lassen. Artillerie oder Fliegerunterstützung wird, sofern vorher eingekauft, wieder auf einem

Extra-Screen geordert, wobei neu ist, daß Flugzeuge nun von anwählbaren Himmelsrichtungen angreifen und auch wieder verschwinden können, um eventuelles Flak-Feuer zu vermeiden. Falls ihr wirklich alle Campaigns durchgespielt habt, können im Missionseditor neue Aufträge inklusive eigener Landkarten entwickelt werden. Durch einen Campaign-Editor könnt ihr zudem mehrere Missionen zu einem Feldzug zusammenbauen. Statt eines echten Multiplayer-Modus bietet "Steel Panthers 2" lediglich einen Play-by-E-Mail-Mode an, den wir schon aus "Allied General" kennen und der es ermöglicht, Spielstände via E-Mail zu versenden und so eine recht langwierige Schlacht zu schlagen. *kn*



Nach jeder Mission werden auf diesem Screen die Core-Units repariert oder gegen andere Einheiten eingetauscht



Knut Gollert

GUT

Sicher, verbessert wurde an "Steel Panthers 2" kaum etwas. So gleicht die nicht mehr ganz zeitgemäße Optik der des Vorgängers, und auch spielerisch wurde wenig getan. Allerdings rechtfertigt allein die Masse an Szenarien und damit einhergehend die unglaublich hohe Anzahl verschiedener Einheiten den Kauf, zumal das Spiel in keinerlei Beziehung verschlimmbessert wurde, was bei heutigen Sequels recht häufig passiert. Dank der sehr unterschiedlichen Waffentechnik in den zeitlich bis zu 40 Jahren auseinanderliegenden Schlachten birgt "Steel Panthers 2" ein wesentlich höheres Maß an Abwechslung in sich und fordert je nach Gefecht sehr stark differierende Strategien. Die sehr schönen und langen Campaigns sorgen beim Hobby-Strategen überdies für etliche durchwachte Nächte und der CD-Soundtrack für die optimale Stimmung. Für Hexfeld-Generäle ist "Steel Panthers 2" ein gefundenes Fressen, denn die Mischung aus zugewiesener Strategie und Echtzeitelementen gehört nach wie vor zur unverbrauchten Abteilung des Genres.

Name **Steel Panthers 2**
 Genre Strategie
 HerstellerSSI
 Niveau mittel
 Preis ca. 90 Mark
 Spieler1

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	Gmidi CD-A.
	✓	✓

System DOS
 Festplatte belegt 12 - 110 MByte
 RAM-Ausstattung 8 MByte
 Steuerung Tastatur, Maus
 Extras Play-by-E-Mail

Grafik **58%**
 Sound **79%**

Spielspaß

78%

Bilder auf



PROJECT PARADISE

In der Finsternis einer apokalyptischen Zukunft
lauert das tödlichste aller Geheimnisse...



...ein Rädchen ein Schubregler. Das
...acht Schalter - mehr, als ein
...h wird das



...Schalter -

Betreten Sie ein neues



Ikarion Software GmbH
Bahnhofstr. 18-20 · D-52064 Aachen
Tel 0241-470 150 · Fax 0241-470 15 25
Internet: <http://www.ikarion.com>
E-Mail: info@ikarion.com

PROJECT PARADISE wurde entwickelt von Soft Enterprises

vereinfachen und trotzdem
andere Spiele taugen. Kein Wunder,



Schalter – mehr, als ein Joyst
der Warrior soll

dank st
uerung bei Spielen



er dem roten Gummiknopf sitzt an
in Schubregler. Das macht

Universum

Apogees Straßenfeger ist der schlagende Beweis, daß die unscheinbarsten Spiele oft am meisten Spaß machen



Crashes mit brennenden Wracks schaden dem Auto



Während sich die Konkurrenz bekriegt, nutzt der eigene Deliverator den Beschleunigungsstreifen aus, um in Führung zu gehen



Ein Bild aus dem wenig beeindruckenden, Gott sei Dank aber kurzen Intro

DEATH Straßen in Flammen

Auf dem Amiga hatte jahrelang eine Spielgattung Hochkonjunktur, die systembedingt nicht mit grafischen Leckerbissen begeistern konnte und deshalb auf gut durchdachtes Gameplay setzen mußte. Die Rede ist von Rennspielen aus der Vogelperspektive, deren bekannteste Vertreter unter anderem Gremlins "Super Cars 2", Psygnosis' "Nitro" oder auch Codemasters' "Micro Machines" sind. Letzteres gab es vor einiger Zeit auch auf dem PC zu bewundern, seitdem herrschte in dieser Richtung allerdings Flaute. Dank Apogee sind die Dürrezeiten jetzt vorbei. Vom finnischen Programmiererteam "Remedy Software" kauften sie "Death Rally" ein, das mit seinem Actionpart am ehesten an "Super Cars 2" erinnert. Mit einem klapprigen VW Käfer

müßt ihr euch in einem Feld von 20 Fahrern durchsetzen, allesamt mit ganz lustigen Namen versehen. So fährt eine Jane Honda ebenso mit wie Lee Vice. Als Gastfahrer und Topstar wurde übrigens Duke Nukem verpflichtet, bekanntlich ja ebenfalls ein Apogee-Schützling. Der Witz dabei: Nicht alle 20 fahren gleichzeitig, nur zwölf können sich insgesamt zu einem von drei Rennen à vier Piloten anmelden. Am Anfang fällt die Wahl leicht, da man mit dem Vagabond sowieso nur am leichtesten, mit dem niedrigsten Preisgeld ausgeschriebenem Wettbewerb teilnehmen

darf. Ab dem dritten Platz aufwärts gibt es Geld, das man nach dem Rennen zuerst in der Werkstatt ausgeben kann. Oberste Fahrerpflicht ist dabei das Wiederherrichten der eigenen Karre, die durch feindlichen Beschuß, herumliegende Minen und spikesbewehrte Stoßstangen permanenter Gefahr ausgesetzt ist. Ist danach noch etwas auf dem Konto, kann die Panzerung verstärkt, besser haftende Reifen aufgezoogen oder ein stärkerer Motor eingebaut werden. Das Tunen geht zwar richtig ins Geld, ist für vordere Plazierungen aber unumgänglich und hat sich spätestens nach ein paar dicken Prämien wieder amortisiert. Anschließend lohnt ein Besuch bei der Halbwelt, die neben Krediten mit horrenden Zinssätzen noch ein paar Spaßmacher anbietet. Außer den bereits erwähnten Spikes könnt ihr hier zusätzlich Minen und Raketensprit für einen dynamischen Zwischenspurter erwerben. Für eine kleine Zuwendung macht sich zudem ein Spezialist auf die Socken, der das Gefährt des hartnäckigsten Konkurrenten vor dem Start sabotiert, wodurch dieser mit einem waidwunden Wagen antreten muß. Da mit dem Käfer nicht viel zu holen ist, stehen noch fünf andere Untersätze zur Wahl, deren Anschaffung ein paar gewonnene Rennen voraussetzt, da sie nicht gerade günstig zu haben sind. Immerhin wird die alte Kiste unter Berücksichtigung der Ausstattung in Zahlung genommen und auf den Kaufpreis der Neuerwerbung angerechnet.

Die auf Screenshots etwas müde aussehende VGA-Grafik während des Rennens wirkt in

DER FUHRPARK



VAGABOND

Kosten: \$500
Nur für die allerersten Läufe zu gebrauchen



SHRIEKER

Kosten: \$11500
Mit vollen Upgrades ein Top-Auto



DERVISH

Kosten: \$2500
Reicht für das leichte Rennen völlig aus



WRAITH

Kosten: \$25000
Für einige Strecken fast schon zu schnell



SENTINEL

Kosten: \$6500
Sieht braver aus als er in Wirklichkeit ist



DELIVERATOR

Kosten: \$45000
Nur mit ihm kann man Duke besiegen

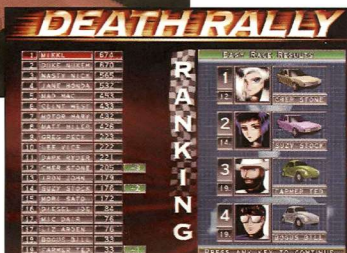
RALLY



Schafft ihr es, alle drei Mitsstreiter aus dem Verkehr zu ziehen, winkt vom "Grim Reaper" eine satte Extrabelohnung

Bewegung deutlich lebendiger. Zuständig sind dafür die zahlreichen 3D-Objekte, die für verblüffende Effekte gut sind. Begleitet von niveauvollen Hintergrundmusiken gilt es auf insgesamt 18 Kursen – neun Stück plus jeweils einer Spielverkehrte Variante – mehrere Runden gegen die schießwütige Konkurrenz zu überstehen. Auf den abwechslungsreichen Strecken herumliegende Symbole verleihen kurzfristigen Turboschub, senken den Damagelevel oder versorgen die Bordwaffe mit neuer Munition. Besonders Spaß sind aus dem Boden wachsende Pilze, die nach Überfahren den Chauffeur für ein paar Sekunden in einen vollrauschähnlichen Zustand versetzen, der die Strecke dadurch nur sehr verschwommen wahrnimmt.

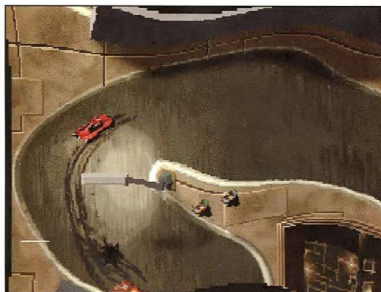
Hauptziel von "Death Rally" ist das Erklimmen der Tabellenspitze. Je nach Schwierigkeitsgrad sind dazu hunderte kurzweiliger Läufe notwen-



Nach genau 148 Rennen ist der Sprung an die Spitze endlich vollbracht

dig, an dessen Ende ein zünftiges Duell mit dem "Adversary" (auf Deutsch einfach "Gegner") steht, für das als Austragungsort ein relativ einfach gestaltetes Oval herhalten muß.

Ein besonderes Highlight von "Death Rally" ist der Multiplayermodus, der sich leicht von einem Einzelspiel unterscheidet. Hier sucht man sich bis zu neun Strecken aus und stattet alle Spieler mit einem frei wählbaren Geldbetrag von 1-99999\$ aus. Friedliebende Naturen können – solo wie multi – auf das Waffenarsenal verzichten und den Sieger sportlich-fair ausschließlich aufgrund der besseren Fahrkünste küren. mg



Nach der "Einnahme" der LSD-Pilze ist der Deliverator noch schwieriger zu beherrschen



Liegt ihr im Schlußduell erst mal hinten, habt ihr praktisch keine Chance mehr



Die Streckenübersicht

GUT



Michael Galuschka

Nach einer mit "Death Rally" durchspielten Nacht fühle ich mich im positiven Sinne in alte 8- bzw. 16-Bit-Zeiten zurückversetzt. Hier zählen weder pompöse Grafik noch stundenlange Zwischensequenzen, sondern Spielspaß pur. Die einfache, gut austarierte Mischung aus Streckenbeherrschung und Gegeneliminierung ist sicherlich nicht gerade originell, aber (beinahe) perfekt ausgeführt. Bis ich mich bei einem entsprechenden 3D-Pendant über ruckelnde Grafik und komplizierte Steuerung geärgert habe, bin ich bei Apogees Langweiliekiller schon mindestens im zehnten heißumkämpften Rennen. Bei aller erfrischenden Schlichtheit sind einige Bereiche etwas zu mager ausgefallen. Schon Gremlins "Super Cars 2" – offensichtlich Vorbild für "Death Rally" – offerierte anno '91 über ein halbes Dutzend verschiedener Kampfmittel und den ausgefeilteren Reparaturart. Ebenfalls vermisse ich die Möglichkeit eines Splitscreen-Duells; dafür ist der Adrenalinausstoß bei einer Netzwerk-Partie zu viert kaum noch zu stoppen.

Name **Death Rally**
Genre Rennspiel
Hersteller Apogee
Niveau einstellbar
Preis ca. 80 Mark
Spieler 1 bis 4

System DOS
Festplatte belegt 13-45 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Tastatur, Joystick
Extras Modem-/Netzwerkoption

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		66
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
	✓	✓
Sound	S'Blast	GMidi CD-A
	✓	

Grafik **51%**
Sound **71%**

Spielspaß
Solo Multi
73% 74%

HYPERBLADE

Die Tage von König Fuball sind gezählt. Hyperblade ist der Ballsport der Zukunft!



Die aufgebohrte Direct3D-Version ist grafisch ein echter Leckerbissen

Das futuristische "Hyperblade" spielt in einer düsteren Zukunft. Getreu dem Motto Brot und Spiele, hat sich auch eine Sportart entwickelt, die den Bedürfnissen der Menschheit angepaßt ist. Gespielt wird in Arenen rund um die Welt. Die Arena ist eine Mischung aus Halfpipe und einem normalem Stadion. Die Ränder des Spielfeldes sind an allen Seiten hochgezogen, so daß sich eine Art ovale Schüssel ergibt. An den beiden Enden der Schüssel sind die Tore (Löcher). Vor diesen Löchern steht wie ein Fels in der Brandung der Torwart, der versucht, jeden auf ihn geschleuderten Rok (Ball) abzufangen. Um die Sache ein wenig spannender zu machen, wurde die Arena mit zahlreichen Hindernissen und anderen Objekten gespickt. Zu diesen Netigkeiten gehören unter anderem Multiplikatoren, die die Punkte verdoppeln oder verdreifachen. Sogar eine Waffenkammer befindet sich auf dem Spielfeld, hier können sich die Spieler

immer wieder mit Minen oder Projektilen bewaffnen. Auch ohne Bewaffnung gleichen die Spieler eher römischen Gladiatoren als zeitgenössischen Sportlern. Je nach Mannschaft sind sie mit mehr oder weniger bedrohlichen Uniformen bekleidet. Aber allen gemein ist der gut einen halben Meter lange **Dorn**, der am Ende der rechten Hand auf

Gegner wartet. Verletzte oder gar getötete Spieler bringen keine Punkte, vereinfachen aber das Spiel. Sollte sich einer der Spieler verletzen, kann er, sofern er sich noch bis



Heiße Abwehrszenen vor den Toren gehören bei Hyperblade zum Standard

zur Außenlinie schleppen kann, ausgetauscht werden. Ist die Verletzung zu stark oder tödlich, muß die betroffene Mannschaft bis zum Drittelende warten, um dann im nächsten Abschnitt wieder zu voller Stärke auflaufen zu können. Jeder Mannschaft stehen zwei Ersatzspieler zur Verfügung. Um eine passende Stadionstimmung zu erzeugen, haben die Fans der einzelnen Mannschaften verschiedene Samples mit auf den Weg bekommen, um ihre Idole anfeuern zu können. Je nach Laune gibt es Exhibition Games (Einzelspiele) oder einen Liga-Modus. Wem das alles alleine zu eintönig ist, kann auf ein Multiplayer-Netzwerkspiel zurückgreifen, in dem bis zu vier menschliche Spieler gegeneinander antreten können. Für Besitzer von 3D-Karten kann "Hyperblade" sogar mit einer speziellen Direct3D-Installation aufwarten. Hier sind alle Objekte mit Texturen überzogen. Wegen der betonten Gewalt, kann in der englischen Version zwischen zwei Modi gewählt werden – mit oder ohne Brutalszenen. In der deutschen Version fehlt diese Option, es kann nur ohne blutigen Raufereien gespielt werden.

bru



Claudius Brunnecker

SUPER

Endlich gibt es einen würdigen Nachfolger für den Klassiker unter den futuristischen Sportspielen "Speedball" und "Speedball 2" von den Bitmap Brothers. "Hyperblade" ist geladen von schnellen Ballwechseln und heißen Angriffen auf das gegnerische Tor. Die Fouls und die verschiedenen Hindernisse würzen das Ganze mit einer ordentlichen Prise Action. Auch ohne die Direct3D-Texturen macht das Spiel dank Motion-Capturing der Figuren einen gelungenen grafischen Eindruck. Wenn ein Spieler am Rande der Arena steht oder in gewagten Sprüngen über die Rampen fliegt, sieht man, welche Arbeit sich die Programmierer gemacht haben. Die Bewegungen sind sehr real und wie aus einem Guß. Dank der verschiedenen Arenen und unterschiedlichen Strategien der Teams, gleicht kein Spiel dem anderen. Besonders im Multiplayer-Modus mit vier Mitspielern erweist sich "Hyperblade" als Arbeitszeitkiller. Da sich die 3D-Grafikkarten noch nicht durchgesetzt haben, bezieht sich die Wertung auf die normale Version ohne Texturen.

Name **Hyperblade**
Genre Sportspiel
Hersteller Activision
Niveau einstellbar
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1 bis 4

System Win'95
Festplatte belegt 80 - 125 MByte
RAM-Ausstattung 16 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Joystick Netzwerk

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		133
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik 57%
Sound 76%
Spielspaß

Solo Multi
76% 80%

„DIE AUSSERGEWÖHNLICHSTE ADVENTURE-NEUERSCHEINUNG DES JAHRES.“

PC GAMES 1/97



**DOWN
IN THE
DUMPS**

OUT NOW!

FÜR PC CD-ROM



„EBENSO EINZIGARTIG WIE
SEHENS WERT: DIE SENSATIONELL
GUT GERENDERTEN KULISSEN UND
ANIMATIONEN – SCHIER UNGLAUBLICH,
WAS DIE GRAFIKER AUS 3D STUDIO HERAUS-
GEHOLT HABEN.“

„DIE ERSTKLASSIGE DEUTSCHE VERSION
ÜBERZEUGT NICHT ZULETZT DURCH EIN
STARKES AUFGEBOT AN PROFESSIONELLEN
SPRECHERN.“

PC GAMES 1/97

- ◆ EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
- ◆ KOMPLETT IN DEUTSCH
- ◆ VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
- ◆ GRANDIOSES GAMEPLAY
- ◆ 60 GEGENSTÄNDE
- ◆ 500 RÄUME
- ◆ 150 RÄTSEL
- ◆ ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGE GAGS

PHILIPS

© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARES

<http://www.bomico.com>



DESTRUCTION DERBY 2

Psygnosis' schrottige Interpretation der NASCAR Serie geht in SVGA in die zweite Runde



Rasen, bis sich die Polygone verbiegen (Mitte). Oben: Bei Pulkfahrten fliegt das Blech.



Alle gegen einen! Im Destruction Derby-Mode geht's heftiger ab denn je. Im aktuellen „DD“ gehen euch auch schon mal die Räder flöten

Wenn es um ihre Autos geht, verstehen die Deutschen keinen Spaß. So mancher friedliebende, tolerante Teutone verwandelt sich angesichts kleiner Lackschäden oder abgeknickter Antennen in eine wutchnaubende, mordlustige Bestie. Geht es dagegen um formvollendete Blechverschrottung im TV, gibt's kein Halten mehr: Sogar Video-Kassetten mit den "schönsten" Crashes sämtlicher Rennserien finden hierzulande dankbare Käufer. Kein Wunder also, daß vor einem Jahr zur Einführung von Sonys Playstation "Destruction Derby" auch auf dem hiesigen Markt reißenden Absatz fand. Die "NASCAR"-inspirierte Crash-Orgie fand wenig später auch ihren Weg auf PCs. Zwar waren alle Features des Playstation-Originals vorhanden, grafisch allerdings hinkte die DOS-Variante mit

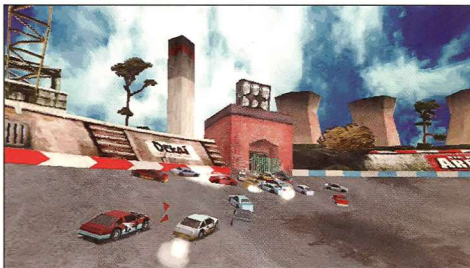
256-Farben VGA dem Vorbild hinterher. Neues Spiel, neues Glück: Bei der Konvertierung des Nachfolgers vergaßen die Programmierer diesmal nicht den SVGA-Modus, hier fehlen allerdings im Vergleich zur Playstation einige hundert Farben. Wie schon in Teil eins stehen drei Rennmodi zur Verfügung: „Stock Car Racing“ orientiert sich stärker am realen Motorsport, hier geht es „nur“ darum, sich möglichst weit vorne zu platzieren und Meisterschaftspunkte einzufahren. Im „Wrecking Racing“ macht ihr neben den normalen Rennstrecken auch die Arenen unsicher und sammelt durch unfaire Rempelen Bonuspunkte. Im namensgebenden „Destruction Derby“-Modus fahrt ihr ausschließlich in den stadionähnlichen Bowls. Fahrerische Finessen und Kurventechnik sind hier völlig fehl



Sascha Gliss

GEHT SO

Als Motorsport-Anhänger kann ich es nicht verstehen, was so toll daran sein soll, ein Rennen durch Vernichten von Fahrzeugen frühzeitig zu beenden. Zwar tendiert DD2 mehr zum "realistischen" Rennsport als noch sein Vorgänger, das "Stock Car Race", kann aber weder grafisch noch fahrtechnisch mit Rennspielen wie Bleifuß 2 oder gar F1GP2 mithalten. Im namensgebenden Deathmatch-Mode konnte das Spiel bei mir erst recht keine Bonuspunkte sammeln, denn hier geht es derart unübersichtlich, ruckelig und hektisch zu, daß längeres Überleben meist Glücksache ist. Für mich entbehrt DD2 ein wenig der Existenzgrundlage: Freunde des echten Rennsports werden anderswo wesentlich besser bedient, und automobilen Destruktionsorgien feiere ich derzeit lieber mit "Death Rally" (Test in dieser Ausgabe!). Fans des ersten Teils jedoch werden garantiert ihre Freude an der Fortsetzung haben (einen schnellen Rechner vorausgesetzt), denn bis auf die etwas farblosen Boliden wurde das Originalkonzept konsequent weiterentwickelt.



Die Arenen gehören zu den schönsten Strecken

Fordern Sie unseren
kostenlosen Gesamtkatalog an
Tel. 089/5460300

Die Spielewelt hat einen Namen...

Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email:
info@playcom.de

CD-ROM Spiele

Z		
AD&D Blood & Magic	DV	79.99
AH-64D Longbow	DV	79.99
Alien Trilogy	DV	79.00
Angel Devoid	DA	59.00
Assassin 215 Win95	DV	79.00
ATF Gold (Win95)	DV	79.99
ATF X-Fighters US	DV	84.99
Atropolis 2097	DV	69.00
Bad Mojo (Win3.1/95)	DV	69.99
Baphomet Fluch	DV	74.99
Battlecruiser 3000AD	DV	69.00
Betrayer at Antara	DV	84.99
Blutfluss 2	DV	59.99
Bubble Bobble	DV	54.99
Bug	DV	59.00
Bundesliga Manag 97	DV	79.99
Caesar 2	DV	79.99
Cavalend	DV	59.99
Civil War General	DV	79.99
Civilization 2 (win)	DV	79.99
Comanche 3.0	DV	84.99
Comanche 3.0	EV	79.00
Com. & Conq. Win95	DV	89.00
Com. & Conquer 2	DV	89.00
Command & Conquer	DV	79.00
Com. & Conq. Red.A	EV	84.99
Conquest 4.1n.World	DV	79.00
Creatures (Win95)	DV	64.99
Crusader No Regret	DV	69.00
Cyberia 2	DV	69.00
Cyberstorm	DV	79.99
Daggerfall	EV	84.00
Daggerfall	DV	74.99
Davis Cup Tennis	DV	79.00
Daytona USA	DV	74.99
Deadlock	DV	74.99
Deathkeeper (Win95/WinDA)	DV	69.00
Der Planer 2	DV	74.99
Descent 2	DA	79.00
Distraction Derby 2	DA	74.99
Diablo	DA	84.99
Die fünfte Dimension	DV	74.99
Die Fugger 2	DV	76.99
Die Hard Trilogy	DV	79.00
Discworld 2	DV	79.99
Discworld kp.d.	DV	74.00
Domination (Win95)	DV	79.00
Down in the Dumps	DV	74.99
Dragonheart	DV	69.00
Need I Speed Spee Z	DA	79.99
Dungeon Keeper	DV	79.00
Earthworm Jim 1+2	DV	69.00
Eisenbahn	DV	69.00
Endorion	DA	54.00
Eurofighter 2000	DV	89.00
F1	DV	89.00
F-22 Lightning 2	EV	79.99

F-22 Lightning 2 DV 79.99

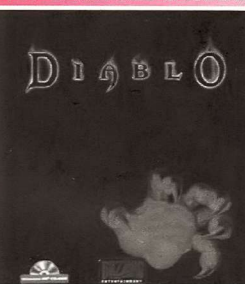


F1 Grand Prix 2	DV	89.00
F1 Grand Prix 2	EV	79.00
Fable	DV	74.99
Fantasy General	DV	69.00
Fifa Soccer 96	DV	59.99
Fifa96-NHL96-Pad	DV	69.00
Fifa Soccer 97	DV	79.00
Flight Simulator 6.0	EV	99.00
Flottenmanöver Win95	DV	74.99
Frank Thomas Baseball	DA	69.99
Gamel Knight 2	DV	69.99
Genie Wars	DV	79.00
Golden Gate Killer	DV	74.99
Hardline	DV	59.99
Hattrick Wins (Win)	DV	84.99
Heart of Darkness	DV	89.00
Heart of the Darkness	EV	89.00
Heaven	EV	59.00



Hind	DA	69.99
Hugo 3	DV	69.99
Hugo 4	DV	69.99
IMTAE Abrams	DA	94.99
Inter. Microcosm	DV	79.99
Iron & Blood	DV	74.99
Jag Alliance, Kaiser	DV	54.99
Jagged Alliance 2	EV	84.00
Jagged Alliance 2	DV	79.00
John Madden Football 97	DA	79.00
Krazy Ivan (Win95)	DV	79.00
Lands of Lore 2	DV	89.00
Larry 7	DV	79.99
LightHouse	DV	79.99
Lion	DV	69.99
Locust	DV	62.99
Lost Vikings 2	DV	69.00
M.A.X.	DV	79.99
Mad TV 2	DV	79.00
Mad in Germany	DV	54.00
Master of Antares	DA	84.99
MAXX	DV	79.00
MKD	DV	79.00
Mechwarrior 2 Merc.	DV	89.00
Mechwarrior 2 Merc.	EV	79.99
Mega Race 2	DA	54.99
MegaPak 6	DA	59.00
MegaPak 5	DA	89.00

TOP SPIEL DES MONATS



84.99 DM

Mephisto Genius 3.5	DV	89.00
Monopoly	DV	59.00
Monster Truck	DV	66.00
Myst (komp. dt)	DV	79.99
Nascar Racing 2	DV	79.99
NBA Live 97	DA	79.00
NBA Live 96	DA	84.00
Nemesis (Zork)	DV	84.00
NFL Quarterback C.97	DV	84.99
NHL Hockey 97	DV	79.99
NHL Hockey 95	DA	69.99
NHL Hockey 96	DV	79.00
Nihilist	DV	69.99
Olympic Games	DA	69.99
Olympic Soccer	DA	69.99
Orionburger	DV	64.99
Pandora Alke	DV	79.99
Panzer Dragon	DV	79.99
Perfect General 2	DA	69.00
Phantasmagoria Win	DV	79.99
Phantasmagoria 2	DV	84.99
Pole Position	DV	69.99
Powerplay Hockey	DA	59.99
Privater 2 The Dark	DV	79.99
Pro Pinball	DV	54.00
Psychic Detective	DA	79.00
Puppen,Perlen u. Pl.	DV	69.99
Quest for Glory 4	DA	79.00
Race Mania	DV	69.99
Rally Racing 97	DA	69.99
Rebel Assault 2	DV	82.99
Randomness im Weltra.	DV	84.99
Return Fire (Win 95)	DV	74.99
Riddle of Master Lu	DV	69.99
Risiko (Win95)	DV	74.99
Road Rash (Win95)	DV	64.99
Safecracker	DA	74.99
Schleichfahrt	DV	69.99
Scorched Planet	DV	69.99
Sega Rally	DV	74.99
Shannara	DV	79.00
Shattered Steel	DV	74.99
Sherlock Holmes 2	DV	79.00
Shine	DA	84.99

Shock Wave Assault	DV	79.00
Siedler 2	DV	69.00
Silencer (Win95)	DV	69.00
Silent Thunder (Win)	DV	84.99
Silent Hunter	DV	64.99
Sim City 2000 Netzw.	DV	89.99
Simon & Schuster	DV	79.00
Sonic CD	DA	54.99
Space Quest 6 (Win)	DV	79.00
Star Control 3	DA	79.99
Star Trek: Next Gen.	DA	74.00
Starcraft	DV	84.99
Storm	DA	69.99
Super Streetfighter	DA	59.99
Super Eurofighter 2.	DV	89.99
Syndicate Wars	DV	74.99
T-Mek	DA	74.00
Talchaser	DA	74.99
The Dig	DV	74.99
The Dark Eye	DA	74.00
The Muppets Inside	DA	69.99
Theme Hospital	DV	79.00
Time Commando	DV	79.99
Time Paradox	DV	74.99
Tomb Raider	DV	69.00
Tommy (Win95)	DA	79.00
Tomstruck	DV	74.99
Tracer	DV	84.00
Tunnel B1	DV	84.99
US Navy Fighters 97	DV	79.99
Virtua Cop	DA	79.00
Virtua Fighter Win95	DA	79.99
Warcraft 2 Exclusiv	DA	84.99
Warcraft 2	DV	79.00
Warhammer - Im ...	DV	64.99
Warhammer im S.	DV	64.99
Way Gretzky NHLPA	DA	69.99
Wing Commander 4	DV	74.99
Wipe Out 2097	DA	79.00
Worms Spezial ED	DA	74.00
Worms	DV	69.00
WWF in Your House	DA	69.00

CD-ROM Spiele-Sonderangebote

11th Hour (kp.d.)	DV	24.99
2 Director's Cut	DV	14.99
Ali Power	DV	24.99
Al-Qaidim	DV	9.95
Albion	DV	32.99

Batman Forever	DA	34.99
Battle Boast	DV	24.99
Battle Isle 3	DV	29.00
Beneath Steel Sky	DA	24.00
Bermuda Syndrom	DV	24.00
Bioforce Classic	DV	29.00
Blutfluss	DV	49.99
Bloodwings	EV	34.99
Bundesliga Manag Pro	DV	19.00
Bus Games 03	DA	34.99
Buried in Time	DV	19.99
Burning Steel 4	DA	34.99
Caesar 1	DV	19.99
Civilisation 2 Data	EV	99.99
Civilisation Net	DV	49.99
Com. & Campaign	DV	24.00
Commander Blood	DV	34.99
Com. & Conq. Ed3	DV	24.00
Com. & Conquer Data	DV	24.00
Creature Shock	DV	19.00
Crusader Classic	DA	34.99
Cyberia 1	DA	19.99
Cyberia 1	DV	24.99
CyCycles	DA	24.99
D (Dining Table)	DV	34.99
Daedalus Encounter C	DV	24.00
Dark Sun 1	DV	9.95
Das Schwarze Auge 1	DA	24.99
Das Schwarze Auge 2	DA	24.99
Das schwarze Auge 3	DV	49.99
Der Clou	DV	9.95
Der Reeder Classic	DV	19.00
Descent 1	DA	24.99
Descent 2 Mission B.	DA	35.99
Descent 1 & Levels	DV	36.99
Die Siedler 2 Data	DV	29.99
Digital Windows Game	DV	9.99
Digital Dos Games	DV	9.99
Doppelkopf 1 Window	DV	9.99
Dungeon Master 2	DV	24.99
Dungeon Master 2	DA	34.99
EA Sports Rugby	DA	32.99
Earthsiege 1	DA	24.99
Ecstasia	DA	24.99
Elite 3-1st Encounter	DA	34.99
E.Mancillite Mach.	DV	24.00
F-117 A Nighthawk	DA	24.00
Flotte Flitzer	DA	48.00
Frankenstein (Win95)	DV	34.99
Freddy Pharkas	DV	24.00
Gabriel Knight 1	DV	22.99
Games Gold 1	DA	39.99
Hand of Fate	DV	29.99
Help - Charity Comp.	DV	46.00
Hugo 2	DV	34.99
I have no mouth.....	DV	44.99
Inca 1	DV	22.99
Indy Car Racing 2	DA	29.99
Jagged Alliance	DV	34.99
Jurassic Animal Logic	DA	32.99
Judge Dredd	DV	24.99
Jungle Strike	EV	34.99
Kids on Site	EV	26.99
Kingdom: Far Reaches	DV	19.99
Kyandia 3 Classic	DV	19.00
Labyrinth of Time	DV	26.99
Lands of Lore	DA	23.99
Larry & Classic	DV	49.99
Lemmings 3D	DV	19.99
Lemmings Bundle Win	DA	34.99
Little Big Adventure	DV	24.99
Loadrunner	DV	24.99
Lost Eden Classic	DV	19.99
Martin Racing JC	DV	29.00
Mechwarrior 2 Limit.	DV	24.99
Mega Race 1	DV	24.99
Menzoberranzan	DA	34.00

Monkey Island 2	DV	9.99
Nascar Racing	DA	19.00
NBA Jam Tournament	DV	34.99
NHL Hockey 94 Clas.	DA	19.99
Noctropolis	DV	19.99
North & South Classic	EV	15.00
Olympic Gold (Win)	DV	49.99
Onside Soccer	DV	39.00
Panzergeneral 2 Wi95	DA	29.99
PGA Tour Golf (Win)	DV	29.00
Police Quest 1	EV	24.00
Primal Rage	DA	24.99
Raven Project	DV	49.00
Rayman	DA	34.99
Revolution X	DA	19.99
Rise 2 - Resurrection	DA	34.99
Sensible Golf	DA	44.99
Siedler Classic	DV	29.99
Sim City Extended	DA	19.00
Skat for Windows	DV	34.00
Speed Race	DV	39.00
Star Trek Klingonen	DA	49.99
Starfighter 3000	DV	39.00
Stonekeep "DEMO"	DA	5.00
Stonekeep kp.d.	DV	39.99
Strike Com. Classic	DA	29.00
Striker 96	DV	49.99
Syndicate Plus Clas.	DV	29.00
System Shock Classic	DV	29.00
Teamfight	DV	29.99
Theme Park	DV	29.00
Titan Classic	DV	24.00
Triller Classic	DV	9.99
US Navy Fighters Cl.	DV	29.00
USS Ticonderoga	DV	24.99
Virtuoso Classic	DV	19.00
VortexQuantum G. 2	DV	24.99
Warcraft 1	DV	24.99
Warcraft 2 Level Ed.	EV	24.00
Warcraft 2 Zusatz-CD	DV	24.99
Warcraft 2 Levels	DV	19.99
War Commander 3	DV	36.99
Winter Supersports	DA	19.00
Wipe out	DA	19.99
Woodruff (Goblins 4)	DV	24.99
Worms Reinforc.	DA	32.99
WWF Wrestlingmania	DA	34.99
Zoop	DA	39.00

CD-ROM Spiele-Zubehör

Aerosp. Boxen 2x5W	DV	29.00
CD Caddy	DV	14.00
Gravis Gamepad	DV	36.99
Gravis Analog Pro	DV	49.99
Null Modem Kabel	DV	59.00
PC Flight Pro SV-215	DV	19.00
PC Maus Rollerball	DV	17.00
PC Maus Glider	DV	19.00
Performer Lenkrad	DV	89.99
Pro Pad SV-215	DV	29.00
Pro Pad PC SV-230	DV	19.00
Soundcard Anschluß	DV	7.00
Traktor Joypad TJ-50	EV	19.99
Y-Kabel für Joystick	DV	9.00

Händleranfragen erwünscht.

Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN 1 DM = 8.ÖS.

Versand für Österreich: Fa. GEMÜSTERS, Alpenstr. 16, A-5020 Salzburg, Tel. 0662/826 026
Versand für Deutschland: Fa. Playcom, Leibnizstr. 30, D-80696 München, Tel. 089/546 0300

• Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
• Vorbestellung möglich.
• Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an
• Wir führen auch: SNES, Gameboy, Mega Drive, Saturn, Playstation und 3DO Spiele.
Versandkosten per Post DM 7,- / ÖS 50,- zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,- / ÖS 2000,- Versandkosten frei.

Versandkosten per UPS auf Anfrage. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,- Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Mit gekennzeichneten Spielen sind bei Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar.

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80696 München.
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr



Das obligatorische Render-Intro ist reichlich kurz geraten



Ohne Motorhaube gibt's freie Sicht auf die Technik



Die wenig hilfreichen Boxenstops werden von unsichtbaren Mechanikern ausgeführt.



Ulrich Smidt

Spiel. „DD2“ ist geschwindigkeitsbetonter als sein Vorgänger, allerdings wurden dadurch bedingt auch liebgewonnene Eigenheiten wegrationalisiert: Kroch ein schwer angeschlagener Bolide früher im Schnecken tempo durch die Arena, so fährt er jetzt unverdrossen bis zum bitteren Ende mit über 200 km/h weiter. Auch Beschädigungen an der Lenkung gibt es nicht mehr. Fazit: Ein netter Pausenfüller – nicht mehr, nicht weniger.



am Platz: Das Ziel ist Überleben und möglichst viele Computergegner in den Benzin-Himmel zu schicken. Dies erweist sich jedoch gerade im „Total Destruction“-Mode als schier unmögliches Unterfangen: Hier nehmen euch sämtliche Gegner aufs Korn, und wer länger als 40 Sekunden am Leben bleibt, darf sich bereits feiern lassen. Bevor es losgeht steht noch die Wahl der Waffen, pardon Autos an, die gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad bestimmen: Drei Kisten mit unterschiedlichen Fahreigenschaften stehen bereit, die sich grafisch allerdings nur durch ihre Farbgebungen voneinander unterscheiden. Neben den sechs „normalen“ Strecken (das Angebot reicht vom Rundkurs bis zur tunnelreichen Begstrecke) harren vier Death-Arenen eurer Erkundung, wobei die härteren Kurse erst anwählbar sind, wenn ihr im Ligamode eine bestimmte Division erreicht habt. Sämtliche Rennmodi lassen sich sowohl im Wettbewerb als auch im Trainingsmode besuchen, gerade im Destruction Derby eine gute Idee, da sich hier nicht alle Autos auf einmal auf euch stürzen. Auf der Rennstrecke angekommen, wird sich der versierte DD-Spieler sofort heimisch fühlen. Außer einem rudimentären Tacho und einer Stopuhr für Rundenzeiten finden sich keine Neuerungen in den

Die Wagen wirken im Vergleich mit Teil eins etwas blaß um den Kühlergrill

Screens, so müßt ihr auch weiterhin auf eine echte Cockpitperspektive mit Armaturenbrett verzichten. Neben der Bleifuß-ähnlichen Ausenansicht gibt's noch eine Spieglerkamera und das war's auch schon mit Blickwinkeln. Ebenfalls aus Teil eins stammt die Schadensan-

zeige, die den Status der wichtigsten Partien eures Autos überwacht. Wer mehr Infos über den Zustand der Boliden wünscht, wird leider enttäuscht: Weder Drehzahlmesser noch manuelle Schaltung erfreuen den wehrhaften Rennfahrer, ihre Abwesenheit stört aber aufgrund des stark actionlastigen Szenarios nur Pedanten. Grafisch kann DD2 der Konkurrenz Paroli bieten: Zwar leiden die Autos im Gegensatz zum ersten Teil an Farbartmut, dafür „verbiegen“ sich jetzt aber bei Unfällen die Polygone, wodurch die Beschädigungen schön realistisch rüberkommen. Die Strecken, insbesondere die Arenen, sind detailliert gestaltet und bieten reichlich Abwechslung. In SVGA ruckelt der Screen selbst auf einem 133er, obwohl der Detaillevel der Wagen nur in unmittelbarer Nähe zum Spieler-Gefährt hochgefahren wird. Soundmäßig begeistert DD2 mit hartem Gitarrenrock und einem hämischen Kommentator, handelt sich jedoch für die peinlichen Motorengeräusche der Boliden einen dicken Rüffel ein. Wer übrigens seine schönsten Crashes noch einmal bewundern will, nutzt die etwas spartanisch geratene Replay-Funktion

sg



GUT

„Deathrally“ hin oder her, in der Kategorie „Verbeulte Karossen und spektakuläre Crashes“ ist „DD2“ einfach nicht zu toppen. Denn während ersteres höchstens einmal das Gefühl aufkommen läßt, ein Matchbox-Auto zertreten zu haben, scheinen bei letzterem wahre Blechlawinen aus dem Monitor zu rollen. Gut, es gibt schnellere Arcade-Rennspiele und präzisere Simulationen, aber auch „DD2“ hat seine Nische. Die Schadenfreude ist ungebrochen, wenn schwarze Rauchfahnen an den Wagen der Konkurrenz von deren Ausscheiden künden. Schanzensprünge und Überschläge bringen endlich auch die dritte Dimension ins Spiel. „DD2“ ist geschwindigkeitsbetonter als sein Vorgänger, allerdings wurden dadurch bedingt auch liebgewonnene Eigenheiten wegrationalisiert: Kroch ein schwer angeschlagener Bolide früher im Schnecken tempo durch die Arena, so fährt er jetzt unverdrossen bis zum bitteren Ende mit über 200 km/h weiter. Auch Beschädigungen an der Lenkung gibt es nicht mehr. Fazit: Ein netter Pausenfüller – nicht mehr, nicht weniger.

Name		Destruction Derby 2	System		Win'95
Genre		Rennspiel	Festplatte belegt		60 MByte
Hersteller		Psygnosis	RAM-Ausstattung		16 MByte
Niveau		einstellbar	Steuerung		Tastatur, Joystick
Preis		ca. 100 Mark	Extras		Netzwerk, (Null-) Modem
Spieler		1 bis 9			

Spiel	Deutsch	Englisch	Grafik		78%
Anleitung	✓	✓	Sound		70%
Prozessor	386	486	Pentium	✓	
minimal			75		
empfohlen			200		
Grafik	VGA	MidRes	SVGA		
Sound	S'Blas	GMidi	CD-A		
	✓	✓			

Solo	Multi
79%	81%



Scharfe Augen - Tiefe Preise!

Bestelltelefon
06142 - 59690

Fax 06142 - 562170

J. Hartmann & P. Klingner GbR • An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim

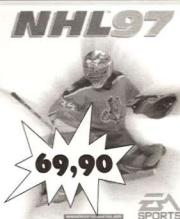
CD-ROM • CD-ROM • CD-ROM

3 Skulls of the Toltecs DV 69,90
Afterlife DV* 79,90
AH - 64 Longbow DV 79,90
Airbus 2 DV 69,90
Anvil of the Dawn DV 69,90
ATF DV 79,90
Azrael's Tears DV 69,90
Baphomets Fluch **DV 69,90**
Battle Isle 3 DV 69,90
Betrayal in Antara DA* 74,90
Birthright DV* 79,90
Blood & Magic DV 74,90
Blue Ice DV 69,90
Boong! DV 44,90
Bubble Bobble DV 54,90
Bug DV 49,90
Central Intelligence DA 79,90
Chronicles o.t. Sword DV 69,90

Crusader - No Regret **DV 64,90**
Cyber Gladiators (W95) DV* 69,90
Cyberia 2 DV 69,90
Cyberstorm (Win95) DV 79,90
Das Rätsel d. Master Lu DV 69,90
Das schwarze Auge 3 DV* 39,90
Daytona USA DV 69,90
Deadlock DA 74,90
Death Gate **DV 69,90**
Der Planer 2 DV 69,90
Der Produzent DV 69,90
Descent 2 DV 79,90
Destruction Derby 2 DA* 69,90
Die 5. Dimension DV 74,90
Die Akte Pandora **DV 74,90**
Die Fugger 2 DV 74,90
Die Hard Trilogy DV 69,90
Die Siedler 2 DV 64,90

F22 Lightning 2 DV 79,90
Fifa Soccer 96 DV 59,90
Firefight DA 59,90
Flottenmanöver DV 69,90
Formel 1 DV* 69,90
Formula 1 Gr. Prix 2 **DV 64,90**
G-Name DV 79,90
Gabriel Knight 2 DV 74,90
Gene Machine DV 54,90
Gene Wars DV 69,90
Golden Gate Killer DV 69,90
Grid Run DV 54,90
Guts N' Garters DV 79,90
Hardline **DV 54,90**
Hexagon-Kartell DV 64,90
Hind **DV 59,90**
Hugo 4 DV 64,90
Hunter Hunted DV* 74,90

GREATEST HITS



Fifa Soccer 97 **DV 69,90**
Leis. Suit Larry 7 **DV 79,90**
MDK **DV* 79,90**
NHL Hockey 97 **DV 69,90**
Phantasmagoria 2 **DV 79,90**
Privateer 2 **DV 79,90**
Schleichfahrt **DV 69,90**
Syndicate Wars **DV 69,90**
Z **DV 69,90**



Alien Trilogy **DV 69,90**
Bleifuß 2 **DV 54,90**
Bundesl. Man. 97 **DV 69,90**
Comm. & Conq. 2 **DV 84,90**
Daggerfall **DV 69,90**
Diablo **DV 74,90**

Civil War General DV 74,90
Civilization 2 **DV 74,90**
Cluedo DV 69,90
Comm. & Conquer DV 79,90
C & C - Data DV 24,90
Conqueror A.D. DV 74,90
Conquest of New World DV 79,90
Creep Night DV 64,90
Crow: City of Angels DV* 79,90

Die Siedler 2 - Data DV 29,90
Discworld 2 DV* 74,90
Down in the Dumps **DV 69,90**
Dragonheart: Fire & Steel DV 59,90
DSF Fußballmanager DV 74,90
Dungeon Keeper **DV* 69,90**
Earthsiege 2: Skyforce DV 74,90
Ellisabeth 1 DV 69,90
F1 Manager 96 DV 69,90

Hyperblade (Win95) DV* 79,90
Interstate 76 DV 79,90
Into the Void DV 69,90
Iron Man DV 69,90
Iznogud DV 69,90
Jagged Alliance 2 DV 69,90
Jettfighter 3 DV 69,90
John Madden NFL 97 DV 69,90
Lands of Lore 2 DV 69,90
Lighthouse **DV 74,90**
Links LS DV 89,90
Lords o.t. Realm 2 DV* 74,90
Mad TV 2 DV* 69,90
Magic the Gathering DV* 79,90
Manic Karts DV 29,90
M.A.X. **DV 74,90**
Mechwarrior 2: Merc. DV 79,90
Megarace 2 DV 54,90
Mortal Coil DV 29,90
NASCAR 2 DV 74,90
NBA Live 96 DV 79,90
NBA Live 97 **DV 74,90**
Need for Speed Sp.Ed. DV 79,90
NHL Open Ice DV 64,90
Normality DV 69,90
Olympic Games DV 64,90

Orion Burger DV 74,90
Petko DV 69,90
Pinball 97 DV 69,90
Powerplay Hockey DV 69,90
Puppen, Perl. u. Pistol. DV 69,90
Quest for Fame DA 79,90
Rally Racing 97 **DV 69,90**
Star Trek-A Final Unity DV 69,90
S.T.O.R.M. DV 69,90
TFX EF2000 Sp. Edition DV 69,90
TFX Sup EF2000 (W95) DV 84,90
The Dig DV 74,90
Thunderhawk 2 DV 69,90
Time Commando **DV 69,90**

HAMMER-PREISE

3D Ultra Pinball DA 34,90
Albion DV 29,90
Ascendancy **DV 49,90**
Batman Forever DA 29,90
Bioforge DV 29,90
Chewy-Escape fr. F5 DV 29,90
Crusader-No Remorse DV 29,90
Daedalus Encounter DV 24,90
Die Siedler 1 DV 29,90
Dungeon Master 2 DV 29,90
Fifa Soccer 95 **DV 29,90**
Indy Car Racing 2 DA 34,90
Kings Quest 7 **DV 24,90**
Leis. Suit Larry 6 **DV 24,90**
Little Big Adventure DV 29,90

Lost Eden DV 19,90
NHL Hockey 95 **DV 29,90**
Pitfall DV 29,90
Pizza Connection DV 24,90
Pray for Death DV 39,90
Space Quest 6 **DV 24,90**
Steel Panthers DV 34,90
Stonkeeper DV 34,90
Syndicate Plus DV 29,90
Theme Park DV 29,90
Tilt DA 19,90
Ton Gun - Fire at Will **DV 29,90**
US Navy Fighters DV 29,90
Wing Commander 3 **DV 34,90**
Woodruff DV 24,90

Komplettlösungen für viele Spiele

Einzellösung	14,90	Sammelbände	19,90
Realms of Haunting	DV 74,90	Timon & Pumbaas	DV 79,90
Return Fire	DV 74,90	Tomb Raider	DV 64,90
Risiko (Win95)	DV 29,90	Toonstruck	DV 69,90
Road Rash	DV 74,90	Urban B1	DV 79,90
Safecracker	DA 74,90	UEFA Euro 96	DV 64,90
Scorched Planet	DV 54,90	Urban Runner	DV 64,90
Sea Rally	DA 29,90	Virtua Cop	DA 69,90
Shattered Steel	DV 69,90	Warcraft 2 - Data	DV 29,90
Sh. Holmes: Tötung Rose	DV 74,90	Warcraft 2 - Excl.Edit.	DV 79,90
Silent Hunter	DV 69,90	Wing Commander 4	DV 79,90
Sim City 2000 (Win95)	DV 84,90	Worms - Data	DA 34,90
Sonic Coptr (Win95)	DV* 69,90	Worms - Spec.Edit.	DV 69,90
DA 69,90	DA 49,90	X-Men: Ch. of the Atom	DA 69,90
DA 64,90	DA 79,90	Zork Nemesis	DV 79,90

Händleranfragen sind uns willkommen! Gewerbenachweis erforderlich!

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 6,90 (Euroscheck bis DM 400). Nachname plus DM 9,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir pauschal DM 20!

DV - Deutsche Version • DA - Deutsche Anleitung • - Das Spiel war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht verfügbar. Vorbestellung empfohlen! Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

VERBRENNEN SIE SICH NICHT DIE FINGER




ELECTRONIC ARTS®

We build sims by the book™

<http://www.janes.com/janes.html> oder <http://www.ea.com/janes.html>



ATF: USNF 97 und Wie Build Sims by the book sind Warenzeichen von Electronic Arts. Flash Point Korea ist ein Warenzeichen von Origin Systems Inc. Jane's ist ein eingetragenes Warenzeichen der Jane's Information Group. Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts.

Jane's[®]

COMBAT SIMULATIONS

AH-64D **Longbow**

"Ganz klar die derzeit beste
Heli-Simulation!"

PC Joker 7/96: 87%

ATF[™] ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

"[...] so präsentiert sich ATF als
ungeheuer abwechslungsreiche
Simulation mit einer nie
dagewesenen Informationsfülle."

PC Games 6/96: 84%

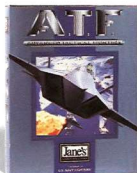
USNF'97[™] U.S. NAVY FIGHTERS '97

"US Navy Fighters ist eine
erstklassige Flugsimulation [...]"

PC Player 1/95: 86%



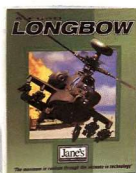
ATF: NATO FIGHTERS
Neue Missionen und Flugzeuge
sowie eine neue Balkan-
Kampagne für ATF-Spieler



**ADVANCED TACTICAL
FIGHTERS**
Die nächste Generation
des Luftkampfes



U.S. NAVY FIGHTERS '97
Der Nachfolger des
preisgekrönten USNF



AH-64D LONGBOW
Die Hubschrauber-
Simulation



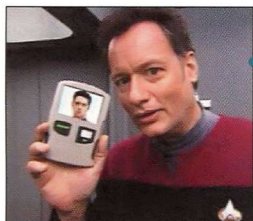
**AH-64D LONGBOW:
FLASH POINT KOREA**
Neue Missionen und eine neue Korea-
Kampagne für Longbow-Spieler

STÜRMEN SIE JETZT DIE LÄDEN!

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44, Electronic Arts Hotline: 0 24 08/9 40-5 55.
Im WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com/>

STARTREK: BORG

**Demnächst
attackieren die
Borg unsere Erde
im Kino, jetzt
haben die Cyborg
ihre Software-
Premiere**



Überraschung: Q taucht auf

Die Borg greifen an: Weil die Sternenflotte ihre Schiffe in Kriegsbereitschaft versetzt und an einer strategisch günstigen Stelle zusammenzieht, müssen Zivilisten und alle Personen ohne Bezug zu Kampfhandlungen von Bord. Einer davon ist Qaylan Furlong. Während er frustriert seine Siebensachen packt, geschieht ihm seltsames: Der Großmeister des Zynismus Q aus dem gleichnamigen Kontinuum, steht plötzlich in der Kabine und bietet Seltsames an: Furlongs Vater starb vor zehn Jahren in der großen Schlacht von "Wolf-359" gegen die Borg, und jetzt bekommt Sohnmännchen die Chance: Er darf zusammen mit dem gottgleichen Wesen zurück auf die "USS Righteous" reisen, wenige Stunden vor ihrer Vernichtung. Während Q in seiner gewohnten Gestalt die Rolle des Schiffsarztes übernimmt, versetzt er Furlong in den Körper des Sicherheitsoffiziers Lt. Sprint und läßt ihn so unerkannt dem Herrn Papa gegenüber treten. Die Righteous steht unter ständigen Angriffen eines Borg-Würfels, die Cyberwesen klinken sich in den Schiffcomputer ein und installieren ein Gerät, das die Crew nicht entfernen kann. Furlong, aus dessen Blickwinkel der Spieler die Handlung sieht, springt mit Q durch die Zeit, lernt bei gescheiterten Rettungsversuchen aus Fehlern und wird sogar selbst zum Borg, um aus erster Hand vom Feind zu lernen. "StarTrek: Borg" entstand in den Kulissen alter StarTrek-Folgen, nur die Brücke der Righteous wurde neu gebaut. Die Leistungen der Schauspieler sind



Verkleidung: Q taucht gelegentlich im Borg-Outfit auf und macht Faxen

zwar überzeugend, einige der Borg haben allerdings einen kleinen Bierbauch – nicht ganz nachvollziehbar bei der kargen Lebensweise des digitalen Kollektivs. Technisch präsentiert sich der auf drei CD-ROMs verteilte, am Stück betrachtet rund einstündige Film besser als "Klingon". Dank eines neuen Kompressionsverfahrens ist die Bildqualität höher, Farbverfälschungen kommen auch bei schnellen Kameraschwenks fast nicht mehr vor. Die Puzzelkosten sind anspruchsvoller als noch in "Klingon": Die Entwickler machen viel aus Qs Fähigkeit, frei in der Zeit umherzuspringen zu können. Gelegentlich muß sich Kadett Furlong von den Borg assimilieren lassen, bevor er den entscheidenden Hinweis entdeckt – was normalerweise unlogisch wäre, läßt sich dank Q erklären. An einigen Stellen kommt nur weiter, wer fleißig im Tricorder nach Infos stöbert. Als Mogelpackung entpuppen sich die auf der Spieleschachtel versprochenen "Picard Dossiers": Dabei handelt es sich nicht um neue Erkenntnisse vom Borg-erfahrenen Captain der Enterprise, sondern um eine Zusammenfassung von Artikeln aus dem altbekannten "Omnipedia"-Lexikon, die irgendwie im Zusammenhang mit dem Cyborgvolk stehen. *ste*



Assimiliert: Ein ehemaliges Crewmitglied als Borg



Peter Steinlechner

GEHT SO

Ein bißchen dazugelernt haben die Entwickler seit dem fast identischen "Klingon" schon: Die Bildqualität ist trotz Halbzeilenmodus deutlich besser, und auch den Kulissen sieht man den höheren Aufwand an. Sogar rätselstechnisch hat sich was getan, Qs Fähigkeit, die Zeitachse zu manipulieren, bietet sich für intelligentere Puzzelkosten geradezu an. Dafür ärgert es mich doppelt, daß man zum x-ten Mal gesehene Sequenzen wieder nicht abbrechen kann. Die Beurteilung eines Titels wie "Borg" ist immer eine zweischneidige Sache, weil es sich strenggenommen um kein Spiel handelt: Wer vorher weiß, daß er für maximal fünf Stunden Kurzweil einen runden Hunderter über die Ladentheke schieben muß und als Trekker damit leben kann, hat genug Spaß. Und nur an genau die Leute richtet sich das Programm. Von daher finde ich es, wie schon "Klingon", ziemlich gut, wieder mit dem ausdrücklichen Hinweis, daß Preis und Leistung nicht stimmen – ein Fan verzehrt manches, was bei Konzerten oder Sportveranstaltungen auch nicht anders ist.

Name **StarTrek: Borg**
Genre Interaktiver Film
Hersteller Simon & Schuster
Niveau leicht
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

System Win'95
Festplatte belegt 6 MByte
RAM-Ausstattung 8 MByte
Steuerung Maus
Extras keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✓
Anleitung		✓
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		100
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blast	GMidi CD-A.

Grafik **.73%**
Sound **.78%**

Spielspaß

59%

DEINE ZUKUNFT SIEHT FINSTER AUS



IM JANUAR
FÜR PC CD-ROM



Shiny
TM

DISTRIBUTED BY
AKkaim
Entertainment GmbH

SIMCOPTER

Über den Dächern von SimCity: Maxis lernt das Fliegen



Genau das gleiche Kraftwerk: Einmal in "SC 2000", dann importiert in "SimCopter"



Mit dem SimHubschrauber über SimStadt

So ein Stadtplaner hat's gut: Wenn wegen seiner Fehlplanungen überall Diebe ihr Unwesen treiben, die Straßen ständig verstopft sind oder die lieben Mitbürger den ganzen Tag Aufstände anzetteln, kriegen die Herren in den oberen Etagen der Rathäuser das nur indirekt mit – ausbaden darf den Schlamassel die Polizei. Oder jemand, der mit den Ordnungshütern zusammenarbeitet: Im Fall von "SimCopter" ein selbständiger Helikopterpilot, der gegen Bares das Auge des Gesetzes entlastet. Friedlich zieht er seine Kreise über Wolkenkratzen, bis ihn die zentrale Leitstelle anfunkelt, einen Notfall meldet und auf der Stadtkarte die Richtung zum Einsatzort anzeigt. Dort richten sich weitere Maßnahmen nach der Lage vor Ort: Bei Verkehrsstaus genügt es, dicht über den Autos zu fliegen und über Megaphon die Fahrer zum weiterfahren aufzufordern – der passende Spruch findet sich in einem kleinen Menü – und schon ist der fliegende Ersatzsheriff um 100 SimDollar reicher. Allmählich kommen Aufträge dazu, die höhere Anforderungen stellen: Wird ein Diebstahl gemeldet, ist es Aufgabe des Piloten, den Gangster per Suchscheinwerfer zu verfolgen und so die Polizei herbeizurufen. Vor größeren Aufständen greift man notfalls zum Heli-Wasserwerfer. Hilft der auch nicht, bringt Tränengas

die gewalttätige Meute zur Räson. Je aufwendiger die Missionen, desto mehr überweist die Polizei aufs Konto. Und Geld ist wichtig: Sowohl Reparaturen als auch der Treibstoff sind teuer. Auch für neue Helis sollte man sparen: Fliegt der Pilot anfangs mit einem "Schweitzer 300" durch die Lüfte, darf er sich mit steigenden Einnahmen auch bessere Modelle zulegen, ins-



Der Suchscheinwerfer im Einsatz, hier bei flüchtenden Gangstern

gesamt stehen acht verschiedene Hubschrauber zur Verfügung. Eine Simulation ist "SimCopter" nicht, alle Helikopter fliegen sich absolut kinderleicht: Je eine Taste für Auf- und Abwärts, den Rest sollte auch der blutigste Anfänger auf Anhieb intuitiv hinbekommen. Neben den eingebauten drei Ortschaften darf der Spieler mit "SimCity 2000" erschaffene Städte importieren und sieht so deren Probleme aus einer anderen Perspektive: Eine Straße ist zu eng? Der SimPilot darf den ganzen Tag Verkehrsstaus auflösen. Nicht genug Feuerwehren? Er pendelt ständig zwischen dem Meer, um Wasser zu tanken, und verschiedensten Brandherden. Wem die Stadt in "SimCopter" abgefuckt ist, kann die beschädigte Metropole abspeichern und in "SC 2000" aus der Stadtplanersicht reparieren. Maxis hat viel Arbeit in Details gesteckt: In dunklen Gassen trifft man seine Sims bei zweifelhaften Tätigkeiten, Hunde streunen umher, im Heli-Radio gibt's mehrere Musikstationen, zwischendurch gibt es launige Werbetexte und die eigenen Durchsagen per Megaphon klingen herrlich großstädtisch-arrogant. ste



Peter Steinlechner

GUT

Im Radio dudelt Jazzmusik, ich habe gerade einen Auftrag erledigt und vertreibe mir die Zeit mit Flugübungen an der "Golden Gate Bridge", da ruft die Leitzentrale an und will, daß ich ein paar Mediziner transportiere: So ähnlich wie in "SimCopter" stelle ich mir den Alltag eines Heli-Piloten vor. Ständig Ärger mit Verkehrsstaus, pampigen Demonstrationen oder flüchtenden Kleinkriminellen. Die relativ echt wirkenden Missionen haben allerdings ihren Preis, denn auf Dauer schleicht sich Routine ein, was auch die coole Atmosphäre und die stetig komplexeren Aufträge nicht ganz vermeiden können. Ausgerechnet die auf

Antrieb faszinierende Idee, durch selbstgebastelte "SimCity"-Metropolen zu fliegen, entpuppt sich nach den ersten Stadtbesichtigungen als kleine Enttäuschung: Wie in der Wirklichkeit sieht auch hier aus der Luft alles gleich aus – für reinerne, eher strategisch ausgerichtete Städteplaner ist die "SimCopter"-Mischung aus Action und Taktik nur sehr eingeschränkt empfehlenswert.

Name **SimCopter**
Genre Action
Hersteller Maxis
Niveau mittel
Preis ca. 100 Mark
Spieler 1

System Win'95
Festplatte belegt 15 MByte
RAM-Ausstattung 16 MByte
Steuerung Tastatur, Maus
Extras Joystick
..... Import von
..... "SC 2000"-Städten

	Deutsch	Englisch
Spiel	✓	
Anleitung	✓	
Prozessor	386	486 Pentium
minimal		75
empfohlen		120
Grafik	VGA	MidRes SVGA
Sound	S'Blaster	GMidi CD-A.

Grafik **.66%**
Sound **.79%**

Spielspaß

72%

FANPRO SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) - Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

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

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

Importspele

IBM CD-ROM:

1830 US	89.00
Age of Rifles US	109.00
America 1861 - 1865 Master Player Edition (d. bekannte Spiel v. Empire mit besserer Graphik u. neuen Szenarios u. Strategiefuch) US	109.00
Arena Deluxe US	109.00
Blood Bowl US	49.00
Battleground Ardennes Deluxe Version des ersten Battleground-Spiels: verbesserte Grafik, neue Game-Engine, Modemfunktion, spielbar über e-Mail u. v. m.) US	89.00
Battleground Waterloo US	109.00
Battleground Shiloh US	99.00
Bandstand US	109.00
Close Combat US	99.00
Cyberdillo US	89.00
Daggerfall US	109.00
Dragonheart US	69.00
Elm Moor Murder US	89.00
Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor)	99.00
Jagged Alliance II US	109.00
Knights of Xenith US	99.00
Lost Treasures of Infomonus US	89.00
Mechwarrior II: Mercenaries US	99.00
New Horizons US	69.00
Offensive US	109.00
Operation Crusader US	109.00
Pacific Theatre of Operation US	99.00
Pandora Directive US	109.00
Power Dolls (Megatech) US	89.00
Prince of Persia Collection US	59.00
Romance of the three Kingdoms IV (von KOEIII) US	69.00
Silent Hunter Missions US	49.00
Spacehawk Ho IV US	89.00
Stalingrad US	109.00
Steel Panthers Scenarios US	49.00
Steel Panthers II US	109.00
Syndicate Wars US	109.00
Total Mania US	99.00
Warwind US	109.00
Wizardry Gold US (WIN 95)	109.00
Wizardry Nemesis US	109.00
Wooden Ships/Iron Men US	99.00

Electronic Arts Doppelpacks (EV):	
Wing Command. I/II Octane	39.00
Space Hulk/System Shock	39.00
Theme Park/Strike Commander	39.00

Knüllersammlungen

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

Games Gold 3	
Sammlung mit 40 (VIERZIG!) Top-Spielen, unter anderem: Battle Isle, Anstoft, Alone in the Dark I & II, DSA I & II, Larry 6, MIG 29, Whale's Voyage I & II, Shadowlands, Ishar I - III, Supremacy, Football Manager 3, Prototype, Drudenziern, Der Clou, Flight Simulator Tool Kit, Eight Ball, Deluxe u. v. m.	49.00

Acas Collection	
Aces over Europe, Aces of the Pacific, Great Britain, Aviation Pioneers 69.00	
Magic & Magic Trilogy	
Die Teile III - V der FantasySaga von New World. CD, US-Version.	59.00
Ultramagadgoldbox	
9 AD&D-Spiele: Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions - Dark Queen u. Death Knights, Quest of Kyrin, Gateway to the Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM	nur 109.00

Ultramaga-Cluebookpack	
Alle Cluebooks zur Ultramagadgoldbox, Nachdruck der SSI-Originals, zusammengefasst in 119.00	
AD&D Masterpiece Collection	
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan. US-Version, nur auf CD-ROM	89.00

Treasures Pack Great Naval	
Great Naval Battles III & IV US 49.00	
Big 16 Pack	
Alien Logic, Megatech, Metal Marines, Commander Blood, Ultimate Domain, Captain Caliburn Pinball, Jettifighter II, Tony Landry Strategy Football, Casino Master Multimedia, D/Generation, Dragon Lore, Legions, Savage Warriors, Plan Time, Puzzle Weaver, Psychotix. US-Version, CD-ROM	99.00

Mega Trip Pack	
SSI Ticonderoga, Thunderscape, Cyclemania	59.00
Made in Germany	
Anstoft, DSA II, Battle Isle, Mit gezeichneten Anleitungsbüchern!!!	29.00
Die High Club	

Wing Commander, Wing Commander Academy, F14 Tomcat, Megafortress, MIG 29, Jettifighter II, ATAC, Heroes of the 35th, US, CD-ROM	59.00
---	-------

Ishar Trilogy	
Alle drei Teile der Fantasy-Sage auf CD-ROM, DV	49.00

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

War at Sea Collection	
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific, CD-ROM, Dt. Anleitung	59.00

Carriers at War Collection	
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM, US-Vers.	99.00

Perfect General II Collection	
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM, US-Vers.	79.00

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

Award Winners	
Gesuchte, einzeln nicht mehr erhältliche Klassiker: Lemmings, Civilisation, Elite II, CD-ROM, DA	29.00
Combat Classics III	
Sternenschweif Lösung, History Line, Campaign, Gunship 2000, CD	39.00

Das Schwarze Auge

Die Schicksalsklänge CD-ROM	29.95
Schicksalsklänge Audio-CD	24.95
Schicksalsklänge Lösung	24.80
Schicksalsklänge T-Shirt XL	29.80
Sternenschweif Diskette	15.00
Sternenschweif CD-ROM	29.95
Sternenschweif Audio-CD	24.95
Sternenschweif Lösung	24.80
Sternenschweif T-Shirt XL	29.80
Schatten über Riva*	39.00
Schatten über Riva Lösung*	24.80
Schatten über Riva Audio-CD*	24.85
Schatten über Riva T-Shirt*	29.80
DSA-Tools Deluxe: DIE Spielertierhilfe für Das Schwarze Auge. Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken, Abenteuerliche Ausrüstungsgegenstände, Monster- und Persönlichkeiten, Kampfsimulation, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelsatz.	79.95
DSA-Tools Update: Gegen Einsengung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.01/02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe f. DM 29.95 + Porto.	

Campaign Cartographer

Campaign Cartographer: Universelle Spielertierhilfe für alle Rollenspielsysteme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption, umfangreiches Handbuch (auch in Farbe), Diskette, Engl. Version.	119.00
---	--------

Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer für die Erstellung von Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV, Disk	49.00
--	-------

Campaign Cartographer Fonts I: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze für den Campaign Cartographer. Engl. Version, Diskette	29.00
--	-------

City Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV	79.00
---	-------

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

CC-Pro: Neue Befehle und Features für den Campaign Cartographer, die die Arbeit mit dem Programm einfacher und komfortabler gestalten. Enthält daneben einen Zufallsgenerator für Dungeons und Städte. Disk, EV 99.00	
---	--

AD & D Core Rules

Endlich ist sie da, die umfassende AD&D - Regelsammlung auf CD-ROM! Umfasst das Player's Handbook, den Dungeon Master's Guide, Monstrous Manual, Tome, Tome of Magic, Arms&Equipment Guide, Charaktererschaffung mit allem drum und dran. DM-Toolkit mit Malprogramm zum Erstellen von Karten im AD&D-Stil. Handout-Generator, Schatz-Generator, Monster-, NPC- und Begegnungs-Generator. Druckoption, natürlich auch in Farbe! US-Version, CD-ROM für Windows 3.1/WIN95.	99.00
---	-------

SSI-Klassiker!!!

Alle SSI-Strategiespele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastiktüte, dafür aber ungemein preisgünstig! US-Versionen auf 3,5" Diskette. Bei Drucklegung waren folgende Titel lieferbar:	
B24	29.00
Conflict Middle East	29.00
Mech Brigade	29.00
President Elect	29.00
Rabbel Chanzel at Chickamauga	29.00
Red Lightning	29.00
Second Front	29.00
Sons of Liberty	29.00
Star Command	29.00
Stellar Crusade	29.00
TSO of Aragon	29.00
Typhoon of Steel	29.00
Warship	29.00
Waterloo	29.00
Western Front	29.00

Dokumentationen

Brandneu bei uns: Die neue Doku-Serie auf CD-ROM von Flagtower. Jede CD enthält viele Videos und eine Anzahl von Bildern. Sehr fundiert recherchiert, bietet die Serie eine gute Informationsquelle zu den verschiedensten Themen. In englischer Sprache:	
World War I EV	59.00
World War II EV	59.00
War in the Pacific EV	59.00
History of Medicine EV	59.00
The Space Race EV	59.00
The Unexplained (UFOs, Stonehenge und andere Phänomene) EV	59.00

Preiskiller... ... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:	
Clash of Steel US	39.00
Carrier Strike US	39.00
Gateway II: Homeworld US	29.00
IBM CD-ROM:	
11th Hour DV	39.00
1944-Across the Rhine DA	59.00
1942 Pacific Air War DA	59.00
Albion DV	49.00

Alien Logic DA	39.00
Assche Longbow US	69.00
Bat 2, Koshan Conspiracy	79.00
Battle Stations DA	29.00
Battles in Time	29.00
Bundesliga Mangaer Prof. DV	29.00
Burning Steel II EV	29.00
Commander Blood	29.00
Conquered Kingdoms US	29.00
Dark Sun I DA	39.00
Dawn Patrol DA	29.00
The Dig DA	59.00
Disciples of Steel US	39.00
Dominius US	39.00
Dune II DV	39.00
Dungeon Master II DV	49.00
Earth Siegel EV	79.00
Einhokey Manager DV	29.00
Empire II US	79.00
Fast Attack	79.00
Flight Unlimited	49.00
Frankenstein	49.00
Gabriel Knight II DA	79.00
Grandest Fleet DA	29.00
Hammer of the Gods DV	49.00
Die Höhlenwiesensaga	29.00
In the first Degree	59.00
Iron Assault US	49.00
Jungle Strike	49.00
King's Quest VII DV	49.00
Mad Max Adventure DV	29.00
Mechwarrior II Special Ed. DV	69.00
Megatraveller I DA	39.00
Might & Magic Trilogie DV	59.00
Monty Python DV	39.00
NBA Jam	49.00
No World Order US	39.00
Novamont	29.00
PGA-Tour Golf 96 DA	49.00
Pizza Connection DV	29.00
Planet's Edge DA	19.00
Prisoner of Ice DV	49.00
Pure Wargame US	29.00
Ravenloft II DA	39.00
Secret Weapons o. Luftw. US	29.00
Shadow of the Comet DV	39.00
Shivers US	49.00
Shivers DA	69.00
Silent Hunter DV	79.00
Silent Steel DV	59.00
Space Quest VI DV	59.00
Star Trek Final Unity DV	59.00
Stonekeep DV	49.00
Tank Commander DA	49.00
Teamarch! DV	49.00
TFX	29.00
Theme Park DV	39.00
Top Gun DV	49.00
Transport Tycoon DV	49.00
Ultima VII 1 & 2 DA	49.00
Ultima Underworld I & II DA	39.00
Universe DA	39.00
Veil of Darkness DV	29.00
Vollgas DV	49.00
Warcraft I DA	49.00
Whales Voyage II DV	29.00
World Commander III DV	49.00
Wings of Glory DV	39.00
Wolfpack DA	39.00
World War II: South Pacific US	29.00

... 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 Einzugs ermächtigt (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichhaltige Spieleangebot für Sie bereit:

Fantastic Shop Düsseldorf - Graf-Adolf-Str. 41 ----- Fantastic Shop Köln - Habsburgerring 18-20 (Rudolfpl.)

POWER DATA

Die Sensation ist perfekt! Nach fast einem Jahr eroberte Oldie Command & Conquer die Führung der Lesercharts zurück. Der nächste Spitzenreiter scheint bereits festzustehen: wer außer C&C 2 könnte es sonst sein?

Redaktionscharts

Platz	Name
1. (-)	Tomb Raider
2. (2.)	Toonstruck
3. (1.)	Deadly Games
4. (5.)	Command & Conquer 2
5. (6.)	Privateer 2
6. (-)	Wages of War
7. (-)	indiziert (id Software)
8. (-)	M.A.X.
9. (-)	Larry 7
10. (-)	War Wind
(9.)	NHL Hockey 97

POWER PLAY



Verkaufscharts

Platz	Name
1. (2.)	Grand Prix 2
2. (-)	Bundesliga Manager 97
3. (3.)	Die Siedler II
4. (2.)	Z
5. (-)	Baphomets Fluch
6. (4.)	Command & Conquer
7. (5.)	Civilization 2
8. (-)	Rally Racing 97
9. (9.)	Need for Speed SE
10. (8.)	Zork Nemesis

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Oktober '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezeigten Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun

Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 1/97 sind:

Timo Kuczniars, Peine
SYNDICATE WARS

Michael Holzinger, Leipzig
BUNDESLIGA MANAGER 97

Florian Berthold, Goldach
CRUSADER - NO REGRET

Sebastian Kiefer, Rehlingen
LINKS LS

Moritz Schuster, Herne
CREATURES

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz	Name
1. (4.)	Command & Conquer
2. (2.)	Warcraft II
3. (1.)	Z
4. (5.)	Grand Prix 2
5. (3.)	indiziert (id Software)
6. (6.)	Die Siedler II
7. NEU	Bundesliga Manager 97
8. NEU	Bleifuss 2
9. (9.)	Civilization II
10. (7.)	indiziert (3D Realms)
11. (8.)	FIFA 97
12. NEU	NHL 97
13. (10.)	Wing Commander IV
14. NEU	Deadly Games
15. (12.)	Time Commando
16. (14.)	Worms
17. (16.)	Need for Speed (SE)
18. NEU	Baphomets Fluch
19. (11.)	Jagged Alliance
20. NEU	Schleichfahrt
21. NEU	MW 2: Mercenaries
22. (15.)	TFX: EF 2000
23. (19.)	Bleifuss
24. (20.)	Mechwarrior 2
25. (17.)	Gene Wars
26. (18.)	AH-64D Longbow
27. NEU	Syndicate Wars
28. (26.)	Das Schwarze Auge 2
29. NEU	Rallye Racing 97
30. (21.)	F1 Manager 96

GLÜCKWUNSCH!

Käufers eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was ihr dazu tun müßt?

Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte eures neu erworbenen Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.

Die fünf Gewinner im November sind:

Wili Fischer, Recklinghausen

Uwe Vollmann, Iserlohn

Tim Coulon, München

Stefan Büchler, Winterbach

Roland Schedler, Neusalza

MICROPROSE
Seriously Fun Software



Führende Spieler empfehlen:



WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.

Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

WAR WIND
Win '95 CD-ROM

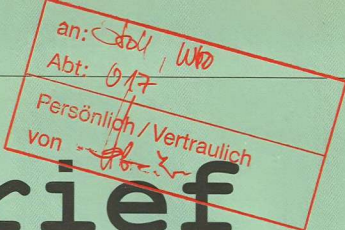
Website:
www.ssionline.com



MINDSCAPE®

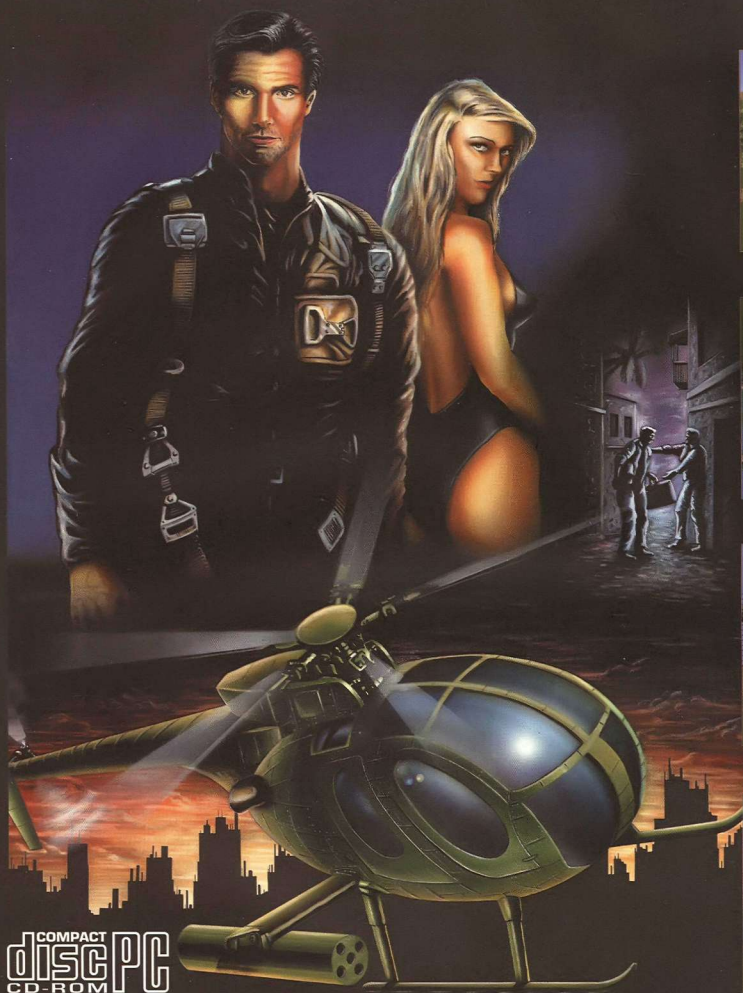
Steckbrief

...damit Ihr Eure Pappenheimer besser einschätzen könnt - vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben.



Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
 Hartmut Ulrich	 Rennspiele, Simulatoren	MDK - weil sich mehr und mehr bestätigt, daß wir mit unserem Vertrauen in David Perrys Truppe mal wieder ziemlich richtig lagen.	Tomb Raider, weil ich höchstens drei Minuten Laras Felswand-Klettereien zusehen muß, um optimal für echtes Training motiviert zu sein.	Down in the Dumps, weil ich selten so viel Wind um ein Spiel erlebt habe, das letztendlich so unreif im Laden stand. Schade - sah so gut aus.
 Frank Heukemes	 Strategie, RPG, Adventure	Ultima IX, weil nur ein inspirierter Geist wie Richard Garriott ein solches Maß an Epik und Perfektion in seine Spiele einbringen kann.	Wages Of War, weil mir die Missionen in einem Strategie-Spiel gar nicht lange genug dauern können.	Alien Trilogy, weil eine so vielversprechende Lizenz mit der x-ten 3D-Action-Engine zum Mittelmaß verkommt.
 Knut Gollert	 Simulationen, CD-Design	Lands of Lore 2, weil ich mir endlich mal wieder mit einem vernünftigen Rollenspiel die Nächte um die Ohren schlagen will.	Discworld 2, weil Pratchett fast so gute Ideen wie Douglas Adams hat und es kein zeitgemäßes "Per Anhalter d. d. Galaxis"-Spiel gibt.	Nemesis, weil nur "Wizardry" drauf steht und nicht drin ist. Trotz "Jagged Alliance"-Sprecher keine Sir-Tech-Glanzleistung.
 Michael Galuschka	 Geschicklichkeit, Sport	Mad TV 2, weil der Vorgänger immerhin die einzige Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen war, die mich jemals überzeugte.	Tomb Raider, weil ich heilfroh bin, daß endlich jemand eine hervorragende 3D-Engine nicht nur zum Monsterplatten benutzt.	Hyperblade, weil ich mit Zweimann-teams, die in unterturierten Rieseneiern rumrollen, nix anfangen kann.
 Ulrich Smidt	 Rollenspiele, Adventures	Ultima IX, weil ich schon Erzählungen vom Origin-Besuch das Wasser im Mund zusammenließ.	Tomb Raider, weil es aufzeigt, wie man Plattformspiele nach "Prince of Persia"-Machart in eine dreidimensionale Umgebung stecken kann.	Nemesis, weil ich diese obskuren Rollenspiel/Adventure-Gewächse mit steriler Rendergrafik nicht mehr sehen kann.
 Peter Steinelchner	 Wirtschaftsim., Action	Starfleet Academy, weil ich schon immer der Meinung war, eigentlich ein viel besserer Captain als Kirk zu sein.	Larry 7, weil Mr. Laffer die einzige "seriöse" Computerspielfigur mit Geschlechtsleben überhaupt ist.	Alien Trilogy, weil die arme Ellen Ripley ein wesentlich besseres Spiel verdient hätte und ich für die 100 Mark lieber zehnmal in "Alien 4" gehe.
 Sascha Gliss	 Action, Adventure, Flight-Sims	Flying Corps, weil mich die WWI-Fliegererei seit jeher fasziniert und ich gespannt bin, ob Rowan aus der "Dawn Patrol"-Pleite gelernt hat.	Larry 7, weil ich mich der erhoffte frische Wind fürs Adventure-Genre sich als lauer Pups inklusive derber Fäkalsprache entpuppte.	Down in the Dumps, weil der erhoffte frische Wind fürs Adventure-Genre sich als lauer Pups inklusive derber Fäkalsprache entpuppte.
				...hoffe ich, daß die Leser mir meinen Augsburgener Faux Pas verzeihen und gelobe für die Zukunft feierlich Besserung. ...endlich daheim!

DAS HEXAGON-KARTELL



COMPACT
discPC
CD-ROM

2004. WELTWEIT KONTROLLIERT EIN KONKLOMERAT AUS SECHS KRIMINELLEN VERBÄNDEN DAS ORGANISIERTE VERBRECHEN. ALS PILOT EINER INTERNATIONAL ZUSAMMENGESETZTEN HUBSCHRAUBER-ELITEEINHEIT HABEN SIE DEN AUFTRAG, DAS SOGENANNTHE HEXAGON-KARTELL ZU ZERSCHLAGEN. EIN HIMMELFAHRTS-KOMMANDO, DAS ALLEN PILOTEN DER SCHNELLEN EINGREIFTRUPPE ENTSCHLUSSFREUDIGKEIT, FLEXIBILITÄT UND EXZELLENTHE FLUCKENNTNISSE ABVERLANCT.

- TEXTUREMAPPING UND SCHATTENROUTINEN FÜR DETAILGETREUE DARSTELLUNG VON LANDSCHAFTEN, HELIKOPTERN, WAFFEN UND OBJEKTEN.
- INDIVIDUELLE, LERNFÄHIGE GEGNER
- SIEBEN VERSCHIEDENE SZENARIEN MIT 70 MISSIONEN.
- UNTERSTÜTZUNG ALLER GÄNGIGEN JOYSTICKS UND VR-HELMHE.
- VCA, SVCA UND GENERAL MIDI UNTERSTÜTZUNG

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794



© 1996 Ascaron [UK] Ltd. Herstellung und Vertrieb durch FUNSOFT



GEWINNT MIT

MDK

Innerhalb
unserer großen
MDK-Aktion
präsentieren wir
 euch diesen
Monat einen
Gemeinschafts-
wettbewerb mit
Distributor
Acclaim.

1. Preis:

Ein Tandem-Fallschirmsprung
für zwei Personen im Wert von
1000 Mark inkl. Anreise
ODER Ein PC-Spielepaket im
gleichen Wert mit insgesamt 15
verschiedenen Spielen von
Acclaim und seinen Vertrags-
partnern Pulse, Interplay usw.

2.-20. Preis:

Jeweils ein von
der Shiny-Crew
handsigniertes
Sonderdruck-Poster,
das nicht über den
Handel erhältlich
ist. Eine echte
Rarität für
Sammler!



ACHTUNG: Der Fallschirmsprung kann nur stattfinden, wenn das Gewinnerpärchen mindestens 18 Jahre alt ist und erfolgt auf eigene Verantwortung. Teilnehmer, die aus gesundheitlichen oder sonstigen Gründen nicht springen können oder möchten, sollten sich demnach für das Softwarepaket entscheiden.

Wer gewinnt, hängt diesmal nicht vom Los des Schicksals, sondern von eurem eigenen Einfallsreichtum ab.

Die Preisfrage lautet:

**Wofür steht für dich persönlich die
Abkürzung "MDK"?**

Wir suchen nicht nach der offiziell von Shiny angegebenen Variante, sondern nach der originellsten oder witzigsten Einsendung. (Z. B.: Mein Dackel Karl)

Die Postkarte mit eurer Idee schickt ihr bitte bis
20. Januar 1997 an:

**MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Stichwort: "MDK"
Postfach 1304
85531 Haar b. München**

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeitern von
MagnaMedia oder Acclaim ist die Teilnahme untersagt.
Die Preise können nicht ausgezahlt werden.



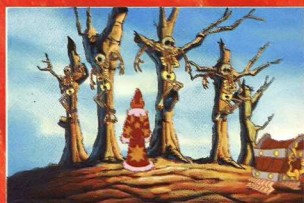
**DAS PROBLEM BEI
PAUSCHALREISEN IST, ...**



**DASS DIE DORTIGEN BASARE
VERWIRREND -**



**DIE ÖFFENTLICHEN
VERKEHRSMITTEL PRIMITIV
SIND -**



**UND DIE EINHEIMISCHEN
NUR 'RUMHÄNGEN.**



**VON DEN COCKTAILS
BEKOMMT MAN
KOPFSCHMERZEN,**



**UND DAS ESSEN IST
SCHLECHT.**



**DANN TRIFFST DU EINE
HEISSE BRAUT,**



**DU LÄSST DEINE MAGIE
SPIELEN,**



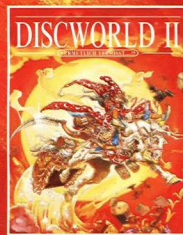
**UND DIE SACHE SIEHT
VIELVERSPRECHEND AUS.**



BIS IHR VATER AUFTAUCHT,



MIT EINEM ALTEN FREUND !



**Erhältlich komplett auf Deutsch
für Windows 95 und MS-DOS**

**"Ausgezeichnete Grafik ... hochwertige Synchronisation ... Referenzklasse-Puzzles ...
da können sich viele Adventures eine Scheibe davon abschneiden."**

PC Games 12/96, 83 % Gesamtwertung

**PC
CD
ROM**

DISCWORLD® II
VERMUTLICH VERMISST...!?

<http://www.psychosis.com>

Lesen Sie die Scheibenwelt-Bücher aus dem Goldmann-Verlag "Rollende Steine" von Terry Pratchett jetzt im Buchhandel.

Psychosis and the Psychosis logo are trademarks of Psychosis Ltd. © 1996 Perfect Entertainment Ltd.

Any and all original and/or distinctive characters, features likenesses and elements appearing in the Discworld series on which this product is based are trademarks and © Terry and Lynne Pratchett.
"Discworld" is a trademark registered by Terry David John Pratchett.



PERFECT
ENTERTAINMENT



DEADLOCK

PLANETARY CONQUEST

Ein Planet. Eine Chance. Erobern Sie ihn – bevor es die anderen tun!

Im unbarmherzigen Kampf um die Vorherrschaft auf einem kostbaren Planeten stehen sieben Völker einander mit verzweifelter Entschlossenheit gegenüber. Das Überleben ihrer Rassen steht auf dem Spiel, daher kennen sie alle nur ein Ziel: Diesen Planeten für sich zu gewinnen, koste es, was es wolle.



- Deadlock kombiniert in großartiger Manier das Beste zweier höchst populärer Spielgenres: Die klassische Idee von der Eroberung eines Imperiums mit einer brillanten Wirtschaftssimulation.
- 5 verschiedene Spielmodi für bis zu 7 Spieler: Allein gegen den Computer, 2 Spieler über serielltes Kabel, 2 Spieler über Modem, 7 Spieler über LAN-Netzwerk oder 7 Spieler über Internet.
- Führen Sie Ihre Kolonie durch wirtschaftliche und kulturelle Entwicklung zum Sieg oder schalten Sie die Gegner mittels atemberaubender futuristischer Kriegsführung aus.
- Unglaublich realistische, perfekt synchronisierte Aliens.
- Englische Version (mit Umtauschmöglichkeit) ab sofort erhältlich. Deutsche Version folgt im Dezember.

Jetzt erhältlich!!

„Tja, jetzt ist mein heimlicher Favorit ... doch entthront worden. Accolades Planetenkampf motiviert nicht nur für Stunden (oder eher Tage), selbst nach verlorenen Spielen ist der Frustfaktor erfreulich niedrig.“ Power Play 11/96

„Deadlock könnte das werden, was ... nie war ...: eine exzellente Umsetzung des Civilization-Konzepts im Weltraum – edel gestylt, angenehm zu bedienen, lange motivierend und hinreichend intelligent im Gegnerverhalten.“ PC Games 10/96

ACCOLADE



WARNER INTERACTIVE

<http://www.accolade.com>

PC CD ROM

**PC-Legende
Sid Meier kehrt
Microprose den
Rücken und
schafft sich mit
Firaxis eine Oase
für Kreative.**

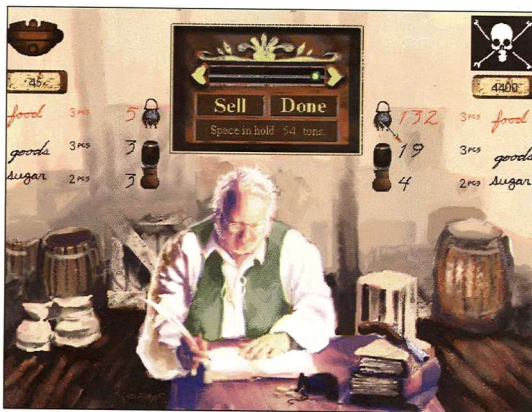


Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

FIRA

und Jeff Briggs' Karriere



Noch heute ein Garant für andauernden Spielspaß: "Pirates!"

PP: Für drei Leute mit eurem Background gäbe es bestimmt schlechtere Schachzüge, als zusammen ein Unternehmen zu gründen. Wie genau ist das Ganze vonstatten gegangen? Ihr habt doch wohl nicht alle eines schönen Tages bei Microprose gekündigt und gesagt: "Hey laßt uns gemeinsam eine Firma aufmachen!"

Jeff Briggs: Ich fühlte, daß ich in all den Jahren bei Microprose viel gelernt und geleistet habe. Ich war an einem Punkt meiner Karriere, an dem ich etwas völlig neues und anderes ausprobieren wollte. Da sich damals bei Microprose (MP) und in der gesamten Industrie einiges veränderte, schien mir der Zeitpunkt gerade recht, eine kleine, spezialisierte Unternehmung zu gründen, die coole Spiele produziert.

Sid: Viele Leute haben immer wieder gefragt: "Wann werdet ihr Microprose verlassen?". Ich schätze, diese Frage hatte immer zwei Aspekte, nämlich: "Warum haben wir MP gerade zu diesem Zeitpunkt verlassen?" und "Warum nicht schon früher?". Wir waren alle gerade im Begriff, diverse Projekte für MP abzuschließen: Brian war fertig mit "Civ II" und ich näherte mich dem Ende des "Magic"-Projekts. Der Zeitpunkt war also günstig: Wir alle hatten erfolgreiche Produkte abgeliefert und kamen alle zur selben Zeit zu der Erkenntnis, daß es nun soweit sei, unser eigenes Ding durchzuführen.

PP: Wie nahm MP die Entscheidung auf?

Sid: Ich glaube, jeder reagierte anders auf unseren Entschluß: Es gab viele Leute, die mit uns zusammenarbeiten wollten, und das tun nun auch einige. Viele der jüngeren Leute bei MP, sahen den Weggang der "alten Säcke" bestimmt als Gelegenheit, sich zu profilieren und durch gute Produkte zu glänzen.

PP: Sid, viele deiner Fans haben nach deinem Weggang bei MP schon befürchtet, du würdest die Spieleindustrie komplett verlassen. Dann bist du bei Firaxis eingestiegen... Was genau sind deine Pläne?

Sid: Wir betrachten das Ganze als Chance, das zu tun, was wir gern tun und wofür wir bekannt sind. Es ist nicht so, daß die Projekte, die uns vorschweben bei MP nicht durchführbar oder gar unerwünscht gewesen wären: Unser Weggang dient einfach dazu, eine Umgebung zu schaffen, in der wir uns kreativen Aspekten widmen können und dabei genau das tun, was uns Spaß macht. Strategiespiele und Simulationen sind die Produkte, die wir kennen und durch die wir bekannt geworden sind, und obwohl wir viele neue Ideen verwirklichen, wird sich an unserem Stil nichts ändern.

PP: Existiert zwischen euch und MP eine Anti-Wettbewerbs-Klausel, die verbietet, Spiele wie "Civ" zu produzieren?

Sid: Solch ein Abkommen gibt es nicht.

XIS

Sid Meiers nach Microprose

PP: Gut zu hören. Jeff, wie bist du zu der ganzen Sache gekommen? Wie ist Dein Werdegang?

Jeff: Eigentlich bin ich Komponist, ich habe einen Dokortitel in Musik-Wissenschaften. Nach der Schule habe ich für eine Brettspielefirma gearbeitet. Dann erhielt ich ein Angebot von MP, wo ich neun lang Jahre zunächst als Komponist und später als Spiele-Designer gearbeitet habe. Dann, vor einigen Jahren, wurde ich Leiter für Produktentwicklung (lacht) und arbeitete mit talentierten Leuten an Spielen wie "F117A Stealthfighter", "Colonization" und "Civ II". Dort lernte ich Sid und Brian Reynolds besser kennen und knüpfte Kontakte zur Industrie.

PP: Wie war das, als ihr alle zusammengekommen seid? Was gehört dazu, um eine Company aus dem Boden zu stampfen?

Jeff: Das meiste davon habe ich erledigt. Ich war der erste, der MP verließ. Zu dem Zeitpunkt war noch unklar, ob sich irgend jemand mit mir zusammentun würde. Es war riskant, aber ich dachte mir, irgend etwas wirst du schon auf die Beine stellen... Hauptsächlich gehört sehr viel Rennerei und Planung dazu, man muß viel herumtelefonieren. Betriebswirtschaftliches Know-how ist ebenfalls wichtig, aber mir gefällt diese Seite der Unternehmensführung.

PP: Und die Kohle...

Jeff: Als klar wurde, daß ich so etwas in Planung hatte, kamen einige der Partner hinzu und wir begannen erste Diskussionen mit verschiedenen Publishern zu führen.

Sid: Ich glaube da gibt es einen Trend in der

Industrie: Nach den Riesenerfolgen von id-Software mit verschiedenen Produkten geht der Trend jetzt in Richtung kleiner, unabhängiger Entwicklergruppen. Die Publisher sehen nun die Vorteile, die eine Verbindung mit diesen unabhängigen Gruppen bringen. Vor drei oder vier Jahren versuchten die Publisher eigene Imperien von Programmierern anzuhäufen, um so die "Kontrolle" über jedes Detail des Produktes zu haben. Dadurch wurden sie meiner Meinung nach zu schwerfällig und produzierten immer wieder dieselben Spiele in anderer Verpackung. Kleinere Unternehmungen wie id haben bewiesen, daß es hauptsächlich auf Kreativität ankommt – die Publisher beginnen das zu verstehen und suchen nun verstärkt kleine, unabhängige Programmierer-Teams. Diesen Trend wollen wir für uns nutzen.

PP: Vor kurzem führte ich ein Interview mit Peter Molyneux von Bullfrog, der ja auch letztlich für EA arbeitet. So wie es aussieht, wird er sich ebenfalls selbständig machen, glaubst du, daß auch ihr solche Freiheiten eingeräumt bekommen werdet um "das zu tun, was ihr am besten könnt"?

Jeff: Nun ja, Bullfrog gehört zu 100 % EA, Firaxis nicht. Einer der Gründe, warum wir die Firma aufgemacht haben, war, weil wir unsere Eigenständigkeit gegenüber dem Publisher



Auf Kaperfahrt in den West-Indies. Pirates Gold (1993) präsentiert sich in SVGA.

Die prall gefüllte Schatzhöhle: Da lacht das Freibeuter-Herz



SID MEIER



Programmierer, Produzent und Mitbegründer von Microprose. Besitzt eine eingeschworene Fangemeinde auf der ganzen Welt. Erster Hit: "Pirates!" (1983)

JEFF BRIGGS

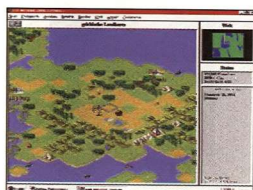
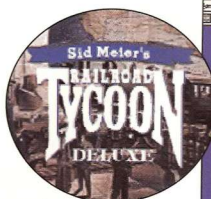


Gründer von Firaxis. Ehemals Projektleiter/Produzent bei Microprose. Zu seinen Referenzen gehören: "F-117A Stealthfighter", "Colonization" und "Civ II"

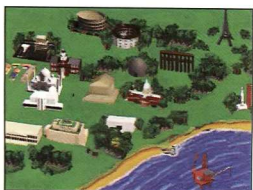
BILL STEALEY



William "Wild Bill" Stealey, ausgebildeter amerikanischer Kampfpilot und ehemaliger Chef von Microprose, gehört zu den schillerndsten Gestalten der Branche.



Civilization II (1996)



Civilization II (1996)



Civilization II (1996)



Menü- und Iconflut in "Civilization II". Für viele das Strategiespiel 1996.

sicherstellen wollten. Es ist natürlich nicht so, daß Vermarkter an sich "schlecht" wären, es scheint nur manchmal so zu sein, daß die Zwänge, denen Vermarkter nun mal ausgesetzt sind, sich negativ auf die Qualität der Spiele auswirken können.

PP: Aber EA besitzt doch Anteile an Firaxis?

Jeff: Ihnen gehört ein kleiner Teil, ja.

PP: Aber immerhin nicht genug, um eure Terminplanung einfach über den Haufen werfen zu dürfen?

Jeff: Richtig.

PP: Cool. In eurer Firmen-Broschüre steht, daß ihr "eine stressfreie Umgebung für Entwickler schaffen wollt, ohne den Termindruck, dem größere Firmen sehr oft unterliegen". Was genau ist diese Umgebung?

Jeff: Erstens wollen wir, daß die Leute, die hier arbeiten, allesamt Profis sind. Menschen, die sich für Spiele interessieren und denen es deshalb Spaß macht, sich damit zu beschäftigen und die natürlich selber leidenschaftliche Spieler sind. Wir wollen eine Firma schaffen, in der Mitarbeiter für gute Arbeit auch entsprechend entlohnt werden. Wir glauben nämlich, daß glückliche Menschen großartige Spiele produzieren, also werden wir dafür sorgen, daß alle unsere Mitarbeiter glücklich sind.

PP: Ich glaube Sid, daß sich viele Leute - glücklich oder nicht - fragen werden, ob dies das Ende von Civilization ist, jetzt wo du nicht mehr bei MP bist.

Sid: Ich glaube, daß "Civ" nie wirklich in Gefahr war zu sterben. Es gibt sehr viele Spiele am Markt, die "Civ" verdammt ähnlich sehen: "Civ" nimmt einen großen Teil meines Denkens ein. Es stellt eine bestimmte Spielidee dar, die auch andere Hersteller immer wieder aufgreifen. Ich persönlich möchte es nie, mich auf bestimmte Spieltypen zu beschränken, es wird also kein "Civ" 3, 4, 5, usw. geben, das Civ-Genre aber wird weiterleben.

PP: Ist es als Mitbegründer von MP nicht ein seltsames Gefühl, nicht mehr dazugehören?

Sid: Na ja, ich war ja nicht der erste Mitbegründer, der ging...

PP: Ja, ich weiß. Bill (Bill Stealey) habe ich ja schon interviewt.

Sid: (lacht) Ja, ich bin etwas länger dabei geblieben als er. Ich fühle mich aber gar nicht so, als sei ich "gegangen": Immerhin arbeite ich noch immer mit Leuten meiner Wahl an Produkten, die mir Spaß machen, in derselben Industrie, es ist also eher ein gleitender Übergang. MP hat sich dagegen stark verändert, ich würde fast soweit gehen zu sagen, daß MP sich völlig gewandelt

hat, während ich derselbe geblieben bin. Der ständige Wandel bei MP ist schon legendär. So alle sechs Monate passierte irgendetwas völlig Unerwartetes, also ist die Firaxis-Geschichte nicht außergewöhnlich.

PP: Wie sah das mit der Firmengründung aus? Warst du ebenso involviert wie Jeff?

Sid: Na ja, diesesmal war das ganze natürlich einfacher als beim ersten Mal: Wir haben unsere Fehler schon damals begangen und aus ihnen gelernt, jetzt machen wir alles richtig! Durch die gestiegene Popularität kleiner Entwicklergruppen, unsere guten Connections zur Industrie und unseren Bekanntheitsgrad war unser Start mit "Firaxis" recht unkompliziert.

PP: In eurer Broschüre steht, daß ihr keine Auskunft über eure ersten Projekte geben könnt, also muß ich als gute Journalistin natürlich nachfragen: Könnt ihr mir irgendetwas über Eure Pläne verraten?

Jeff: Nein. (lacht)

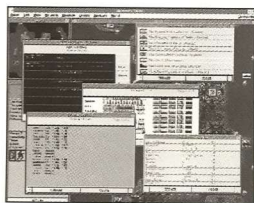
Sid: Wie ich dir schon beim Essen sagte: Das Zauberwort heißt "Kreative Kontinuität" (lacht). Wir wollen Spiele schaffen, die eine klare Verbindung mit unseren vorherigen Projekten haben, sich aber durch neue, innovative Ideen auszeichnen. Wir werden also innovativ-klassische Produkte auf den Markt bringen (lacht).

PP: Das bedeutet...nichts! Richtig? Nein, nein...just kidding!

Jeff: Soviel können wir sagen: Fans unserer bisherigen Spiele werden unsere künftigen Projekte zwar vertraut vorkommen, aber wir legen gleichzeitig Wert auf neue, innovative Konzepte.

Sid: Anfang nächsten Jahres werden wir wahrscheinlich konkretere Aussagen zu unseren Vorhaben machen können. Wir wollen uns jetzt noch nicht durch eigene Statements festlegen. Ich glaube, der größte Fehler, den Firmen in der Produktentwicklung machen können, ist, in einem zu frühen Stadium zu detaillierte Angaben über Spielkonzepte zu veröffentlichen. Dadurch setzt

x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
DV = komplett deutsch - DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version - i.V. = in Vorbereitung
Irrtümer vorbehalten, Topseller solange Vorrat reicht



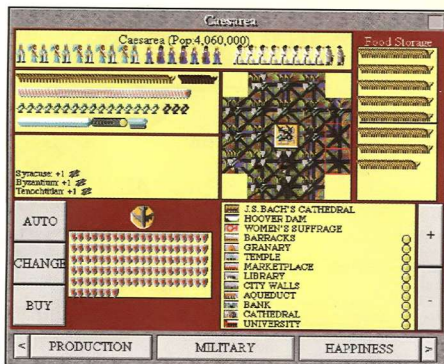
Civnet (1995)



Colonization (1994)...



...eigentlich kein "echtes" Sid Meier-Spiel



Die Win95-Version des Klassikers glänzte besonders im Multiplayer-Mode

man sich selber einen sehr engen Rahmen für die Entwicklung und ist wenig flexibel. Also halten wir Statements zurück, damit wir genau die Spiele entwickeln können, die uns vorschweben.

Jeff: Richtig! Wir sind eine brandneue Firma und ich bin sehr stolz darauf sagen zu können, daß wir noch niemanden angelogen haben. Da wir auch nicht damit anfangen wollen, reden wir lieber erst dann, wenn wir uns sicher sind.

Sid: Sicher ist, daß wir nicht irgendwelche multimedialen "Meisterstücke" geplant haben. Unser Hauptaugenmerk gilt Spielbarkeit und Fun. Sowohl Brian als auch ich wollen Spiele pünktlich zu Ende bringen. Aber da wir noch nicht wissen, wann unsere Spiele tatsächlich im Laden sein werden, heißt es zunächst "no comment..."

PP: Dann sagt mir doch, in welchem Stadium sich die Firma gerade befindet...

Jeff: Wir sind noch eine kleine Truppe, vielleicht neun oder zehn Leute. Wir arbeiten in Übergangsbüros und werden bald in ein plüschiges neues Luxus-Office umziehen : Darauf freuen wir uns besonders. Wir haben einige Prototypen in der Entwicklung, die sich sehr gut machen: Sie machen viel Spaß und das ist ein gutes Zeichen. Alles in allem läuft es sehr gut für uns.

Sid: Wir haben zwei Produktgruppen: Die eine leite ich, die andere Brian Reynolds als Chef-Designer und -Programmierer. Brian war maßgeblich an der Produktion von "Civilization" beteiligt und hat als er in England war den Löwenanteil des "Civ II"-Codes geschrieben. Obwohl auf den Spielen mein Name stand, war er sehr stark an den beiden Civilization-Folgen beteiligt.

PP: Welche Rollen nehmt ihr drei bei Firaxis ein?

Sid: Jeff übernimmt das Tagesgeschäft und hält den Laden zusammen. Ich

glaube er will, daß Brian und ich uns auf die Produktion konzentrieren. Brian und ich haben je ein Produkt im Prototyp-Stadium, das derzeit getestet und entwickelt wird. So tut jeder das, was er am besten beherrscht.

PP: Fühlt ihr euch durch eure selbständige Arbeit nun freier als vorher?

Jeff: Ja, genauso geht's mir!

PP: Wow! Schnelle Antwort!

Sid: Ja, es macht viel Spaß, und das soll es auch. Schließlich arbeiten wir in einer Industrie, die Spaß verkauft. Ich glaube, die meisten von uns würden auch umsonst arbeiten, unser Beruf ist unser Hobby.

Jeff: Damals, als ich bei MP war, mußte ich mich als Producer um Management-Aufgaben kümmern und hatte mit Spiel-Design nichts mehr am Hut. Und jetzt denke ich, obwohl ich hier bei Firaxis das ganze Management schmeiße, werde ich wieder zurück in die Entwicklung finden.

PP: Wo wird Firaxis in fünf Jahren sein?

Jeff: Ich glaube nicht, daß wir uns stark verändern werden. Natürlich werden wir versuchen unser Gamedesign zu erweitern, im Online-Markt mitzumischen und einige Mega-Hits zu produzieren, aber Firaxis wird in fünf Jahren dasselbe Konzept haben, wie heute.

Sid: Wichtig ist, die Tendenzen in unserer Industrie voraus zu ahnen. Ich glaube, wir haben die richtigen Leute, um Trends im Markt zu entdecken und mit entsprechenden Produkten zu reagieren. Ich weiß, wir werden auch in fünf Jahren unterhaltsame Spiele produzieren, wie immer die Hardwareplattformen dann auch aussehen werden.

PP: Jeff, du bist als erster gegangen, wie hast du dich gefühlt, als klar war, daß Sid mit dabei sein würde?

Jeff: Es war aufregend, natürlich hatten wir gehofft, daß er das tun würde. Sid und ich sind



In Colonization wandelt ihr auf Kolumbus' Spuren

Jetzt gibt es das einzige und ultimative

NEU!

NEU!

Magazin für die PlayStation von Sony -

exklusiv mit Spiele-Demo-CD-ROM!

NEU!

Testen Sie die nächsten drei Ausgaben

NEU!

und sparen Sie dabei 50%.

NEU!



Die PlayStation von Sony ist die ultimative Spiele-Engine im Konsolen-Markt. Und das offizielle PlayStation Magazin ist die ultimative Zeitschrift dafür: Objektive Spiele-Tests, Zubehör-Beratung, Previews, Trends - nur in diesem Magazin finden Sie alles, was es zur PlayStation zu sagen gibt. Doch das ist noch nicht alles, denn das PlayStation Magazin hat die exklusive Lizenz für die CD-ROM: Jeden Monat packen wir hier gemeinsam mit Sony aktuelle Spieledemos drauf, die Sie so nirgendwo anders sehen können! Damit Sie das jetzt ganz live und selbst erleben können, machen wir Ihnen ein ultimatives Angebot: 3x PlayStation Magazin für nur 20,-DM!

Bitte ausgefülltes Coupon an DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München schicken oder unter 089 - 202 40 215 faxen!

3x PlayStation Magazin mit CD-ROM - 50% günstiger!

☐ Schicken Sie mir die nächsten drei Ausgaben des PlayStation Magazins! Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus - mit über 10% Preisvorteil! (DM 11,50 pro Ausgabe statt DM 12,80) für DM 138,-/12 Ausgaben. Auslandspreise auf Anfrage. Ich kann jederzeit kündigen, Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift: Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutsche Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

CPE 71

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von 10 Tagen beim DMU-Verlag, PlayStation Magazin, Abo-Service CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt 3 Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



Magic the Gathering (1996)



Magic the Gathering (1996)



Magic the Gathering (1996)



"Magic" wurde von Sid komplett umgekrempelt

schon lange Freunde und arbeiten auch seit einiger Zeit zusammen. Eines meiner Ziele war eine Firma zu gründen und Sid für sie zu gewinnen, aber ich wußte wie gesagt, damals noch nicht ob er mitmachen würde.

PP: Du bist also ins kalte Wasser gesprungen, ohne zu annähernd zu wissen, was dich erwartet?

Jeff: Ich wußte schon was ich tun wollte, es war nur die Frage ob das so alles durchführbar sein würde. Die Situation war schon ein wenig beängstigend.

PP: Zurück zu MP... Ich erinnere mich an eine seltsame Woche, wo dort plötzlich alle meine Kontakt-Personen verschwunden waren. Kann man sagen das MP im Sterben liegt?

Sid: Das kann man so nicht sagen. MP hat sich verändert und die Strukturen wurden neu organisiert, wie bei vielen anderen Firmen auch. MP hat einen Kern an guten Leuten und Produkten. Alle Unternehmen haben ihre Hochs und Tiefs. Wir arbeiten schon in einer seltsamen Industrie: Mit nur einem Hit kannst du plötzlich wieder an der Spitze sein.

PP: Ihr befindet euch noch in der ersten Phase einer Unternehmensgründung. Wenn ihr jetzt die Möglichkeit hättet irgend jemanden aus der Industrie in eure Firma zu holen, wer wäre das?

Jeff: Bill Gates (lacht).

Sid: Es gibt so viele kreative Leute in der Industrie, alle mit ihren eigenen Stärken, Schwächen, Vorlieben und Abneigungen. Ich denke nicht, daß unsere Art der Produktion jedem zusagen wird, aber es gibt eine Menge Leute, die ich gerne verpflichten würde.

PP: Wen zum Beispiel?

Sid: Auf jeden Fall Will Wright, er hat schon hervorragende Produkte abgeliefert. Viele der id-Mitarbeiter sind auch sehr interessant, und in Europa gäbe es auch einige Kandidaten.

PP: Ihr werdet unter dem Origin Label von EA arbeiten, heißt das, daß ihr von dieser Seite weitere Ressourcen erhalten werdet?

Jeff: Nein. Von der Entwicklung her sind wir völlig eigenständig, werden allerdings von Origin verlegt werden.

Sid: Wir wollten das Origin-Label auf unseren Spielen, da deren Produkte mit unseren die größte Ähnlichkeit haben werden. Sie stellen hauptsächlich Simulationen her, und der Name Origin steht immerhin für ein hohes Qualitätsniveau. Außerdem kennen wir die Mitarbei-

ter bei Origin sehr gut.

PP: Warum EA und nicht Davidson oder Sierra?

Sid: Nun, mit EA kann man nicht viel falsch machen. Ihre Marketing und Vertriebsorganisationen sind sehr stark und ihre Verkaufszahlen beeindruckend. Außerdem operieren sie weltweit. Durch die Kooperation mit Origin nutzen wir einerseits Vorteile eines großen Unternehmens und arbeiten gleichzeitig mit Menschen die wir gut kennen. Somit haben wir mit EA das beste aus zwei Welten: Eine große Company, die gleichzeitig großen Wert auf kreative Arbeit legt.

PP: Also können wir unsere Leser beruhigen und sagen: "Sid ist nicht abgetreten!" Habt ihr noch eine wichtige Nachricht an eure Fans?

Jeff: Seit wir Firaxis gegründet haben erreichen uns Emails von Fans aus der alten Zeit, die uns Glück wünschen. Ich möchte mich hier bei allen bedanken, die uns diesen moralischen Support geben!

Sid: Richtig. Ohne die Unterstützung und das Feedback der Spieler könnten wir unser Vorhaben nicht durchziehen. Das ist die ganze Idee hinter Firaxis: Unseren Kunden weiterhin großartige Produkte anzubieten, die ihnen Spaß machen.

Kurzinterview mit Bill Stealey:

PP: Ich habe gerade mit Sid über seine neue Firma gesprochen. Ich fragte, wie es war, seine eigene Firma zu verlassen und er sagte "Ich war ja nicht der erste Mitbegründer, der ging".

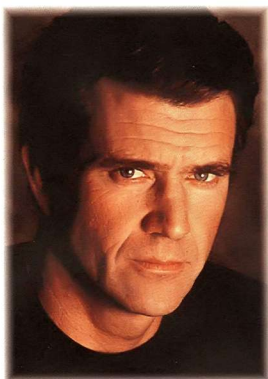
Bill: Ja, Sid hat einen großartigen Sinn für Humor. Er redet heutzutage viel mehr als früher, es gibt einige coole Stories über ihn, wie er mit einigen wohl platzierten ruhigen Kommentaren den ganzen Laden zum Lachen brachte. Er redete nicht viel, aber wenn, wußte jeder, daß sich das Zuhören lohnt.

Das Magazin mit Durchblick!

Alle Stars

Mel Gibson

versucht in „Kopfgeld – Einer wird bezahlen“ seinen Sohn aus den Händen von Entführern zu befreien. Regie in dem Psychothriller führt Ron Howard („Apollo 13“).



Jeden Monat
aufregend, neu und
informativ: CINEMA entführt
Sie in die glamouröse Welt
des Film-Business und
präsentiert Ihnen die aktuellen
Entertainment-News



Alle Fakten

Starkino

serviert „Batman“-Regisseur Tim Burton in „Mars Attacks!“. Neben Jack Nicholson spielen Pierce Brosnan, Glenn Close, Danny DeVito, Michael J. Fox und Sarah Jessica Parker.



Alle Filme

Spannung

ohne Ende verspricht der Thriller „Kopf über Wasser“. Regisseur Jim Wilson inszenierte diesen Low-Budget-Krimi mit Intelligenz und zwei furiosen Darstellern: Harvey Keitel und Cameron Diaz.

cinema

Das Entertainment-Magazin
Jetzt am Kiosk

NEU!: CINEMA im Internet: <http://cinema.compuserve.de>

In der
Verlagsgruppe
Milchstraße
erscheinen
außerdem:

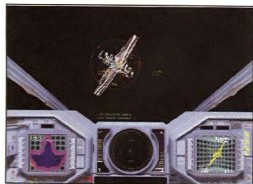
AMICA

fit
FOR FUN

BELLEVUE

max

TV
SPIELFILM



"Star Rangers" (1995)...



... Wild Bills dreister "Wing Commander"-Clone.



Ds "Hind" (1996)



Das Firaxis-Team beim gemeinsamen Fototermin

PP: Und wie stehst du zu der Sache? Die Väter gehen und überlassen ihr Baby seinem Schicksal?

Bill: Keiner von uns hätte diesen Schritt getan, hätten wir andere Möglichkeit gesehen. 1989 hatte Sid die Firma geistig schon verlassen. Wir beide hatten eine Meinungsverschiedenheit in bezug auf Coin-op-Maschinen. Er hatte recht, ich hatte unrecht. Aber hey, wenn ich immer vorsichtig gewesen wäre, hätte es MP nie gegeben. Irgendwie ist es schade, denn ich glaube nicht, daß es immer noch dasselbe ist bei MP wie damals, als Sid und ich verantwortlich waren, aber solche Dinge sind im Geschäftsleben alltäglich. Louie (der Chef von MP) ist ein guter Kerl und ich hoffe er findet die richtigen Leute, die den Laden mit ihm schmeißen.

PP: Wie läuft es denn so in deinem Laden?

Bill: Super! Wir haben jede Menge cooler Produkte und Leute und veröffentlichen ein Spiel nach dem anderen. Vor kurzem ging unser Civ-Killer "Destiny" in die Läden. Wir haben jetzt 80 Mitarbeiter und ich glaube wir ein sehr gutes Jahr vor uns.

PP: Wow! Also hast du einige der Microprose-Leute und Sid hat auch welche...

Bill: Ein ganzer Haufen von ihnen hat gekündigt, um in Hunt Valley zusammen mit meinem Nachfolger bei MP eine Art Tester-Firma aufzumachen. Ich glaube er war Engländer...hmm, jetzt fällt mir noch nicht mal sein Name ein. Sie boten Game-Testing als Dienstleistung auf Vertrag an. Wir hatten insgesamt an die 4000 Leute bei MP und die meisten von denen sind heute noch stolz auf ihre MP-Zeit, aber mich wirst Du nicht in der Company-History finden...

PP: Warum nicht?

Bill: (lacht) Ich glaube nicht, daß Gilman mich in die History aufnimmt, Sid bestimmt, aber Gilman und ich waren lange Zeit Konkurrenten

und zogen uns damit auf, wer wohl wen zuerst kaufen würde. Ich hab ihn zuerst gerettet, dann er mich, also sind wir wohl quitt....

Ich hab noch eine Sid-Meier-Story auf Lager!

PP: Cool, deine Geschichten sind ja schon berühmt!

Bill: Also: Wir hatten sieben Angestellte und so langsam ging uns der Platz aus. Deshalb wollten wir Andy Hollis und Sid in ein Büro stecken. Dazu mußten wir natürlich zwei Tische in den Raum stellen. Also ging meine Frau in das Büro um zu sehen, wie wir die Tische aufstellen sollten. Sid sitzt dort gerade wild programmierend am Rechner und meine Frau nervt ihn durch ihre Anwesenheit. Sagt sie: "Sid,

ich brauch' mal deine Hilfe!". So, und jetzt hör dir das an: Sid steht auf und fragt: "Was kann ich für dich tun Laura?" Sie: "Ich mache mir Sorgen, wie wir hier zwei Leute hineinbekommen sollen. Was glaubst du, würde passieren, wenn wir hier einfach zwei Tische nebeneinander hinstellen würden?"

Er schaut sich die Tische an, dreht sich zu Laura um und sagt: "Sie würden sich paaren?" (lacht) Laura war völlig geschäftig und verließ sofort das Büro. Nach dem Motto: "Laß mich bloß in Frieden, Lady, damit ich programmieren kann". Das war natürlich ein echter Brüller, und solche Dinge hat Sid andauernd gebracht...ein guter Kerl, wirklich schade, daß ich ihn nicht für IM gewinnen konnte.

Statement von Steven Rave, CEO Microprose

PP: Gibt es bei MP ein Leben nach Sid Meier?

Steven: Nun ja, unsere Industrie ist sehr dynamisch. Wir haben eine Fluktuation von 20 bis 25 Prozent bei Programmieren und Kreativen. Das liegt daran, daß in unserer Branche sehr viele junge Leute arbeiten, die erst einen oder zwei Jobs gehabt haben. Bei MP hatten wir mit vier bis fünf Prozent, bisher eine ungewöhnlich niedrige Fluktuation. Inzwischen sind wir bei 15 bis 25 Prozent angelangt, aber die Tendenz zeigt nach unten.

Wir wünschen Sid das Beste, er war ein wichtiger Bestandteil unserer Company. Wie viele Entwickler wollte er sich verändern und seine eigene Firma haben und wir wünschen ihm dafür alles Gute. Er hat in den letzten Jahren nicht viele Spiele aktiv produziert und daher ist die Situation nicht bedrohlich für uns. Wir haben 220 Leute hier, die produzieren und testen – und Sid ist nur einer.

Brenda Garneau/sg

Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrot.

direct order: <http://www.online1.de>



Unverbindliche
Preiseempfehlung:

14,90

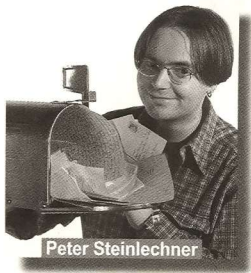
Start frei!

Inklusive Netscape
und Zugangssoftware
von Nacamar für
Win. 3.11 und Win. 95.
Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online'. Connecting People. Kil zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.



KABEL 1



Peter Steinlechner

**Und wieder
"Solo vs. Multi":
Weil der Strom der
unterschiedlichen
Meinungen nicht
abreißt, veröffent-
lichen wir weitere
Zuschriften zu die-
sem Thema.**

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**.

Power Post

Multiplayer

Bereits in Power Play 11/96 und 12/96 ging es ausführlich um das Thema "Multiplayer". Aufgrund der vielen Zuschriften bringen wir diesmal einen zweiten Schwerpunkt dazu. Ich blättere die letzte Ausgabe von Power Play durch, komme zu den Leserbriefen und finde eine richtige Konfrontation! Ich muß zugeben, daß ich bis vor ein paar Monaten auch gedacht habe: "Was brauche ich Multiplayer?" Aber dann kam der Tag, an dem mich ein Freund zu einer Netzwerksession einlud. Dort hatten mehrere Leute ihre Computer angeschleppt, vernetzt und drauflos gespielt. Und mich hat es auch erwischt. Tja, und seitdem treffen wir uns (wir sind ca. 15) fast jeden Monat (oder öfter) an einem Wochenende und spielen einen Tag und eine Nacht lang durch. Dafür wird am nächsten Tag erstmal mindestens 15 Stunden geschlafen. Ich vermute, daß all die negativen Briefe bezüglich Netzwerk von Spielern kommen, die noch nie bei so einer "Netzwerkerei" waren. In einem wird geschrieben, daß Netzwerkkarten auch so teuer und die Konfiguration auch so schwierig sei. Ich brauche fünf Minuten, um die Karte einzubauen (die übrigens gar nicht teuer ist; man kriegt eine annehmbare schon um 350 ATS/ca. 47 Mark), zehn Minuten, um die Treiber zu installieren, und die Konfiguration übernimmt Win95. Bei der Session läuft dann alles ohne Probleme. Der große Nachteil ist natürlich, daß man seinen PC jedesmal hinschleppen muß, aber sobald man erst aufgebaut hat, ist das nicht mehr wichtig. Mir macht es auf jeden Fall einen Heidenspaß und ich möchte jedem raten, es einmal zu versuchen, bevor er darüber etwas sagt.

DANIEL BREUSS, WIEN

Ich finde, Michael Spinnen hat nur teilweise Recht. Sicherlich ist es richtig, daß ein schlechtes Spiel durch eine Multiplayerfunktion nicht zu einem Toptitel wird. Allerdings verliert für einen erfahrenen Gamer jedes Spiel nach einer gewissen Zeit an Reiz und Herausforderung. Mir persönlich ist jedenfalls noch keine Engine untergekommen, die auf lange Sicht immer neue

Abwechslung bietet. Letztendlich bedeutet das, daß auch ein wirklich gutes Programm früher oder später ins Regal wandert und dort verstaubt, um vielleicht ab und zu für ein Nostalgiespielchen hervorgekramt zu werden. Ganz anders verhält es sich im Multiplayermodus. Hier kann man immer wieder gegen neue menschliche Gegner antreten, die immer wieder neue Strategien und Taktiken anwenden. Der Spielspaß wird hierdurch also über die Fähigkeiten der Engine hinaus verlängert. Sicherlich kann auch ein Spiel langweilig werden, das man gegeneinander spielt, jedoch bietet es immer mehr Abwechslung als ein Soloprogramm, denn bei dem heutigen Stand der Technik ist es wohl immer noch unmöglich, die Vielfalt, die die Natur bietet, zu übertreffen bzw. zu erreichen. Ein weiterer Aspekt ist, daß man allein vor dem Rechner auf Dauer ziemlich isoliert ist. Spielt man mit Freunden, geht der gesellschaftliche Wert eines Computerspiels nicht ganz verloren.

STEPHAN BOENIG, eMAIL

Die meisten Spiele, erst recht die für Multiplayer, kommen aus den Staaten und da wird das Thema Internet ganz anders angepackt als in Deutschland. Die dortigen Provider verlangen ca. \$15 pro Monat, einige nehmen dann noch einen Dollar pro Internet-Stunde, aber auf jeden Fall kommen keine Telefonkosten dazu, weil Ortsgespräche in den USA und Kanada grundsätzlich kostenlos sind – und Provider, die nicht am Ort anbieten können, haben eine kostenlose „1-800“-Nummer, das amerikanische Gegenstück zu unserer „0130“-er. Ich selbst habe in einem Monat in Kanada etwa 200 Stunden im Internet verbracht und dafür lediglich eine Monatspauschale von umgerechnet 15 Mark bezahlt. Ergo: Für den Ami oder Kanadier ist das Internet-Surfen oder Multispielen quasi umsonst, was man hier in Deutschland mit dem Telekom-Monopol getrost in die Tonne treten kann. Wenn wir also nicht schleunigst von der Telekom durch AT&T, MCI, Sprint und Konsorten erlöst werden, dürften Internet-Spielereien hierzulande ein teurer Spaß bleiben. Außerdem treiben hüben wie drü-



● Die besten Windows-Demos!
Top-Spiele wie Allied General, Earthsieg 2, Earthworm Jim, Bad Mojo, Bug!, Dogz, Fire Fight, Monster Truck Madness und viele mehr

● Die besten DOS-Demos!
Grand Prix 2, Manic Karts, M.A.X., Rayman, Micro Machines 2, Syndicate Wars, Toshinden, Terra Nova und viele mehr

○ Über 600 Patches zu Spielen der letzten drei Jahre, mehr als 1000 neue Level zu Spielen wie Command & Conquer, Descent 2, Deadly Games, Warcraft 2, Sim City 2000 etc. Für Windows95-Fans gibt's knapp 50 „Plus!“-Themes zum Ausprobieren.

**Jetzt
zupacken!
Ab sofort
im Handel!**

Das Power-Geschenk

● ● ● **3** randvolle Spiele-CDs
für nur 19,80 Mark

ben immer noch die Online-Dienste ihr Unwesen, die mit geradezu absurden Preisen aufwarten – so haben Freunde von mir in den USA mit AOL bzw. CompuServe Rechnungen bis zu \$400 monatlich bekommen, bevor sie das einzig Vernünftige taten: auf einen Internet Provider umsteigen. Doch genept wird man auch hier. Zwar gibt es Billigangebote für ca. 10 Mark pro Monat pauschal zuzüglich Telefonkosten, aber man wird dann im Endeffekt doch nur abgezockt: Metronet zum Beispiel bietet den einzigen Service in Form einer 0190-7er Nummer an, welcher mit 2,40 DM zu Buche schlägt – wobei man da auch die ersten paar Minuten nur mit einem Computer parlieren kann. Mein Ratschlag: Sucht einen Provider am Ort, der ist zwar mit ca. 20 DM pro Monat etwas teurer, bietet aber wesentlich besseren Service.

POST@METRONET.DE, EMAIL

Ist zwar schon etwas spät, aber ich würde das Thema „Multiplayer“ gerne nochmal aufwärmen. In letzter Zeit beschwerten sich immer mehr Leute darüber, daß es Spiele mit Netzwerkunterstützung überhaupt gibt. Vermutlich liegt der Grund für die Multiplayerspiele einfach darin, daß es nicht mehr besonders viele neue Konzepte gibt. Eine Abwechslung ist eben ein Mehrspielermodus, bei dem viele Leute zusammen oder gegeneinander antreten können. Jetzt heißt es wieder, es wäre zu teuer, wenn sich jeder eine Netzwerkkarte kaufen müßte, und zu viel Aufwand, jedes Wochenende die Computer durch die Gegen zu fahren. Stimmt nicht ganz. Netzwerkkarten kosten mittlerweile noch zwischen 50 und 70 DM (weniger als ein Spiel), sind also durchaus auch von „armen Schülern“ zu



C&C 2: Lange Multi-Missionen einprogrammiert

bezahlen. Die Computer müssen auch nicht jedes Wochenende zusammengebracht werden, für so was gibt es Ferien oder Urlaub, und dort läßt man sie eben eine Weile. Es sollte wohl möglich sein, ein paar Tage ohne Computer auszukommen. Wir spielen seit zwei Jahren regelmäßig im Netz (zur Zeit etwa sieben Rechner) und es ist weder teuer noch besonders aufwendig, abgesehen von Programmen, bei denen jeder eine CD benötigt. Das Gerücht, daß die Rechner „total unkonfiguriert“ werden müssen, ist ja wohl eher lächerlich. Wer damit Probleme hat soll mir schreiben, und ich schicke ihm die paar Treiber. Unter „Windoo 95“ macht es nur Probleme, wenn die Karteneinstellungen falsch erkannt werden.

ALEX, EMAIL

Für mich ist es verdammt wichtig, daß ein Spiel eine Multiplayer-Funktion hat: Die Computergegner agieren viel zu unkreativ und einseitig. Beim Multiplayermodus hat man die Möglichkeit, gegen kreative,

schnell reagierende und taktisch abwechslungsreiche Mitstreiter zu spielen. Gegen den Computer reicht ein „gewußt wie“ und schon hat man den Level geschafft. Nicht so beim menschlichen Spieler, der sich seine Fehler besser merkt und viel besser reagiert. Im Solomodus übe ich nur und lerne die ganzen Funktionen. Ein anderer Reiz am Multiplayerspiel ist auch der Wettstreit, wer ist der bessere. Oder die Möglichkeit, mit den anderen während des Spiels zu reden. Dadurch sind auch Sachen möglich, die mit einem Computergegner nicht machbar sind. Etwa, wenn ich „Warcraft 2“ zu acht spiele und Hilfe brauche, könnte ich das dem Computer nicht klar machen, daß er zu einer bestimmten Mine gehen soll, um mir dort zu helfen.

DANIEL KUBITZ, EMAIL

Selten hat mir ein Leserbrief so aus dem Herzen gesprochen wie der von Michael Spinnen zum Thema „Multiplayer“. Der Aussage ist zweifellos nichts hinzuzufügen, entspricht sie doch auch der überwältigenden Meinung meiner Freunde und Kollegen. Zu recht frage ich mich, warum dieser Punkt nicht schon längst zur Sprache gebracht wurde. Fehlt es den Solospielern an der entsprechenden Lobby? Oder traut sich niemand, seine Meinung zu sagen, weil er die Gefahr sieht, plötzlich als „out“ dazustehen? Ich freue mich jedenfalls nach

Ausstellung für Computer, Software und Elektronik

Mit Jahr für Jahr rund 80.000 Besuchern ist die HobbyTronic Computerschau die erfolgreichste Special-Interest-Ausstellung der Branche, zu der jedermann Zutritt hat.

Mit über 200 Ausstellern wendet sich diese junge und doch älteste und besucherstärkste Messe ihrer Art nicht nur an Hobby-Elektroniker, Computer-Freaks, Funker und Radio-Bastler, sondern auch an Semi-Profis und Profis.

HobbyTronic
Computerschau
täglich
9-18 Uhr
19.-23.2.97

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

■ „Multi-Media“ mit neusten Produkten

■ Das Highlight in diesem Jahr:

Erlebniswelt 3D

Sonderschau des weltweit ersten 3-D-Museums, Dinkelsbühl, und des EXPLORA-Museums für Wissenschaft und Technik, Frankfurt. Ein wahres Feuerwerk an faszinierenden und frapierenden dreidimensionalen Bildern und Phänomenen.

Westfalenhallen Dortmund

Messezentrum Westfalenhallen Dortmund

Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund · Telefon: 02 31/12 04-521 u. 525 · Telefax: 02 31/12 04-678 u. 880 · T-ONLINE: westfalenhallen#

einem anstrengenden Tag wie Michael darauf, einfach in eine gut gemachte Computervelt abtauchen zu können. Dort kann ich mich ohne hässliche Schelte von Mitspielern nach meiner Vorstellung austoben. Ich verletze niemanden in seinem Stolz, muß keine Mitmenschen bezwingen und kann meine Niederlagen geheim halten. Es ist schlichtweg meine Welt, in der ich mich nach meinem Belieben ausleben kann.

BERND PETER SCHNEIDER, SCHOTTEN

Das mit den „Niederlagen geheim halten“ kann ich ganz gut nachvollziehen, hier in der Redaktion hat man es leider nicht mit den allerleichtesten Gegnern zu tun. Ernsthaft: Eigentlich wollten wir diesen Monat nicht ganz so viele Leserbriefe zum Thema „Multiplayer“ veröffentlichen, aber solange weiterhin neue Aspekte auf den Tisch kommen, kriegen die auch den nötigen Platz. In der vorigen Ausgabe von Power Play waren relativ wenig Freunde von Netzwerk- und Modemspielen vertreten, dafür haben die sich diesmal verstärkt zu Wort gemeldet. Eine dringende Bitte: Immer mehr Leserpost erreicht uns per eMail, ohne daß der Name

erkennbar wäre. Schreibt doch euren Namen in Klartext unter den Brief, der läßt sich zwar meistens, aber eben nicht immer dem Internet-Vorspann entnehmen.

Top Ten

Warum ergänzt Ihr Eure „Power Data“ nicht mit Lesercharts der zehn besten Softwareversandhäuser? Natürlich könnte man dies als kostenlose Werbung interpretieren und damit argumentieren, daß andere Inserenten evtl. beleidigt sein könnten. Aber ich denke, es ist nur fair, guten Service zu belohnen und somit unerfahrenen Lesern behilflich zu sein. Ich selbst kann von negativen Erfahrungen ein Liedchen singen: müffeliges Personal bei der Telefonannahme, lange Wartezeiten, hohe Preise und geldgeliebte Geschäftsinhaber. Glücklicherweise habe ich vor etwa einem Jahr eines der empfehlenswerten Versandgeschäfte gefunden. Man mag gar nicht glauben, daß ausgerechnet die Firmen mit den günstigsten Preisen den größten Service bieten. Spätestens drei Tage nach Bestellung liegt das Spiel auf meinem Tisch und selbst das Per-

sonal scheint nicht auf puren Gewinn aus zu sein: „Bevor Sie das Spiel bestellen, muß ich Sie aber darauf hinweisen, daß dieses Spiel sehr viele Fehler enthält.“ Ich finde, daß es notwendig ist, auch in Hinsicht auf eine Verbesserung der Servicelandschaft hier in Deutschland die genannten Lesercharts einzuführen.

DANIEL GEGENFURTER, GANGKOFEN

Größte Schwierigkeit mit den „Versand-Top-Ten“ wäre wohl eher, daß sie zwar zeigen würden, welcher Händler viele Kunden hat aber nicht, wer den besten Service bietet. Die Preise kann jeder selbst in den Anzeigen vergleichen, und was den Service angeht: Anrufen und ausprobieren – ein guter Versand sollte sagen, ob er das Spiel auf Lager hat oder nicht, wie lange die Lieferung ungefähr dauert, was die Bestellung insgesamt kostet und was geschieht, sollten die Spiele entweder gar nicht oder mit Transportschäden eintreffen. Daß die Leute an den Telefonen wissen, was die Programme taugen, war wohl eher eine Ausnahme – vermutlich war da zufällig ein erfahrener Zocker (oder Power-Play-Leser) am anderen Leitungsende.

Schluss mit den langweiligen und eintönigen Desk-Tops. Nur bei uns: Die DeskTop - CD

Über 350 Desk-Tops in 256 und 16,8 M Farben. Entp. ca. 500 MB von der CD
Einführungspreis: DM 34,90

Neu - nur bei uns! Die 3-D-Klassik-CD

Über 550 MB Shareware - 3D Klassiker - wie: Skyroad, Shadow, F18-nfs, TV Decent 1 + 2, Battle Chess... nur kopieren und sofort spielen. Zum Teil bis zu 12 Level in der Shareware-Version.
Einführungspreis: DM 29,90

H+J Hahn + Julian Grafik und Design
Tel. 04203 / 788 168 - Fax 2806
Föhrenweg 15, D-28844 Weyhe
Bestellungen: bis DM 159,00 zzgl. DM 7,-
Ab DM 160,- = frei Haus (BRD)
Nur Vorkasse: Scheck / Bar - oder Banküberweisung an:
Hahn + Julian, Volksbank-Weyhe
(BLZ 291 676 24) Konto-Nr.: 819 2419 400



Command & Conquer 2 - DM 79,90

Aus unserem USA-Programm: Games und Programme zu Hammerpreisen!

AH-64D Longbow.....(eda)	DM 74,90
Aliens.....(eda)	DM 49,90
Aliens Logic.....(eda)	DM 19,90
Aces of Deep.....(eda)	DM 59,90
Alon in the Dark 3.....(eda)	DM 59,90
Cäsar 2.....(eda)	DM 49,90
Civilisation 2.....(eda)	DM 74,90
Dune.....(eda)	DM 49,90
Dungeon Master 2.....(eda)	DM 69,90
Gabriel Knight 2.....(eda)	DM 69,90
Magic Carpet 2.....(eda)	DM 74,90
Mechwarrior 2.....(eda)	DM 59,90
Myst.....(eda)	DM 49,90
Normality.....(eda)	DM 74,90
Phantasmagoria.....(eda)	DM 74,90
Police Quest SWAT.....(eda)	DM 69,90
Primal Rage.....(eda)	DM 49,90
Prisoner of Ice.....(eda)	DM 34,90
Tank Commander.....(eda)	DM 34,90
Terminal Velocity.....(eda)	DM 49,90
The Dig.....(eda)	DM 69,90
Warkraft 2.....deutsch	DM 74,90
Warkraft 2.....englisch	DM 84,90
Zorg Nemesis.....(eda)	DM 74,90
35.000 Designer Clips Vol 1-5, je	DM 24,90
Corel Draw 4.0.....(e)	DM 99,90
MS-Office Prof. 4.3 Win.....(e)	DM 799,90
MS-Office Prof. 7.0 Win 95.....(e)	DM 799,90
Novell Perfect Office 4.0.....(e)	DM 379,90
Novell Perfect Works.....(e)	DM 89,90
Quicken 4 Deluxe.....(e)	DM 59,90
CD-Writable, 650 MB / 6speed.....(e)	DM 15,00

MK-Computer (M.Ketzer) Hardware & Software Versand Frankfurter Ring 81 • 80807 München • FAX 089 / 3594337 ☎ 089 / 35 95 105 • InterNet: <http://www.mk-soft.com>

PC CD-ROM Spiele (kleine Auswahl) aus über 200 Artikeln

Alone in the Dark 1+2+3	64,95	Airbus A320 „2. Version“	74,95
Alien Trilogie	79,95	Baphomets Fluch	69,95
Bleifuß 2	54,95	Bundesliga Manager '97	Anfrage
Cäsar 2	69,95	Civilization II	74,95
Command & Conquer „2“	85,95	Der Planer 2	69,95
Daggerfall	74,95	Diabolo	74,95
Fantasy General	64,95	Hugo 4	59,95
Mad TV 2	64,95	Maga Race 2	52,95
MegaPak 6	69,95	Phantasmagoria 2	79,95
Schleichfahrt	74,95	Silent Hunter	64,95
S.T.O.R.M.	69,95	Sonic CD (Seguamsetzung)	49,95
The Dig	69,95	Time Commando	69,95
Wing Commander 4	75,95	„Z“	69,95

PC CD-ROM „Sonstige“

D-INFO 2.0	10,00	D-INFO 3.0	34,95
D-PLZ	9,95	D-ROUTE	19,95
TeleInfo 2.0 „Neuaufgabe“	29,95		
Action Games	15,95	Batterspiele	15,95
Foto-CD Australien	15,95	Spiele Helfer (Codes, usw.)	15,95
Windows '95 Tools	19,95	Wirtschaftsspiele	15,95
InterNet CD (Tips+Tricks)	9,95	Netzwerk Shareware	9,95
Pinball Paradise	9,95	Telefax CD (Shareware)	9,95

HARDWARE + Zubehör

SIMM PS/2 4 MB 60ns	49,00	SIMM PS/2 4 MB EDO	59,00
SIMM PS/2 8 MB 60ns	89,00	SIMM PS/2 8 MB EDO	99,00
SIMM PS/2 16 MB 60ns	189,00	SIMM PS/2 16 MB EDO	199,00
CPU iPentium 133 Mhz	369,00	CPU iPentium 166 Mhz	699,00
CD-Rohlinge CD-R 74 min.	15,90	NoName CD-Rohlinge 74	13,90
Disketten-Box 100 Disk's	9,99	Computer-Maus 2 Tasten	6,99
Soundblaster 16 Value P&P	159,00	Soundblaster 32 P&P	259,00

Liefer- und Zahlungsbedingungen:

Per UPS-Nachnahme zzgl. 13,00 DM Versandkosten (keine weiteren Gebühren). Per Vorkasse (BAR, Scheck bis 400 DM) zzgl. 7,00 DM Versandkosten. Auslieferung in max. 5 Werktagen. Fordern Sie unsere kostenlose Preislite mit über 1000 Artikeln an !!

NBA Live '97

Der Tradition folgend beschließt auch dieses Jahr der Basketballabteiler den Reigen der EA-Sports-Saison. Wir prüfen für euch die Qualität des Parkettbodens mit



dem Test-Preßlufthammer.

Diablo

Endlich! Neben DSA 3 wird auch Blizzards Action-Rolenspiel mit absoluter Sicherheit als Testmuster in der Redaktion eintrudeln. Ein Fest für Kellerkrabblers.

3D-Grafikkarten

In unserer Hardwarerubrik testen wir diesmal aktuelle 3D-Beschleuniger. Bringen sie endlich den erhofften Durchbruch für schnelle 3D-Grafik auf dem PC?

Außerdem: Frank war auf Einladung von Origin in Texas und hat jede Menge taufrische Informationen zu Ultima IX und den anderen Projekten aus Richard Garriotts Denkfabrik mitgebracht.

2/97
erscheint am **8. Januar**

IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)

CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Claudius Brunnecker (bru), Sascha Giss (gs), Thomas Ziebarth

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)

Redaktionsassistent: Catharina Bräden

Telefon-Hardware-Hotline: Thomas Ziebarth

Jeden Sonntag von 11.00 Uhr bis 15.00 Uhr

Tel.: 089/162675

So erreichen Sie die Redaktion:

Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzner, Marion Schwanke, Sandra Utendorfer

Titellayout: Wolfgang Berns

Fotografie: Roland Müller

Titelartwork: Sierra

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)

Anzeigenverkaufsfunktion: Garing, Gluh (305)

Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)

Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS - Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40897 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714689

Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice, Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049

Anzeigenverwaltung & Disposition: Anja Böhl (233)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:

Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Int. Account Manager: Michelle Berner (360)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London

Tel.: 0044-0181446-6400, Fax: 0044-0181446-6402

USA: W & T International Marketing, San Mateo

Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739

Holland: Insight Media, Laren

Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

Korea: Young Media Inc., Seoul

Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

Japan: 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

Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643886

Schweiz: Aboservice AG

Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131

Einzelheftbestellung in- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08838/9670-0, Fax: 08838/9670-55

Preis: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)

Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten

Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

PZD Kennziffer B 109422

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH

Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München

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 Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von MagnaMedia herausgegebenen Publikationen, Honorar 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, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in DV-Anlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten ist.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1996 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

Schatten über Riva

Unverbindliche

49⁹⁵
DM
Preisempfehlung

JETZT IM HANDEL !

Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkschen Feldzugs und Sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...



FANPRO



15200

TopWare CD-Service AG • D - 48229 Mönchheim • Markischer Str. 29 • Telefon 0621-48050 • Telefax

network digital publishing

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare.

SHINE

DIE ANGST HAT EINEN NAMEN

ERSTAUFLAGE
IN LIMITIERTER
METALLBOX

Es wird Sie verändern.

Sie sind Shine, aber: wer ist Shine? Sie befinden sich in Twilight City - ein Ort, an dem einst das Leben blühte.

Auf einer Reise zwischen Realität, Traum und Wahn, erkunden Sie das schreckliche Geheimnis Ihrer eigenen Vergangenheit.

Künstliche Kreaturen, verschwundene Musiker, weder Tag noch Nacht, welches Geheimnis verbirgt diese düstere Stadt?

Werden Sie zu Shine und finden Sie es heraus.

Ein Grafikadventure der anderen Art, das Sie völlig in seinen Bann zieht und zukünftig Ihr Leben bestimmt. Tauchen Sie ein in die Welt von Shine!

Aber! Vorsicht: Es gibt immer genug gekachelten Platz für die, die das Unsichtbare sehen!

Nach diesem Abenteuer wird nichts wieder so sein wie es scheint...

DAS CD-ROM ADVENTURE FÜR PC UND MAC - AB NOVEMBER 1996 IM HANDEL!